



Desarrollo del espíritu
participativo y solidario

**Grado en Ingeniería
Informática**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Desarrollo del espíritu participativo y solidario (DEPYS)

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Carácter: Optativa

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo docente: D. David de la Fuente Franco.

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias técnicas transversales

- 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.
- 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.

Competencias sistémicas

- 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.

Competencias personales y participativas

- 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.

1.2. Resultados de aprendizaje

Al terminar con éxito esta materia los estudiantes serán capaces de desarrollar, participar y/o liderar iniciativas culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y/o de cooperación.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación. El Departamento propondrá una relación de estas actividades y gestionará la adjudicación de esos créditos en función de las distintas actividades que desarrolle el alumno.

Tal y como queda determinado en el artículo 12 del Real Decreto 1393/2007 por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias, los estudiantes podrán obtener reconocimiento académico en créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

Esta materia tiene como objetivo el dar cabida a estas actividades, así como contribuir al conocimiento y desarrollo de los derechos humanos, los principios democráticos, los principios de igualdad entre hombres y mujeres, de solidaridad, de protección medioambiental, de accesibilidad universal y de fomento de la cultura de la paz.

2.3 Actividades formativas

El alumno deberá obtener los 6 créditos que integran esa materia a través de actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación. El Departamento propondrá una relación de estas actividades y gestionará la adjudicación de esos créditos en función de las distintas actividades que desarrolle el alumno

Aún habiendo conseguido el número máximo de ECTS, el estudiante podrá seguir realizando actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación siempre que lo desee, aunque esto no implicará la obtención de más ECTS.

La Universidad Nebrija elaborará una oferta amplia, diversa y de calidad en el apartado de Clubes. Esta oferta será difundida a los estudiantes a través publicaciones en papel o en soporte electrónico antes de la matrícula para el curso académico correspondiente. Asimismo, la Universidad Nebrija dispondrá

de una página web en la que se actualizarán todas las modificaciones en esta oferta que puedan producirse a lo largo del curso académico (https://www.nebrija.com/vida_universitaria/clubes/).

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF5	Desarrollo del espíritu participativo y solidario	150	100

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El Departamento planificará, propondrá y verificará la realización de estas actividades por los alumnos. En el caso de actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, éstas se organizan a través de Clubes. El profesor responsable de cada Club emitirá un informe donde detalle las actividades formativas desarrolladas, el cumplimiento de las mismas por parte del estudiante y la propuesta de concesión de los créditos correspondientes.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE5 (Participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación)	100%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE5 (Participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación)	100%