

<p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO Retos futuros: digitalización y desafíos globales</p>	<p>Créditos ECTS 6</p>
<p>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Formación obligatoria, 2º</p>	<p>Lengua en la que se impartirá Euskera, castellano, inglés</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS:</p> <p>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</p> <p>CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <p>CG3 - Competencia transcultural (cross-cultural): Trabajar con personas y/o en entornos culturales diversos, adaptando su quehacer a las circunstancias requeridas (idiomáticas, culturales, intelectuales...) en los mismos, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p>CG5 - Inteligencia social: Relacionarse de manera asertiva, empática y constructiva con otras personas y/u organizaciones, desarrollando redes de comunicación y aprendizaje, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>CE1. Identificar y valorar las diferentes tecnologías digitales presentes en sus contextos diarios (sociales, familiares, económicos, educativos, laborales...) tomando en consideración tanto las aportaciones de las mismas como los riesgos o peligros -individuales y colectivos que pueden conllevar.</p> <p>CE2. Identificar, gestionar y aplicar los principios, normativas y legislación existentes sobre el uso de tecnologías digitales en sus contextos diarios (sociales, familiares, económicos, educativos, laborales...) con el fin de evitar -o, cuando menos, minimizar- las consecuencias negativas de dicho uso tanto a las personas como a la comunidad.</p> <p>CE3. Analizar y valorar las principales tendencias de la sociedad digital global (sociales, económicas, tecnológicas, educativas, laborales...), a fin de desarrollar ideas y propuestas que permitan mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.</p> <p>CE10. Identificar y analizar las posibilidades de ocio o tiempo libre que se presentan a las personas -a partir de los (nuevos) contextos laborales de la sociedad digital- con el fin de generar ideas y propuestas que posibiliten tanto el desarrollo de los aspectos más propios de las personas como la participación e implicación en acciones que impulsen la igualdad, equidad y sostenibilidad a nivel local y global.</p>	
<p>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia</p>	

- Identificar los principales desafíos de la era digital global para analizar en qué medida apelan a la ciudadanía global, a la responsabilidad social, al desarrollo sostenible y al bien común
- Identificar el impacto de las tecnologías digitales de información y comunicación (TIC) para calibrar su incidencia en nuestras sociedades
- Utilizar los fundamentos de la ética digital para estudiar los nuevos horizontes planteados por la tecnología (Big Data, robótica, reconocimiento facial...)
- Utilizar los fundamentos de la ética del desarrollo a fin de señalar los principales argumentos, conceptos y principios que pueden orientar las políticas de desarrollo tanto en el interior de los países como en las relaciones internacionales
- Visitar instituciones globales y laboratorios digitales internacionales con el fin de estudiar su labor y analizar su potencial para trabajar en acciones que impulsen la igualdad, equidad y sostenibilidad a nivel local y global.
- Relacionarse con gente de entornos culturales diversos para establecer una comunidad de aprendizaje sobre la sociedad digital global

Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

ME1. Lección magistral
ME3. Análisis de casos
ME4. Aprendizaje cooperativo

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (45 horas, 30 %):

- AP6. Presentación de teoría y conceptos asociados 15 Horas
- AP12. Realización de trabajos de campo a través de viajes y prácticas 25 Horas
- AP13. Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling 5 Horas

Actividades no presenciales (105 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 50 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo 55 Horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV1. Trabajos en grupo (preparación del informe): 40%

EV3. Exposiciones y presentaciones (presentación de storytelling): 40%

EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas: 10%

EV6. Autoevaluación y coevaluación del alumno: 10%

Breve resumen de contenidos

- La sociedad contemporánea como sociedad del riesgo
- El crecimiento y sus límites: desarrollo científico-tecnológico, desarrollo social
- Ciudadanía global, responsabilidad social y bien común
- Ética digital: estándares éticos, robótica, Inteligencia Artificial y Big Data
- Ética del desarrollo: fines y medios del desarrollo local y global