



Desarrollo de Competencias  
Profesionales II / Development  
of professional competences II

**Grado en Publicidad y Relaciones  
Públicas  
Curso 2025-26**



## GUÍA DOCENTE

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

**Titulación:** Grado en Publicidad y Relaciones Públicas

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano/ Inglés

**Modalidad:** Presencial / A distancia

**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 el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales dentro de la elaboración de proyectos de comunicación.
- Organizar eficazmente el tiempo en la elaboración de planes de comunicación.
- Demostrar una capacidad crítica y autocritica.
- Evaluar, tomar decisiones y planificar estrategias de comunicación.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de los Medios de Comunicación y la Empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez para posteriores períodos de aprendizaje.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje así como una conciencia de las capacidades y recursos propios que les permitan emprender acciones posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

### 1.1. Resultados de aprendizaje

- Aplicar herramientas para el conocimiento de uno mismo, y llevar a cabo un proceso sistemático de detección de áreas de auto-mejora y puesta en marcha de las medidas correspondientes.
- Comprender la importancia de la inteligencia emocional en la eficacia personal e interpersonal.
- Planificar y gestionar el tiempo y las responsabilidades de acuerdo a un criterio estratégico prefijado.
- Aplicar modelos y técnicas de organización, de gestión de la información, resolución de problemas, toma de decisiones, razonamiento crítico, análisis y síntesis, aprendizaje autónomo, creatividad, o liderazgo entre otros aspectos de las relaciones interpersonales.
- Autorregular su conducta según las necesidades y exigencias de cada situación.
- Trabajar en equipo en un entorno multicultural, internacional e interdisciplinar, aceptando y valorando la diversidad y la existencia de otras culturas y costumbres.
- Valorar la importancia de la calidad en el trabajo realizado.
- Comunicarse de forma efectiva en lengua nativa.
- Iniciar y mantener una estrategia de búsqueda de empleo y desarrollo profesional.
- Confeccionar los documentos, muestras de trabajo y soportes necesarios para ofrecer una candidatura atractiva ante un proceso de búsqueda de empleo.
- Tener capacidad para desempeñarse satisfactoriamente en el lugar de trabajo, tanto a nivel nacional como internacional.
- Desarrollar las habilidades necesarias para el aprendizaje del inglés y adquirir cierto grado de autonomía en el proceso de aprendizaje.
- Conocer y aplicar diferentes resultados de comunicación en otra cultura.
- Aplicar los conceptos y habilidades aprendidas en otras materias al área profesional internacional.
- Permitirles resolver en inglés las tareas para su profesión específica.

## 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.

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.

### 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

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE PRESENCIALIDAD
AF1. Clases de teoría y práctica	12	100%
AF9. Casos prácticos	25	100%
AF3. Tutorías	10	100%
AF2. Trabajo personal del alumno	68	50%
AF10. Actividades a través de recursos virtuales	5	0%
AF11. Taller de proyectos	30	50%
	150	

## 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

<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Ponderación mínima %</b>	<b>Ponderación máxima %</b>
SE1. Asistencia y participación	25	25
SE2. Prueba parcial	20	20
SE3. Actividades académicas dirigidas	30	30
SE4. Prueba final presencial	25	25

#### Convocatoria Extraordinaria

<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Ponderación mínima %</b>	<b>Ponderación máxima %</b>
SE3. Actividades académicas dirigidas	50	50
SE4. Prueba final presencial	50	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.

#### 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<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.