

Desarrollo de competencias profesionales II

Grado en Turismo y Empresas Turísticas

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Desarrollo de Competencias Profesionales II

Titulación: Grado en Turismo y Empresas Turísticas

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

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

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Conocimientos y contenidos

K4. Conocer y explicar los conceptos teóricos y prácticos relativos a la creación, gestión y dirección de empresas turísticas en el ámbito nacional e internacional.

K7. Comprender las funciones de dirección de las organizaciones turísticas y de sus diferentes áreas y departamentos.

1.2. Habilidades y destrezas

S1. Interpretar datos cualitativos y cuantitativos que sean relevantes para la toma de decisiones en el ámbito turístico.

S5. Aplicar habilidades de gestión del tiempo, de comunicación, liderazgo y gestión de equipos en turismo.

S7. Integrar los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible en el proceso de generación de proyectos turísticos.

1.3. Competencias

C2. Transmitir a todo tipo de audiencias, nacionales e internacionales, de manera clara y precisa conocimientos y soluciones para los problemas que se plantean en el mundo empresarial o en los destinos turísticos.

C3. Participar en proyectos técnicos en el ámbito turístico, asumiendo responsabilidades en la toma de decisiones y en la gestión de equipos.

C4 Producir soluciones creativas para satisfacer las necesidades que planteen lo actores del sector turístico, o que emerjan a raíz de situaciones imprevistas.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

No se considera ninguno en especial.

2.2. Descripción de los contenidos mínimos

- Emprendimiento, creatividad e innovación.
- Trabajo en equipos diversos y multiculturales.
- Gestión del cambio.
- Solución de problemas.

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

Conflicto, 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 podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	(% presencialidad) Horas presenciales (8-12)
AF1 – Clases magistrales	12	12 (100%)
AF2 – Clases prácticas. Seminarios y talleres	55	55 (100%)
AF3 – Tutorías	10	10 (100%)
AF4 – Trabajo individual y en grupo del estudiante	48	24 (50%)
AF5 – Estudio individual y trabajo autónomo	20	0 (0%)
AF7- Actividades a través de recursos virtuales	5	0 (0%)
Total	150	101

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

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1 – Participación, prácticas, proyectos o trabajo de la asignatura	55 %
SE2 – Examen parcial (opcional)	20 %
SE3 – Examen final	25 %

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1 – Participación, prácticas, proyectos o trabajo de la asignatura	50 %
SE3 – Examen final	50 %

3.3. Restricciones

Para aprobar la asignatura es imprescindible:

a) Que las notas del examen final y del Portafolio final sean, al menos, de 5 sobre 10.

b) 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%).

Calificación mínima
Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en el examen 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.
-Falta ortográfica leve: -0,1 (tildes, puntuación, mayúsculas, etc.)
-Falta ortográfica grave: -0,5 (estructura y contenido, palabras ininteligibles)

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 literales no puede ser indiscriminado. **El plagio es un delito.**

Se usará el sistema APA (American Psychological Association) para las citas y referencias bibliográficas en todos los trabajos.

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 (19ª 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 (4ª 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 dificil. 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.