



Seminario de  
desarrollo de  
competencias II  
**Grado en Bellas  
Artes**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Seminario de desarrollo de competencias II

**Titulación:** Grado en Bellas Artes

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 3º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Lucía Loren

## 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

### 1.1. Competencias generales

CG2. Comunicar oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos artísticos.  
CG3. Aprender de manera autónoma en el campo artístico.  
CG4. Trabajar autónomamente en proyectos artísticos.  
CG6. Trabajar e interactuar en grupos multidisciplinares aportando los conocimientos propios del área de las Bellas Artes.  
CG8. Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.  
CG10. Reflexionar analítica y críticamente sobre el propio trabajo artístico.  
CG11. Reconocer y valorar la diversidad artístico-cultural.  
CG14. Comunicarse fluidamente en lengua extranjera (inglés).

### 1.2. Competencias específicas

CE4. Analizar la repercusión recíproca entre el arte y la sociedad.  
CE5. Utilizar las herramientas y recursos necesarios para documentar y explicar la propia obra artística.  
CE6. Presentar adecuadamente la obra de arte en relación con su entorno y exhibición.  
CE16. Desarrollar estrategias de autoaprendizaje de las tecnologías relevantes para cada proyecto artístico.  
CE17. Conocer y aplicar las metodologías del proceso artístico.  
CE20. Identificar los profesionales adecuados para intervenir en la producción artística.  
CE22. Conocer las características de los espacios y medios de exposición, almacenaje y transporte de las obras de arte.  
CE25. Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad intelectual.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1 Requisitos previos

Ninguno

### 2.2 Breve descripción de los contenidos

Seminario de desarrollo de competencias II: Gestión de proyectos y habilidades interpersonales. Incrementar la eficacia y productividad en el trabajo en equipo y en las relaciones interpersonales; coordinación de proyectos, equipos, personas y medios en el tiempo.

## 2.3 Contenido detallado

**Unidad 1. El ciclo de vida del proyecto y otros conceptos básicos asociados**

**Unidad 2. Conceptos y herramientas para gestionar proyectos**

**Unidad 3. Conceptos y herramientas para planificar el tiempo.**

**Unidad 4. La importancia del trabajo en equipo como competencia profesional.**

4.1 Los roles en el trabajo en equipo

4.2 La comunicación en el equipo de trabajo

**Unidad 5. Innovación y creatividad**

5.1 Conceptualización de la innovación.

5.2 Elementos clave para innovar.

5.3 ¿Cómo desarrollar la creatividad?

5.4 Iniciativa y proactividad

**Unidad 6. Solución de problemas y motivación por el logro**

**Unidad 7. La gestión del cambio**

## 2.4 Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Plan de Desarrollo Individual (PDI):

- Los alumnos entregarán un Plan de Desarrollo Individual que consta de dos partes: 1) Dafo y 2) Plan de acción. El alumno elegirá una meta (medible, específica, tangible y alcanzable) y hará el dafo de dicha meta así como su plan de acción.

A lo largo del curso los estudiantes realizarán una serie de actividades que se recogerán en un Cuaderno de Artista, que se subirá al Campus Virtual antes del examen final. También se presentarán en público en cada sesión, para consolidar aspectos fundamentales de comunicación oral:

- Guión de Elevator pitch. Basándonos en el ejercicio conocido como “Elevator Pitch” en el que una persona tiene que “vender” un producto o “venderse a sí misma” ante un jefe o comprador potencial, el alumno elaborará un guión de presentación sobre sí mismo resaltando sus fortalezas y según los parámetros de comunicación vistos en clase.
- Dafo personal individual. En este caso, a diferencia del Dafo del PDI, el alumno hará un dafo personal de aquellas competencias que considera apropiadas para desempeñarse como estudiante universitario.
- Proyecto para una Convocatoria de Arte o Diseño en curso. Cada alumno debe hacer una exposición de su propuesta al resto de grupos. Tras la fase de feedback, se mejorará y ampliará el proyecto y se presentará por escrito incluyendo las correcciones.
- Planificación y creación de un proyecto educativo artístico de un mes de duración para una institución relevante de Arte Contemporáneo. El trabajo se realizará en equipo. Cada grupo debe hacer una exposición de su propuesta al resto de grupos. Tras la fase de feedback, se mejorará y ampliará el proyecto y se presentará por escrito.

- Dinámicas sobre el trabajo en equipo y los roles. A partir de la acción o performance se explorarán aspectos fundamentales de comunicación en el grupo de trabajo.
- Propuesta videoarte sobre comunicación individual y grupal (lenguaje corporal, comunicación no verbal, paraverbal, asertividad...).
- Mapa mental: imaginario creativo. Exploración en este método eficaz para organizar ideas, tomar apuntes o desarrollar conceptos a partir de diagramas. Se valorará especialmente el desarrollo gráfico y creativo del mapa mental.
- Innovación: Scamper como collage creativo. La propuesta es adaptar esta técnica a un objeto concreto, o concepto artístico que nos interese transformar, generando una serie de imágenes a partir de la utilización de la técnica del collage.
- Propuesta de iniciativa: Creando mi negocio de Arte Contemporáneo. Búsqueda de idea, objetivos, TAGS y DAFO de la iniciativa. Presentación en público utilizando la herramienta de Elevator Pitch.
- Diagrama artístico de influencias. Investigación creativa en torno a esta herramienta de organización y aprendizaje.
- El árbol de los logros: reflexión gráfica sobre nuestras capacidades, cualidades positivas y sobre los logros que hemos desarrollado desde la infancia a lo largo de toda nuestra vida.
- Resolución de conflictos: cartografía emocional de un conflicto. Mapa no reglado donde explorar las dimensiones y recorridos de un conflicto interpersonal a partir de un proceso de creación artística.
- Planificación, propuesta y desarrollo de intervención artística colectiva para el "Día de la discapacidad" en el Campus de Princesa, junto con diversos Colectivos de personas con discapacidad.
- Dinámica grupal de flexibilidad y adaptación al cambio a partir de diversas modificaciones en un anuncio publicitario de un evento cultural.

