

## IDENTIFICATION DETAILS

Degree:	Videogame Creation and Narration		
Field of Knowledge:	Social and Legal Science		
Faculty/School:	Communication Science		
Course:	FUNDAMENTALS OF ANTHROPOLOGY		
Type:	Basic Training	ECTS credits:	6
Year:	2	Code:	4661
Teaching period:	Third-Fourth semester		
Area:	Anthropology		
Module:	Foundations for a Theory of Videogames		
Teaching type:	Classroom-based		
Language:	Spanish		
Total number of student study hours:	150		

## SUBJECT DESCRIPTION

La carrera de Creación y Narración de Videojuegos en la Universidad Francisco de Vitoria busca formar profesionales capaces de comprender las claves de la sociedad actual y sepa transmitirla de manera comprensible a los demás. Una transmisión que permita comprender la diversidad, las políticas de igualdad entre el hombre y la mujer y facilite el respeto por los sistemas de valores ajenos y la convivencia cívica. Para ello, es necesario que la Universidad proporcione un conocimiento de las técnicas de búsqueda, identificación, selección y recogida de información, así como de los métodos de escritura crítica ante cualquier clase de fuente, documento

o hecho, con la finalidad de tratarlos convenientemente y transformarlos en informaciones de interés mediante lenguajes comunicativos para cada caso. Todo ello sin perder de vista la responsabilidad social que debe ser una referencia para el ejercicio de la profesión del publicista.

Junto a la formación técnica (que nunca es sólo técnica), conviene articular asignaturas que reflexionen sobre el concepto, pensamiento y discurso del mundo de la narrativa, sobre el hombre y su situación en el mundo, sobre la responsabilidad del artista, etc. Estas asignaturas proporcionan al alumno una comprensión global sobre qué y quién es el hombre, qué es la cultura, qué aportaciones originales proporciona nuestra cultura occidental al actual mundo globalizado, cuál es el contexto social donde desarrollará su vocación -sus problemas, sus retos, etc.- y qué virtudes, habilidades y competencias deberá adquirir para desarrollar creativamente su identidad como publicista.

La asignatura de Antropología Fundamental nos presenta una pregunta radical: ¿Quién es el hombre? En definitiva, eso se concreta de manera clara en otra aún más personal ¿Quién soy yo? ¿Quién puedo llegar a ser? Todas las culturas han intentado dar respuesta, pues “el hombre es la medida de todas las cosas” como dijo Protágoras. En la medida de su capacidad para entenderse, el ser humano genera un tipo de sociedad, de civilización y unas normas, leyes, etc. Pero además la pregunta va más allá puesto que “soy humano, nada de lo humano me es ajeno” como dice Cremes, un personaje de una comedia de Terencio. Así desde una visión histórica, reflexiva y por supuesto existencial, vamos en la asignatura a desgranar juntos lo que significa para nosotros, aquí y ahora, ser plenamente humanos, una aventura indescriptible llena de planos que se cruzan, de paradigmas que parecen irreconciliables y de contradicciones curiosas. Con el apoyo de las diferentes antropologías particulares intentaremos desvelar el misterio del ser humano.

Esta asignatura pretende acompañar al alumno en el descubrimiento de su vocación como persona y como publicista para lograr una adecuada comunicación con el mundo al que se dirige. Para esto es esencial que se conozca a sí mismo y al otro, tanto como individuo dotado de afecto, razón y voluntad e inmerso en una sociedad a la que se dirige para establecer una relación con el otro. Lo aprendido en esta asignatura le permitirá expresar con mayor rigurosidad su trabajo.

## 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

Capacity to acquire critical, analytical, synthetic, reflective, theoretical and practical thought with a view to understanding, analysing, interpreting and rigorously and independently summing up the sphere of videogames from a multidisciplinary standpoint.

Capacity to consider and respond creatively to essential questions regarding the whys and wherefores and the consequences of human, social, political and economic events.

### Specific skills

Capacity to recognise the philosophical foundations that have influenced works of literature and film in the creation of imaginary worlds.

Capacity to discover the anthropology implicit in all human actions and sciences and to analyse it critically: What concept of humankind underlies different theories and what are its practical, personal and social implications?

### DISTRIBUTION OF WORK TIME

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