



Desarrollo de
competencias
profesionales I
**Grado en Ingeniería
Informática**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Desarrollo de competencias profesionales I

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Ángel Luis Sánchez López, Fernando Aguilar-Galindo Ávila (INCP)

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Esta asignatura contribuye, además de a las competencias básicas del título, a las siguientes competencias del plan de estudios:

Competencias generales

CGT1. Analizar y sintetizar la información necesaria para realizar su trabajo plasmando los resultados en informes o en la toma de decisiones en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT2. Organizar y planificar los recursos e ideas necesarias para realizar su trabajo ideando acciones e hitos en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT3. Comunicar de forma oral y escrita en la lengua nativa pudiendo expresar sus opiniones de forma clara para transmitir conceptos y soluciones dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGT4. Conocer una lengua extranjera y poder expresar sus opiniones y explicar ideas en la misma, al trabajar en proyectos del ámbito de la ingeniería informática en un contexto internacional.

CGT5. Aplicar conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio al trabajar en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT6. Gestionar la información, conociendo su importancia y la forma de procesarla generando los recursos necesarios para facilitar su acceso y provisión en el ámbito de la ingeniería informática.

CGT7. Resolver problemas en el entorno de trabajo, dentro del ámbito de la ingeniería informática, enfrentándose a situaciones complejas en cuanto a problemas técnicos y a las relaciones personales y profesionales.

CGT8. Tomar decisiones basadas en la información disponible en el ámbito de la ingeniería informática.

CGS1. Aplicar la motivación por la calidad en el desarrollo de su actividad profesional poniendo el máximo cuidado en el desarrollo de los entregables dentro de proyectos de ingeniería informática.

CGS2. Razonar de forma crítica ante los problemas que surjan en el ámbito de la ingeniería informática, contando con la información disponible, y explicar dicho razonamiento.

CGS3. Aplicar su compromiso ético en la actividad diaria y en el ejercicio de su profesión dentro del campo de la ingeniería informática, sabiendo justificar el porqué de sus acciones.

CGS4. Aprender de forma autónoma conceptos relativos a la profesión ingenieril para facilitar la mejora continua ya sea mediante el acceso a información disponible o cualquier otro medio.

CGS5. Adaptarse a nuevas situaciones en el entorno de la ingeniería informática, reconociendo dichas situaciones y expresando formas de afrontarlas.

CGS6. Aplicar la creatividad ante las diferentes circunstancias generando soluciones novedosas dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGS7. Liderar personas y equipos en proyectos del ámbito de la ingeniería informática y ser capaz de hacer que actúen.

CGS8. Aplicar la iniciativa y espíritu emprendedor en sus acciones y ponerlas en práctica de forma natural para generar soluciones en el ámbito de la ingeniería informática.

CGS9. Conocer otras culturas y costumbres y saber expresar la riqueza de las mismas a la hora de participar en proyectos de ingeniería informática que engloben equipos de diferentes procedencias.

CGS10. Aplicar la sensibilidad hacia temas medioambientales y saber expresar la importancia de los mismos al implementar su labor en el ámbito de la ingeniería informática.

CGP1. Trabajar en equipo contribuyendo de forma activa al resultado de los proyectos u operaciones del ámbito de la ingeniería informática.

CGP2. Trabajar en un equipo de carácter interdisciplinar dentro de proyectos del ámbito de la ingeniería informática, entendiendo y pudiendo explicar la división de trabajo y la integración de los diferentes miembros del mismo.

CGP3. Trabajar en un contexto internacional explicando la especificidad del mismo dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGP4. Aplicar las habilidades en las relaciones interpersonales en su entorno diario del ámbito de la ingeniería informática pudiendo resolver de forma práctica las situaciones que se le planteen.

CGP5. Reconocer la diversidad y la multiculturalidad y saber expresar la riqueza de las mismas en el contexto de proyectos o equipos del ámbito de la ingeniería informática.

Competencias específicas

CEC03. 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.

1.2. Resultados de aprendizaje

Al terminar con éxito esta asignatura los alumnos serán capaces de:

- Aplicar modelos y técnicas de organización y planificación, de gestión de la información, resolución de problemas, toma de decisiones, razonamiento crítico, análisis y síntesis, aprendizaje autónomo, creatividad, liderazgo entre otros aspectos de las relaciones interpersonales.
- Adaptarse a nuevas situaciones en el entorno de la ingeniería informática, reconociendo dichas situaciones y expresando formas de afrontarlas.

- Trabajar en equipo en un entorno multicultural, internacional e interdisciplinar, aceptando y valorando la diversidad y la existencia de otras culturas y costumbres. Todo ello considerando el impacto de su trabajo en aspectos medioambientales.
- Valorar la importancia de la calidad en el trabajo realizado.
- Comunicarse de forma efectiva en lengua nativa y en una lengua extranjera.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno

2.2 Breve descripción de los contenidos

Autoconocimiento y proyecto personal, productividad personal y hábitos para el éxito académico, inteligencia emocional, comunicación personal eficaz, trabajo en equipos diversos y multiculturales y gestión del cambio.

