

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos
-------------	--

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

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

Asignatura:	Habilidades y Competencias para el Liderazgo
-------------	--

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

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

Código:	4652
---------	------

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

Materia:	Expresión Artística
----------	---------------------

Módulo:	Procesos de Creación y Expresión Digital
---------	--

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

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

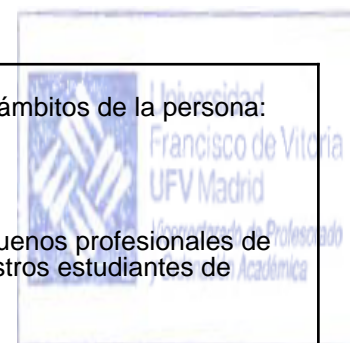
Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Marian Queiruga Dios	marian.queiruga@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno desarrollará la capacidad de conocerse a sí mismo y trabajar en los diferentes ámbitos de la persona: inteligencia, voluntad, afectividad y relaciones sociales.

Esta asignatura aborda las habilidades y competencias personales que deben tener los buenos profesionales de la Creación y Narración de videojuegos, favoreciendo el desarrollo de las mismas en nuestros estudiantes de grado.



Las personas constituimos una realidad integrada: el profesional que estamos llamados a ser está en función de la persona que somos y seremos, por lo que no es posible el crecimiento sin el desarrollo armónico de todas nuestras facultades. La asignatura se organiza tomando como eje central el liderazgo y cómo éste se puede ir alcanzando mediante la integración, el crecimiento, personal, el trabajo y la comunicación con y para los demás.

La asignatura pretende poner al alumno en camino hacia su madurez personal y profesional. Desde el descubrimiento de su vocación, provocar su respuesta a la misma dentro del ámbito universitario en el que se encuentra, potenciando el desarrollo de aquellas capacidades intelectuales, personales y sociales que faciliten su progreso hacia un profesional del mundo de los Videojuegos íntegro y capaz, preparado para liderar equipos de trabajo eficaces y comprometido socialmente.

La asignatura 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 y de equipo que se llevan a cabo, cada alumno podrá valorar sus fortalezas y áreas de mejora para caminar hacia la excelencia, potenciando sus fortalezas y superando en comunidad sus debilidades.

De este modo, el temario hace un recorrido por las distintas competencias críticas para el desempeño excelente de los alumnos en sus distintos ámbitos: personal, académico y profesional.

OBJETIVO

Profundizar en el conocimiento de sí mismo, reconociendo y desarrollando las competencias necesarias para fomentar su madurez personal y profesional.

Los fines específicos de la asignatura son:

1. Que el alumno forme la mirada crítica y profunda y sobre la realidad.
2. Que el alumno amplíe el conocimiento de sí mismo.
3. Que el alumno descubra la importancia de trabajar en equipo.
4. Que el alumno inicie la adquisición de la competencia de comunicación.
5. Que el alumno descubra la importancia de comprometerse con su desarrollo personal.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requieren conocimientos teóricos previos para el desarrollo de esta asignatura.

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

2.1 Historia de las competencias.

2.2 Definición de competencia.

2.3 Pilares de la competencia.

2.4 Las competencias en el contexto profesional del desarrollador de videojuegos.

2.5 Tipos de competencias.

2.6 Proceso de la adquisición de competencias.

Tema 3. EL LIDERAZGO DE LA PERSONA INTEGRADA.

3.1 Qué es el liderazgo y su relación con las competencias.

3.2 Competencias del líder.

3.3 Desarrollo del liderazgo.

- Liderazgo intrapersonal.

- Liderazgo interpersonal.

Tema 4. COMPETENCIAS INTRAPERSONALES.

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).

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

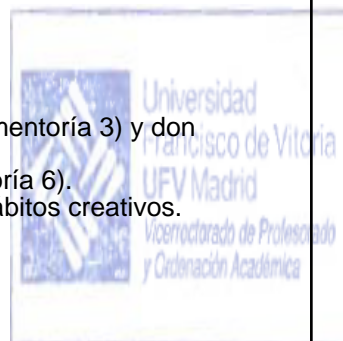
4.4 Aprender a aprender: estilos de aprendizaje, Mapas Mentales, acciones CRECER y hábitos creativos.

Tema 5. COMPETENCIAS INTERPERSONALES.

5.1 Comunicación.

-Proceso de la comunicación.

-Tipos de comunicación.



- Comunicación efectiva.
- Presentaciones eficaces.
- 5.2 Gestión del Tiempo.
- Importante/Urgente.
- Planificación y Organización.
- 5.3 Trabajo en equipo.
- Concepto de Equipo. Diferencias entre equipo y grupo.
- Fases de desarrollo de un equipo.
- Roles de Equipo.
- Identidad de equipo.
- 5.4 Resolución de conflictos.
- Fases del conflicto
- Estilos de afrontamiento
- Cómo resolver/evitar/afrontar los conflictos.
- 5.5 Toma de decisiones.
- Proceso para la toma de decisiones. y no verbal.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Nuestra metodología docente busca el desarrollo de las habilidades y competencias que formarán el modelo de persona y profesional que deseamos trasladar a la sociedad. Para ello, trabajaremos:

1.- En el aula, a través del trabajo individual y en equipo (proyecto transversal). Siendo las metodologías docentes que empleamos son:

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.

