

## 1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	ÉTICA Y EFICACIA PROFESIONAL
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Creative Campus
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Ángela Monje

## 2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura pertenece al **MÓDULO 3: DESARROLLO COMPETENCIAL EN EL ENTORNO SOCIAL Y PROFESIONAL** del plan de estudios de Grado en Diseño, formado por las siguientes materias, todas de 6 ECTS:

- **ÉTICA Y EFICACIA PROFESIONAL (BÁSICA)**
- Influencia e impacto relacional (Obligatoria)
- Técnicas de Creatividad (Obligatoria)
- Liderazgo emprendedor (Obligatoria)
- Comunicación y Marketing (Obligatoria)
- Gestión del Diseño (Obligatoria)

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 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:

- 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.

#### Competencias transversales:

- 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.

#### Competencias específicas:

- CE12. Capacidad para emitir juicios de valor analizando desde un punto de vista ético los casos dentro de la actividad profesional.
- CE13. Capacidad para desarrollar habilidades comunicativas para la correcta transmisión de las ideas en un grupo de trabajo.
- CE15. Capacidad para tomar decisiones razonadas, adecuar el comportamiento a distintas situaciones y asumir un estilo de liderazgo adecuado a cada situación.
- CE16. Capacidad para desarrollar un pensamiento crítico, creativo y reflexivo en el ámbito profesional del diseño.
- CE19. Conocimiento de la organización profesional y de los modelos de negocio de empresas relacionadas con el sector del diseño.

#### Resultados de aprendizaje:

- RA1: El estudiante aprenderá a: Analizar desde el punto de vista ético casos relacionados con su actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente. Discernir frente a un dilema ético mediante argumentaciones razonadas y justificadas.
- RA2: Reconocer y asumir las consecuencias derivadas de los actos propios y ajenos.
- RA 3: Emitir juicios de valor sobre actitudes y comportamientos propios y ajenos en base a normas establecidas.
- RA7: Participar y colaborar de forma activa en equipos de trabajo. Solicitar ideas y opiniones para la toma de decisiones y planes conjuntos.

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
CB3 CE1, CE15	RA1: El estudiante aprenderá a: Analizar desde el punto de vista ético casos relacionados con su actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente. Discernir frente a un dilema ético mediante argumentaciones razonadas y justificadas.
CT7 CE16, CE 19	RA2: Reconocer y asumir las consecuencias derivadas de los actos propios y ajenos.
CB3 CT9 CE13, CE14, CE15	RA3: Emitir juicios de valor sobre actitudes y comportamientos propios y ajenos en base a normas establecidas.
CT9 CT11 CE13	RA7: Participar y colaborar de forma activa en equipos de trabajo. Solicitar ideas y opiniones para la toma de decisiones y planes conjuntos.

## 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.

La materia está organizada en 4 Unidades de Aprendizaje (U.A.), las cuales, a su vez, están divididas en los siguientes Temas:

### **UNIDAD 1. PLANTEAMIENTOS ÉTICOS EN LAS DIFERENTES ESFERAS DE LA ACTIVIDAD PROFESIONAL**

La unidad reflexiona sobre la necesidad de incluir principios éticos en el mundo profesional en general y en el desempeño de la actividad propia del diseño multimedia en particular.

- Tema 1. Introducción al concepto de ética.
- Tema 2. Ética y Derechos Humanos
- Tema 3. Ética y Empresa
- Tema 4. Ética y Profesiones Digitales.

### **UNIDAD 2. EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y LA AUTORREGULACIÓN EN LA VIDA PERSONAL Y PRÁCTICA PROFESIONAL**

En el entorno laboral propio del siglo XXI, las tareas concretas que un diseñador gráfico y multimedia deberá hacer, así como las necesidades de formación para acometerlas, son cambiantes. Así, la capacidad

de aprender de forma autónoma, la autodisciplina y el equilibrio entre el desarrollo profesional y personal es imprescindible. Esta unidad intentará dar pautas para lograr dicho equilibrio con éxito.