2.3 Contenido detallado

- 1. ¿Qué son y para qué sirven las competencias?**
- 2. Perfeccionando tus competencias académicas:**
 - 2.1 Capacidad de aprendizaje y estudio.
 - 2.2 Comunicación escrita.
- 3. Comunicación verbal y no verbal.**
- 4. Habilidades de comunicación: herramientas para favorecer la comunicación.**
- 5. Inteligencia emocional:**
 - 5.1 Autoconocimiento.
 - 5.2 Autorregulación.
 - 5.3 Motivación.
 - 5.4 Gestión emocional.
- 6. Pensamiento crítico:**
 - 6.1 La indagación.
 - 6.2 La argumentación.
 - 6.3 La metodología *design thinking* para la resolución de problemas.
- 7. Organización y planificación:**
 - 7.1 El ciclo de vida del proyecto y otros conceptos relacionados.
 - 7.2 Conceptos y herramientas para gestionar proyectos.
 - 7.3 Conceptos y herramientas para planificar el tiempo.
- 8. Trabajo en equipo:**
 - 8.1 La importancia del trabajo en equipo como competencia profesional.
 - 8.2 Los roles en el trabajo en equipo.
 - 8.3 La comunicación en el equipo de trabajo.

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): se realizarán sesiones específicas para identificar las debilidades y fortalezas internas de los alumnos, así como de las oportunidades y amenazas externas (análisis DAFO), y la definición de una dirección personal-profesional que se desarrolla mediante el establecimiento, realización y seguimiento de objetivos personales.
- Actividad Dirigida 1 (AD1): *¿qué son las competencias?* Los alumnos deben investigar el concepto de competencias y de responder preguntas como: *¿Cuáles son las competencias*

necesarias para el éxito profesional en mi campo? ¿Qué competencias se están valorando? Se realizará investigación individual y posteriormente se pondrá en común a nivel grupal.

- Actividad Dirigida 2 (AD2): Se realizarán varias presentaciones tanto a nivel individual como grupal, que permitan una adecuada práctica de la comunicación verbal y no verbal.
- Actividad dirigida 3 (AD3): se realizará una memoria individual para que el alumno reflexione sobre los aprendizajes realizados en los diferentes módulos de la asignatura y su aplicación práctica, tanto en la actualidad como en su futuro profesional.

2.5. Actividades formativas

Código	Actividades formativas	Descripción
AF1	Clases de teoría, evaluación y problemas	Las clases de teoría utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula empleando la pizarra y/o el cañón de proyección. Las clases de problemas se podrán impartir en aula informática utilizando la pizarra y/o el ordenador. En función de la asignatura se dará un mayor peso a unas u otras.
AF2	Tutorías	Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia en los horarios de tutorías o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico, uso del campus virtual de la Universidad o herramientas de telepresencialidad como Blackboard Collaborate)
AF4	Estudio individual	Trabajo individual del alumno utilizando los apuntes de clase, libros de la biblioteca, o apuntes del profesor disponibles en el campus virtual. Se le encargarán al alumno la realización y entrega de trabajos individuales o en grupo. Algunos de ellos se expondrán oralmente a lo largo del curso por parte de los alumnos, lo que facilitará alcanzar la competencia comunicativa en mayor grado. Algunos trabajos requerirán el manejo de programas informáticos que estarán disponibles en los ordenadores de la universidad. Otros requerirán un trabajo de investigación sobre los contenidos de la materia o similares y aplicaciones.

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría, evaluación y problemas	60	100
AF2	Tutorías	15	100
AF4	Estudio individual	75	0

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. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los

alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria Ordinaria:

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Evaluación de la participación del alumno	34%
Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar.	33%
Prueba escrita parcial	10%
Prueba escrita final	23%

En este sentido, para las asignaturas de competencias, 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 el estudio personal del caso. A continuación, se valorará la solicitud de realización de un trabajo complementario con el fin de que el alumno pueda ser evaluado según el 34% 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 clase.

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 y, de la misma forma que en el anterior caso, este trabajo se valorará en función del 34% de participación en clase y ejercicios.

Por lo que, en ambos casos el alumno deberá de realizar tanto las partes de: pruebas escritas y actividades dirigidas (trabajo individual).

Convocatoria Extraordinaria:

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar.	50%
Prueba escrita final	50%

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. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

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

- Covey, S. (2011). *Los siete hábitos de la gente altamente efectiva*. Barcelona: Paidós.
- Goleman, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.

Bibliografía recomendada

- Martínez, M. (2011). *Aprender a trabajar en equipo*. Barcelona: Paidós.
- VVAA (2011). *Personal Branding*. Madrid: Madrid Excelente. Recuperado de <http://www.madridexcelente.com/publicaciones/>
- Verderber, R.F. Y Verderber, K.S. (2009) *¡Comunícate!* México: Cengage Learning.
- De Bono, E. (1986). *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós.
- Buzan, T. (1996). *El libro de los mapas mentales*. Barcelona. Urbano