



Desarrollo de
competencias
profesionales II

**Grado en Ingeniería
Informática**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Desarrollo de competencias profesionales II

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo docente: D. Ángel Luis Sánchez López, D. Fernando Aguilar Galindo - Ávila

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1. Competencias

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.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

- Proyecto profesional, marketing y marca personal: procesos, documentos y habilidades vinculados a la empleabilidad, generación de oportunidades y experiencias profesionales, escenarios de evaluación de competencias profesionales en procesos de selección, emprendimiento, creatividad e innovación y solución de problemas.

2.3 Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Explicación de la **guía docente**.

Unidad 1. Emprendimiento.

1.1 Iniciativa.

1.2 Creatividad e innovación.

Unidad 2. Solución de problemas.

2.1 Gestión del conflicto.

2.2. Negociación.

Unidad 3. Proyecto profesional.

3.1 Autoanálisis y análisis del entorno.

3.2 Herramientas.

3.3 Exploración de estructura, funcionamiento y oportunidades del mundo laboral.

3.4 Cristalización, especificación e inicio del proyecto.

3.5 Toma decisiones profesionales.

Unidad 4. Marketing y marca personal.

4.1 Marca personal, perfil profesional y proyecto de carrera.

4.2 Documentos de marketing personal: Cv, perfil de LinkedIn, carta de presentación, video-presentación, portafolio, otros documentos.

4.3 Liderazgo.

Unidad 5. Generación de oportunidades y experiencias profesionales.

5.1 Planificación y monitorización de un proceso de búsqueda de empleo.

5.2 Recursos y herramientas.

5.3 Tolerancia a la incertidumbre y resistencia a la frustración.

Unidad 6. Escenarios de evaluación de competencias profesionales

en procesos de selección.

6.1 Entrevistas personales.

6.2 Dinámicas de grupo, casos, role play y otras simulaciones.

6.3 E-trays, tests, pruebas de escritura y otros.

2.4 Actividades dirigidas

Durante el curso se desarrollarán algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

- Actividad dirigida 1 (AD1): Interactuando con el entorno: aplicación de una o varias herramientas de autoanálisis y desarrollo de la conciencia de uno en relación con los demás. Reflexión sobre los resultados y su conexión con los objetivos personales.
- Actividad dirigida 2 (AD2): PDI. Plan de acción individual: Planificación, evaluación y seguimiento de un objetivo que los alumnos se propongan conseguir durante el semestre.
- Actividad dirigida 3 (AD3): Proyecto final. Generación de ideas de proyectos pre-profesionales o de contenido social, análisis básico de necesidades del usuario, planificación, diseño y prototipado.
- Actividad dirigida 4 (AD4): Portafolio. El alumno debe recopilar y organizar las principales actividades y/o productos desarrollados en el marco de la asignatura, incorporando una autorreflexión sobre los aprendizajes realizados.

2.5. Actividades formativas

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 (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

- 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
SE1 Prueba parcial	10%
SE2 Examen final	23%
SE3 Evaluación de la participación del estudiante	34%
SE4 Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar	33%

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
SE2 Examen final	50%
SE4 Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar	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 autoría 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

- EDWARD DE BONO (2019) Seis sombreros para pensar. Planeta.
- 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.
- XAVI ROCA TORRUELLA (2015) Desmárcate: Desarrolla con éxito tu marca personal .2015.Ed. Libros de Cabecera..
- Jesús Hijas. (2020) La magia de LinkedIn: Reinventarse hacia el éxito profesional a través del buen uso de LinkedIn. Ed. Independiente.
- TRIUNFA EN TU ENTREVISTA DE TRABAJO: Claves prácticas y sencillas para ser el candidato elegido. 2018 David Page. Ed Independiente.