

Lidera II  
**Grado en Ingeniería del  
Automóvil**



## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Lidera I

**Titulación:** Grado en Ingeniería del Automóvil

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 2º

**Profesores / Equipo docente:** Profesores del Instituto Nebrija de Competencias Profesionales.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1.1. Competencias

#### Competencias instrumentales

- CGI1. Capacidad de análisis y síntesis
- CGI2. Capacidad de organizar y planificar
- CGI5. Comunicación oral y escrita en la lengua nativa
- CGI6. Conocimiento de una lengua extranjera
- CGI8. Capacidad de gestión de la información
- CGI10. Capacidad para la toma de decisiones

#### Competencias personales

- CGP1. Capacidad crítica y autocrítica
- CGP2. Trabajo en equipo
- CGP3. Habilidades interpersonales
- CGP4. Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar
- CGP5. Capacidad para comunicarse con expertos de otras áreas
- CGP6. Apreciación de la diversidad y multiculturalidad
- CGP7. Habilidad de trabajar en un contexto internacional
- CGP8. Compromiso ético.

### Competencias sistémicas

- CGS2. Capacidad de aprender
- CGS3. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones
- CGS4. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
- CGS5. Dotes de Liderazgo
- CGS6. Conocimiento de culturas y costumbres de otros países
- CGS7. Habilidad para trabajar de forma autónoma
- CGS8. Diseño y gestión de proyectos
- CGS9. Iniciativa y espíritu emprendedor
- CGS10. Preocupación por la calidad
- CGS11. Motivación de logro

### Competencias específicas

- Contribución a la formación integral y al desarrollo personal del estudiante.
- Conocer y practicar diversas metodologías de trabajo en equipo, desarrollar estrategias para prevenir y resolver conflictos en los grupos de trabajo, incrementar la eficacia y productividad del trabajo en equipo.
- Coordinación de proyectos, de equipos, personas y medios en el tiempo. Planificación, gestión, seguimiento y comunicación de proyectos.
- Habilidades de comunicación, técnicas de presentación, organización y planificación de reuniones de trabajo.
- Valoración de fluidez y conocimientos del idioma inglés

## **1.2. Resultados de aprendizaje**

Enseñanza activa, dinámica y participativa.

Sistema de “aprendizaje en acción”. Tras una exposición de contenidos teóricos, los alumnos se involucran en cada una de las actividades prácticas desarrolladas, como observadores, analistas o protagonistas directos, reflexionando y sacando conclusiones. Valoración de fluidez y conocimientos del idioma inglés y evaluación de competencias profesionales.

## **2. CONTENIDOS**

### **2.1. Requisitos previos**

Ninguno.

### **2.2. Descripción de los contenidos**

Enseñanza activa, dinámica y participativa. Sistema de “aprendizaje en acción”. Tras una exposición de contenidos teóricos, los alumnos se involucran en cada una de las actividades prácticas desarrolladas, como observadores, analistas o protagonistas directos, reflexionando y sacando conclusiones. Valoración de fluidez y conocimientos del idioma inglés y evaluación de competencias profesionales.

### 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

#### Conflictos, 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

Durante el curso se desarrollarán las siguientes 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

Clases prácticas y evaluación: (1,6 ECTS, 40 h. 100% presencialidad).

Trabajo individual del alumno: (3,8 ECTS, 95 h. 0%presencialidad).

Tutorías: (0,6 ECTS, 15 h. 100% presencialidad).

## 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 vertebral 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

| Sistemas de evaluación   | Porcentaje     |
|--|----------------|
| Seminario: Asistencia y participación en clase   | 100%<br>(apto) |
| Valoración de fluidez y conocimientos del idioma inglés y Evaluación de Competencias Profesionales: Prueba final | 100%<br>(apto) |

#### Convocatoria extraordinaria

| Sistemas de evaluación   | Porcentaje     |
|--|----------------|
| Seminario: Asistencia y participación en clase   | 100%<br>(apto) |
| Valoración de fluidez y conocimientos del idioma inglés y Evaluación de Competencias Profesionales: Prueba final | 100%<br>(apto) |

### **3.3. Restricciones**

#### Calificación mínima

La ponderación tanto del examen parcial como de los conceptos de participación y trabajos escritos/prácticas, sólo se aplicará si el alumno obtiene al menos un 5 en el examen final. Esta ponderación también se aplica sólo en el caso de que el alumno obtenga al menos un 5 en el examen final extraordinario.

La convocatoria extraordinaria consistirá en la entrega de aquellas actividades que el profesorado establezca y, además, la realización de una prueba escrita.

#### 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 autoría 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<sup>a</sup> 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<sup>a</sup> 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.