

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Liderazgo Emprendedor
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Escuela de arquitectura, ingeniería y diseño - Campus creativo
Curso	Cuarto
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre Curso académico	Primer semestre
Docente coordinador	2024/2025 Miriam Martínez

2. PRESENTACIÓN

En esta asignatura los estudiantes aprenderán a establecer las bases para la creación y el desarrollo profesional, para así poder desenvolverse liderando equipos o gestionando su propia PYME. Para ello aprenderán técnicas de liderazgo y resolución de conflictos, así como todo tipo de materiales que les serán útiles para poder crear una empresa de tamaño pequeño o de carácter unipersonal.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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.

Competencias transversales:

CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.

CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas. CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.

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. CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

CE11: Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de la animación.

CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos

Resultados de aprendizaje:

- Asumir un estilo de liderazgo adecuado a cada situación.
- Interpretar hechos y situaciones desde distintos puntos de vista.
- 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.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CT01, CT04, CT14	Asumir un estilo de liderazgo adecuado a cada situación. Mostrar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo. Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.
CT04, CT13, CT16	Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz. 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.
CT04, CT18, CE11	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.

4. CONTENIDOS

1. Introducción al liderazgo
2. Tipos de liderazgo
3. Comunicación y debate
4. Negociación
5. Gestión del desempeño y evaluación de rendimiento
6. Búsqueda de empleo activo y entrevistas laborales
7. Empresas y Start-ups

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	35
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	30
Exposición oral de trabajos	5
Trabajo autónomo	50
Tutoría y seguimiento académico	18
Debates y coloquios	12
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60
Entrega de y/o presentación de trabajos	40

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Exposición casos reales fracaso / éxito	1/10/2024
Debate	9/10/2024
Exposición video motivacional + carta	22/10/2024
Entrevistas de trabajo	6/11/2024
Examen final "exposición proyecto propio"	Enero 2025

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

- ALMAGRO, J.J. (2005). Érase una vez jefes, jefecillos y jefazos. Pearson - Prentice Hall
- ÁLVAREZ DE MON, S. (2011). Desde la adversidad, liderazgo cuestión de carácter. Madrid. Prentice-Hal.
- ARISTÓTELES (2010). Acerca del alma. Gredos. [En línea]. Consultado el 23 de enero 2018. Disponible en: http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/acer_alma.pdf
- ARZÚA, S. (1999). La gestión del conocimiento del capital intelectual de las organizaciones como elemento clave para mejorar la competitividad. En A.M. Guell, coordinador, Homo favor, homo sapiens. La gestión del capital intelectual. Ediciones del Bronce.

- Barnlund, D. C. (2008). A transactional model of communication. In. C. D. Mortensen (Eds.), *Communication theory* (2nd ed., pp47-57). New Brunswick, New Jersey: Transaction.
- BERLO, D (1960). *The process of communication: an introduction to theory and practice*, Holt, Rinehart and Winston, Mew York, 1960.
- BOLIVAR, J. M. (2015). *Proactividad personal*. Madrid: Conecta.
- CARLIN, J. (2008). *La sonrisa de Mandela*. Barcelona: Debate. CASTELLANOS, L. (2016). *La ciencia del lenguaje positivo*. Madrid: Paidós.
- CHARAN, R. (2007). *The 8 Skills That Separate People Who Perform from Those Who Don't*. Barcelona: Granica.
- CIALDINI, R. (2007). *Influence: The Psychology of Persuasion*. New York: Harpercollins.
- COVEY, S. (2002). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. New York: Paidós.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (2012). *Fluir: una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós. Dasí y Martínez-Villanova (2009). *Técnicas de negociación: un método práctico*. ESIC. Fontalvo, Quejada y Puello (2011). *La gestión del conocimiento y los procesos de mejoramiento*. Dimensión empresarial, Vol. 9 No. 1, 2011, págs. 80-87
- GOLEMAN, D (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books.
- ISAACSON, W. (2012). *Steve Jobs, lecciones de Liderazgo*. Barcelona: Debate.
- IZQUIERDO, J. L. (2015). *Superpoderes del éxito para gente normal*. Barcelona: Alienta.
- LERMA, A. (2010). *Liderazgo emprendedor, cómo ser un emprendedor de éxito y no morir en El intento*. Madrid: Paraninfo
- MARINA, J. A. (2002). *La inteligencia fracasada*. Barcelona: Anagrama.
- HOLOGRAMÁTICA Facultad de Ciencias Sociales – UNLZ - Año III, Número 4, V1 (2006), pp. 15-33 www.hologramatica.com.ar o www.unlz.edu.ar/sociales/hologramatica
- Marwell, Gerald; Schmitt, David R. (1967). «Dimensions of Compliance-Gaining Behavior: An Empirical Analysis». *Sociometry* 30 (4): 350-364. doi:10.2307/2786181. Consultado el 4 de Junio de 2018.
- Nonaka y Takehuchi (1995) "The Knowledge-Creating Company", Oxford University Press, EEUU.
- OCHMAN, M. (2010). *La negociación efectiva: una apuesta interdisciplinaria en un mundo interdependiente*. México.
- ROBBINS, S. (2004). *Comportamiento organizacional*. México: Pearson.
- RUIZ, M. (2016). *100 líderes para la historia*. Madrid: Infova. RUIZ, M. (2009). *Para qué sirve un líder*. Madrid: Díaz de Santos.
- Tomás, Poler, Capó y Expósito (2004). *Las herramientas de gestión del conocimiento, una Visión integrada*. VIII Congreso de Ingeniería de Organización: Leganés, 9-10 Septiembre de 2004, 2004, ISBN 84-688-7879-0, págs. 725-734
- SCHRAMM, W. (ed.) (1954) *The Process and Effects of Mass Communication*, Urbana, University of Illinois Press, 1954.
- ZENGER, J., FOLKMAN, J., Y EDINGER, S. K. (2009). *Liderazgo inspirador*. Barcelona: Profit.
- ZURILLA, T. J., GOLDFRIED, M. R. (1971). Problem solving and behavior modification. *Journal of Abnormal Psychology*, 78, 107-126.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.