

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Ética y Eficacia Profesional
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	1
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial/Online
Semestre	1
Curso académico	2022-2023
Docente coordinador	Guillermo Castilla Cebrián

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 de videojuegos como profesión y su dimensión social y medioambiental. Diseño de videojuegos 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

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.
- CT09: 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.

- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- 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.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- 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.
- 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 Específicas

- CE11: Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de los videojuegos.
- CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

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, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Analizar desde el punto de vista ético casos relacionados con su actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Discernir frente a un dilema ético mediante argumentaciones razonadas y justificadas.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Reconocer y asumir las consecuencias derivadas de los actos propios y ajenos.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Emitir juicios de valor sobre actitudes y comportamientos propios y ajenos en base a normas establecidas.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica profesional.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Resolver problemas partiendo de premisas o información.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Participar y colaborar de forma activa en equipos de trabajo.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Solicitar ideas y opiniones para la toma de decisiones y planes conjuntos.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Asumir responsabilidades compartidas en proyectos comunes.

CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Tomar conciencia de sí mismo y controlar sus emociones.
CB3, CB4, CT09, CT10, CT11, CT14, CT15. CT17, CE11 y CE34	Interpretar hechos y situaciones desde distintos puntos de vista.

4. CONTENIDOS

- **Unidad 1.** Asesoría Profesional
 - *Preparación de Cv's y entrevistas profesionales. Decisiones y liderazgo.*
- **Unidad 2.** Ética en la toma de decisiones
 - *Decisiones en momentos difíciles. Los dilemas éticos.*
- **Unidad 3.** Trabajo en Equipo
 - *construcción de proyectos grupales.*
- **Unidad 4.** Las Dinámicas Competenciales
 - *Técnicas de comunicación y expresión. La introspección e identificación de bloqueos. El desarrollo de dinámicas empresariales, la identificación del talento y la decisión de estrategias.*
- **Unidad 5.** El Proyecto Final
 - *Los objetivos de desarrollo sostenible. Documentación, presupuesto y plan de producción.*

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:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones 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
Lecciones Magistrales virtuales síncronas	30
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	22.5
Exposición oral de trabajos	5
Informes y escritos	13.5
Estudio de contenidos 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	70
Entrega de y/o presentación de trabajos	30

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	70
Entrega de 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 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

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 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividades asociadas a la Unidad 01	Semanas 1 y 2
Actividades asociadas a la Unidad 02	Semanas 3 y 4
Actividades asociadas a la Unidad 03	Semanas 5, 6 y 7
Actividades asociadas a la Unidad 04	Semanas 8 y 9
Actividades asociadas a la Unidad 05	Semanas 10 y 11

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.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Cortina, Adela (2005). Ética. Madrid, Akal.
- Covey, Stephen 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.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

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.