

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

SOCIEDAD DIGITAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Ingeniería del Software
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Fundamentos Interdisciplinarios
Denominación de la asignatura:	Sociedad Digital
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Híbrido Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Laura Raya González Susana Rodríguez
E-mail:	laura.raya@u-tad.com susana.rodriguez@u-tad.com
Teléfono:	

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

2.1 Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece a la materia de Fundamentos Interdisciplinarios, donde se pretende que el estudiante adquiera conocimientos esenciales no tan técnicos, pero si complementarios a sus aprendizaje y desempeño como ingeniero.

2.2 Descripción de la asignatura

Esta asignatura hace referencia al estudio de las implicaciones tecnológicas en la sociedad, el papel fundamental que la ingeniería del software y sus avances provocan en la ciudadanía. En esta asignatura, el alumno conocerá las tendencias claves que van surgiendo en el día a día de los ciudadanos, conocimiento todas las tecnologías que durante su carrera irán profundizando y donde irán aprendiendo a desarrollar.

Sociedad digital es una asignatura que tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes una perspectiva amplia que les permita identificar, comprender y explicar

los cambios sociales producidos a raíz de la introducción de tecnologías de la información y de la comunicación basadas en la microelectrónica.

A lo largo del temario de la asignatura se hace un recorrido por las nuevas configuraciones sociales y económicas que se han ido gestado desde finales del siglo XX, teniendo en cuenta aspectos como el surgimiento de la llamada “brecha digital”, la creciente importancia de la gestión correcta de los datos y de la protección de la privacidad personal, las nuevas tendencias educativas, las posibilidades para una participación ciudadana más activa, así como el impacto social de las últimas tendencias tecnológicas.

3. COMPETENCIAS

Competencias Básicas y Generales

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CG5 - Gestión de los recursos humanos y tecnológicos para la correcta realización de proyectos informáticos

CG7 - Conocimiento de los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos de desarrollo de software.

CG8 - Conocimiento del entorno laboral, de los recursos de empleabilidad y del marco legal en el ámbito de la profesión

CG10 - Uso de técnicas creativas para la realización de proyectos informáticos

CG12 - Capacidad de participación en la toma de decisiones, relativas al desarrollo de un proyecto digital, basada en el análisis de su contexto y de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido

CG14 - Conocimiento de las necesidades de las industrias y de las economías a nivel global así como de la globalización, sus consecuencias y sus aplicaciones a los negocios digitales

Competencias Específicas

CE25 - Conocimiento de los fundamentos del lenguaje visual, de las técnicas de creación visual y de las herramientas asociadas a ellas

CE26 - Conocimiento de los fundamentos en los que se basa la interacción hombre-máquina y del papel que juega esta interacción en el desarrollo de proyectos digitales.

CE27 - Conocimiento de métodos y técnicas relacionados con la conceptualización, diseño, análisis y evaluación de productos interactivos usables y accesibles

CE28 - Conocimiento de los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica

Competencias Transversales

CT1 - Conocimiento de la definición, el alcance y la puesta en práctica de los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico
CT2 - Conocimiento de los principales agentes del sector y del ciclo de vida completo de un proyecto de desarrollo y comercialización de contenidos digitales
CT5 - Desarrollo de las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

4. CONTENIDOS

Tema 1: Fundamentos de sociología general.

- 1.1 El éxito llama al éxito.
- 1.2 La sociedad de la información y los medios digitales. La sociedad red.
- 1.3 Open source y empresa 2.0 (ubicuidad, teletrabajo).

Tema 2: Las Redes sociales y su impacto en la sociedad.

- 2.1 Las redes sociales como conexión.
- 2.2 El precio de los datos (Big data)
- 2.3 La privacidad personal.

Tema 3: La brecha digital y su impacto social.

- 3.1 El impacto socioeconómico de la brecha digital.
- 3.2 Desarrollo y soluciones desde una perspectiva global.

Tema 4: Sociología de la comunicación y tecnológica.

- 4.1 Democracia y participación ciudadana.
- 4.2 Efecto Google
- 4.3 Impacto de la Tecnología en la Sociedad. Tendencias Tecnológicas.

Tema 5: Oportunidades de la sociedad digital

- 5.1 La ética del Ingeniero Software.
- 5.2 La nueva educación 2.0
- 5.3 Hacia la normalización de la discapacidad mediante la tecnología digital.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

Las clases teórico-prácticas seguirán el siguiente esquema:

1. Brainstorming con una serie de preguntas guía con las que los alumnos aborden el tema.
2. Estructuración lógica de términos planteados durante el apartado anterior que formen un planteamiento inicial coherente de la temática a estudiar.
3. Explicación teórica en clase magistral de aspectos de especial relevancia para el tema en cuestión que fijen conceptos básicos de la asignatura.
4. Actividades según el tema en concreto:
 - a. Debate grupal y discusión en torno a los textos, videos o recursos clave Recomendados.
 - b. Estudio de casos concretos de especial relevancia en el tema tratado.
 - c. Trabajo en equipo, colaborativo, para el desarrollo del proyecto de cada uno de los grupos: diseño y desarrollo de una tecnología digital al servicio de un problema social concreto
 - d. Explicación de los trabajos grupales evaluables.
5. Visualización y explicación de distintos ejemplos, nacionales e internacionales, de tecnologías digitales interactivas que han dado respuestas a los problemas de cada uno de los ámbitos estudiados.

