

Teaching guide

IDENTIFICATION DETAILS

Degree:	Videogame Creation and Narration		
Field of Knowledge:	Social and Legal Science		
Faculty/School:	Communication Science		
Course:	SKILLS AND ABILITIES FOR LEADERSHIP		
Type:	Compulsory	ECTS credits:	6
Year:	1	Code:	4652
Teaching period:	First-Second semester		
Area:	Artistic Expression		
Module:	Processes of Creation and Digital Expression		
Teaching type:	Classroom-based		
Language:	Spanish		
Total number of student study hours:	150		

SUBJECT DESCRIPTION

Esta asignatura aborda las habilidades y competencias personales que deben tener los buenos profesionales de la Creación y Narración de videojuegos, favoreciendo el desarrollo de las mismas en nuestros estudiantes de grado.

Las personas constituimos una realidad integrada: el profesional que estamos llamados a ser está en función de la persona que somos y seremos, por lo que no es posible el crecimiento sin el desarrollo armónico de todas nuestras facultades. La asignatura se organiza tomando como eje central el liderazgo y cómo éste se puede ir alcanzando mediante la integración, el crecimiento, personal, el trabajo y la comunicación con y para los demás.

La asignatura pretende poner al alumno en camino hacia su madurez personal y profesional. Desde el descubrimiento de su vocación, provocar su respuesta a la misma dentro del ámbito universitario en el que se encuentra, potenciando el desarrollo de aquellas capacidades intelectuales, personales y sociales que faciliten su progreso hacia un profesional del mundo de los Videojuegos íntegro y capaz, preparado para liderar equipos de trabajo eficaces y comprometido socialmente.

La asignatura pretende facilitar a los alumnos las capacidades necesarias para evaluar y desarrollar las principales competencias que configuran el perfil que la Facultad desea para sus alumnos. A través de las diferentes actividades individuales y de equipo que se llevan a cabo, cada alumno podrá valorar sus fortalezas y áreas de mejora para caminar hacia la excelencia, potenciando sus fortalezas y superando en comunidad sus debilidades.

De este modo, el temario hace un recorrido por las distintas competencias críticas para el desempeño excelente de los alumnos en sus distintos ámbitos: personal, académico y profesional.

SKILLS

Basic Skills

Students must have demonstrated knowledge and understanding in an area of study that is founded on general secondary education. Moreover, the area of study is typically at a level that includes certain aspects implying knowledge at the forefront of its field of study, albeit supported by advanced textbooks

Students must be able to apply their knowledge to their work or vocation in a professional manner and possess skills that can typically be demonstrated by coming up with and sustaining arguments and solving problems within their field of study

Students must have the ability to gather and interpret relevant data (usually within their field of study) in order to make judgments that include reflections on pertinent social, scientific or ethical issues

Students must be able to convey information, ideas, problems and solutions to both an expert and non-expert audience

Students must have developed the learning skills needed to undertake further study with a high degree of independence

General Skills

Ability to express oneself fluently and effectively to convey messages and information both in academic and work environments.

Ability to set out reasoned ideas through argumentation and rhetoric using any means of expression and particularly specific interactive digital leisure resources.

Specific skills

Capacity to develop the perseverance necessary to resolve the difficulties inherent in the production of a videogame.

Capacidad para Desarrollar hábitos de comunicación oral y escrita.

Capacidad para Desarrollar criterios para la resolución de problemas y la toma de decisiones tanto en el ámbito profesional como en el ámbito personal.

Capacidad para Cultivar actitudes de liderazgo y responsabilidad social en el desempeño personal y profesional.

Capacidad para Identificar el propio proceso de maduración personal y las metas a alcanzar, organizando un plan de acción orientado a su consecución.

DISTRIBUTION OF WORK TIME

CLASSROOM-BASED ACTIVITY	INDEPENDENT STUDY/OUT-OF-CLASSROOM ACTIVITY
60 hours	90 hours