



Desarrollo de Competencias
Profesionales II /
Development of professional
competences II

Grado en Bellas Artes
Curso 2025-26

GUÍA DOCENTE

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

Titulación: Grado en Bellas Artes

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano/ Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 4º

Profesores/Equipo Docente: Profesores del Instituto Nebrija de Competencias Profesionales.

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 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 iniciativa y creatividad en el campo artístico
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos artísticos.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos artísticos
- Conocer y aplicar métodos de trabajo de otras áreas de conocimiento, aportando los propios del área de las Bellas Artes
- Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Artes y Humanidades y/o a las Ciencias Sociales
- Desarrollar la capacidad para identificar y comprender la diversidad artístico-cultural
- Conocer y aplicar criterios de valoración artístico-cultural del patrimonio.
- Conocer y discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes dentro del respeto a la normativa vigente y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz
- Desarrollar la capacidad de analizar la repercusión entre el arte y la sociedad
- Utilizar las herramientas y recursos necesarios para documentar y explicar la propia obra artística

- Desarrollar estrategias de autoaprendizaje de las tecnologías relevantes para cada proyecto artístico
- Desarrollar vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento
- Conocer y aplicar los recursos adecuados de difusión de los proyectos artísticos con el fin de potenciar su repercusión

1.1. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Poder, mediante argumentos o procedimientos elaborados y sustentados por ellos mismos, aplicar sus conocimientos, la comprensión de estos y sus capacidades de resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras;
- 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.
- Ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como laboral o profesional dentro 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 capaces 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 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

Presentación de la asignatura y de la guía docente.

Objetivos generales de la asignatura.

- Introducción a la IA y al pensamiento crítico.
- Toma de decisiones.

Trabajo en equipo y metodología Design Thinking

- Lanzamiento del proyecto y creación de equipos.
- Roles dentro del equipo. Sombreros de Bono.
- Aportaciones y compromisos con el equipo.

Comunicación en equipos de trabajo multidisciplinares

- Visionado y análisis de vídeos (comunicación y asertividad)
- Equipos de alto rendimiento y pensamiento crítico
- Validación de temas y consenso en decisiones

Creatividad e IA

- Innovación y creatividad
- Técnicas y herramientas creativas
- Uso de IA y sesgos cognitivos
- Actividad dirigida 3: Making Of del proyecto

Conflictivo, negociación y resolución de problemas.

- Visionado y análisis de vídeos.
- Gestión del conflicto en el equipo. Conflicto creativo.
- Técnicas de negociación. Role-play.
- Análisis de datos en la resolución de problemas.

Gestión del cambio

- Flexibilidad y adaptabilidad.
- Tolerancia a la frustración.
- Capacidad de aprendizaje continuo.

Debate y argumentación

- Pensamiento crítico y argumentación.
- Persuasión y manejo del lenguaje corporal.
- Feedback y feedforward. Vínculo en el equipo.

Presentación del proyecto por equipos

Cierre y recogida de la asignatura

2.4. Actividades Dirigidas

Actividad Dirigida 1: Presentación y roles en el equipo

Parte A: Cuestionario individual sobre fortalezas, emociones y preferencias, que cada alumno deberá contestar de forma individual primero, y compartir, posteriormente, con el resto de los miembros del equipo. Evidencias: formulario y respuestas subidas al campus virtual, de manera individual, en fecha y forma indicadas.

Actividad Dirigida 2: Primera reunión del equipo

Grabación en vídeo de la primera reunión. Definir normas de funcionamiento, valores y reglas ante incumplimientos. Elección del tema del proyecto y objetivo común. Evidencia: grabación subida al campus virtual.

Actividad Dirigida 3: *Making Of* o “Cómo se hizo” del proyecto

Documento o vídeo, o cualquiera que sea el formato escogido, que muestre el proceso de creación del proyecto, incluyendo hitos, conflictos, decisiones, uso de IA, roles y participación. Evidencias: entrega física en clase, presentación y subida al campus virtual, en la fecha y forma indicadas.

Actividad dirigida 4: Presentación del Proyecto final*. Se compartirá con los alumnos la rúbrica de corrección, para que conozcan los puntos que se van a evaluar. Evidencia: presentación en clase y subida al campus virtual, en la fecha y forma indicadas.

*El Proyecto es una recopilación práctica de todos los contenidos de la asignatura y de las actividades trabajadas dentro y fuera del aula. Un desempeño insuficiente del proyecto puede conllevar la no superación de la asignatura.

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.

Dada la naturaleza experiencial y práctica de la asignatura, es imprescindible la implicación del alumno con la materia y con la entrega de actividades dirigidas. Toda la asignatura se vertebra sobre el proyecto, por lo que la no realización de éste, o la insuficiente elaboración de sus diferentes entregas, puede condicionar la superación de la asignatura.

Convocatoria Ordinaria

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

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima %	Ponderación máxima %
Actividades Dirigidas	20	50
Prueba final	50	80

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba 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.

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

- De Bono, E. (2019). Seis sombreros para pensar. Ediciones Paidós. ISBN: 978-84-493-3537-2
- Brown, T. (2019). Design Thinking: Una metodología poderosa para decretar el futuro en los negocios. Conecta. ISBN: 978-84-17743-02-4
- Kahneman, D. (2012). Pensar rápido, pensar despacio. Debate. ISBN: 978-84-8306-926-0
- Cialdini, R. B. (2021). Influencia: La psicología de la persuasión. Paidós. ISBN: 978-84-493-3854-0
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2022). Comportamiento organizacional (19^a ed.). Pearson Educación. ISBN: 978-84-8322-982-4
- Fisher, R., Ury, W., & Patton, B. (2011). Llegar al sí: Cómo negociar sin ceder. Norma. ISBN: 978-958-45-0284-8
- West, M. A. (2012). Trabajo en equipo eficaz: Lecciones prácticas de la investigación organizacional. Paidós. ISBN: 978-84-493-2647-9
- Facione, P. A. (2015). Pensamiento crítico: Qué es y por qué cuenta. Insight Assessment (edición en español). ISBN: 978-84-608-2324-9
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). Inteligencia artificial: Un enfoque moderno (4^a ed.). Pearson Educación. ISBN: 978-84-8322-983-1
- Osborn, A. F. (2006). Imaginación aplicada: Principios y procedimientos para la solución creativa de problemas. Paidós. ISBN: 978-84-493-1964-9

Bibliografía complementaria

- 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.
- 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.
- 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.