

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación: Grado en Creación y Narración de Videojuegos

Rama de Conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas

Facultad/Escuela: Ciencias de la Comunicación

Asignatura: Introducción a los Estudios Universitarios

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 6

Curso: 1

Código: 4648

Periodo docente: Primer-Segundo semestre

Materia: Antropología

Módulo: Bases para una Teoría de los Videojuegos

Tipo de enseñanza: Presencial

Idioma: Castellano

Total de horas de dedicación del alumno: 150

Equipo Docente	Correo Electrónico
José María Alejos Bermejo	jm.alejos@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La Introducción a los Estudios Universitarios (IEU) es una propedéutica para vivir con aprovechamiento todas las asignaturas de la carrera. En ese sentido, es una “bienvenida” a la universidad Francisco de Vitoria, al grado que va a estudiar el alumno, y al plan de Humanidades, que es uno de los sellos distintivos de la universidad.

Partiendo de la experiencia existencial concreta de los alumnos de 1º de grado, ofrece al alumno los conocimientos teóricos que le permitirán discernir su vocación universitaria y profesional, y le invitará a mirar su

propia experiencia universitaria como un “entorno de aprendizaje crítico natural”, en el que conocerá y practicará las herramientas de trabajo universitario que le permitirán desenvolverse diligentemente durante su carrera y en su futuro personal y profesional.

La asignatura puede entenderse también, desde otro punto de vista, como una *iniciación a la vida adulta* desde una perspectiva universitaria, es decir, desde un **liderazgo profesional** de especial relevancia en la vida social. En el contexto del Grado en Creación y Narración de Videojuegos y de las Humanidades, la asignatura ayudará a distinguir al alumno entre las preguntas técnicas (los cómo) y las humanísticas (qué, para qué, por qué), y cómo las primeras sin las últimas carecen de sentido, y las últimas sin las primeras son irrealizables. También pretende que el alumno adquiera una **sensibilidad intelectual crítica** que le lleve no sólo a ahondar en cada una de las materias que curse, sino también a plantearse las preguntas últimas y límites que subyacen en cada saber y en cada técnica.

OBJETIVO

Vivir la cultura universitaria (compromiso personal con la excelencia, liderazgo personal y social, sensibilidad hacia la teoría, creatividad personal).
Practicar las herramientas del trabajo intelectual (investigar, analizar, juzgar, evaluar, sintetizar, trabajar en equipo y presentar resultados de investigación).
Desarrollar hábitos de pensamiento riguroso para analizar y juzgar la propia vida y las propias circunstancias vitales, sociales y profesionales.
Forjar las actitudes específicas del universitario (sentido crítico y autocrítico; creatividad personal).

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son, en sentido estricto, conocimientos concretos previos, pero los alumnos que tengan carencias básicas su capacidad para expresarse oralmente y por escrito con corrección, pueden utilizar:
-CASSANY, Daniel. *La cocina de la escritura*. Anagrama, Colección Argumentos, Barcelona, 1995.
-MORALES, Carlos Javier. *Guía para hablar en público*. Alianza Editorial, Madrid, 2002.
Del mismo modo, quien tenga carencias sobre los fundamentos de la cultura que configuran Occidente, puede paliarlas con:
-GAMBRA, Rafael. *Historia sencilla de la filosofía*, Rialp, Madrid, 1999.

CONTENIDOS

1. MISIÓN DE LA UNIVERSIDAD

Origen e historia de la universidad Los cuatro pilares del ser universitario Los retos del universitario hoy

2. PENSAR CON RIGOR PARA VIVIR CREATIVAMENTE

Actitudes para el pensamiento crítico-creativo

Asombro, duda, conmoción existencial y situaciones límite

Necesidad de comunicación

El mapa de la realidad y los 12 descubrimientos

Las experiencias reversibles y el encuentro

Procesos de vértigo y éxtasis

3. PENSAMIENTO CRÍTICO - PENSAMIENTO CREATIVO

¿Podemos estar seguros acerca de algo? La actitud natural sobre el conocimiento

La pregunta por la verdad La evidencia y los estados subjetivos de seguridad acerca de algo

Verdad y libertad vs. la manipulación y sus recursos

Verdad y pluralismo

4. MI PALABRA PARA EL MUNDO

Cómo hablar en público en la era virtual: Improvisación y Asertividad

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA:

A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO:

En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación.

TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS:

El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL:

Incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

INVESTIGACIÓN:

Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa 40h Seminarios teórico-prácticos, talleres, trabajo en grupos reducidos, tutorías 15h Evaluación 5h	Estudio teórico y práctico 50h Trabajos individuales y en grupo 25h Trabajo virtual y en red 15h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Capacidad para descubrir y confrontarse personalmente con la cultura universitaria: búsqueda comunitaria del saber, sensibilidad hacia la teoría y la acción creativa, liderazgo personal y social.

Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar.

Capacidad para plantear y responder creativamente a las preguntas fundamentales en torno al qué, el por qué y las consecuencias de los acontecimientos humanos, sociales, políticos y económicos.

Competencias específicas

Capacidad para reconocer las bases filosóficas que han influenciado en las obras literarias y cinematográficas a la hora de crear mundos imaginarios.

Capacidad para descubrir la antropología implícita en toda acción y ciencia humana y analizarla críticamente: ¿qué idea del hombre subyace en las diversas teorías y cuáles son sus implicaciones prácticas: personales, sociales?

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Proponer y discutir con fuentes y argumentos la misión de la universidad hoy.

Discernir la propia vocación a la luz del primer año de grado.

Explicar la relación entre pensamiento riguroso y vida creativa.

Saber identificar y valorar la fiabilidad de las fuentes.

Aprender a criticar, fundamentar y defender ideas.

Reflexionar críticamente sobre textos, películas, obras artísticas o casos de forma amplia, profunda y relacional,

vinculándolos a la propia realidad personal y profesional.

Aprender a realizar trabajos de investigación.

Conocer y ejercitarse en la exposición, argumentación y debate de ideas y proyectos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

EVALUACIÓN CONTINUA

Requisitos:

- Asistir al menos al 80% de las clases, seminarios y tutorías.
- Aprobar al menos el 50% del total de las actividades evaluadas.
- Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los ejercicios escritos conllevan el suspenso de dicho ejercicio.

Pruebas escritas de respuesta corta, desarrollo y tipo test: **50%**

Trabajos y ejercicios individuales y en equipo: **40%**

Participación en el aula y el aula virtual: **10%**

SISTEMA DE EVALUACIÓN NO CONTINUA

Pueden acogerse a este sistema de evaluación los alumnos que han perdido la evaluación continua o que no pueden acogerse a dicho sistema por diversas circunstancias.

Requisitos:

- Entregar los trabajos requeridos.
- Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los ejercicios escritos conllevan el suspenso de dicho ejercicio.

Ponderación de la evaluación no continua:

Examen global de contenidos: **60%**

Entrega y defensa del trabajo académico de investigación: **30%**

CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS:

Se realizarán todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores.

Es necesario tener una tutoría con el profesor para concretar el contenido y evaluación si el alumno se encuentra en la tercera, cuarta o quinta convocatoria de la asignatura.

INFORMACIÓN ADICIONAL:

Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora. Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión **Matrícula de Honor**:

La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

López Quintás, Alfonso. Descubrir la grandeza de la vida [recurso electrónico]: una vía de ascenso a la madurez personal / Bilbao :Desclée de Brouwer,2009.

Saint-Exupéry, Antoine de (1900-1944) El principito / Barcelona :Salamandra,2012.

GUITTON, Jean. El trabajo intelectual: consejos a los que estudian y a los que escriben / 2ª ed. Madrid :Rialp,2000.

STUDER, Jürg. Guía práctica de oratoria: hablar, exponer, convencer / Madrid :Drac,D.L. 1999.

Complementaria

Agejas, José Ángel. La ruta del encuentro: una propuesta de formación integral en la universidad / Madrid :Universidad Francisco de Vitoria,2013.

De Bono, Edward (1933-) El pensamiento lateral: manual de creatividad / Madrid :Espasa Libros,2011.

Bochenski, Joseph M. Introducción al pensamiento filosófico / 11ª ed. Barcelona :Herder,1982.

JASPERS, Karl. La idea de la Universidad / Pamplona :Eunsa,2013.

López Quintás, Alfonso (1928-) La tolerancia y la manipulación / Madrid :Rialp,2001.

López Quintás, Alfonso (1928-) Inteligencia creativa: el descubrimiento personal de los valores / 1ª ed., 2ª imp. Madrid :Biblioteca de autores cristianos,2003.

Newman, John Henry,Saint (1801-1890) Acerca de la idea de Universidad / Tlalpan :Libros del Umbral,2002.

Viñado, Fernando. La idea de universidad en el magisterio pontificio de Benedicto XVI / Madrid :Fundación Universitaria Española,2018.