

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Eficacia Personal y Profesional
Titulación	Grado en Ingeniería Informática
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial / Online
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Janaina Cejudo Sanches

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura pertenece al Módulo Conocimientos Transversales, formado por las siguientes asignaturas:

- Eficacia Personal y Profesional
- Impacto e Influencia Relacional
- Liderazgo Emprendedor

Las competencias pretenden formar al estudiante en aspectos no meramente técnicos que le ayuden a su desarrollo profesional y personal.

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:

- CT1 - Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT3 - Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT7 - 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.
- CT9 - Habilidades en las relaciones interpersonales: Capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de la otra persona.
- 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.
- CT16 - Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- CT17 - Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

Competencias Generales:

- CG9. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
- CG11. Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.

Competencias específicas:

- CE7 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- CE9 Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

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.
- RA9: Participar y colaborar de forma activa en equipos de trabajo.
- RA10: Solicitar ideas y opiniones para la toma de decisiones y planes conjuntos.
- RA11: Asumir responsabilidades compartidas en proyectos comunes.
- RA12: Reconocer y actuar ante conflictos interpersonales.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CE9	RA1; RA2; RA3; RA4, RA9; RA10; RA11
CE7	RA5; RA6; RA7; RA8; RA12

4. CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura engloban:

- 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 individual y en equipo.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- **MD1. Encuesta de objetivos e intereses.** Se utiliza para establecer los objetivos de la materia, recoger los intereses del alumno sobre la misma, y posteriormente ir haciendo referencia a lo largo del curso para que el grupo de alumnos vaya valorando la consecución de esos objetivos e intereses.
- **MD2. Clase magistral, temas de estudio y seminarios.** Las llamadas “clases magistrales” en la modalidad presencial, en modalidad virtual se pueden denominar temas de estudio y seminarios, y se realizan a través de lectura de temas, notas técnicas y seminarios usando webconference (que son grabadas para poder ser accedidas por los estudiantes), para posteriormente realizar un foro de preguntas sobre el tema con asistencia del profesor.
- **MD4. a) Investigación por grupos y/o b) resolución de problemas por grupos.** Se utilizará para el desarrollo del conocimiento tanto declarativo como procedimental. En el tipo a) se asigna un tema diferente a cada grupo, para que lo investigue; luego se forman nuevos grupos en el que cada componente del grupo ha investigado uno de los temas, y se proponen al nuevo grupo actividades de comprensión y de resolución de problemas. En el tipo b) se proponen una serie de preguntas cortas o problemas cortos, para su resolución en grupo.
- **MD7. Estudio de casos prácticos.** Se utilizarán para el desarrollo del conocimiento condicional. En modalidad virtual se utiliza para desarrollar contenidos prácticos de las materias mediante foros y seminarios Esta metodología es también aplicable en el aula para la modalidad presencial.
- **MD8. Experiencias de campo, conferencias, visitas a empresas e instituciones.** Se utilizarán para el desarrollo del conocimiento condicional. En modalidad presencial podrán realizarse todas, mientras que, en modalidad virtual, solo podrá realizarse la asistencia a conferencias, ya que estarán disponibles remotamente en vivo (mediante tecnologías de difusión tipo *streaming*) o grabadas y difundidas posteriormente.

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
AF1: Clases magistrales, lectura de temas y materiales complementarios, realización de actividades individuales y colaborativas	50 h
AF2: Debates y seminarios en formato de participación grupal	25h
AF3: Estudio autónomo	50 h
AF4: Tutorías, seguimiento académico y evaluación	25 h
TOTAL	150 h

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
AF6: Clases magistrales, lectura de temas y materiales complementarios, realización de actividades individuales y colaborativas	50 h
AF7: Trabajos en grupo, debates y seminarios en formato de participación grupal	25h
AF3: Estudio autónomo	50 h
AF8: Tutorías, seguimiento académico y evaluación	25 h
TOTAL	150 h

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 objetivas: actividades evaluables en clase resueltas de modo individual	30
Actividades entregables de modo individual y/o grupal (trabajos, argumentaciones, argumentaciones escritas, búsqueda de información y diario reflexivo)	30
Actividades de reflexión, Actividades realizadas fuera del aula y Participación en debates y foros dentro y fuera del aula	40

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento, exámenes, test.	60
Actividades entregables de modo individual y/o grupal (trabajos, argumentaciones, argumentaciones escritas, búsqueda de información y diario reflexivo)	20
Actividades de reflexión: Elaboración de mapas mentales y diarios reflexivos. Asistencia y Participación en actividades como conferencias, seminarios, foros, etc.	5
Evaluación de competencias básicas (que podrá estar repartida en el resto de las evaluaciones)	5

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

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás

- Aprobar las pruebas objetivas con una nota mayor o igual a 5.
- Obtener una nota mayor o igual a 5 de media en las actividades entregables de la asignatura.
- Tener un mínimo de un 50% de asistencia

La nota en convocatoria ordinaria se considerará como NP (No Presentado) cuando el alumno no haya entregado ninguna actividad evaluable de las que forman parte de la media ponderada.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás •

Aprobar las pruebas objetivas con una nota mayor o igual a 5.

- Entregar de nuevo todas las actividades entregables suspensas en ordinaria y obtener una nota mayor o igual a 5 de media.

Se deben entregar todas 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.

La nota en convocatoria ordinaria se considerará como NP (No Presentado) cuando el alumno no haya entregado ninguna actividad evaluable de las que forman parte de la media ponderada.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividades experienciales en clase resueltas de modo individual	Semana 1-18
Actividades de búsqueda y síntesis de información para debates y presentaciones	Semana 3-18
Actividades de reflexión (elaboración de mapas mentales y diarios reflexivos)	Semanas 1-18
Actividades fuera del aula	Semana 1-18

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

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- “Ethics, Technology & Engineering” Ibo Van de Poel & Lamber Royakkers, 2011
- “The 7 Habits of Highly Effective People” Stephen Covey, 1989
- “Ética para Amador” Fernando Savater 1991
- “El Mundo de Sofía” Jostein Gaarder 1991

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.