

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

| | | | |
|--|--|----------------|------|
| Titulación: | Grado en Ingeniería Informática | | |
| Rama de Conocimiento: | Ingeniería y Arquitectura | | |
| Facultad/Escuela: | Escuela Politécnica Superior | | |
| Asignatura: | Gestión del Conocimiento y Habilidades de la Persona | | |
| Tipo: | Obligatoria | Créditos ECTS: | 6 |
| Curso: | 1 | Código: | 5618 |
| Periodo docente: | Primer-Segundo semestre | | |
| Materia: | Diseño y Desarrollo de Software | | |
| Módulo: | Común a la Rama de Informática | | |
| Tipo de enseñanza: | Presencial | | |
| Idioma: | Castellano | | |
| Total de horas de dedicación del alumno: | 150 | | |

| Equipo Docente | Correo Electrónico |
|-----------------------------------|----------------------------|
| José Miguel Mohedano Martínez | josemiguel.mohedano@ufv.es |
| Natalia Sarrion Rubio de la Torre | n.sarrion@ufv.es |
| Endika Martínez Gutierrez | endika.martinez@ufv.es |

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Gestión del Conocimiento y Habilidades de la Persona, es una oportunidad para que el alumno de primero comience a hacer de su etapa universitaria algo verdaderamente extraordinario. Busca principalmente hacer consciente al alumno de que él es el protagonista de estos años que tiene por delante y depende de él en

gran parte que cada curso sea un "escalón" en su formación integral como universitario y como futuro profesional.

Esta asignatura también pretende que el alumno descubra y despliegue una serie de habilidades, comportamientos, actitudes y competencias que le permitan aprovechar de forma transversal el resto de los ámbitos universitarios, tanto académicos como extra-académicos, para así llegar a su etapa profesional preparado para afrontar los retos que se le planteen ejerciendo un liderazgo creativo altamente transformador que genere un impacto positivo en su entorno.

Esta asignatura corresponde al módulo Común a la Rama de Informática y, dentro de éste, a la materia Diseño y Desarrollo de Software. Se imparte tanto en el primer como en segundo semestre del primer curso de los estudios de Grado en Ingeniería Informática (asignatura anual), y requiere de una dedicación de 150 horas por parte del alumno. Mediante esta asignatura el alumno desarrollará la capacidad de conocerse a sí mismo y trabajar en los diferentes ámbitos de la persona, como son la inteligencia, voluntad, afectividad y las relaciones sociales, tanto de forma personal como en equipo. La asignatura proporciona al alumno la toma de conciencia del significado de "liderazgo" y le permite desarrollar habilidades para ejercer un liderazgo creativo. Partiendo de la experiencia vital concreta de los alumnos de 1º de Grado, la asignatura ofrece al alumno los conocimientos teóricos que le permitirán discernir y profundizar en su vocación universitaria y profesional, y le invitará a mirar su propia experiencia universitaria como un "entorno de aprendizaje crítico natural", en el que conocerá y practicará las herramientas de trabajo universitario que le permitirán desenvolverse diligentemente durante su carrera y en su futuro personal y profesional.

OBJETIVO

El objetivo de la asignatura consiste en profundizar en el conocimiento que de sí mismo tiene el alumno, reconociendo los hábitos que debe formar en las diferentes dimensiones de la persona para fomentar la madurez personal. Descubrir y confrontarse personalmente con el sentido que tiene la etapa universitaria en su vida y el valor de la cultura universitaria: búsqueda comunitaria del saber, sensibilidad hacia la teoría y el despliegue de la acción creativa, la formación integral y el liderazgo personal y social.

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, como persona y como universitario

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

Que el alumno descubra la misión y origen de la institución universitaria

Que el alumno conozca los fundamentos del liderazgo creativo

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado.

CONTENIDOS

DESCRIPCIÓN GENERAL POR BLOQUES

BLOQUE I. IDENTIDAD Y CULTURA UNIVERSITARIA.

- Inicio, origen e historia de la Universidad.
- Pilares de la universidad: búsqueda comunitaria de la verdad, síntesis de saberes, formación integral, servicio a la sociedad.

