

1. DATOS BÁSICOS

| | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| Asignatura | Liderazgo Emprendedor |
| Titulación | Grado en Ingeniería Informática |
| Escuela/ Facultad | Arquitectura, Ingeniería y Diseño |
| Curso | Tercero |
| ECTS | 6 ECTS |
| Carácter | Obligatorio |
| Idioma/s | Castellano |
| Modalidad | Presencial / Online |
| Semestre | Segundo semestre |
| Curso académico | 2024/2025 |
| Docente coordinador | Irene Talavera Fabra |

2. PRESENTACIÓN

Liderazgo Emprendedor es una materia obligatoria dentro del Grado en Ingeniería Biomédica, de tercer curso, con un valor de seis créditos ECTS.

Esta asignatura pertenece al Módulo Conocimientos Transversales, formado por las siguientes asignaturas:

- Ética y Eficacia Profesional
- Impacto e Influencia Relacional
- Liderazgo Emprendedor

Las competencias pretenden formar al estudiante en aspectos no meramente técnicos que le ayuden a su desarrollo profesional y personal

La importancia de la materia dentro del plan de estudios resulta más que necesaria dado que el mercado laboral exige emprendedores con competencias de liderazgo bajo conducta ética profesional. Los retos actuales y futuros, precisan profesionales capaces de competir en las mejores condiciones posibles y es por ello que los conocimientos de liderazgo aplicados a la iniciativa emprendedora son imprescindibles para configurar el profesional del siglo XXI.

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
- **CB5:** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias transversales:

- **CT1:** 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
- **CT3:** Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera
- **CT7:** 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.
- **CT9:** 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 está, 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.
- **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.
- **CT16:** Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- **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.

Competencias específicas:

- **CE7:** Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- **CE9:** Capacidad para 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.

Competencias Generales:

- **CG9.** Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
- **CG11.** Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.

Resultados de aprendizaje:

- **RA1:** Asumir un estilo de liderazgo adecuado a cada situación.
- **RA2:** Mostrar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.
- **RA3:** Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.
- **RA4:** Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.
- **RA5:** Asumir y llevar a cabo actividades o tareas que crean nuevas oportunidades.
- **RA6:** Transformar ideas en actos, asumiendo los riesgos y superando los obstáculos.
- **RA7:** Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.
- **RA8:** Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
- **RA9:** Conocer normas y expectativas de comportamiento en el marco de otras culturas.
- **RA10:** Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas.
- **RA11:** 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 |
|--------------|---------------------------|
|--------------|---------------------------|

| | |
|------|------------------------------|
| CE07 | RA1;RA2;RA3,RA4;RA5;RA6,RA10 |
| CE09 | RA6;RA8;RA9,RA11 |

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en 3 unidades de aprendizaje.

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

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- **MD1. Encuesta de objetivos e intereses.** Se utiliza para establecer los objetivos de la materia, recoger los intereses del alumno sobre la misma, y posteriormente ir haciendo referencia a lo largo del curso para que el grupo de alumnos vaya valorando la consecución de esos objetivos e intereses.
- **MD2. Clase magistral, temas de estudio y seminarios.** Las llamadas “clases magistrales” en la modalidad presencial, en modalidad virtual se pueden denominar temas de estudio y seminarios, y se realizan a través de lectura de temas, notas técnicas y seminarios usando webconference (que son grabadas para poder ser accedidas por los estudiantes), para posteriormente realizar un foro de preguntas sobre el tema con asistencia del profesor.
- **MD3. Prácticas de laboratorio,** mientras en la modalidad presencial se utilizan principalmente los laboratorios.
- **MD4. a) Investigación por grupos y/o b) resolución de problemas por grupos.** Se utilizará para el desarrollo del conocimiento tanto declarativo como procedimental. En el tipo a) se asigna un tema diferente a cada grupo, para que lo investigue; luego se forman nuevos grupos en el que cada componente del grupo ha investigado uno de los temas, y se proponen al nuevo grupo actividades de comprensión y de resolución de problemas. En el tipo b) se proponen una serie de preguntas cortas o problemas cortos, para su resolución en grupo.
- **MD5. Diseños,** entendidos como propuestas prácticas de elaboración de soluciones aplicadas a problemas concretos (a diferencia del estudio de casos prácticos, no se

trata de profundizar en el análisis y la problemática real, sino que se parte de este conocimiento, y se trata de aportar nuevas soluciones de acuerdo a los estándares de la ingeniería). Se utilizarán para el desarrollo del conocimiento procedimental. Utilizados en todas las modalidades de enseñanza sirven para desarrollar el potencial creativo y destrezas técnicas en el ámbito de la ingeniería.

- **MD8. Experiencias de campo, conferencias, visitas a empresas e instituciones.** Se utilizarán para el desarrollo del conocimiento condicional. En modalidad presencial podrán realizarse todas, mientras que, en modalidad virtual, solo podrá realizarse la asistencia a conferencias, ya que estarán disponibles remotamente en vivo (mediante tecnologías de difusión tipo *streaming*) o grabadas y difundidas posteriormente.

