

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	ÉTICA Y EFICACIA PROFESIONAL
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura. Ingeniería y Diseño – Campus creativo
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial y Virtual
Semestre	S1
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Paloma Rodera Martínez

2. PRESENTACIÓN

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. 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

CONOCIMIENTOS

CON05: Identificar la estructura profesional, empresarial, comercial y el modelo de negocio de la industria del diseño gráfico y multimedia.

HABILIDADES

- Compara desde el punto de vista ético casos relacionados con la actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente.
- Analiza un dilema ético utilizando argumentaciones razonadas y justificadas.

COMPETENCIAS

COMP03: Capacidad para emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y multimedia, siempre en el marco de la ética profesional.

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:

Metodología Presencial

1. Clase magistral/web conference
2. Método del caso
3. Aprendizaje cooperativo

Metodología Online

1. Clase magistral/web conference
2. Método del caso
3. 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:

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
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	25h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) (modalidad presencial)	15h
Lectura de temas de contenidos y documentación complementaria (modalidad presencial)	20h
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	50h
Tutoría académica (modalidad presencial)	25h
Debates y coloquios (modalidad presencial)	12h
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	3h
TOTAL	150

Modalidad Online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	20h
Debates y coloquios a través de seminario virtual (modalidad virtual)	12h
Elaboración de informes y escritos (modalidad virtual)	25h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference (modalidad virtual)	15h
Trabajo autónomo (modalidad virtual)	50h
Tutoría virtual (modalidad virtual)	25h
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad virtual)	3h
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 presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5-10%
Informes y escritos	10-15%
Casos	5-10%
Carpeta de aprendizaje	10-15%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5-10%
Informes y escritos	10-15%
Casos	5-10%
Carpeta de aprendizaje	10-15%

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
Actividad 1. Individual	Semana 4
Actividad 2. En grupo	Semana 8
Actividad 3. En grupo	Semana 11
Actividad 4. Individual	Semana 14
Prueba presencial de conocimiento	Semana 15

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. 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. 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, Paidós.
- 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

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.

PLAN DE TRABAJO DE LA ASIGNATURA

CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros y compañeras puedan leerla.

¡Es posible que alguien tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al docente puedes enviarle un mail a **xxxxxxx** o un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar una tutoría previa cita vía mail.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por estudiantes y docentes, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En este apartado se indica el cronograma de actividades formativas, así como las fechas de entrega de las actividades evaluables de la asignatura:

Semana	Contenidos	Actividades formativas/evaluables	Peso en la evaluación de la actividad evaluable
--------	------------	-----------------------------------	---

4	Ética y Derechos Humanos	decálogo	20
8	Calendario/Agenda	Gestión del tiempo	20
12	Espacio de trabajo	Experiencia inmersiva	20
15	Ventana de Johari	Diseño sobre la herramienta	20

Este cronograma podrá sufrir modificaciones que serán notificadas al estudiante en tiempo y forma.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD 1.

Enunciado de Evaluación para la Asignatura de Ética y Eficacia Profesional

Título de la Evaluación: Creación de un Código Deontológico para Diseñadores

Objetivo: En esta tarea grupal, su objetivo es desarrollar un Código Deontológico completo adaptado específicamente para los profesionales de la industria del diseño. Este ejercicio tiene como fin aplicar principios éticos a escenarios del mundo real, fomentando la integridad y eficacia profesional.

Instrucciones:

1. Formación de Grupos:

- Formar grupos de 4-5 estudiantes. Cada grupo trabajará colaborativamente para crear un Código Deontológico para diseñadores.

2. Investigación y Análisis:

- Realizar una investigación sobre los códigos éticos existentes en diversas disciplinas del diseño, como el diseño gráfico, el diseño industrial y el diseño UX/UI.
- Analizar los dilemas éticos comunes que enfrentan los diseñadores y considerar las implicaciones de las decisiones de diseño en los interesados, incluidos clientes, usuarios y la sociedad.

