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:	Responsabilidad Social
Tipo:	Formación Básica
Créditos ECTS:	6
Curso:	2
Código:	4662
Periodo docente:	Tercer-Cuarto semestre
Materia:	Empresa
Módulo:	Organización y Producción del Videojuego
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Ricardo Latorre Cañizares	ricardo.latorre@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La sociedad actual demanda profesionales socialmente comprometidos, es decir, formados en la responsabilidad social. La Universidad, fiel a su misión de formar integralmente a los que pasan por sus aulas, ha de dar respuesta a esta urgente necesidad de contar con personas que se planteen el ejercicio de su profesión desde el compromiso con los otros y con su entorno.

En este sentido, la Universidad Francisco de Vitoria plantea esta asignatura como un instrumento fundamental

para potenciar en sus alumnos el compromiso social y la búsqueda del bien común. A través de unos contenidos teóricos impartidos en el aula, unas prácticas de colaboración en un proyecto social y un acompañamiento personal mediante tutorías y mentorías, pretendemos que nuestros alumnos descubran la responsabilidad personal que tienen en la construcción de un mundo mejor, hoy como universitarios y el día de mañana, como empresarios, médicos, abogados, arquitectos, maestros. Y, en este caso, como profesionales del mundo de los videojuegos.

La sociedad actual demanda profesionales socialmente comprometidos, es decir, formados en la responsabilidad social. La Universidad, fiel a su misión de formar integralmente a los que pasan por sus aulas, ha de dar respuesta a esta urgente necesidad de contar con personas que se planteen el ejercicio de su profesión desde el compromiso con los otros y con su entorno.

En este sentido, la Universidad Francisco de Vitoria apuesta por una asignatura de obligado cumplimiento como medio para potenciar en sus alumnos el compromiso social y la búsqueda del bien común. A través de unos contenidos teóricos impartidos en el aula, unas prácticas de colaboración en un proyecto social y un acompañamiento mediante tutorías, pretendemos que nuestros alumnos descubran la responsabilidad personal que tienen en la construcción de un mundo mejor, hoy como universitarios y el día de mañana, como empresarios, médicos, abogados, arquitectos, maestros. Y, en este caso, como profesionales del grado de Creación y Narración de Video Juegos.

OBJETIVO

1.1 OBJETIVOS GENERALES • Plantearse el ejercicio de la profesión desde el compromiso social y el servicio al otro. • Reflexionar sobre el fundamento y sentido de la responsabilidad social hoy como universitario y mañana como profesional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado La asignatura supone la asimilación de los conocimientos aprendidos en la asignatura de Antropología fundamental de la misma materia. Del mismo modo que aquella, requiere un conocimiento de las principales ideas del hombre que han caracterizado el recorrido de la cultura occidental. Un conocimiento básico de Historia de la Filosofía centrado en los filósofos ante el hombre.

CONTENIDOS

1. Pilares de la Responsabilidad Social.
- 1.1. La dignidad, el valor de la persona y Derechos.
- 1.2. La persona como ser de encuentro: la sociabilidad humana.
- 1.3. ¿Por qué ser agentes de cambio social?
- 1.4. La actitud personal ante el sufrimiento, propio y ajeno.

2. El hombre está llamado a cambiar la historia.
- 2.1. Origen y definición de solidaridad.
- 2.2. Desarrollo histórico del concepto solidaridad y fraternidad.
- 2.3. Conclusiones del Análisis Histórico.

2.4. Perspectiva Mundial: Sombras del desarrollo humano: Pobreza, salud, educación, guerras, Derechos Humanos, mujer.
2.5. Panorámica de la realidad más próxima: discapacidad, inmigración, mayores, drogadicción, reclusos, infancia, indigencia, cáncer y VIH (exposición por equipos)

3. La persona en comunidad, fundamentos y perspectivas

3.1. La sociedad y su fundamento: La insuficiencia de los mitos modernos y postmodernos. Desafíos.
3.2. La familia, primera comunidad humana.
3.3. La educación.
3.4. La comunidad política.
3.5. Economía, empresa, trabajo y RSC.
3.6. Los Medios de Comunicación Social.
3.7. ONGS, Iglesia y sociedad en clave de solidaridad.