- Tema 5. La toma de decisiones a nivel personal. Conceptos generales.
- Tema 6. Aprendizaje Autónomo
- Tema 7. Vida Personal VS. Vida Profesional
- Tema 8. ¿Qué son las Habilidades Sociales?

### **UNIDAD 3. CLAVES PARA ORGANIZAR Y GESTIONAR EL TRABAJO EN EQUIPO**

El trabajo en equipo es fundamental en el desempeño de un diseñador gráfico y multimedia. Además, estos equipos suelen ser multidisciplinares y multiculturales. en este contexto, las habilidades sociales son imprescindibles para lograr los objetivos propuestos para el equipo y mantener un buen ambiente entre sus miembros y del propio equipo con su entorno.

- Tema 9. Asertividad.
- Tema 10. Escucha Activa y Empatía.
- Tema 11. La toma de Decisiones a nivel Equipo.
- Tema 12. El Trabajo en Equipo y los Roles en su Interior.

### **UNIDAD 4. CLAVES PARA ORGANIZAR Y GESTIONAR EL TRABAJO INDIVIDUAL**

El tiempo, el espacio, las herramientas de comunicación digitales necesitan habilidades específicas de gestión y mantenimiento. Además, el cambio es constante en los entornos laborales propios de la sociedad del conocimiento donde inevitablemente hay que adscribir la profesión de diseño gráfico y multimedia. Esta unidad pretende dotar al estudiante de habilidades y conocimientos suficientes para afrontar el desafío con altas probabilidades de éxito.

- Tema 13. Gestión de los Recursos Personales.
- Tema 14. Gestión del Cambio.
- Tema 15. Feedback.

## **5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

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

- Clase magistral.
- 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:**

<b>Actividad formativa</b>	<b>Número de horas</b>
Asistencia y participación activa en las actividades	25h

Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50h
Trabajo autónomo	50h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

## 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	70%
Entrega y/o Presentación de trabajos	30%

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 obtener una calificación mayor o igual que 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 prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Además, será necesaria la entrega de al menos el 50% de las actividades del curso.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 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 prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

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. En cualquier caso, el número mínimo de actividades a entregar para poder superar la convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.

## 8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Presentación de la materia / presentación de estudiantes / formación de equipos de trabajo	Semana 1
Unidad de aprendizaje 1. Tema 1. Actividad 1	Semana 2
Unidad de aprendizaje 1. Tema 2. Actividad 1	Semana 3
Unidad de aprendizaje 1. Tema 3.	Semana 4
Unidad de aprendizaje 1. Tema 4. Actividad 1	Semana 5
Unidad de aprendizaje 2. Tema 5. Exposición pública de la Actividad 1.	Semana 6
Unidad de aprendizaje 2. Tema 6. Actividad 2	Semana 7
Unidad de aprendizaje 2. Tema 7.	Semana 8
Unidad de aprendizaje 2. Tema 8. Actividad 2	Semana 9
Unidad de aprendizaje 3. Tema 9. Actividad 2	Semana 10
Unidad de aprendizaje 3. Tema 10. Exposición pública de la Actividad 2.	Semana 11
Unidad de aprendizaje 3. Tema 11. Actividad 3	Semana 12
Unidad de aprendizaje 3. Tema 12. Actividad 3	Semana 13
Unidad de aprendizaje 4. Tema 13.	Semana 14
Unidad de aprendizaje 4. Tema 14. Actividad 3.	Semana 15
Unidad de aprendizaje 4. Tema 15. Exposición pública de la Actividad 3.	Semana 16
<b>Entrega/prueba presencial de conocimiento</b>	Semana 17

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. 1era 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. Paidós Ibérica.
- Forsyth, P. (2005). Cómo administrar su tiempo. Gedisa.
- Jonas, Hans (1995). El principio de responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica. 1era 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, Paidós.
- Kahneman, Daniel (2012). Pensar rápido, pensar despacio. Madrid, Debate
- Ordine, Nuncio (2013). La utilidad de lo inútil. Barcelona, Acontilado.
- Pardo, Jose Luis (2010). Nunca fue más hermosa la basura. Barcelona, Galaxia Gutenberg.

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y 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](mailto: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.