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, mentores).

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.

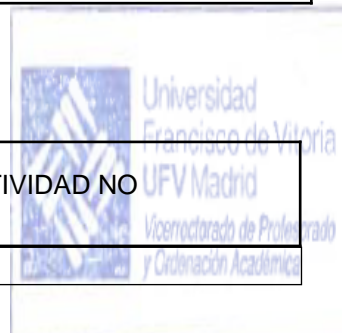
SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL: que incluye la posibilidad de tutorías individuales y/o grupales.

2.- En las mentorías, a través de seis mentorías individuales de una hora de duración y los trabajos que se deriven de cada una de ellas (análisis críticos de recursos, realización de trabajos escritos, exposiciones orales...)

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas



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

Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral.

Habilidad para exponer razonadamente las ideas a partir de los fundamentos de la argumentación y la retórica utilizando cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo.

Competencias específicas

Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.

Capacidad para Desarrollar hábitos de comunicación oral y escrita.

Capacidad para Desarrollar criterios para la resolución de problemas y la toma de decisiones tanto en el ámbito profesional como en el ámbito personal.

Capacidad para Cultivar actitudes de liderazgo y responsabilidad social en el desempeño personal y profesional.

Capacidad para Identificar el propio proceso de maduración personal y las metas a alcanzar, organizando un plan de acción orientado a su consecución.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aprende a descubrirse en lo que hace y cómo lo hace

Identifica algunas de sus fortalezas y debilidades

Realiza un plan de desarrollo personal

Conoce el proceso de comunicación y sus elementos

Potencia la creatividad en equipo



Descubre los roles dentro de un equipo
Distingue las diferentes formas de resolución de conflictos
Practica presentaciones orales
Distingue los diferentes estilos de liderazgo
Practica una adecuada metodología de toma de decisiones

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación, acorde con los objetivos de aprendizaje, busca principalmente incentivar el trabajo diario, la participación y el trabajo en equipo.

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%.
 - Prueba de contenido o defensa oral: 20%.
2. Proyecto transversal: 35%
 - Memoria 15%
 - Exposición oral de la memoria: 20%.
3. Mentorías: 25%.
4. Asistencia y participación: 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%.

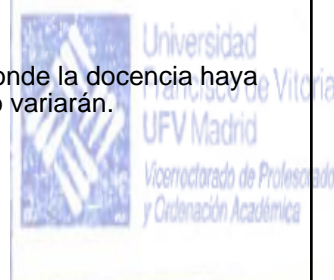
Atención: La nota mínima en cada uno de los apartados que componen los distintos medios de evaluación, debe ser, al menos, de 4 puntos sobre 10.

Las pruebas de contenido y de evaluación de adquisición de contenidos se realizarán de manera presencial.

El Plagio en el Proyecto Transversal o en cualquiera de las entregas o trabajos que han de realizar los alumnos - en equipo o individualmente - supondrá el suspenso del trabajo de que se trate y la apertura de un proceso disciplinario que puede implicar, entre otras consecuencias, el suspenso de la Asignatura

SISTEMAS DE EVALUACIÓN ALTERNATIVO

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya de ser impartida exclusivamente en remoto, los pesos de los porcentajes de evaluación no variarán.



BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

López Quintás, A., (2004). Descubrir la grandeza de la vida. Verbo Divino, Navarra.

Domínguez Prieto, X. M., (2007). Llamada y proyecto de vida. PPC, Madrid.

Crespí Rupérez, P. (2019). La necesidad de una formación en competencias personales en la Universidad: diseño y evaluación de un programa de formación (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Maxwell, J. C. (1999). Las 21 cualidades indispensables de un líder. Grupo Nelson.

Complementaria

Frankl, V., (1979). El hombre en busca del sentido, Herder.

Greenleaf, R. K. (2002). Servant leadership: A journey into the nature of legitimate power and greatness. Paulist Press.

Goleman, D. (2004). ¿Qué hace a un líder? Harvard Business Review, 82(1), 82-91.

Buzan, T., & Buzan, B. (2017). El libro de los mapas mentales. Barcelona: Ediciones Urano.

Plutchik, R., & Kellerman, H. (Eds.). (2013). Theories of emotion (Vol. 1). Academic Press.

Kolb, D. (1995). Estilos de aprendizaje. Sloan School of Management.

De Bono, E., & Castillo, O. (1994). El pensamiento creativo. Editorial Paidós.

Fritzen, S. J. (1987). La ventana de Johari (No. 22). Editorial Sal Terrae.

Robbins, S. P. (2004). Comportamiento organizacional. Pearson educación.

Montes, C., Serrano, G., & Rodríguez, D. (2010). Impacto de las motivaciones subyacentes en la elección de las estrategias de conflicto. Boletín de psicología, 100(4), 55-69.

Tuckman, B. W., & Jensen, M. A. C. (1977). Stages of small-group development revisited. Group & Organization Studies, 2(4), 419-427.