BLOQUE II. LA PREGUNTA POR LA VERDAD.

- Pensamiento creativo.
- Pensamiento riguroso.

BLOQUE III. LAS HABILIDADES Y COMPETENCIAS, EL CONOCIMIENTO PERSONAL DESPLEGADO EN LA FORMACIÓN Y LA ACCIÓN

- Habilidades blandas: Trabajo en Equipo, Liderazgo, Técnica Oratoria, Gestión del Tiempo, Inteligencia Emocional
- Conocimiento Personal: Mentorías, Proyecto Transversal.

DESCRIPCIÓN DETALLADA POR TEMAS:

1 Tema 1. Introducción

- 1.1 Presentación de la asignatura: Aula, Mentoría y Proyecto Transversal.
- 1.2 Presentación de la Guía Docente.
- 1.3 Alianza.

2 Tema 2. Misión de la universidad. Ser Universitario.

- 2.1 Origen e historia de la universidad.
- 2.2 Los cuatro pilares del ser universitario.
- 2.3 Los retos del universitario hoy.

3 Tema 3. Las competencias

- 3.1 Historia de las competencias.
- 3.2 Definición y tipos.
- 3.3 Las competencias en el contexto personal y profesional actual.

4 Tema 4. Gestión del tiempo y productividad Personal

- 4.1 Gestionar tu tiempo, gestionar tu vida. Rueda de la vida.
- 4.2 Identificación de ladrones de tiempo.
- 4.3 Planificación a corto y largo plazo. Herramientas de gestión. Conociendo GTD.
- 4.4 Tiempos: Cronos y Kairós

5 Tema 5. Búsqueda de la Verdad en la universidad

- 5.1 ¿Qué es la verdad? ¿La verdad existe? Teoría del conocimiento.
- 5.2 ¿La verdad se puede llegar a conocer? Relativismo y verdad. Conocimiento gradual de la verdad. Respeto por la realidad.
- 5.3 Verdad Y Cultura. Verdad y Tolerancia. Los retos del universitario hoy: "El pensamiento único"
- 5.4 ¿La verdad conocida compromete?

6. Tema 6: La Creatividad:

- 6.1 El pensamiento Lateral
- 6.2 Técnicas y Herramientas de Creatividad
- 6.3 La Inteligencias Múltiples.

7. Tema 7: Introducción a la técnica Oratoria

- 7.1 Retórica: Parte de un discurso.
- 7.2 Elementos de forma y de fondo para la dialéctica.
- 7.3 Presentaciones en público

8 Tema 8. Habilidades Comunicativas

- 8.1 Definición. Componentes de la comunicación
- 8.2 Habilidades para una comunicación eficaz: Presencia Plena. Empatía. Escucha Activa. Reformulación/ Petición efectiva .Feedback.
- 8.3 Estilos de comunicación. Asertividad. IDP.

9. Tema 9: Introducción al Trabajo en equipo: Equipos de Alto rendimiento.

- 9.1 ¿Sabemos trabajar en equipo? Definición. Diferencias entre equipo y grupo.
- 9.2 La aplicación de la alianza en un equipo. Identidad, roles y reglas de un equipo.
- 9.3 La cinco disfunciones de un equipo de alto rendimiento.
- 9.4 Gestión de conflictos y Feedback como herramienta de encuentro

10 Tema 10. Los otros 3 pilares de la Universidad

- 10.1 Formación Integral.
- 10.2 Síntesis de Saberes.
- 10.3 Servicio a la sociedad.

11 Tema 11. La inteligencia Emocional

- 11.1 ¿Qué es la Inteligencia emocional?

