



Programa de la asignatura -9822001401 – Liderazgo emprendedor -

CÓDIGO

9822001401

TÍTULO

Liderazgo emprendedor

CARÁCTER

Obligatoria

CRÉDITOS ECTS

6

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

Español e inglés

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante será capaz de:

- Analizar desde el punto de vista ético casos relacionados con su actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente.
- Discernir frente a un dilema ético mediante argumentaciones razonadas y justificadas.
- Reconocer y asumir las consecuencias derivadas de los actos propios y ajenos.
- Emitir juicios de valor sobre actitudes y comportamientos propios y ajenos en base a normas establecidas.
- Utilizar información, recursos y tecnologías con autonomía para alcanzar sus objetivos de aprendizaje.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica profesional.
- Resolver problemas partiendo de premisas o información.
- Mostrar suficiencia a la hora de plantearse nuevos problemas y buscarles solución de manera autónoma.
- Participar y colaborar de forma activa en equipos de trabajo.

- Solicitar ideas y opiniones para la toma de decisiones y planes conjuntos.
- Asumir responsabilidades compartidas en proyectos comunes.
- Reconocer y actuar ante conflictos interpersonales.
- Reconocer la importancia de la comunicación en el ejercicio profesional.
- Utilizar estrategias para comunicarse de manera efectiva, tanto de manera oral como escrita.
- Aplicar habilidades de comprensión interpersonal en diferentes contextos.
- Respetar las normas de comunicación en entornos multiculturales.
- Tomar conciencia de sí mismo y controlar sus emociones.
- Escuchar con atención, observar y percibir lo que no es manifiesto en las relaciones interpersonales.
- Comprender actitudes, intereses, necesidades y perspectivas de los otros.
- Orientarse hacia el desarrollo de los demás.
- Interpretar hechos y situaciones desde distintos puntos de vista.
- Identificar nuevas oportunidades y resistencias a los cambios.
- Tomar decisiones razonadas en momentos de incertidumbre.
- Adecuar su comportamiento a distintas situaciones.
- Asumir un estilo de liderazgo adecuado a cada situación.
- Mostrar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.
- Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.
- Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.
- Asumir y llevar a cabo actividades o tareas que crean nuevas oportunidades.
- Transformar ideas en actos, asumiendo los riesgos y superando los obstáculos.
- Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.
- Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
- Conocer normas y expectativas de comportamiento en el marco de otras culturas.
- Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas.
- Valorar las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.
- Conocer habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- Entender las dinámicas que activan y desarrollan la creatividad en el proceso de elaboración de un proyecto.
- Aprender a organizar proyectos e integrarse en un equipo de trabajo multidisciplinar.

CONTENIDOS

Claves del liderazgo. El pensamiento proactivo y el espíritu emprendedor. Organizaciones complejas: equilibrio entre lo doméstico y lo global.

OBSERVACIONES

La asignatura Liderazgo emprendedor está sujeta a la posibilidad de ser impartida en modalidad semipresencial.

COMPETENCIAS

BÁSICAS:

- ⇒ CB1: 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.
- ⇒ CB2: 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.
- ⇒ CB3: 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.
- ⇒ CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- ⇒ CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

TRANSVERSALES: 7,9,10,11,14,15,17

- ⇒ CT07: Conciencia de los valores éticos: Capacidad para pensar y actuar según principios universales basados en el valor de la persona que se dirigen a su pleno desarrollo y que conlleva el compromiso con determinados valores sociales.
- ⇒ CT09: Habilidades en las relaciones interpersonales: Capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de la otra persona.

- ⇒ CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- ⇒ CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- ⇒ CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- ⇒ CT15: Responsabilidad: Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.
- ⇒ CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

ESPECÍFICAS: 9,11,21,34

- ⇒ CE9: Apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño de representaciones interactivas.
- ⇒ CE11: Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de los videojuegos.
- ⇒ CE21: Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales de creación artística al ámbito de los videojuegos.
- ⇒ CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

		ECTS	Nº de horas	% presencial
1	Lecciones Magistrales	6	150	100
2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	6	150	44
6	Trabajo autónomo	6	150	0
8	Tutoría, seguimiento académico y evaluación	6	150	100
	Total	24	600	

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clase Magistral
- Aprendizaje Cooperativo

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

		Min.	Máx.
1	Pruebas de conocimiento	70	80
3	Entrega de y/o presentación de trabajos	20	30

FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

08/06/2017