3. Desarrollo del Código Deontológico:

- Desarrollar un Código Deontológico detallado que aborde los principios éticos clave relevantes para la profesión de diseño. Su código debe incluir, pero no limitarse a, las siguientes secciones:

- Introducción: Propósito y alcance del código.
- Valores Fundamentales: Principios éticos básicos que guían a los diseñadores (por ejemplo, integridad, responsabilidad, respeto).
- Conducta Profesional: Comportamientos y estándares esperados en la interacción con clientes, la gestión de proyectos y las prácticas de diseño.
- Confidencialidad: Directrices para manejar información sensible.
- Conflicto de Intereses: Políticas para gestionar posibles conflictos.
- Responsabilidad Social y Ambiental: Consideraciones sobre el impacto del diseño en la sociedad y el medio ambiente.
- Cumplimiento y Aplicación: Procedimientos para abordar violaciones del código y mecanismos para reportar comportamientos poco éticos.

4. Presentación:

- Preparar una presentación que resuma su Código Deontológico. Esto debe incluir una visión general de cada sección, la justificación detrás de sus decisiones y ejemplos de cómo se puede aplicar el código en la práctica.

5. Entrega:

- Entregar un documento escrito de su Código Deontológico, junto con cualquier material complementario (por ejemplo, estudios de caso, directrices) antes del 30/09/24.
- Cada grupo también presentará su Código Deontológico a la clase el 01/10/24.

6. Criterios de Evaluación:

- Relevancia y Exhaustividad: Qué tan bien aborda el código los problemas éticos pertinentes a la profesión del diseño y la profundidad del contenido.
- Claridad y Coherencia: La claridad y organización del código, incluida la facilidad con la que se puede entender y aplicar.
- Aplicación Práctica: La practicidad y aplicabilidad del código en escenarios reales.
- Presentación: La efectividad y profesionalismo de la presentación del grupo, incluida la capacidad para articular la justificación detrás del código y interactuar con la audiencia.

Resultados de Aprendizaje:

- Aplicar principios éticos a la profesión del diseño.
- Desarrollar y articular un Código Deontológico completo.
- Demostrar habilidades de trabajo en equipo y comunicación efectiva.

ACTIVIDAD 2

Título de la Evaluación: Creación de una Agenda Personal/Profesional para Diseñadores

Objetivo: En esta tarea individual, se le solicita que cree una agenda personal/profesional completa adaptada a las necesidades de los diseñadores. Este ejercicio tiene como fin desarrollar habilidades efectivas de gestión del tiempo y mejorar su capacidad para equilibrar responsabilidades personales y profesionales.

Instrucciones:

1. Investigación y Planificación:

- Identificar Responsabilidades Clave: Delimitar las tareas y responsabilidades principales que los diseñadores manejan, tanto en contextos personales como profesionales.
- Técnicas de Gestión del Tiempo: Investigar estrategias y herramientas efectivas de gestión del tiempo que se pueden utilizar para organizar y priorizar tareas.

2. Creación de la Agenda:

- Metas Personales/Profesionales: Establecer metas claras y alcanzables para ambas áreas, personal y profesional. Considerar metas como plazos de proyectos, desarrollo de habilidades y bienestar personal.
- Planificación Diaria y Semanal: Desarrollar una agenda detallada que incluya horarios diarios y semanales. Asignar tiempo para actividades clave como reuniones con clientes, trabajo de diseño, formación en habilidades y tiempo personal.
- Priorización de Tareas: Implementar técnicas de priorización para gestionar tareas de manera efectiva. Utilizar métodos como la Matriz de Eisenhower o la priorización ABC.

3. Herramientas y Formatos:

- Elegir un Formato: Decidir el formato para su agenda (por ejemplo, calendario digital, planificador o herramienta personalizada). Asegúrese de que sea fácil de usar y se ajuste a sus necesidades.
- Incluir Componentes Esenciales: Su agenda debe incluir secciones para programación, seguimiento de metas, listas de tareas y reflexión.

