

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**SOCIEDAD DIGITAL**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	<b>Grado en Diseño de productos digitales interactivos</b>		
Facultad:	<b>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)</b>		
Departamento/Instituto:	<b>Conocimientos transversales</b>		
Materia:	<b>Empresa y Gestión</b>		
Denominación de la asignatura:	<b>Sociedad digital</b>		
Código:	<b>52006</b>		
Curso:	<b>Primero</b>		
Semestre:	<b>Segundo</b>		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	<b>Obligatoria</b>		
Créditos ECTS:	<b>3</b>		
Modalidad/es de enseñanza:	<b>Presencial</b>		
Lengua vehicular:	<b>Castellano</b>		
Equipo docente:	<b>Dr. Enrique Morales Corral</b>		
Profesor/a:	<b>Dr. Enrique Morales Corral</b>		
Grupos:	<b>1º DPIN</b>		
Despacho:	<b>Sala de profesores</b>		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113
Teléfono:			
Página web: <a href="http://www.utad.com">www.utad.com</a>	Mail: <a href="mailto:enrique.morales@live.u-tad.com">enrique.morales@live.u-tad.com</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
No se requieren.
<b>Aconsejables:</b>
Conocimientos de inglés, comprensión media. Habilidades comunicativas: actitud crítica, discusión y presentación. Habilidades cognitivas: representación gráfica y análisis. Habilidades de expresión escrita adecuadas al nivel formativo.

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

<b>Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.</b>
Esta asignatura pertenece al módulo Conocimientos Transversales y dentro de éste a la materia Empresa y Gestión.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.</b>
Esta asignatura tiene relación con las asignaturas: “Creación y desarrollo de empresas” y “Negocio y Modelos Digitales”.  La asignatura Sociedad Digital pretende orientar en conceptos básicos de la sociedad tecnológica en la que estamos inmersos hoy en día. Proporcionará nuevos enfoques sociales a nuevas realidades que permitan al alumno adquirir competencias transversales en la realidad de su profesión. Proporcionará actitudes críticas ante los nuevos retos sociales del siglo XXI e inspirará nuevas inquietudes en los alumnos.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
La asignatura Sociedad Digital pretende dotar a los alumnos de unos conocimientos básicos en cómo la tecnología en general y la digital en particular, ha revolucionado nuestro mundo en las últimas décadas, en especial el sector del videojuego. Las aplicaciones son infinitas, haciendo nuestras tareas cotidianas más sencillas.  Sin embargo no hay que olvidar que es necesaria una actitud crítica ante la vida, como ejercicio básico de expansión vital y emocional. Pretendemos mostrar el camino hacia ese espíritu crítico que todos deberíamos de llevar dentro, para no dar las cosas por sentado y no fiarnos de la primera respuesta que Google da a nuestras preguntas. Es necesario indagar, buscar, comparar, leer, ver, reflexionar, analizar... en definitiva, tener actitud crítica, con el fin de convertirnos en mejores profesionales y personas.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.</li> <li>• CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.</li> <li>• CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.</li> <li>• CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.</li> <li>• CG6 - Manifestar motivación por la calidad.</li> <li>• CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.</li> <li>• CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.</li> <li>• CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.</li> <li>• CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.</li> <li>• CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo.</li> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> <li>• Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.</li> <li>• Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación.</li> <li>• Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional</li> <li>• Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo</li> <li>• Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales</li> <li>• Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</li> <li>• Valorar el sentido ético en el trabajo</li> <li>• Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar</li> <li>• Planificar y organizar el trabajo</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.</li> <li>• CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.</li> <li>• CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.</li> <li>• CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.</li> <li>• CG18 - Gestionar adecuadamente la información.</li> <li>• CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE4. Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos.</li> <li>• CE15. Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos</li> <li>• CE20. Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales.</li> <li>• CE26. Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender el entorno histórico de la actual industria digital y los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales</li> <li>• Identificar las fuentes de información económica relevante y su contenido.</li> <li>• Especificar los requisitos que satisfacen el modelo de juego propuesto por el productor, generando soluciones aceptables en coste y tiempo.</li> <li>• Reflexionar sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.</li> <li>• Interpretar datos relevantes de índole económica, política y cultural en el diseño de productos interactivos.</li> </ul>

## 5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

- Sociedad de la información y medios digitales
- Límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.
- Impacto socio-cultural de la tecnología en la era digital.
- Relaciones existentes entre Tecnología, diseño y cultura en la Economía Digital.
- Cultura digital y comunicación. La brecha digital y su impacto social
- Redes sociales y comunicación en social media
- Oportunidades de la industria digital

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Sociedad de la información y medios digitales	Semanas 1-2
Límites éticos y jurídicos	Semanas 3-4
Impacto socio-cultural	Semanas 5-6
Relaciones Tecnología, diseño y cultura	Semanas 7-8
Cultura digital y comunicación	Semanas 9-10
Redes sociales y comunicación	Semanas 11-12-13
Oportunidades de la industria digital	Semanas 14-15

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	14	0	14
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	3	0	3
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	3	0	3
Clases prácticas		0	0	0
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	3	0	3
	Actividades de evaluación	3	0	3
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	24	24
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	24	24
Estudio y trabajo autónomo, individual		27	48	75
Total		27	48	75

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portafolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Castells, M. (2006) La Era De La Información. Volumen 1. La sociedad red. Alianza Editorial.
- Giddens, A (2014) Sociología. Ed. Alianza

#### **Bibliografía recomendada**

- Abt, C (1970) Serious Games. Ed. Viking Press. Nueva York
- Ariño (1997) Sociología Cultural. Formas de clasificación en las sociedades complejas. Ed. Anthropos
- Bustamante, E (Coord.) (2009) Cultura y comunicación para el siglo XXI. Ed. Ideco
- Castells, M. (2004) La sociedad red. Una vision global. Ed. Alianza
- Edery, D y Mollick, E (2009) Changing the game: how videogames are transforming the future of business. Ed. FT Press. New Jersey
- Gaitán Moya, J.A. – Piñuel Raigada J.L. (1998) Técnicas de investigación en comunicación social. Ed. Síntesis
- Gee, J. P. (2004) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ed. Aljibe
- Gros, B (2008) Videojuegos y aprendizaje. Ed. Graó
- Levis, D (1997) Los videojuegos. Un fenómeno de masas. Ed. Paidós de Comunicación
- Pons, A (2013) El desorden digital. Ed. Siglo XXI España

## **10.- OBSERVACIONES**

#### **TIPOLOGÍA DEL AULA:**

- Aula estándar con proyector y audio.
- Pizarra.

#### **MATERIALES:**

No.

#### **SOFTWARE:**

Recursos necesarios para el trabajo personal del alumno, fuera de clase:

- Ordenador de gama doméstica y/o tablet
- Conexión a internet
- Software con Procesador de texto
- Software para el diseño de presentaciones