



# Guía Didáctica - GRADO

## ASIGNATURA: **Ética, Legislación y Profesión**

Título: Grado en Ingeniería Informática

Módulo: Informática

Créditos: 6 ECTS

Código: 20GIIN

# Índice

1.	Organización general.....	3
1.1.	Datos de la asignatura.....	3
1.2.	Introducción a la asignatura.....	3
1.3.	Competencias y resultados de aprendizaje .....	3
2.	Contenidos/temario .....	5
3.	Actividades Formativas .....	6
4.	Metodológicas Docentes .....	6
5.	Evaluación .....	7
6.1.	Sistema de evaluación.....	7
6.2.	Sistema de calificación .....	8
6.	Bibliografía .....	9

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MÓDULO</b>	Informática
<b>MATERIA</b>	Ética, legislación y profesión.
<b>ASIGNATURA</b>	Ética, legislación y profesión. 6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Curso</b>	Segundo
<b>Cuatrimestre</b>	Segundo
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen

## 1.2. Introducción a la asignatura

La asignatura “*Ética, legislación y profesión. 20 GIIN*” se encuentra diseñada para generar actitudes de buen comportamiento y desarrollo moral en las actividades personales y profesionales de todos y cada uno de los estudiantes y futuros egresados del Grado de Ingeniería Informática de la Universidad Internacional de Valencia, con fundamento en el perfil profesional que resalte el conocimiento, respeto y consolidación de los valores humanos, la idoneidad, responsabilidad, autenticidad, sentido de pertenencia y compromiso, para que asuman desde la cátedra, los principios éticos, los conocimientos legislativos, profesionales y técnicos, como base de la formación profesional y de la existencia humana.

Un mejor mundo es posible con la participación de todos.

## 1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES DE GRADO

- **CG1** - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- **CG2** - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudios 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, incluyen también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

- **CG3** - 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.
- **CG4** - 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.
- **CG5** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- **CG6** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## **COMPETENCIAS GENERALES Y BÁSICAS DE LA ASIGNATURA**

**CG1** - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la Ingeniería en Informática que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

**CG7** - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.

**CG12** - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución.

**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.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

**RA1** - Identificar los principios éticos en los códigos éticos y aplicarlos en la concepción y desarrollo de sistemas informáticos.

**RA2** - Analizar las repercusiones sociales de los proyectos informáticos

**RA3** - Aplicar los mecanismos tecnológicos disponibles para garantizar los principios éticos

**RA4** - Identificar violaciones de los principios éticos y proporcionar a los usuarios conocimiento y herramientas para paliar las violaciones de estos principios.

# **2. Contenidos/temario**

## **Unidad Competencial 1: La ética.**

Tema 1. La Ética y la Moral, introducción, definiciones, características, diferencias.  
Tema 2. Desarrollo de la ética en el tiempo. Códigos éticos profesionales.

## **Unidad Competencial 2: Privacidad, libertad, valores y justicia.**

Tema 3. Los Valores. La Justicia.  
Tema 4. La Privacidad. La Libertad de Expresión.

## **Unidad Competencial 3: Responsabilidad, control, fiabilidad y ética en la tecnología y redes sociales.**

Tema 5. Uso responsable de la tecnología. Ética en las redes sociales.  
Tema 6. Control de la tecnología. Fiabilidad y responsabilidad. Inteligencia Artificial.

## **Unidad Competencial 4: Estado y legislación. Propiedad Intelectual. Delitos Informáticos. Seguridad Laboral**

Tema 7. El Estado. Legislación. Propiedad Intelectual.

Tema 8. Delitos informáticos. Seguridad en el trabajo.

### 3. Actividades Formativas

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases expositivas	15	60
Resolución de ejercicios prácticos	25	30
Tutorías	20	0
Trabajo Autónomo	90	0

### 4. Metodologías Docentes

Clases teóricas impartidas como lecciones magistrales o exposiciones, en las que además de presentar el contenido de la asignatura, se explican los conceptos fundamentales y se desarrolla el contenido teórico.

Colección de tareas que el alumnado llevará a cabo a lo largo de toda la asignatura, entre las que podemos encontrar: análisis de casos, resolución de problema, comentarios críticos de textos, análisis de lecturas, etc.

Sesiones periódicas entre el profesorado y el alumnado para la resolución de dudas, orientación, supervisión, etc.

Trabajo tanto individual como grupal para la lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información, investigación e indagación, así como trabajo colaborativo basado en principios constructivistas.

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Es requisito indispensable aprobar el portafolio y la prueba final con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.

Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Portafolio*</b>	<b>50 %</b>
Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las actividades, tutorías, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.	
Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Prueba final*</b>	<b>50 %</b>
La realización de una prueba cuyas características son definidas en cada caso por el correspondiente profesorado.	

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final).**

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

## 5.2. Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cómputos y términos:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Etiqueta Oficial
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá, teniendo en cuenta **criterios generales derivados de la consecución de los resultados de aprendizaje**, que en términos generales y en función de la adecuación en el planteamiento de los contenidos generales y contenidos específicos, valorarán por norma general y en trabajos escritos, la corrección de la estructura formal y organización del discurso (semántica, sintaxis y léxico) valorándose además la originalidad, creatividad y argumentación de las intervenciones utilizando referencias bibliográficas.

Sin detrimento de lo anterior, el alumnado dispondrá de una **rúbrica simplificada (CAMPUS)** que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.



## 6. Bibliografía

### **Bibliografía Básica:**

Bustélo, M. (1998): Deontología de la evaluación: el modelo de los códigos éticos anglosajones. Madrid, España. Instituto Nacional de Administración Pública.

Calvo, P. (2019): Gobierno algorítmico: el neuroaprendizaje moral de las máquinas en la política y la economía.

García, D. (2019). Ética de la democracia: crisis de la política y nuevas formas de participación de la sociedad civil. Valencia, España. Ed. Universidad Jaume I.

Latorre, A. (1993). Introducción al Derecho. Barcelona. España. Ariel.

McNall, E. (1971). Civilizaciones de Occidente. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Siglo Veinte.

Mills, C. W. (1977). La Imaginación Sociológica. Bogotá - Colombia. F.C.E.

### **Bibliografía Opcional:**

De Zan, J. (2004). La ética, los derechos y la justicia. Montevideo - Uruguay. Fundación Konrar-Adenauer.

Pratt, H. (1992). Diccionario de sociología. México. Fondo de Cultura Económica.

Sills, D. (director (1977). Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales. (Edición Española). Madrid. España. Aguilar editores.

Zapata, R. (2000). Temas de Ética. Eje Critico V. Estudios Generales. Caracas – Venezuela. Publicaciones de la Universidad Nacional Abierta.