



Lidera II

Grado en Diseño de
Interiores



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Lidera II

Titulación: Grado en Diseño de Interiores

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

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

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales

- CG8 Resolución de problemas
- CG9 Toma de decisiones
- CG11 Trabajo en equipo
- CG15 Adaptabilidad a los cambios rápidos
- CG16 Habilidades en las relaciones interpersonales
- CG17 Reconocimiento a la diversidad y la multiculturalidad
- CG22 Adaptación
- CG23 Liderazgo
- CG24 Conocimiento de otras culturas y costumbres.
- CG25 Iniciativa y espíritu emprendedor

Competencias específicas

- CEJ20 Contribución a la formación integral y al desarrollo personal del estudiante. Conocer y practicar diversas metodologías de trabajo en equipo, desarrollar estrategias para prevenir y resolver conflictos en los grupos de trabajo, incrementar la eficacia y productividad del trabajo en equipo así como la inteligencia emocional
- CEJ23 Habilidades de comunicación, técnicas de presentación, organización y planificación de reuniones de trabajo
- CEJ24 Complemento de la formación académica, con los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas en la realización de actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

- CEJ25 Puesta en práctica y desarrollo de los conocimientos teórico/técnicos adquiridos en sus estudios, enfrentándose a problemas y toma de decisiones reales.

1.2. Resultados de aprendizaje

Enseñanza activa, dinámica y participativa. Sistema de “aprendizaje en acción”. Tras una exposición de contenidos teóricos, los alumnos se involucran en cada una de las actividades prácticas desarrolladas, como observadores, analistas o protagonistas directos, reflexionando y sacando conclusiones. Valoración de fluidez y conocimientos del idioma inglés y evaluación de competencias profesionales.

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- 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.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Marca personal y empleabilidad
- Búsqueda de empleo y desarrollo profesional
- Documentos asociados a la búsqueda de empleo
- Habilidades para el emprendimiento, liderazgo

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 desarrollarán las siguientes 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

La materia de Desarrollo de competencias profesionales está constituida por dos asignaturas (Lidera I y Lidera II), de 6 ECTS cada una. Estas asignaturas se imparten con formato de taller basándose en una enseñanza activa, dinámica y participativa. Como si de cualquier otra asignatura se tratara, los talleres de la materia de Desarrollo de Competencias profesionales se desarrollan fundamentalmente en el aula.

Se realizan las siguientes actividades formativas:

Clases teórico-prácticas / Clases prácticas / Clases de taller: (1,8 ECTS, 45 h, 100% presencialidad). Para esta materia, las clases se complementan con la resolución de problemas y la presentación de casos prácticos reales mediante el método del caso. Se utiliza el enfoque denominado “aprendizaje en acción”. Tras una exposición o aclaración conceptual sobre algún contenido, teóricos, los alumnos se involucran en cada una de las actividades prácticas desarrolladas, como observadores, analistas o protagonistas directos, reflexionando y sacando conclusiones.

Tutorías: (0,6 ECTS, 15 h, 100% presencialidad). Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia en los horarios de tutorías o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico y uso del campus virtual de la Universidad).

Trabajo individual y en pequeños grupos: (3,6 ECTS, 90 h, 0% presencialidad). Estudio y trabajo individual del alumno utilizando los apuntes de clase, libros de la biblioteca, o apuntes del profesor disponibles en el campus virtual. Se pide al alumno la realización de diferentes actividades sobre algunos casos prácticos. Para la realización de trabajos en grupos, primero se lleva cabo una fase de estudio y preparación individual y una segunda de puesta en común y reflexión en grupo. Las conclusiones deben ser personales y preparadas individualmente por cada alumno.

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
Prueba parcial	3%
Prueba final (Examen 15%, Plan Individual de Desarrollo 15%)	30%
Presentación de trabajos	33%
Asistencia y participación	34%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	25%

Presentación de trabajos y proyectos	25%
Prueba final (Examen 30%, Plan Individual de Desarrollo 25%)	50%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

En convocatoria ordinaria, la ponderación tanto del examen parcial como de los conceptos de participación y trabajos escritos/prácticas, sólo se aplicará si el alumno obtiene al menos un 5 en el examen final. Además, es imprescindible que se obtenga al menos un 34% (del 67% posible) a través de participación en clase, ejercicios prácticos y actividades fuera del aula.

El alumno que se presente a convocatoria extraordinaria deberá presentarse a una prueba final que le supondrá hasta un máximo del 30% y en el que deberá obtener una nota mínima de 5 sobre 10. Además, deberá presentar las mejoras que le haya propuesto su profesor en relación al Plan Individual de Desarrollo, que representará también un máximo de 20% de la nota final. También aquí deberá tener una nota mínima de 5 sobre 10. Para esta convocatoria se mantendrán tanto la puntuación obtenida durante el curso por participación (25%), como por actividades fuera del aula (25%). Sin embargo, si procediera, el alumno podrá presentar un trabajo complementario para mejorar su nota en las actividades fuera del aula (15% de la nota final).

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 solicitar la realización de un trabajo complementario con el fin de que el alumno pueda optar a los puntos 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 el aula.

El trabajo a entregar será una extensión de las actividades realizadas fuera del aula. 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.

En cuanto a las actividades fuera del aula, el alumno entregará un planteamiento de trabajo con carácter previo a su participación en ellas, indicando calendario de trabajo (si procede), aspectos a analizar y correspondencia con los contenidos de la asignatura.

Con posterioridad a la/s actividad/es, remitirá al profesor un informe del trabajo realizado, exponiendo la evolución de la actividad y reflexionando acerca de su conexión con el aprendizaje y la puesta en práctica de competencias personales y profesionales en el mundo laboral y en la vida diaria. Si la participación se centra en la asistencia como oyente a conferencias, congresos y otras actividades similares, el alumno deberá recoger un resumen de lo expuesto y una reflexión acerca de su conexión con el aprendizaje y la puesta en práctica de competencias personales y profesionales en el mundo laboral y en la vida diaria.

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 autoría 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.

3. 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 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.