- 11.2 Inteligencia emocional y Educación emocional.
- 11.3 Distinciones fundamentales: Emociones, sentimientos, pasiones...
- 11.4 Mapa de emociones básicas, distintas clasificaciones.
- 11.5 Percepción y expresión emocional.
- 11.6 Facilitación emocional
- 11.7 Comprensión y regulación emocional.
- 12 Tema 12. Liderazgo Creativo interpersonal
 - 12.1 ¿Qué es el liderazgo creativo?
 - 12.2 ¿Cómo despliega el liderazgo creativo? Estilos de liderazgo Creativo
 - 12.3 ¿Cómo impacta el liderazgo creativo en los equipos? El Don al servicio de los demás

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La metodología seguida en esta asignatura está dirigida a conseguir un aprendizaje significativo por parte del alumno de los conceptos y técnicas fundamentales de la materia. Por ese motivo se combinan lecciones expositivas con seminarios, talleres y presentación de trabajos, de manera que se favorezca la participación del alumno y la interacción alumno-profesor y alumno-alumno como vía para fomentar el aprendizaje colaborativo, la capacidad de autoaprendizaje, la responsabilidad individual y interdependencia colaborativa, todo ello mediante estrategias de resolución de problemas y metodologías de intervención como ABP. Las actividades no presenciales, que pueden ser tanto de tipo individual como colectivo, serán supervisadas por el profesor en clases y tutorías, tanto individuales como de grupo, estando encaminadas a favorecer el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Actividades presenciales:

- Lección expositiva: El profesor presentará cada uno de los temas: lo que se va a tratar, las lecturas y actividades obligatorias, la bibliografía complementaria y los ejercicios de evaluación y auto-evaluación; el alumno debe planificar su aprendizaje de cada tema. Mediante lecciones magistrales el profesor dará las claves para interpretar y abordar la reflexión sobre cada uno de los temas de la asignatura. Después de cada lección magistral habrá coloquios, grupos de discusión o incluso debates reglados sobre las cuestiones planteadas.
- Seminarios: trabajo por pequeños grupos para poner en prácticas aspectos trabajados en las lecciones magistrales. Discusiones individuales y colectivas, con o sin roles asignados que, partiendo de una preparación previa, buscan fomentar el diálogo constructivo. (trabajo cooperativo y colaborativo).
- Taller: el alumno realizará un proyecto en equipo (Proyecto Transversal), que presentará de forma oral y escrita, relacionado con la formación universitaria y profesional que responde a lo trabajado en clase y en las tutorías. análisis y reflexión en grupo de casos prácticos que facilitan la asimilación del contenido teórico.
- Presentación de Trabajos: exposición de trabajos sobre la personalidad de diferentes referentes, entre otros.
- Tutorías: individual y en grupo para llevar a la vida personal y de forma práctica los contenidos teóricos. Facilita el desarrollo del proyecto final del alumno. seis tutorías, distribuidas a lo largo del curso.
- Evaluación formativa: El alumno será informado de los criterios de evaluación de cada actividad, de su calificación en cada una de ellas y recibirá orientaciones de cómo mejorar su aprendizaje y rendimiento.

Trabajo autónomo:

- Estudio y Trabajo individual: el profesor fomentará el trabajo individual del alumno orientado al conocimiento de sí mismo para identificar las fortalezas y debilidades personales y actuar sobre ellas. A través de las tutorías el alumno recibirá las pautas para orientar el trabajo individual práctico de los contenidos teóricos que se verán en las clases. Estudio de los contenidos de la asignatura. La primera fuente, orientadora, serán sus apuntes sobre las lecciones magistrales. A partir de ellas, deberá trabajar la documentación de cada tema como complemento a la lección magistral. Por último, deberá trabajar los libros o textos propuestos en cada bloque temático elaborando una ficha-trabajo de los mismos.
- Trabajo en grupo/equipo el profesor organizará grupos de trabajo entre los alumnos para profundizar en alguno de los temas de la asignatura. El trabajo en grupo implica el estudio comunitario de diversos documentos, su discusión y clarificación y la elaboración de una memoria de conclusiones, así como la participación en debates reglados en clase. también realizará un trabajo en grupo virtual en red: el alumno deberá seguir las actividades propuestas en el Aula Virtual, consultar apuntes, descargar los documentos de cada tema, trabajar en los foros de reflexión abiertos para su trabajo de grupo y publicar las conclusiones de los seminarios y de las actividades complementarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

| ACTIVIDAD PRESENCIAL | TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL |
|--|--|
| 72 horas | 78 horas |
| Lección Expositiva 20h Taller 32h Presentación de Trabajos 4h Seminarios 4h Tutorías 6h Evaluación 6h | Estudio y Trabajo Individual 28h Trabajo en Grupo 50h |

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

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 el apartado 5 de esta memoria, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

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 el apartado 5 de esta memoria.

Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 de esta memoria.

Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.

Competencias específicas

Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.

Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

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

Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.

Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Reflexionar sobre la formación universitaria y profesional con respecto de mi vocación.

Conocer diversos referentes profesionales y modelos de personas que aplican las competencias estudiadas en el aula.

Saber lo que es y significa Trabajar en equipo, habiendo hecho experiencia real de ello.

Comenzar a conocerse y comprenderse a sí mismo en lo que hace, haciéndose cuestiones del tipo: ¿quién soy yo que hago esto?, en sus situaciones cotidianas.

Desarrollar las habilidades y competencias de creatividad y liderazgo en el contexto de la Ingeniería en Informática.

Aprender a gestionar y planificar su tiempo.

Conocer y practicar las habilidades de comunicación (escucha activa, asertividad, feedback, feedforward) dentro del contexto profesional.

Haber diseñado y ejecutado un proyecto de formación universitaria y profesional que responda a lo descubierto en la asignatura.

Entender el liderazgo auténtico como servicio, sacando lo mejor de sí mismo para sacar lo mejor de los demás.

Desplegar habilidades propias y necesarias de un ingeniero formado integralmente para desarrollar con excelencia un proyecto de ingeniería o similar en equipo

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA

Requisitos mínimos necesarios:

1. Darse de alta en Canvas (aula virtual) y publicar una foto - retrato y su correo-electrónico antes de la cuarta semana de clases.
2. Haber ejecutado la totalidad de los trabajos personales y grupales propuestos en clase y cumplido los requisitos de cada uno para aprobarlos.
3. Entregar en fecha todos los trabajos.

PORCENTAJES DE EVALUACIÓN

1. Prueba práctico-teórica consistente en:

- Prueba de contenidos (30%)
- Proyecto transversal (35%)
- Participación y asistencia a través de trabajos orales y escritos en clase (10%) (Mi planificación personal, Mi modelo/referente, Reflexión "La universidad sin Alma", Reflexión unplanned y Artículo sobre la verdad en la Universidad).

2. Mentorías personales (25%)

La nota mínima en cada uno de los apartados debe ser igual o superior a 5 puntos sobre 10 (mentoría, examen y proyecto transversal).

Si es posible, se realizará un examen parcial liberatorio (prueba de contenidos del 25%) durante el mes de enero. Sólo podrán presentarse a este parcial los alumnos que hayan asistido al menos a un 80% de las clases. En este caso para liberar dicha parte es necesario sacar como mínimo un 5.0. Tendremos un examen liberatorio de la segunda parte al que también sólo podrán presentarse a este parcial los alumnos que hayan asistido al menos a un 80% de las clases en el segundo cuatrimestre. En este caso también es necesario para liberar dicha parte es necesario sacar como mínimo un 5.0.

Se podría ir a convocatoria ordinaria con las dos partes de la asignatura o sólo con una si se ha sacado 5.0 en adelante en el examen en alguno de los dos parciales. Si se suspende en la convocatoria ordinaria alguna de las partes, se irá a la extraordinaria con las dos partes (todo el temario).

ALUMNOS DISPENSADOS: Los alumnos que, por razones justificadas y aceptadas por la subdirección de ordenación académica del grado de Ing. en Informática, no puedan asistir a clase de forma habitual, sí deberán estar presentes al menos en las mentorías (horario personalizable) y las presentaciones periódicas del proyecto transversal y otros trabajos a presentar. también Solicitarán un seguimiento en base a un plan de tutorías adaptado para cada alumno con el fin de conseguir la evaluación de los trabajos orales y escritos en clase (15%) que tendrán que hacer también.

