

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	ÉTICA Y EFICACIA PROFESIONAL
Titulación	GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
Escuela/ Facultad	FACULTAD DE DISEÑO Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS
Curso	1º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial y Virtual
Semestre	S1
Curso académico	2025-2026
Docente coordinador	Raquel Echeandía Sánchez

2. PRESENTACIÓN

Planteamientos éticos en las diferentes esferas de la actividad profesional. El aprendizaje autónomo y la autorregulación en la vida personal y práctica profesional. Claves para organizar y gestionar el trabajo en equipo. Ética y responsabilidad en el ámbito del ejercicio profesional. Derecho y legislación aplicable. Deontología en los ejercicios de las especialidades profesionales reguladas y mecanismos de control. El ejercicio del diseño como profesión y su dimensión social y medioambiental. Diseño para todos: una forma de diseñar integradora y sostenible. Comportamiento profesional y las variables que facilitan la eficacia de las personas en el ámbito laboral: la responsabilidad, la capacidad, la automotivación, la autogestión, la suerte y la simplificación.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- **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.

Competencias transversales:

- **CT07: Conciencia de los valores éticos:** Capacidad para pensar y actuar según principios universales basados en el valor de la persona que se dirigen a su pleno desarrollo y que conlleva el compromiso con determinados valores sociales.
- **CT11: Planificación y gestión del tiempo:** Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- **CT15: Responsabilidad:** Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.

Competencias específicas:

- **CE9:** Apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño de representaciones interactivas.
- **CE11:** Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de los videojuegos.
- **CE21:** Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales de creación artística al ámbito de los videojuegos.

Resultados de aprendizaje:

- **RA1** - Analizar desde el punto de vista ético casos relacionados con su actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente.

- **RA2** - Discernir frente a un dilema ético mediante argumentaciones razonadas y justificadas.
- **RA3** - Reconocer y asumir las consecuencias derivadas de los actos propios y ajenos.
- **RA4** - Emitir juicios de valor sobre actitudes y comportamientos propios y ajenos en base a normas establecidas.
- **RA5** - Utilizar información, recursos y tecnologías con autonomía para alcanzar sus objetivos de aprendizaje.
- **RA6** - Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica profesional.
- **RA7** - Resolver problemas partiendo de premisas o información.
- **RA8** - Mostrar suficiencia a la hora de plantearse nuevos problemas y buscarles solución de manera autónoma.
- **RA16** - Respetar las normas de comunicación en entornos multiculturales.

4. CONTENIDOS

Planteamientos éticos en las diferentes esferas de la actividad profesional. El aprendizaje autónomo y la autorregulación en la vida personal y práctica profesional. Claves para organizar y gestionar el trabajo en equipo. Ética y responsabilidad en el ámbito del ejercicio profesional. Derecho y legislación aplicable. Deontología en los ejercicios de las especialidades profesionales reguladas y mecanismos de control. El ejercicio del diseño como profesión y su dimensión social y medioambiental. Diseño para todos: una forma de diseñar integradora y sostenible. Comportamiento profesional y las variables que facilitan la eficacia de las personas en el ámbito laboral: la responsabilidad, la capacidad, la automotivación, la autogestión, la suerte y la simplificación.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

Modalidad presencial

1. Clase magistral
2. Aprendizaje cooperativo

Modalidad a distancia

1. Clase magistral a través de Web Conference
2. Aprendizaje cooperativo

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad Presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	22,5
Exposición oral de trabajos	5
Informes y escritos	13,5
Trabajo autónomo	50
Debates y coloquios	9
Tutoría y seguimiento académico	18
Pruebas de conocimiento	2
TOTAL	150

Modalidad Online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales virtuales síncronas	30
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	22,5
Exposición oral de trabajos	5
Informes y escritos	13,5
Estudio de contenido y documentación complementaria (Trabajo autónomo)	50
Foros	9
Tutoría y seguimiento académico virtual	18
Pruebas de conocimiento	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	80%

Entrega de y/o presentación de trabajos	20%
---	-----

Modalidad a distancia:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	80%
Entrega de y/o presentación de trabajos	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

En la modalidad presencial, para tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 50%, es decir no tener una cantidad de faltas no justificadas de asistencia que superen el 50% sobre el total de clases de la asignatura.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura, y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 4
Actividad 2.	Semana 8
Actividad 3.	Semana 11
Actividad 4.	Semana 14
Prueba presencial de conocimiento	Semana 16

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Braungart, Michael; McDonough William (2005). Cradle to cradle. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas. 1ª ed. Madrid: McGrawHill.
- Cortina, Adela (2005). Ética. Madrid, AkaL.
- Covey, Stehphen R. (1989). Los siete hábitos de la gente altamente efectiva. Paidós.
- Droit, Roger-Pol (2010). La ética explicada a todo el mundo. Paidos Ibérica.
- Forsyth, P. (2005). Cómo administrar su tiempo. Gedisa.
- Jonas, Hans (1995). El principio de responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica. 1ª ed. Barcelona: Herder.
- Ménard, J. D. (2004). Cómo organizar el tiempo en la vida personal y profesional. Barcelona: Larousse.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Bauman, Zigmunt (1999). La modernidad líquida. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Cortina, Adela (2014). ¿Para qué sirve realmente la Ética? Barcelona, Paidos.
- Kahneman, Daniel (2012). Pensar rápido, pensar despacio. Madrid, Debate
- Ordine, Nuncio (2013). La utilidad de lo inútil. Barcelona, Acantilado.
- Pardo, Jose Luis (2010). Nunca fue más hermosa la basura. Barcelona, Galaxia Gutenberg.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.