

Teaching guide

IDENTIFICATION DETAILS

| | | | |
|--------------------------------------|---|---------------|------|
| Degree: | Videogame Creation and Narration | | |
| Field of Knowledge: | Social and Legal Science | | |
| Faculty/School: | Communication Science | | |
| Course: | INTRODUCTION TO BASIC THEOLOGY: MAN AND THE QUESTION OF GOD | | |
| Type: | Compulsory | ECTS credits: | 6 |
| Year: | 4 | Code: | 4678 |
| Teaching period: | Seventh-Eighth 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

Es una reflexión acerca de la búsqueda de sentido en la existencia humana, de la cuestión de Dios, del hombre como ser naturalmente religioso y de la importancia del hecho religioso en la historia y la cultura humanas. Busca comprender la posible relación entre fe y razón, obtener conocimientos básicos de historia comparada de las religiones y, en particular, conocer la fe bíblica en sus fuentes, la pretensión de Jesucristo de ser la respuesta al deseo de plenitud y felicidad que nace del corazón del ser humano, así como su Presencia cotidiana a lo largo de la historia a través de la comunidad de aquellos que le siguen, es decir, la Iglesia.

El fin que se persigue es la apertura del alumno al diálogo con la filosofía y la teología, planteándose las preguntas fundamentales del hombre y desarrollando una capacidad crítica. El objetivo es analizar la cuestión última del sentido de la existencia, en relación con su propia vida, y plantear la posibilidad y la adecuación de la revelación.

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 discover the dialogical dimension of reality as a path to personal fulfilment and to embrace transcendence as the cornerstone of being and its meaning in our own lives.

Specific skills

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

- Identificar las raíces del humanismo cristiano en la cultura occidental y el sentido de la pretensión antro-po-teológica para contextualizar la producción lúdica de occidente y comprender su alcance educativo.
- 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?
- Descubrir el aspecto dialógico de la realidad como camino a la propia plenitud y abrirse a la Trascendencia como fundamento del ser y su sentido en la propia existencia.

DISTRIBUTION OF WORK TIME

| CLASSROOM-BASED ACTIVITY | INDEPENDENT STUDY/OUT-OF-CLASSROOM ACTIVITY |
|--------------------------|---|
|--------------------------|---|

| | |
|----------|----------|
| 60 hours | 90 hours |
|----------|----------|