4. Principios de la Ética Social: la mirada con los otros

4.1. El Bien común.
4.2. Solidaridad.
4.3. Subsidiaridad.
4.4. Participación.
4.5. El Destino universal de los bienes.

5. Valores necesarios: la mirada al otro

5.1. Verdad.
5.2. Libertad.
5.3. Justicia.
5.4. Paz.
5.5. La respuesta de la caridad.

6. Universitario socialmente responsable

6.1. La apelación de la responsabilidad social: libertad, compromiso y realización.
6.2. Comunidades sociales de referencia: familia, amigos, universidad, ámbito profesional.
6.3. Aplicación a las diferentes carreras.

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.En esta asignatura se combinan las clases expositivas, con los estudios de casos, lecturas de libros, proyección de películas, debates y puestas en común. Dentro de este espacio está previsto que cada alumno tenga cuatro tres de acompañamiento (2 personales y 1 grupales), como parte de un proceso de acompañamiento personal.

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.

APRENDIZAJE POR RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

El docente propone un problema sobre el que no se ha impartido formación específica previa, que se trabaja individualmente o por grupos en el aula o de modo virtual, y que luego tiene que ser trabajado de modo individual por el alumno.

SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL

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 Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA.EVALUACIÓN. CLASES PRÁCTICAS. SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales) 60h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO. ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO. TRABAJO VIRTUAL EN RED ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS (prácticas sociales, deportivas, culturales, búsqueda bibliográfica). 90h

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 crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable.

Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques.

Competencias específicas

Capacidad para aprovechar las posibilidades educativas del videojuego como medio de aprendizaje de contenidos y adquisición de destrezas.

Capacidad para asegurar mediante la actividad profesional el uso responsable del videojuego.

Capacidad para concebir, planificar y realizar productos digitales de ocio interactivo, con la posibilidad de colaborar y/o dirigir proyectos propios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

? Reflexionará acerca de las implicaciones de la naturaleza social del hombre en la convivencia y organización sociopolítica.

Conocerá la situación del mundo hoy tanto próximo como remoto: luces y sombras de la naturaleza humana y del desarrollo.

Fundamentará teóricamente la dignidad humana y deducirá sus consecuencias prácticas singularmente el valor de la solidaridad.

Dará razón de la especificidad de la vida humana y de sus condiciones últimas de posibilidad.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

4. SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
Para poder presentarse al sistema de evaluación continua, es necesario: Haber asistido con aprovechamiento, al menos al 80% de las clases de la asignatura. Haber realizado las prácticas sociales y obtener una calificación de APTO. Haber realizado el proceso de acompañamiento y obtener APTO. Haber obtenido en la nota de los contenidos teóricos una calificación mínima de 5 sobre 10.
Ponderación de la evaluación continua:

- Prácticas sociales: APTO
- Acompañamiento (mentorías): APTO
- Asistencia: 10%
- Entrega de comentarios de textos, ejercicios, trabajo en equipo, exposición oral, Proyecto transversal o de innovación: 30%
- Participación en clase: 10%
- Pruebas objetivas de contenidos 50%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: Los alumnos que se presenten a la convocatoria extraordinaria deberán aprobar las partes evaluables que no han sido superadas en la convocatoria ordinaria. Para recuperar dichas partes deberán participar en programas específicos. Obtener APTO en las prácticas y APTO en el proceso de acompañamiento es condición necesaria para aprobar la asignatura. Aquellos alumnos que suspendan alguna de las partes de la asignatura en la convocatoria extraordinaria deberán matricularse de nuevo de la asignatura y cursarla completa (teoría, prácticas sociales y mentorías).
Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

DE LA CALLE, C. Y GIMÉNEZ, P. (coordinadoras) y otros Universitarios socialmente responsables, Colección Cuadernos de Apuntes. Publicaciones Universidad Francisco de Vitoria, 2016

Complementaria

Conf. Ep. Austriaca DSI, DOCAT, ¿qué hacer? 2017, Ed. Encuentro, Madrid.