



Desarrollo de Competencias
Profesionales II / *Development
of professional competences II*

**Grado en Diseño Digital y
Multimedia
2023-24**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Desarrollo de Competencias Profesionales II / *Development of professional competences II*

Titulación: Grado en Diseño Digital y Multimedia

Curso académico: 2023-24

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 4º

Profesores/Equipo Docente: Almudena Hidalgo, Elisabeth Neckenig, Jose Luis Hidalgo, Sergio Edu, Fernando Irigoyen, Leire Bullain, David García, Oscar Redondo, Tania Ugena, Marlene Da Silva, Aida Maoudj, Elisa Riera, Maria del Rosario Navlet, Oscar Crespo.

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.

- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta asignatura deberá:

- Tener la capacidad de recopilar e interpretar datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, cuando sea preciso y pertinente, la reflexión sobre asuntos de índole social, científica o ética en el ámbito de su campo de estudio;
- Saber comunicar a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones en el ámbito de su campo de estudio;
- Ser capaz de identificar sus propias necesidades formativas en su campo de estudio y entorno laboral o profesional y de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no).

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

A lo largo de Desarrollo de Competencias Profesionales II, el alumno consolidará sus habilidades de comunicación en equipos de trabajo, y adquirirá recursos para para el emprendimiento, solución de problemas y gestión del cambio.

In Development of Professional Competences II, the student will consolidate their communication skills in work teams, and acquire resources for entrepreneurship, problem solving and change management.

2.3. Contenido detallado

Unidad 1. Emprendimiento

- 1.1 Iniciativa
- 1.2 Creatividad e innovación

Unidad 2. Comunicación en equipos de trabajo diversos y multiculturales

- 2.1 Trabajo en equipos diversos y multiculturales
- 2.2 Habilidades interpersonales

Unidad 3. Gestión del cambio

- 3.1 Flexibilidad, adaptabilidad
- 3.2 Toma de decisiones

Unidad 4. Solución de problemas

- 4.1 Gestión del conflicto
- 4.2. Negociación

2.4. Actividades Dirigidas

Actividad Dirigida 1 (AD1): Interactuando con el entorno: aplicación de una o varias herramientas de autoanálisis y desarrollo de la conciencia de uno en relación con los demás. Reflexión sobre los resultados y su conexión con los objetivos personales.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Proyecto final. Proyecto en equipo basado en la metodología Design Thinking. Generación de ideas de proyectos pre-profesionales o de contenido social, pasando por todas las fases de dicha metodología, empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

Actividad dirigida 3 (AD3): Gestión del cambio. Actividad relacionada con el tema de la Gestión del cambio. El profesor escogerá la actividad que considere más adecuada para trabajar la flexibilidad y la adaptación al cambio de los alumnos.

Actividad Dirigida 4 (AD4): Negociación. Actividad relacionada con el tema de Negociación, role-play, caso práctico o cualquier otra que el profesor considere oportuna para que los alumnos adquieran la competencia de Negociación

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (28,9%)	43,4	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (61,1%)	91,6	50%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Para superar con éxito cualquier materia/asignatura, el alumno debe aprobar la prueba final presencial. Esto es, en la prueba final se debe alcanzar una calificación igual o superior a 5 en una escala de 0-10, siendo 0 la nota mínima y 10 la máxima.

Convocatoria Ordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Asistencia y participación	20%	30%
Actividades dirigidas y trabajos	20%	30%
Examen Final	40%	60%

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Actividades dirigidas y Trabajos	20%	50%
Examen Final	50%	80%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- SIMON SINEK (2017). Los líderes comen al final. Empresa Activa
- PATRICK LENCIONI (2022) Las cinco disfunciones de un equipo: Un inteligente modelo para formar un equipo cohesionado y eficaz. Narrativa empresarial.
- LIZ WISEMAN (2013) Multiplicadores. Conecta.
- CHIP HEATH Y DAN HEATH. (2011) Switch como cambiar las cosas cuando cambiar es difícil. VINTAGE.
- EDWARD DE BONO (2019) Seis sombreros para pensar. Planeta.
- LUIS MONDREGO RUIZ (2021) Érase una vez... La Creatividad. Editorial Independiente
- PABLO M LINZOAIN (2020) Nunca Temas Negociar: 7 principios para obtener resultados . Agencia española del ISBN.

Bibliografía complementaria

- HUETE, L.M. (2015). Liderar para el bien común. Barcelona: LID.
- AGUILAR, J. (2014). Diario emprendedor. Madrid: Aguilar.
- VVAA. (2006). Qué hacer cuando la diversidad de personas genera conflictos (Los casos de Harvard). Harvard Business Review. Barcelona: Empresa Activa.