



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051431 **Nombre:** Ciencia, Razón y Fe

Créditos: 6,00 ECTS **Curso:** 4 **Semestre:** 1

Módulo: HUMANIDADES

Materia: HUMANIDADES **Carácter:** Obligatoria

Rama de conocimiento:

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2054A Oscar Diaz Ruiz (Profesor responsable)

oscar.diaz@ucv.es



Organización del módulo

HUMANIDADES

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
ANTROPOLOGÍA	6	Antropología	6	1/2
HUMANIDADES	12	Ciencia, Razón y Fe	6	4/1
		Moral Social - Deontológica	6	4/2



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R10 - Reconocer los límites que han de tener las producciones de animación y videojuegos tanto propias como ajena como elemento de comunicación y educación social que son teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA6.39/ RA7.35 / RA8.43]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.



R11 - Explicar cómo su trabajo, en el ámbito del grado, puede ser una oportunidad de contribuir al bien común, a la consecución de los derechos humanos y a la construcción de una sociedad más justa gracias a la gran influencia social y mediática que ostenta teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA6.40 / RA7.36 / RA8.41]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R4 - Mostrar de forma razonada cuales son las aportaciones a la cultura y al avance de la humanidad que tienen su origen en la ciencia y cuáles en la fe y cómo ambos conocimientos pueden ser complementarios. [RA6.34 / RA3.22]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.



R5 - Distinguir los ámbitos de la ciencia y de la fe y cómo ambos pueden derivar en planteamientos éticos comunes. [RA6.35 / RA3.23]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
 - Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
 - Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.
-

R6 - Analizar críticamente la presencia de planteamientos, científicos, pseudocientíficos, mitológicos y religiosos como fuente argumental de numerosas creaciones del ámbito de la animación y de los videojuegos. [RA6.36 / RA3.24]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
 - Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
 - Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.
-



R7 - Realizar propuestas narrativas que pudieran servir de base argumental para la creación de guiones o storyboards en el ámbito de la animación o los videojuegos en los que se muestre que se ha adquirido los conocimientos adquiridos en la asignatura teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA6.37 / RA3.25 / RA7.33 / RA8.40]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R8 - Emitir juicios de forma argumentativa, citando las fuentes, sobre casos reales o simulados, dilemas morales o problemáticas de actualidad, donde esté implicado el ser humano como ser social en cualquiera de los ámbitos estudiados. [RA6.38]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.



R9 - Argumentar con solidez sobre las consecuencias éticas y repercusión sociales en las personas más vulnerables (sobre todo en la infancia) de los productos de la animación y los videojuegos teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA3.26 / RA6.41 / RA7.34 / RA8.42]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
 - Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
 - Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
-



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R8, R9, R10	40,00%	SE1 - Pruebas escritas.
R4, R6, R10, R11	20,00%	SE4 - Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc)
R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11	40,00%	SE5 - Pruebas orales.

Observaciones

Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación. Por lo que a la asignatura de Ciencia, Razón y Fe se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios: elaboración de un trabajo que supondrá el 50% de la asignatura y una prueba final escrita que supondrá el 50% restante, tanto en 1^a convocatoria como en la 2^a convocatoria.

Criterios para la concesión de la Matrícula de Honor:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a



alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Uso de la IA en la asignatura:

- Se permite el uso de la IA para:
 - Generar esquemas o mapas conceptuales como apoyo al estudio.
 - Recibir retroalimentación sobre la claridad o coherencia de un texto propio.
 - Mejorar la redacción de documentos escritos, siempre que el contenido original sea del estudiante.
 - Simular entrevistas, cuestionarios o conversaciones como parte de prácticas de recolección de datos.
- No se permite el uso de la IA para:
 - Redactar secciones del trabajo final o de las prácticas.
 - Formular hipótesis, objetivos o conclusiones de tareas.
 - Sustituir el proceso de análisis y valoración de las distintas tareas propuestas en el aula.
 - Generar avatares de IA como forma de presentación de trabajos en vídeo/audio.
- Criterios de cita y atribución:
 - Toda utilización de herramientas de IA deberá estar declarada de forma explícita en el documento entregado (por ejemplo, en una nota al pie o en un anexo).
 - Se indicará el nombre de la herramienta, el propósito de uso (ej. revisión gramatical, organización de ideas, ejemplo de redacción) y en qué parte del trabajo se ha empleado.
 - El uso responsable de la IA se evaluará como parte de los criterios de originalidad y honestidad académica, no siendo posible superar el 30% del total del trabajo el uso de citas y herramientas de IA, para ello se utilizará la aplicación Turnitín en todas las entregas que se realicen desde la plataforma de docencia.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1 MD1 - Clase invertida.



M2 MD2 - Clase magistral participativa.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo. en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa.	30,00	1,20
AF5 - Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa.	30,00	1,20
TOTAL			60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa.	40,00	1,60
AF5 - Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa.	50,00	2,00
TOTAL			90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Bloque I. El conocimiento y las distintas aproximaciones al mismo	Unidad didáctica 1. Conocimiento científico y conocimiento religioso Unidad didáctica 2. Ciencia y fe ¿Incompatibles o complementarias?
Bloque II. La ciencia moderna	Unidad didáctica 3. Nacimiento de la ciencia moderna Unidad didáctica 4. El caso Galileo Unidad didáctica 5. El universo y su origen Unidad didáctica 6. Los científicos modernos y la pregunta sobre Dios Unidad didáctica 7. Ciencia y ética Unidad didáctica 8. Ciencia, religión y medio ambiente
Bloque III. Argumentos y relatos en la producción de relatos digitales y videojuegos	Unidad didáctica 9. El análisis crítico de los mensajes subyacentes sobre ciencia, mitología y religión que se transmiten y sostienen las narraciones en el ámbito de la animación y los videojuegos.



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Bloque I. El conocimiento y las distintas aproximaciones al mismo	5	10,00
Bloque II. La ciencia moderna	15	30,00
Bloque III. Argumentos y relatos en la producción de relatos digitales y videojuegos	10	20,00

Referencias

ARTIGAS, MARIANO, *Ciencia, razón y fe*, EUNSA 2011

ARTIGAS, MARIANO, *Ciencia y religión. Conceptos fundamentales*. EUNSA 2007

BOLLARÉ, M. - BONNASSIES, O., *Dios la ciencia y las pruebas. El albor de una revolución*, Editorial Funambulista 2023

CAMPBELL, JOSEPH, *El héroe de las mil caras*, Atalanta 2020

HUIZINGA, JOHAN, *Homo ludens*, Alianza Editorial 2012

POOLE, DIEGO, *¿Qué es el relativismo?*, Palabra 2025

RATZINGER, JOSEPH - BENEDICTO XVI, *Fe y ciencia. Un diálogo necesario*, Editorial Sal Terrae 2023

UDÍAS VALLINA, AGUSTÍN, *Ciencia y religión. Dos visiones del mundo*, Editorial Sal Terrae 2010

VAZ, BORJA, *El siglo de los videojuegos*, Arpa Editores 2023