



## Información de la asignatura

**Titulación:** Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

**Facultad:** Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

**Código:** 2051436 **Nombre:** Moral Social - Deontológica

**Créditos:** 6,00 ECTS **Curso:** 4 **Semestre:** 2

**Módulo:** HUMANIDADES

**Materia:** HUMANIDADES **Carácter:** Obligatoria

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

2054A      María De Los Ángeles Díaz Del Rey (**Profesor responsable**)      mdla.diaz@ucv.es



## Organización del módulo

### HUMANIDADES

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
ANTROPOLOGÍA	6	Antropología	6	1/2
HUMANIDADES	12	Ciencia, Razón y Fe	6	4/1
		Moral Social - Deontológica	6	4/2



## Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R10 - Reconocer los límites que han de tener las producciones de animación y videojuegos tanto propias como ajenas como elemento de comunicación y educación social que son teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA6.39/ RA7.35 / RA8.43]

RA del título que concreta

### Tipo RA: Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.



R11 - Explicar cómo su trabajo, en el ámbito del grado, puede ser una oportunidad de contribuir al bien común, a la consecución de los derechos humanos y a la construcción de una sociedad más justa gracias a la gran influencia social y mediática que ostenta teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA6.40 / RA7.36 / RA8.41]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

---

R7 - Realizar propuestas narrativas que pudieran servir de base argumental para la creación de guiones o storyboards en el ámbito de la animación o los videojuegos en los que se muestre que se ha adquirido los conocimientos adquiridos en la asignatura teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA6.37 / RA3.25 / RA7.33 / RA8.40]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.



R8 - Emitir juicios de forma argumentativa, citando las fuentes, sobre casos reales o simulados, dilemas morales o problemáticas de actualidad, donde esté implicado el ser humano como ser social en cualquiera de los ámbitos estudiados. [RA6.38]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

R9 - Argumentar con solidez sobre las consecuencias éticas y repercusión sociales en las personas más vulnerables (sobre todo en la infancia) de los productos de la animación y los videojuegos teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA3.26 / RA6.41 / RA7.34 / RA8.42 ]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.



## Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	50,00%	SE1 - Pruebas escritas.
	40,00%	SE4 - Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc)
	10,00%	SE5 - Pruebas orales.

### Observaciones

**Plagios, copias y falta de citas:** La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

**Faltas de ortografía:** Se penalizarán las faltas de ortografía en los trabajos presentados hasta 2 puntos, tanto en actividades individuales como grupales y en el examen.

**Trabajos escritos y pruebas orales:** En el transcurso de la asignatura se deberán realizar varios trabajos escritos y orales, individuales y colectivos. Los criterios de evaluación de estos trabajos serán explicados en el aula por el profesor con la antelación oportuna. Dichos trabajos son evaluados una vez presentados y la nota no podrá ser modificada una vez puesta y revisada, mediando, en consecuencia, con la nota obtenida en el examen. No se admitirán trabajos fuera del plazo establecido y su entrega se realizará siempre a través del aula virtual.

**Examen y nota final:** En la prueba escrita final es necesario obtener una puntuación mínima de 4,5 para poder aprobar la asignatura

**Criterios para la concesión de matrícula de honor:** La mención de «Matrícula de Honor» podrá



ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

**Evaluación única:** Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación. Por lo que a la asignatura de "Moral Social-Deontológica" se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 70%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios: En 1ª convocatoria: · Realizar los trabajos de reflexión a partir de las lecturas y/o películas recomendadas. · Elaborar de forma individual una comparación entre el código deontológico de la profesión y los temas de la moral social vistos en clase. · Elaborar un glosario con los conceptos básicos de moral social. · Aprobar el examen. En 2ª convocatoria: · Se realizarán los mismo trabajos requeridos en la 1ª convocatoria, si no se hubieran realizado. · Aprobar el examen.

**Sobre el uso de la IA:** Aunque no se recomienda el uso de IA generativa los alumnos podrán usarla para: · Consulta y aprendizaje asistido. · Búsqueda de recursos y referencias alternativos. · Mejorar la redacción de los textos, siempre que el contenido sea original. Los alumnos no podrán usar la IA para: · Presentar como propio el trabajo generado por IA. · Realizar cualquier parte del proceso creativo de la escritura de guion o del análisis de producciones audiovisuales y/o interactivas mediante IA.

**Criterios de cita y atribución:** · En caso de usar la IA en alguna de las actividades, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido, que IA se ha usado y para qué se ha usado (consulta de fuentes, análisis de estilo, ampliación de conocimientos etc.)

#### **CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:**

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».



## Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1 MD1 - Clase invertida.

M2 MD2 - Clase magistral participativa.

### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo. en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	R10, R11	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa.	30,00	1,20
AF5 - Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	R8, R9	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa.	30,00	1,20
<b>TOTAL</b>			<b>60,00</b>	<b>2,40</b>





## ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R10, R11	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa.	40,00	1,60
AF5 - Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	R8, R9	MD1 - Clase invertida. MD2 - Clase magistral participativa.	50,00	2,00
<b>TOTAL</b>			<b>90,00</b>	<b>3,60</b>



## Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

### Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
1. No somos islas. La moral social	<ul style="list-style-type: none"><li>·El ser humano es ser con otros</li><li>·El Amor como fuente de sentido y vocación de la existencia de la humanidad</li><li>·El ámbito de lo personal</li><li>·Las relaciones interpersonales.</li><li>·El matrimonio y la familia</li><li>·Las comunidades</li><li>·El ámbito de lo social</li><li>·El mundo del trabajo y la empresa; La responsabilidad social corporativa (RSC).</li><li>·La economía.</li><li>·La política ¿un servicio a la sociedad?</li><li>·La comunidad local, nacional e internacional.</li><li>·Los derechos humanos</li><li>·La justicia y la paz</li><li>·El magisterio social de Benedicto XVI y de Francisco ¿qué pueden aportar a las mujeres y los hombres de hoy?</li></ul>
2. La deontología en el ámbito de la animación y los videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"><li>·Una deontología en construcción</li><li>·La moral social y el bien común como fuente de inspiración de la conducta profesional</li><li>·Repercusión en las personas más vulnerables (sobre todo en la infancia) de los productos de la animación y los videojuegos</li><li>·En la animación y los video juegos ¿vale todo?</li><li>·Límites y posibilidades éticas de las producciones digitales de animació</li></ul>



## Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
1. No somos islas. La moral social	20	40,00
2. La deontología en el ámbito de la animación y los videojuegos.	10	20,00

## Referencias

PONTIFICIO CONSEJO “JUSTICIA Y PAZ”. (2005). Compendio de la Doctrina Social de la Iglesia. Editorial BAC-Planeta: Madrid.

DICASTERIO PARA LA DOCTRINA DE LA FE. Declaración Dignitas Infinita sobre la dignidad humana. 14/04/2024.

J.A. Gallego (2023). La doctrina social de la Iglesia. Sekotia

G. Guitián (2022). Como el alma del mundo. Moral Social y doctrina Social de la Iglesia. Palabra  
Código ético de la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de  
Videojuegos y Software de Entretenimiento: <https://dev.org.es/es/la-asociacion/codigoetico>