4. Entrega:

- Enviar una Agenda Completa: Proporcionar una versión completa de su agenda personal/profesional, incluyendo entradas de muestra y una breve explicación de cómo planea utilizarla. Entregar antes del 05/11/24.
- Reflexión: Escribir una breve reflexión (200-300 palabras) sobre cómo la agenda le ayudará a gestionar su tiempo y responsabilidades de manera más efectiva.

5. Criterios de Evaluación:

- Integridad y Organización: El grado en el que su agenda cubre todas las áreas relevantes y está bien organizada.
- Practicidad: Qué tan práctica y fácil de usar es la agenda para gestionar tareas diarias y semanales.
- Establecimiento de Metas: La claridad y alcanzabilidad de las metas personales y

profesionales descritas en su agenda.

◦ Reflexión: Perspicacia y relevancia de su reflexión sobre la efectividad de la agenda.

Resultados de Aprendizaje:

- Desarrollar habilidades efectivas de gestión del tiempo y organización.
- Crear una agenda práctica que equilibre responsabilidades personales y profesionales.
- Reflexionar sobre el impacto de las herramientas de gestión del tiempo en la productividad y el bienestar.

ACTIVIDAD 3

Título de la Evaluación: Diseña Tu Espacio de Trabajo Ideal como Diseñador

Objetivo: En esta tarea individual, se le solicita que diseñe su espacio de trabajo ideal adaptado a las necesidades de un diseñador. Este ejercicio tiene como fin explorar cómo un espacio bien diseñado puede mejorar la productividad, creatividad y el bienestar general.

Instrucciones:

1. Investigación y Conceptualización:

- Requisitos del Espacio de Trabajo: Identificar los elementos esenciales que hacen que un espacio de trabajo sea efectivo para diseñadores. Considere aspectos como iluminación, mobiliario, ergonomía y necesidades tecnológicas.
- Mejores Prácticas: Investigar las mejores prácticas y directrices para diseñar espacios funcionales e inspiradores. Examine cómo diferentes elementos contribuyen a la productividad y creatividad.

2. Diseña Tu Espacio de Trabajo:

- Distribución: Crear una distribución detallada de su espacio de trabajo ideal. Esto debe incluir la colocación de muebles, estaciones de trabajo y cualquier otro elemento esencial.
- Iluminación: Planificar tanto la iluminación natural como artificial. Considerar cómo los diferentes tipos de iluminación afectan su trabajo y cómo puede usar la iluminación para crear un entorno agradable.
- Mobiliario: Seleccionar muebles ergonómicos y funcionales que apoyen sus actividades laborales. Incluir elementos como un escritorio, silla, soluciones de almacenamiento y cualquier mobiliario adicional.
- Tecnología: Integrar la tecnología necesaria, como computadoras, monitores y otras herramientas requeridas para el trabajo de diseño. Asegurarse de que la tecnología esté organizada y sea accesible.
- Toques Personales: Incluir toques personales que hagan el espacio de trabajo agradable y motivador, como arte, plantas o citas inspiradoras.

3. Presentación:

- Representación Visual: Crear representaciones visuales de su diseño de espacio de trabajo. Esto puede ser en forma de bocetos, maquetas digitales o modelos en 3D.
- Descripción: Escribir una breve descripción (300-500 palabras) explicando las decisiones de diseño que tomó y cómo contribuyen a un espacio de trabajo efectivo e inspirador.

4. Entrega:

- Enviar el Diseño: Proporcionar las representaciones visuales de su espacio de trabajo junto con el texto descriptivo antes del 03/12/24.

5. Criterios de Evaluación:

- Integridad: El grado en el que su diseño aborda todos los elementos clave de un espacio de trabajo ideal.
- Funcionalidad: Qué tan bien apoya el espacio de trabajo las diversas tareas de diseño y fomenta la productividad.
- Creatividad: La originalidad y creatividad reflejada en su diseño del espacio de trabajo.

