

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diseño
-------------	--------

Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades
-----------------------	---------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Habilidades y Competencias para la Expresión de la Creatividad
-------------	--

Tipo:	Formación Básica
-------	------------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	1
--------	---

Código:	1515
---------	------

Periodo docente:	Segundo semestre
------------------	------------------

Materia:	Empresa
----------	---------

Módulo:	Ciencias Humanas y Sociales
---------	-----------------------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Mar Solís Barrado	mar@marsolis.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura pretende poner en camino al alumno hacia su madurez personal; desde el descubrimiento de su vocación y su respuesta a la misma en su ambiente universitario, en el aquí y el ahora. Para ello, el alumno desarrollará la capacidad de conocerse a sí mismo, comenzando a trabajar en las habilidades y competencias de un diseñador, desde los diferentes ámbitos de la persona: inteligencia, voluntad y afectividad.

La asignatura de Habilidades y Competencias para la Expresión de la Creatividad, pretende facilitar a los alumnos las capacidades necesarias para evaluar y desarrollar las principales competencias que configuran el perfil que la

Facultad desea para sus alumnos.

A través de las diferentes actividades individuales, de equipo y grupales que se llevan a cabo, cada alumno podrá valorar sus fortalezas y áreas de mejora en orden a su desarrollo intelectual y emocional, así como para la formación de su voluntad y la mejora de sus habilidades sociales.

De este modo, ponemos en camino al alumno hacia:

- su madurez personal, desde el descubrimiento de su vocación y respuesta a la misma en su ambiente universitario, en el aquí y ahora.
- la toma de conciencia de que es un todo-único-irrepetible, y en este proceso de encuentro personal y único, descubra también al otro en comunidad.

## OBJETIVO

Profundizar en el contenido de sí mismo, reconociendo y forjando las competencias necesarias para fomentar su madurez personal y profesional

Los fines específicos de la asignatura son:

Que el alumno forme la mirada profunda y posibilitadora sobre la realidad.

Que el alumno amplíe el conocimiento de sí mismo.

Que el alumno descubra la importancia de trabajar en equipo.

Que el alumno inicie la adquisición de la competencia de comunicación.

Que el alumno descubra la importancia de comprometerse con su desarrollo personal.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los propios del grado.

## CONTENIDOS

Tema 1. Introducción.

1.1 Presentación de la asignatura: Aula, Mentoría y Proyecto Transversal.

1.2 Presentación de la Guía Docente.

Tema 2. Las competencias de la persona.

2.1 Historia de las competencias.

2.2 Definición del concepto.

2.3 Pilares de la competencia.

2.4 Las competencias en el contexto profesional.

2.5 Tipología de las competencias.

2.6 Proceso de la adquisición de competencias.

Tema 3. Liderazgo de la persona integrada

3.1 Qué es el liderazgo de servicio.

3.2 Competencias del líder.

3.3 Desarrollo del liderazgo.

Tema 4. Competencia intrapersonal.

4.1 Mirada profunda y proactividad (Mentoría 1).

4.2 Conocimiento personal: la personalidad (mentoría 2); camino de desarrollo personal (mentoría 3) y don (mentoría 4).

4.4 Búsqueda de sentido: vocación, misión y visión (Mentoría 5) y proyecto de vida (mentoría 6).

- 4.5 Aprender a aprender/mejorar: estilos de aprendizaje, acciones CRECER y hábitos creativos.
- 4.6 Pensamiento crítico y analítico: errores cognitivos.
- 4.7 Pensamiento creativo: la creatividad. Edward de Bono.

Tema 5. Competencia interpersonal.

5.1 Trabajo en Equipo.

5.1.1 Diferencias entre equipo y grupo.

5.1.2 Dimensiones de un equipo.

5.1.3 Fases de desarrollo de un equipo. Bruce Tuckman.

5.1.4 Roles de Equipo.

5.1.5 Resolución de conflictos/negociación. Thomas y Kilmann.

5.1.7 Gestión del tiempo y planificación. Actas de equipo.

5.2 Comunicación.

5.2.1 Comunicación para el encuentro: presencia-escucha plena, empatía, asertividad, etc.

5.2.2 Oratoria: presentaciones eficaces: lenguaje verbal, paraverbal y no verbal.

5.3 Toma de decisiones

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades que se proponen intentan que cada alumno pueda poner en juego sus competencias, de modo que éstas puedan ser observadas y se facilite el feedback por parte del profesor, tanto en el aula como en las sesiones de tutoría, así como en otras actividades propuestas para el desarrollo específico de competencias (seminarios, talleres, etc.). Esta metodología participativa, activa y experiencial se vive en dos ámbitos: el aula y la tutoría individual (mentoría). En el aula las clases teórico- prácticas y el trabajo individual y en equipo ayudan a interiorizar e integrar los conceptos, procedimientos y actitudes presentes en el temario. Las seis tutorías individuales (mentorías) que tiene cada alumno le permiten descubrir y hacer aplicaciones personalizadas de los temas puestos en práctica por el alumno en el aula.

**LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA:** A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

**TRABAJO AUTÓNOMO.** En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

**TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS:** El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

**SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL:** que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

**INVESTIGACIÓN:** Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositiva participativa 35h Evaluación 4h Tutorías (Mentorías) 6h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: (Trabajos en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales) 15h	Trabajo práctico individual o en grupo 30h Trabajo virtual en red 20h Estudio teórico y práctico 40h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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

### Competencias generales

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

### Competencias específicas

Adquirir la capacidad de comunicación.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Ser capaz de comunicar oralmente y por escrito los conocimientos adquiridos relativos al mundo del arte y de la creación

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno conoce su potencial en la formación universitaria para ser un profesional del Diseño

El alumno conoce referentes profesionales para reflexionar sobre el diseñador que quiere llegar a ser.

El alumno descubre en la metodología universitaria el entrenamiento necesario para llegar a ser el diseñador profesional que desea ser.

El alumno analiza las acciones y hechos que contribuye a su desarrollo personal como diseñador.

El alumno aprender a conocerse y a conocer la realidad del mundo del diseño. Autoconocimiento: que hago, como lo hago y como lo comunico.

El alumno aprende autoconocimiento, motivación, afectividad, hacer un equipo y liderazgo personal para una vida dedicada al ámbito creativo.

El alumno Identifica y trabajar en el desarrollo de las habilidades y competencias relacionadas con el ejercicio de la profesión de diseñador profesional.

El alumno crea y lleva a cabo un proyecto de formación universitaria y profesional en el ámbito del diseño que responda a lo asimilado en los objetivos anteriores.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

A.- Alumnos en primera matrícula

La nota final de la asignatura se compone de:

1.Pruebas de contenido y de adquisición de competencias: 35%

-Trabajo individual: 5%. Se refiere a la entrega individual del trabajo en equipo.

-Prueba de adquisición de competencias: 10%. Se refiere a actividades como participación en foros, elevator pitch, presentaciones orales de alumnos sobre un tema, etc.

-Prueba de contenido o defensa oral: 20%. Se refiere a un examen escrito o defensa oral de preguntas sobre HCP, etc.

2.Proyecto transversal: 30%

-Memoria 15%

-Exposición oral de la memoria: 15%.

3.Mentorías: 25%.

4.Asistencia: 5%.

Atención: La nota mínima en cada uno de los apartados que componen los distintos medios de evaluación, debe ser, al menos, de 4 puntos sobre 10.

B.- Alumnos con evaluación adaptada por razones justificadas, y alumnos en segundas y sucesivas convocatorias

La nota final de la asignatura se compone de:

- Prueba global de contenidos y de evaluación de adquisición de competencias: 45%.

- Presentación de proyecto transversal adaptado: 30%.

- Mentorías: 25%.

Atención: La nota mínima en cada uno de los apartados que componen los distintos medios de evaluación, debe ser, al menos, de 4 puntos sobre 10.

C.- Sistema de evaluación de alumno en convocatoria extraordinaria

- Prueba global de contenidos y de evaluación de adquisición de competencias: 45%.
  - Presentación de proyecto transversal adaptado: 30%.
  - Presentación de portafolio de mentoría: 25%.
- Atención: La nota mínima en cada uno de los apartados que componen los distintos medios de evaluación, debe ser, al menos, de 4 puntos sobre 10.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

- CARDONA, P. Creciendo como líder. EUNSA, Navarra, 2009.
- COVEY, S., los siete hábitos de la gente altamente efectiva, paidós, Barcelona, 2009
- DOMÍNGUEZ PRIETO, X.M., Llamada y proyecto de vida, PPC, Madrid, 2007
- DOMÍNGUEZ PRIETO, X.M., De todo corazón, Fundación Emmanuel Mounier, Madrid , 2007.
- GUARDINI, R. Las etapas de la vida. Ediciones Palabra, Madrid, 2012.
- LÓPEZ QUINTÁS, A. La experiencia estética y su poder formativo. Deusto, Bilbao, 2004.
- LÓPEZ QUINTÁS, ALFONSO. Estética de la creatividad, Editorial RIALP, Madrid 1998
- LLANO, ALEJANDRO, El arte más allá de sí mismo. Aproximaciones a la cultura artística contemporánea. Biblioteca nueva, Madrid 2015
- RUPNIK, M.I. El arte de la vida. Fundación MAIOR, Madrid , 2013.
- LUCAS. R., Explícame la persona. Edizioni Art, Roma, 2010.
- POLAINO, A. Aprender a escuchar, Planeta Testimonio, Barcelona, 2008.
- ESTEVE, A.: EL ARTE HECHO VIDA. reflexiones estéticas de Unamuno, D´ors, Ortega y Zambrano. ED THEMETA 2018 Sevilla

### Complementaria

- AGEJAS, J.A. La ruta del encuentro. Una propuesta de formación integral en la universidad, Colección Diálogos, Universidad Francisco de Vitoria, Madrid, 2013.

BYUNG-CHUL HAN, La salvación de lo bello. Editorial Herder, Barcelona 2016

LÓPEZ QUINTÁS, ALFONSO. Estética de la creatividad, Editorial RIALP, Madrid 1998

PUELLES ROMERO, LUIS, Mirar al que mira. Abada Ediciones, Madrid 2011

LOPEZ QUINTÁS, A. Descubrir la grandeza de la vida. Verbo Divino, Navarra, 2004.

BOHM, DAVID, Sobre la creatividad. Editorial KAIROS, Barcelona 2002