



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *Ética, legislación y profesión*

Título: *Grado en Ingeniería Informática*

Materia: *Ética, legislación y profesión*

Créditos: 6 ECTS

Código: 20GIIN

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Equipo docente	3
1.3. Introducción a la asignatura.....	3
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje	4
2. Contenidos/temario	4
3. Metodología	5
4. Actividades formativas	5
5. Evaluación.....	6
5.1. Sistema de evaluación.....	6
5.2. Sistema de calificación	7
6. Bibliografía.....	8
6.1. Bibliografía de referencia	8
6.2. Bibliografía complementaria.....	9

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MÓDULO	Común de la Rama Informática
MATERIA	Ética, legislación y profesión
ASIGNATURA	Ética, legislación y profesión 6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Curso	Segundo
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	D. Rafael Leonidas Crespo Quintero. rafaelleonidas.crespo@professor.universidadviu.com
-----------------	--

1.3. Introducción a la asignatura

La asignatura “**Ética, legislación y profesión**” 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, idoneidad, responsabilidad, autenticidad, sentido de pertenencia y compromiso, para que asuman desde la academia, los principios éticos, los conocimientos jurídicos, profesionales y técnicos, como base de la formación profesional y de la existencia humana.

Un mejor mundo es posible con la participación de todos.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

- CG.1.- 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.
- CG.7.- 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.
- CG.12.- 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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

- CE.18.- Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

- RA.1.- Identificar los principios éticos en los códigos éticos y aplicarlos en la concepción y desarrollo de sistemas informáticos.
- RA.2.- Analizar las repercusiones sociales de los proyectos informáticos
- RA.3.- Aplicar los mecanismos tecnológicos disponibles para garantizar los principios éticos
- RA.4.- 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: Ética

- 1.1. Introducción a la Ética.
- 1.2. La Privacidad.
- 1.3. Libertad de Expresión.

1.4. Códigos Éticos Profesionales.

Unidad Competencial 2: Legislación

- 2.1. Introducción al Derecho.
- 2.2. Propiedad Intelectual.
- 2.3. Seguridad en el Trabajo.

Unidad Competencial 3: Ejercicio profesional

- 3.1. Uso responsable de la tecnología.
- 3.2. Fiabilidad y responsabilidad.
- 3.3. Control de la tecnología.
- 3.4. Delitos informáticos

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

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.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	50 %
<i>Entrega de informes de problemas y ejercicios</i>	15%
<i>Planteamiento, estudio, análisis y resolución de casos</i>	15%
<i>Trabajos o proyectos desarrollados en grupo o de forma individual</i>	10%
<i>Participación activa en los debates, foros y otros medios</i>	10%.
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	50 %
<i>La prueba final consistirá en un examen de 25 preguntas tipo test y 2 preguntas de redacción breve.</i>	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

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 cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
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

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula 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**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

- Baca, G. (2016). Introducción a la seguridad informática. Grupo Editorial Patria. Biblioteca VIU. ISBN: 9786077444718
- Bello, D. (2020). Nuevas tecnologías y responsabilidad civil. Editorial Reus. Biblioteca VIU. ISBN: 9788429023800.
- Cazurro, V. (2020). Antecedentes y fundamentos del Derecho a la protección de datos. Editorial J.M. Bosch Editor. Biblioteca VIU. ISBN: 9788412157925.
- Denia, E. (2022). Políticas, ética y valores en ciencia, tecnología y sociedad. Universidad Internacional de Valencia. ISBN: 9788409179640.
- <https://universidadviu.odiotk.es/info/politicas-etica-y-valores-en-ciencia-tecnologia-y-sociedad-00220595>
- Fayos, A. (2016). La propiedad intelectual en la era digital. Editorial Dykinson. Biblioteca VIU. ISBN: 9788490858981
- Gutiérrez, M. (2015). Fraude informático y estafa. Ministerio de Justicia de España Biblioteca VIU. ISBN: 9788477871934
- Lasala, P. (2013). Derecho y tecnologías avanzadas. Editorial, Prensas de la Universidad de Zaragoza. Biblioteca VIU. ISBN: 9788416028924
- Varios autores. Ley de la Propiedad Intelectual Española. Editorial Linkgua USA. Biblioteca VIU. ISBN: 9788499532950
- Santoveña-Casal, S., Ballesteros, B. y Callejo, J. (2018). Enredados en el mundo digital: sociedad y redes sociales. Editorial UNED - universidad Nacional de Educación a Distancia. Biblioteca VIU. ISBN: 9788436274998

- Solar, J. (2021). Dimensiones éticas y jurídicas de la inteligencia artificial en el marco del Estado de Derecho. Editorial Universidad de Alcalá. Biblioteca VIU. ISBN: 9788418254871
- Suárez, J. (2011). Tecnologías del humanismo. Editorial, Universidad de Huelva. Biblioteca VIU. ISBN: 9788416061785
- Torres, Z. (2015). Introducción a la ética. Grupo Editorial Patria. Biblioteca VIU. ISBN: 9786074388664
- Varios autores (2019). Ley de la Propiedad Intelectual Española. Editorial Linkgua USA. Biblioteca VIU. ISBN: 9788499532950

6.2. Bibliografía complementaria

- 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 neuro aprendizaje moral de las máquinas en la política y la economía.
- Denia, E. (2022). Políticas, ética y valores en ciencia, tecnología y sociedad. Universidad Internacional de Valencia. ISBN: 9788409179640.
<https://universidadviu.odilok.es/info/politicas-etica-y-valores-en-ciencia-tecnologia-y-sociedad-00220595>
- 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.
- 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.