◦ Descripción: La claridad y relevancia de su descripción sobre las decisiones de diseño y sus beneficios.

Resultados de Aprendizaje:

- Comprender el impacto del diseño del espacio de trabajo en la productividad y el bienestar.
- Desarrollar un espacio de trabajo funcional e inspirador que satisfaga las necesidades de un diseñador.
- Comunicar ideas de diseño de manera efectiva a través de descripciones visuales y escritas.

ACTIVIDAD 4

Título de la Evaluación: Ejercicio de la Ventana de Johari

Objetivo: Este ejercicio individual tiene como fin ayudarte a explorar la autoconciencia y la comunicación interpersonal utilizando el modelo de la Ventana de Johari. Al reflexionar sobre cómo te percibes a ti mismo frente a cómo te perciben los demás, obtendrás perspectivas sobre tus interacciones personales y profesionales.

Instrucciones:

1. Comprender la Ventana de Johari:

◦ Investigación: Familiarízate con el modelo de la Ventana de Johari. Es una herramienta psicológica utilizada para ayudar a las personas a entender y mejorar su autoconciencia y comunicación. El modelo divide la conciencia personal en cuatro áreas: Yo Abierto, Yo Ciego, Yo Oculto y Yo Desconocido.

2. Autoevaluación:

◦ Completar el Cuadrante de la Ventana de Johari: Crea tu Ventana de Johari llenando cada cuadrante:

- Yo Abierto: Enumera rasgos o características que crees que son conocidas tanto por ti como por los demás.
- Yo Ciego: Identifica rasgos que otros ven en ti pero de los que no eres consciente. Puede que necesites solicitar retroalimentación de compañeros o colegas para completar esta sección.
- Yo Oculto: Reflexiona sobre rasgos o aspectos de ti mismo que conoces pero que eliges no compartir con los demás.
- Yo Desconocido: Considera rasgos que ni tú ni los demás conocen. Piensa en experiencias o retroalimentación que podrían revelar estos aspectos ocultos.

3. Retroalimentación y Reflexión:

- Recopilar Retroalimentación: Pide a algunos colegas o amigos de confianza que proporcionen su opinión sobre tu Yo Ciego. Esta retroalimentación debe centrarse en rasgos o comportamientos que ellos observan y que tú podrías no conocer.
- Reflexionar: Escribe una reflexión (300-500 palabras) sobre los conocimientos que has obtenido del ejercicio de la Ventana de Johari. Discute cómo entender estos aspectos de ti mismo podría impactar tus relaciones personales y profesionales.

4. Entrega:

◦ Enviar la Ventana de Johari: Proporciona un Cuadrante de la Ventana de Johari completo, junto con el texto de la reflexión, antes del 07/01/25.

5. Criterios de Evaluación:

- Integridad: El grado en que has completado cada cuadrante de la Ventana de Johari.
- Perspicacia: La profundidad de comprensión y reflexión personal demostrada en tu reflexión.
- Uso de Retroalimentación: La relevancia y aplicación de la retroalimentación obtenida de otros en tu autoevaluación.
- Claridad: La claridad y organización de tu reflexión y el Cuadrante de la Ventana de Johari.

Resultados de Aprendizaje:

- Mejorar la autoconciencia y la comprensión de cómo te perciben los demás.
- Mejorar la comunicación interpersonal a través de la reflexión y la retroalimentación.

REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.

REGLAMENTO USO DE IA

El estudiante debe ser el autor o autora de sus trabajos/actividades.

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) debe ser autorizado por el docente en cada trabajo/actividad, indicando de qué manera está permitido su uso. El docente informará previamente en qué situaciones se podrá usar herramientas de IA para mejorar la ortografía, gramática y edición en general. El estudiante es responsable de precisar la información dada por la herramienta y declarar debidamente el uso de cualquier herramienta de IA, en función de las directrices que marque el docente. La decisión final sobre la autoría del trabajo y la idoneidad del uso reportado de una herramienta de IA recae en el docente y en los responsables de la titulación.