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:

| Tipo de actividad formativa | Número de horas |
|---|-----------------|
| AF1: Clases magistrales, lectura de temas y materiales complementarios, realización de actividades individuales y colaborativas | 50 h |
| AF2: Trabajo en grupo, debates y seminarios en formato de participación grupal | 25 h |
| AF3: Trabajo autónomo | 50 h |
| AF4: Tutorías, seguimiento académico y evaluación | 25 h |
| TOTAL | 150 h |

Modalidad a virtual:

| Tipo de actividad formativa | Número de horas |
|-----------------------------|-----------------|
|-----------------------------|-----------------|

| | |
|---|--------------|
| AF6: Clases magistrales, lectura de temas y materiales complementarios, realización de actividades individuales y colaborativas | 50 h |
| AF3: Estudio autónomo | 50 h |
| AF7: Trabajo en grupo, debates y seminarios en formato de participación grupal | 25 h |
| TAF8: Tutorías, seguimiento académico y evaluación | 25 h |
| TOTAL | 150 h |

7. EVALUACIÓN

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

Modalidad Presencial.

| Tipo | Sistema de evaluación | Peso |
|------|---|------|
| 1 | Exámenes (parciales y finales) | 30 % |
| 2 | Elaboración de artículos, informes o memorias de diseños. (Prácticas) | 30 % |
| 3 | Evaluación entre compañeros, participaciones en clase (evaluación continua), pruebas de conocimiento. | 30 % |
| 6 | Casos prácticos, diseños, simulaciones e investigación (Proyecto Final). | 10 % |

Modalidad Virtual.

| Tipo | Sistema de evaluación | Peso |
|------|--------------------------------|------|
| 1 | Exámenes (parciales y finales) | 60 % |

| | | |
|---|---|------|
| 2 | Elaboración de artículos, informes o memorias de diseños. (Prácticas) | 20 % |
| 3 | Evaluación entre compañeros, participaciones en clase (evaluación continua), pruebas de conocimiento. | 15 % |
| 6 | Casos prácticos, diseños, simulaciones e investigación (Proyecto Final). | 5 % |

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 el estudiante debe obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación promedio de prácticas/actividades y 5 en el examen final.

La aprobación de la presentación/prueba final es mínimo obligatorio para aprobar la asignatura. La asistencia es obligatoria (modalidad presencial) y para poder aprobar la asignatura se deberá haber registrado un mínimo de un 50% de asistencia. Para los online, debe haber presencia en el campus y seminarios.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria, el alumno deberá realizar las prácticas no superadas en convocatoria ordinaria bajo enunciados alternativos dados por el profesor. Igualmente, si el estudiante no realiza la presentación y/o prueba final o no es superada, el alumno(a) debe presentar una presentación y/o prueba correspondiente con la información designada por el profesor.

Entre ambas convocatorias y con un plazo máximo de 1 mes a posterior de conocer las notas finales de la convocatoria ordinaria, el estudiante debe colocarse en contacto con el profesor(a), para realizar el plan de recuperación, personal y con información en las prácticas, diferentes de la realizadas en el campus.

Actividades de evaluación:

- 60% Elaboración plan de recuperación y entregas dadas por el estudiante para su seguimiento.

- 40% Presentación y/o prueba final. **Mínimos:**
- 5 en el seguimiento y trabajo desarrollado por el estudiante.
- 5 en las prácticas desarrolladas.
- 5 en la prueba final.

8. CRONOGRAMA

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

| Actividades evaluables | Fecha |
|--|--------------|
| Actividad 1. Lienzo de modelo de negocio, de cada uno de los estudiantes | Semana 3-4 |
| Actividad 2. Plan de negocio, idea, mercado, competencia, claves del éxito | Semana 6-7 |
| Actividad 3. Plan de negocio, forma jurídica, promotores, requisitos administrativos | Semana 7-8 |
| Actividad 4. Presentación oral de la idea de emprendimiento y el producto a comercializar. | Semana 9-11 |
| Actividad 5. Prueba objetiva tipo test intermedia. (examen parcial) | Semana 11-12 |
| Actividad 6. Leyes que afectan al e-commerce, nuevas tecnologías, términos y condiciones. | Semana 13-14 |
| Actividad 7. Informe y presentación de un tema seleccionado y presentado en equipo / grupal. | Semana 15-16 |
| Actividad 8. Entrega final del proyecto de emprendimiento | Semana 17-19 |

Actividad 9.

Prueba objetiva tipo test intermedia. (examen final)

Semana 17-19

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

9. BIBLIOGRAFÍA

- Ekman, P.: "Qué dice ese gesto"
- Rodríguez, José Ma: "El factor humano en la empresa"
- Vallejo Nagera, A.: "Aprender a hablar en público hoy"
- Ballenato, G.: "Trabajo en equipo"
- Sunz-ZU, el arte de la guerra
- Lecciones de derecho civil, Federico Arnau Moya. • Normativas LOPD y AGPD
- BOE Nuevas Tecnologías.
- Fernando Trías de Bes : "El libro negro del emprendedor : no digas que nunca te lo advirtieron" / CRAI UEM

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

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.