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que se presenten a la convocatoria extraordinaria deberán aprobar las partes evaluables que no han sido superadas en la convocatoria ordinaria (las partes que tenga evaluadas por debajo de 5).

PORCENTAJES DE EVALUACIÓN

1. Prueba práctico-teórica consistente en:

- Prueba de contenidos (30%)
- Proyecto transversal (35%) . Si se suspende en grupo deberán realizar el PT antes de la fecha del examen de la convocatoria extraordinaria y presentarlo el día del examen. Si no se ha realizado en grupo y durante el curso el Proyecto Transversal (un alumno solo), se podría unir a un grupo que tenga suspenso el PT siempre y cuando el grupo esté compuesto por un máximo de 6 personas, el nuevo alumnos incluido. Si no se hace en grupo esta parte de la asignatura no es recuperable en la convocatoria extraordinaria. Los que sí lo han presentado y han suspendido sí podrán mejorar el proyecto para mejorar la nota y aprobar. El alumno que no lo ha realizado y tampoco tenga grupo para hacerlo, sólo podrá alcanzar una puntuación de 6,5 sobre 10 en esta convocatoria. En este caso, de forma excepcional, se podría ver la opción de presentar algo alternativo una vez visto y aprobado previamente por el profesor.
- Participación y asistencia a través de trabajos orales y escritos en clase (10%) (Mi planificación personal, Mi modelo/referente, Reflexión "La universidad sin Alma", Reflexión unplanned y Artículo sobre la verdad en la

Universidad).

Mentorías personales (25%)

Se guardarían las partes aprobadas con un 5 en la convocatoria ordinaria.

Los alumnos que, por razones justificadas y aceptadas por la subdirección de ordenación académica del grado de Ing. en Informática, no puedan asistir a clase de forma habitual, sí deberán estar presentes al menos en la mentorías (horario personalizable) y las presentaciones periódicas del proyecto transversal y otros trabajos a presentar. también Solicitarán un seguimiento en base a un plan de tutorías adaptado para cada alumno con el fin de conseguir la evaluación de los trabajos orales y escritos en clase (15%)

A efecto de cómputo de convocatorias en una asignatura, solamente se contabilizarán como consumidas aquellas en las que el alumno se haya presentado a todas las pruebas de evaluación, o a una parte de las mismas, siempre que su peso en la nota final supere el 50%, aunque no se presente a la prueba de contenidos teórico- práctica. Se entenderá que un alumno se ha presentado a una prueba aunque la abandone una vez comenzada la misma. La condición de No Presentado en la convocatoria extraordinaria estará ligada a la no asistencia o entrega de ninguna prueba, práctica o trabajo que esté pendiente.

Cualquier tipo de fraude o plagio por parte del alumno en una actividad evaluable, será sancionado según se recoge en la Normativa de Convivencia de la UFV. A estos efectos, se considerará "plagio" cualquier intento de defraudar el sistema de evaluación, como copia en ejercicios, exámenes, prácticas, trabajos o cualquier otro tipo de entrega, bien de otro compañero, bien de materiales o dispositivos no autorizados, con el fin de hacer creer al profesor que son propios.

Aquellos alumnos que suspendan alguna de las partes de la asignatura en la convocatoria extraordinaria deberán matricularse de nuevo de la asignatura y cursarla completa (proyecto transversal, mentorías, examen y trabajos).

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Daniel Goleman ; traducción de David González Raga y Fernando Mora. Inteligencia emocional / 96ª ed. Barcelona :Kairós,2011.

Alfonso López Quintás. Liderazgo creativo: hacia el logro de la excelencia personal / Oviedo :Nobel,2004.

Alfonso López Quintás. El secreto de una vida lograda: curso de pedagogía del amor y la familia / 2ª ed. Madrid :Palabra,2004.

José Ortega y Gasset. Misión de la Universidad / Madrid :Fundación Universidad Empresa,1998.

Alfonso López Quintás. La tolerancia y la búsqueda en común de la verdad /