Universidad Francisco de Vitoria UFV Madrid

Teaching guide

IDENTIFICATION DETAILS

Degree:	Videogame Creation and Narration
Field of Knowledge:	Social and Legal Science
Faculty/School:	Communication Science
Course:	SOCIAL RESPONSIBILITY
Type:	Basic Training
ECTS credits:	6
Year:	2
Code:	4662
Teaching period:	Third-Fourth semester
Area:	Company
Module:	Organisation and Production of Videogames
Teaching type:	Classroom-based
Language:	Spanish
Total number of student study hours:	150

SUBJECT DESCRIPTION

La materia proporciona fundamentos de responsabilidad, compromiso y voluntariado de acción social directa. Es uno de los cuatro pilares esenciales de la formación universitaria y una herramienta esencial para formar al alumno en el "servicio a la sociedad". Tiene por finalidad la vinculación de la tríada pensamiento-realidad-acción en el campo específico de la Responsabilidad social. Trata de afrontar estas cuestiones emergentes desde un planteamiento riguroso que exige una razón ampliada, capaz de considerar la realidad toda, que es mayor que la suma de las partes.
Por ello, no aborda primariamente las cuestiones técnicas, sociales, económico-empresariales de la Responsabilidad social; sino sólo secundariamente, en una reflexión antropológica fundamental (filosófico-teológica); siguiendo así el desarrollo iniciado en la asignatura Antropología fundamental de la misma Materia.
Como resultado del anterior planteamiento se pretende una acción solidaria reflexiva en el ámbito del aula y de las prácticas sociales que ofrece a la libertad del estudiante la oportunidad de interiorizar el valor de la solidaridad-

gratuidad en orden a la formación de un universitario y profesional socialmente responsable. El sentido de la asignatura es que el alumno piense y actúe como universitario socialmente responsable y entendemos que para ello tiene que conocer al hombre, el mundo actual y los principios que lo rigen.
La asignatura de "Responsabilidad Social" fue concebida como parte de un todo: la formación integral del universitario. Entre otras cosas, -y este es el lugar que esta asignatura pretende cubrir-, no podemos olvidar que nuestro actuar tiene siempre una dimensión social tanto en su ejecución misma como en sus consecuencias o repercusiones, y esta dimensión ni puede ni debe sernos indiferente.
¿Cómo va a resultarnos indiferente si forma parte de nuestra propia vida, de nuestro propio ser, y afecta a los demás? Se comprende así, en qué medida y forma el alcance de esta asignatura pretende ser mucho mayor que el de un circunstancial voluntariado. La asignatura de Responsabilidad Social tiene, al menos como objetivo, un cimiento mucho más amplio: motivos firmes que dimanen de convicciones profundas que procedan del descubrimiento de la dignidad del ser humano y que puedan motivarnos a medio y largo plazo en nuestro quehacer profesional y en nuestra vida personal, para que seamos capaces y conscientes de, con ese quehacer, contribuir al bien común, a la justicia social -en definitiva-, a transformar de algún modo la sociedad en el ámbito que a nosotros competa, hoy como universitarios y mañana como profesionales.
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 diseño. La materia proporciona fundamentos de responsabilidad, compromiso y voluntariado de acción social directa.
Es uno de los cuatro pilares esenciales de la formación universitaria y una herramienta esencial para formar al alumno en el "servicio a la sociedad". Tiene por finalidad la vinculación de la tríada pensamiento-realidad-acción en el campo específico de la Responsabilidad social. Trata de afrontar estas cuestiones emergentes desde un planteamiento riguroso que exige una razón ampliada, capaz de considerar la realidad toda, que es mayor que la suma de las partes. Por ello, no aborda primariamente las cuestiones técnicas, sociales, económico-empresariales de la Responsabilidad social; sino sólo secundariamente, en una reflexión antropológica fundamental (filosófico-teológica); siguiendo así el desarrollo iniciado en la asignatura Antropología fundamental de la misma Materia.
Como resultado del anterior planteamiento se pretende una acción solidaria reflexiva en el ámbito del aula y de las prácticas sociales que ofrece a la libertad del estudiante la oportunidad de interiorizar el valor de la solidaridad-gratuidad en orden a la formación de un universitario y profesional socialmente responsable. El sentido de la asignatura es que el alumno piense y actúe como universitario socialmente responsable y entendemos que para ello tiene que conocer al hombre, el mundo actual y los principios que lo rigen.
La asignatura de "Responsabilidad Social" fue concebida como parte de un todo: la formación integral del universitario. Entre otras cosas, -y este es el lugar que esta asignatura pretende cubrir-, no podemos olvidar que nuestro actuar tiene siempre una dimensión social tanto en su ejecución misma como en sus consecuencias o repercusiones, y esta dimensión ni puede ni debe sernos indiferente. ¿Cómo va a resultarnos indiferente si forma parte de nuestra propia vida, de nuestro propio ser, y afecta a los demás? Se comprende así, en qué medida y forma el alcance de esta asignatura pretende ser mucho mayor que el de un circunstancial voluntariado.
La asignatura de Responsabilidad Social tiene, al menos como objetivo, un cimiento mucho más amplio: motivos firmes que dimanen de convicciones profundas que procedan del descubrimiento de la dignidad del ser humano y que puedan motivarnos a medio y largo plazo en nuestro quehacer profesional y en nuestra vida personal, para que seamos capaces y conscientes de, con ese quehacer, contribuir al bien común, a la justicia social -en definitiva-, a transformar de algún modo la sociedad en el ámbito que a nosotros competa, hoy como universitarios y mañana como profesionales.

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 for criticism and self-criticism with regard to analysis of social reality, to respect for and defence of Human Rights and to ethical commitment through responsible professional practice.

Specific skills

Capacity to make use of the educational potential of videogames as a means of learning contents and acquiring skills.

Capacity to guarantee responsible use of videogames through practice of the profession.

DISTRIBUTION OF WORK TIME

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