Visitas a Matadero: Factoría Cultural (Vivero de industrias creativas), El Ranchito (Espacios de residencias para creadores), Extensión AVAM (Asociación de artistas visuales), Intermediae (espacio de producción e investigación sobre prácticas artísticas contemporáneas).

## 2.5. Actividades formativas

- Clases de teoría y prácticas: 43.6h, 28.9%. Presencialidad 100%.
- Trabajo personal: 91.6h, 61.1%.
- Tutorías: 15h, 10%. Presencialidad 50%.

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) 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

#### Convocatoria ordinaria

1. Pruebas escritas: exámenes y Plan Individual de Desarrollo: 33%
  - Examen parcial: 3%
  - Examen final: 15%
  - Plan Individual de Desarrollo: 15 %
2. Participación en clase y ejercicios: 34%
3. Actividades fuera del aula: 33%

En el caso de que el alumno obtenga una dispensa de su asistencia a clase por razones sólidas y debidamente justificadas, deberá contactar con el profesor al inicio del curso de la asignatura para solicitar la realización de un trabajo complementario con el fin de que el alumno pueda optar a los puntos por participación en el aula. Cuando el alumno no contacte por iniciativa propia, se entenderá que renuncia a esta alternativa de puntuación por participación en el aula.

El trabajo a entregar será una extensión de las actividades realizadas fuera del aula. En el caso de que la dispensa se obtenga por motivos laborales (prácticas), el trabajo deberá estar relacionado con la aplicación de las competencias profesionales al trabajo que está realizando el alumno.

En cuanto a las actividades fuera del aula, el alumno entregará un planteamiento de trabajo con carácter previo a su participación en ellas, indicando calendario de trabajo (si procede), aspectos a analizar y correspondencia con los contenidos de la asignatura.

Con posterioridad a la/s actividad/es, remitirá al profesor un informe del trabajo realizado, exponiendo la evolución de la actividad y reflexionando acerca de su conexión con el aprendizaje y la puesta en práctica de competencias personales y profesionales en el mundo laboral y en la vida diaria. Si la participación se centra en la asistencia como oyente a conferencias, congresos y otras actividades similares, el alumno deberá recoger un resumen de lo expuesto y una reflexión acerca de su conexión con el aprendizaje y la puesta en práctica de competencias personales y profesionales en el mundo laboral y en la vida diaria.

Para aprobar la asignatura es imprescindible:

- a) Que las notas del examen final y del Plan Individual de Desarrollo sean, al menos, de 5 sobre 10.
- b) Que se obtenga al menos un 34% (del 67% posible) a través de participación en clase, ejercicios prácticos y actividades fuera del aula.
- c) Debido a la naturaleza práctica de la asignatura y de acuerdo con el Reglamento General del Alumnado, se recuerda a los alumnos que la asistencia es obligatoria y que la posibilidad de presentarse a las convocatorias ordinaria y extraordinaria se restringe a los alumnos que han asistido a clase con regularidad (al menos un 75%).

#### Convocatoria extraordinaria

El alumno que se presente a convocatoria extraordinaria deberá presentarse a una prueba final que le supondrá hasta un máximo del 30% y en el que deberá obtener una nota mínima de 5 sobre 10.

Además, deberá presentar las mejoras que le haya propuesto su profesor en relación al Plan Individual de Desarrollo, que representará también un máximo de 20% de la nota final. También aquí deberá tener una nota mínima de 5 sobre 10.

Para esta convocatoria se mantendrán tanto la puntuación obtenida durante el curso por participación (25%), como por actividades fuera del aula (25%). Sin embargo, si procediera, el

alumno podrá presentar un trabajo complementario para mejorar su nota en las actividades fuera del aula (15% de la nota final).

### 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. El alumno podrá presentar de nuevo los trabajos, una vez han sido evaluados por el profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria, si desea mejorar la calificación obtenida.

#### 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, proyectos y 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. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, 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

- Aguilar, J. (2014). *Diario emprendedor*. Madrid: Aguilar
- Martínez De Miguel, G. (2011). *Mapas del mundo para Marta*. Madrid: Infova ediciones.

#### Bibliografía recomendada

- COVEY, S. (2011). *Los siete hábitos de la gente altamente efectiva*. Barcelona: Paidós.
- GOLEMAN, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- MARINA, J.A. (2008) *Las culturas fracasadas: El talento y la estupidez de las sociedades*. Barcelona: Anagrama.
- MARTÍNEZ, M. (2011) *Aprender a trabajar en equipo* Barcelona: Paidós

#### Webgrafía/Filmografía

- VVAA (2011). *Personal Branding*. Madrid: Madrid Excelente. Recuperado de <http://www.madridexcelente.com/publicaciones/>
- INSTITUTO DE ARTE CONTEMPORÁNEO: <http://www.iac.org.es/>
- VISUAL ENTIDAD GESTIÓN ARTISTAS PLÁSTICOS: <http://www.vegap.es/inicio.aspx>
- FACTORÍA CULTURAL: <http://www.mataderomadrid.org/factoria-cultural.html>
- INTERMEDIAE: <http://www.mataderomadrid.org/intermedi%E6.html>