

## 1. DATOS BÁSICOS

|                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| <b>Asignatura</b>          | Liderazgo Emprendedor          |
| <b>Titulación</b>          | Grado en Diseño de Videojuegos |
| <b>Escuela/ Facultad</b>   | Arquitectura y diseño          |
| <b>Curso</b>               | Cuarto                         |
| <b>ECTS</b>                | 6 ECTS                         |
| <b>Carácter</b>            | Obligatorio                    |
| <b>Idioma/s</b>            | Castellano                     |
| <b>Modalidad</b>           | Presencial                     |
| <b>Semestre</b>            | Primer semestre                |
| <b>Curso académico</b>     | 2022/2023                      |
| <b>Docente coordinador</b> | Luis Gutiérrez Tamurejo        |

## 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.

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

### Competencias transversales:

CT07: 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.

CT09: 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 ésta, 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.

CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.

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.

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.

CT15: Responsabilidad: Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.

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:**

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:**

El estudiante será capaz de:

- 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                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CT07, CT10, CT14 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asumir un estilo de liderazgo adecuado a cada situación.</li> <li>- Mostrar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.</li> <li>- Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.</li> </ul> |
| CT09, CT10, CT17 | <p>Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer normas y expectativas de comportamiento en el marco de otras culturas.</li> </ul>                                                          |

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas.</li> <li>- Valorar las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.</li> </ul>                                                                                                                        |
| CT10, CT15, CE11 | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Asumir y llevar a cabo actividades o tareas que crean nuevas oportunidades.</li> <li>- Transformar ideas en actos, asumiendo los riesgos y superando los obstáculos.</li> <li>- Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.</li> <li>- Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.</li> </ul> |

## 4. CONTENIDOS

### 1.Introducción al liderazgo

- Organización y roles directivos
- Estilos de liderazgo
- Debate organizativo

### 2. Responsabilidades

- Toma de decisiones
- Relaciones jerárquicas
- Gestión de conflictos

### 3. Clima laboral

- Negociación
- Gestión del desempeño y evaluación de rendimiento

### 4. Búsqueda de empleo activo

- Entrevistas y selección (enfoque del entrevistador)
- Entrevistas y selección (enfoque del entrevistado)

### 5. Empresas y Start-ups

- Creación empresarial
- Sostenibilidad económica
- Prevención de riesgo laborales
- Responsabilidad Social Corporativa

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clases teóricas sobre la materia
- Prácticas en equipo

## 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                             | 30              |
| Ejercicios prácticos y resolución de problemas | 22,5            |
| Exposición oral de trabajos                    | 5               |
| Informes y escritos                            | 13,5            |
| Trabajo autónomo                               | 50              |
| Debates y coloquios                            | 9               |
| Tutoría y seguimiento académico                | 18              |
| Pruebas de conocimiento                        | 2               |
| <b>TOTAL</b>                                   | <b>150</b>      |

**Modalidad online:**

| Actividad formativa                            | Número de horas |
|------------------------------------------------|-----------------|
| Clases magistrales                             | 30              |
| Ejercicios prácticos y resolución de problemas | 22,5            |
| Exposición oral de trabajos                    | 5               |
| Informes y escritos                            | 13,5            |
| Trabajo autónomo                               | 50              |
| Debates y coloquios                            | 9               |
| Tutoría y seguimiento académico                | 18              |
| Pruebas de conocimiento                        | 2               |
| <b>TOTAL</b>                                   | <b>150</b>      |

## 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                 | 70   |
| Entrega de y/o presentación de trabajos | 30   |

#### Modalidad online:

| Sistema de evaluación                   | Peso |
|-----------------------------------------|------|
| Pruebas de conocimiento                 | 70   |
| Entrega de y/o presentación de trabajos | 30   |

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      |
|-----------------------------|------------|
| Debate                      | 11/11/2022 |
| Gamificación                | 25/11/2022 |
| Búsqueda de empleo          | 12/01/2023 |
| Diálogo sobre crunch        | 10/01/2023 |
| Presentación de un proyecto | 20/01/2023 |

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](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, New 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](http://www.hologramatica.com.ar) o [www.unlz.edu.ar/sociales/hologramatica](http://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 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](mailto: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.