El método de trabajo presupone la implicación activa de los alumnos en todos los estadios de cada sesión de trabajo. Su intervención es decisiva para el avance y progreso de cada sesión. El aprendizaje se basa en el estudio de textos, videos, resolución de casos y problemas reales detectados y analizados por los propios alumnos mediante una guía adecuada.

Se alienta la participación, el valor de los procesos y el aprendizaje a partir de los errores cometidos y de las conclusiones públicas. Se recompensa la participación, la colaboración, el respeto al resto de opiniones y el trabajo en equipo.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	15	100%
AF2 Clases Prácticas	10	100%
AF3 Tutorías	3	100%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	20	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	22	0%
AF6: Actividades de Evaluación	5	100%

6. DESARROLLO TEMPORAL

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1: Fundamentos de sociología general	Semanas 1-2-3-4
Tema 2: Las Redes sociales y su impacto en la sociedad	Semanas 5-6-7
Tema 3: La brecha digital y su impacto social	Semanas 8-9-10
Tema 4: Sociología de la comunicación y tecnológica	Semanas 11-12-13
Tema 5: Oportunidades de la sociedad digital	Semanas 14-15

7. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en actividades de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	10%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	80%

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Participación en los grupos de discusión, actitud crítica y colaborativa.	<p>Implicación activa en los espacios de discusión.</p> <p>Capacidad crítica e incorporación de ideas ajenas.</p> <p>Evolución de las ideas iniciales en contraste con los contenidos expuestos y desarrollados en clase.</p>	20%
Calificación de los trabajos individuales de clase	<p>Se exigirá un correcto uso del lenguaje.</p> <p>Se penalizarán las faltas de ortografía, los fallos de redacción (ideas poco explicadas, esquematización, formalización de conclusiones propias...) y la mala presentación.</p>	20%
Calificación de los trabajos grupales referentes a los temas del curso	<p>Se exigirá un correcto uso del lenguaje. Calidad, diseño, funcionalidad y presentación del trabajo.</p> <p>Se penalizarán las faltas de ortografía, los fallos de redacción (ideas poco explicadas, esquematización, formalización de conclusiones propias...) y la mala presentación.</p>	20%

		<p>Todos los trabajos grupales se presentarán ante el resto de los compañeros las dos últimas semanas de clase, en la que todos los miembros deberán exponer su parte trabajada.</p>	
Examen obligatorio	final	<p>Compresión de los conceptos básicos de la asignatura: la implicación de las tecnologías digitales en diferentes procesos sociales.</p> <p>Se exigirá un correcto uso del lenguaje, se penalizarán las faltas de ortografía y los fallos de redacción (ideas poco explicadas...).</p>	40%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

Convocatoria ordinaria

- El alumno deberá de entregar y aprobar con nota de cinco sobre diez el trabajo de grupo. Contará un 20% de la nota final.
- El alumno deberá de entregar y aprobar con nota de cinco sobre diez los trabajos individuales. Contará un 20% de la nota final.
- El alumno deberá aprobar el examen final obligatorio con nota de cinco sobre diez. Contará un 40% de la nota final.
- Para aprobar la asignatura todas las partes han de tener una calificación superior a 5 sobre 10.

Convocatoria extraordinaria

- Entregar y aprobar con nota de cinco sobre diez los trabajos individuales propuestos. Contará un 50% de la nota final.
- Presentarse y aprobar el examen final con nota de cinco sobre diez. Contará un 50% de la nota final
- Para aprobar la asignatura ambas partes han de tener una calificación superior a 5 sobre 10.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Bauman, Z (2010) Mundo consumo. Ed. Paidós Ibérica.
- Castells, M. (2004) La sociedad red. Una visión global. Alianza Editorial.
- Castells, M. (2006) La era de la Información. Volumen 1. La sociedad red. Alianza Editorial.
- Giddens, A (2014) Sociología. Ed. Alianza.
- Levitt, S. D. y Dubner, S. J. (2007) Freakonomics. Ed. Zeta
- Pons, A (2013) El desorden digital. Ed. Siglo XXI España

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
- Bauman, Z. (2011) Modernidad líquida. Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Berenguer, J. M. – Ramos –Yzquierdo, J. A. (2003) Negocios Digitales. Competir usando tecnologías de información. Ed. Eunsa.
- Bourdieu, P. (2013) El oficio del sociólogo. Ed. Siglo XXI.
- Bustamante, E (Coord.) (2009) Cultura y comunicación para el siglo XXI. Ed. Ideco
- Cea D Ancona, M. (1996) Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social. Ed. Síntesis.
- 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
- Gros, B (2015) Artículo en EKS, abril 2015 vol.16 nº 1, pp. 58-68. “La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes”. <http://goo.gl/Xwi7yO>
- Hernández Sampieri, R. (2014) Metodología de la investigación. Ed. McGraw Hill.
- Levis, D (1997) Los videojuegos. Un fenómeno de masas. Ed. Paidós de Comunicación
- Pérez Tornero, J. M. (2005) Artículo en Universidad de Huelva: “El futuro de la Sociedad digital y los nuevos valores de la educación en medios”. <http://goo.gl/uir9MP>
- Valles, M Entrevistas cualitativas. Cuaderno Metodológico CIS 32. Ed. CIS.
- Zallo, R (1992) El mercado de la cultura. Ed. Gakoa

6. MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

MATERIALES:

Materiales necesarios del alumno:

- Ordenador personal con Windows