# Métodos y técnicas de trabajo cooperativo

**Curso Académico: ( 2021 / 2022 )** **Fecha de revisión: 30/06/2021 13:09:38**

**Departamento asignado a la asignatura:**

**Coordinador/a: GOMEZ BERBIS, JUAN MIGUEL**

**Tipo: Optativa Créditos ECTS : 6.0**

**Curso : 3 Cuatrimestre : 2**

## REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Técnicas de Búsqueda y Uso de la Información (Curso 1 - Cuatrimestre 1)
Técnicas de Expresión Oral y Escrita (Curso 1 - Cuatrimestre 1)
Fundamentos de Gestión Empresarial / Fundamentos de Administración de Empresas (Curso 2 - Cuatrimestre 1)

## OBJETIVOS

R1. Conocimiento y comprension: Tener conocimientos basicos y la compresion de los fundamentos cientificos y tecnologicos de la Ingenieria Informatica, asi como un conocimiento especifico de las ciencias de la computacion, la ingenieria de computadores y sistemas de informacion.

R4 Investigacio¿n e Innovacio¿n: Ser capaces de usar me¿todos apropiados para realizar investigacio¿n y llevar a cabo aportaciones innovadoras en el a¿mbito de la Ingenieri¿a Informa¿tica.

R5 Aplicaciones de la Ingenieri¿a: Los egresados sera¿n capaces de aplicar su conocimiento y comprensio¿n para resolver problemas, dirigir investigaciones y disen¿ar dispositivos o procesos del a¿mbito de la Ingenieri¿a Informa¿tica de acuerdo con criterios de coste, calidad, seguridad, eficiencia, respeto por el medioambiente e implicaciones e¿ticas. Estas habilidades incluyen el conocimiento, uso y limitaciones de sistemas informa¿ticos, ingenieri¿a de procesos, arquitecturas de computadores, modelos computacionales, equipos, trabajo pra¿ctico, bibliografi¿a te¿cnica y fuentes de informacio¿n.

R6 Competencias Transversales: Tener las capacidades necesarias para la pra¿ctica de la ingenieri¿a en la sociedad actual. El egresado tendra¿ las capacidades de trabajar de forma efectiva tanto individualmente como en equipo, mostrando habilidades de comunicacio¿n y coordinacio¿n de equipos. Por otro lado, demostrara¿ conciencia sobre la responsabilidad de la pra¿ctica de la ingenieri¿a, el impacto social y medioambiental, y compromiso con la e¿tica profesional, y normas de la pra¿ctica de la ingenieri¿a. Por u¿ltimo, demostrara¿ habilidades y competencias relacionadas con las mejores pra¿cticas en gestio¿n de proyectos, sus herramientas y ana¿lisis de riesgos.

CG2 - Ser capaz de generar nuevas ideas (creatividad) y de anticipar nuevas situaciones y de adaptarse a Trabajar en equipo y relacionarse con otros, pero al mismo tiempo tener capacidad de trabajar de forma auto¿noma
CG4 - Direccio¿n te¿cnica, econo¿mica y comercial, de proyectos informa¿ticos, planificando propuestas, organizando equipos y aplicando te¿cnicas de ingenieri¿a que sean rigurosas, responsables y que respeten las normas vigentes y este¿n de acuerdo con la e¿tica profesional.
CG7 - Ser capaz de exponer y discutir propuestas en el trabajo en equipo, demostrando habilidades personales y sociales que le permitan asumir responsabilidades distintas dentro de los mismos.
CGO2 - Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del a¿mbito de la informa¿tica de acuerdo con los conocimientos adquiridos.
CGO9 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomi¿a y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesio¿n de Ingeniero Te¿cnico en Informa¿tica.

CGO10 - Conocimientos para la realizacio¿n de mediciones, ca¿lculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificacio¿n de tareas y otros trabajos ana¿logos de informa¿tica, de acuerdo con los conocimientos adquiridos.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

Programa

Bloque I. Métodos y Técnicas
- Herramientas y sistemas de apoyo al trabajo en un entorno organizacional
- Software social
- Innovación
- Gestión de proyectos
- Gestión de riesgos
- Emprendimiento

Bloque II. Factores Humanos
- Habilidades y trabajo en equipo, liderazgo
- Coaching y mentoring
- Psicología y desarrollo personal
- Responsabilidad social corporativa
- Humanismo digital
- Inteligencia emocional

## ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Clases Teóricas: 1,5 ECTS
Clases Prácticas: 1,5 ECTS
- Aplicación de conocimientos (planificar y organizar el trabajo, análisis y síntesis)
- Desarrollo de competencias actitudinales
- Presentación de los resultados del trabajo desarrollado en equipo

Trabajo en Equipo: 2 ECTS
- Desarrollo de un proyecto de comunicación en grupo utilizando herramientas de software social
- Elaboración de resúmenes de las clases
- Propuesta de preguntas para el examen final

Trabajo Individual: 1 ECTS
- Contribución a la práctica del equipo
- Estudio y preparación del examen

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

| | |
|---|---|
| **Peso porcentual del Examen/Prueba Final:** | 40 |
| **Peso porcentual del resto de la evaluación:** | 60 |

EVALUACIÓN CONTINUA (60%)
- Trabajo en equipo: 50%
- Trabajo individual, interés y actitud: 10%

EVALUACIÓN FINAL (40%)
- Examen final: 40%

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA


- Allen Wheelis How people change, Harper Perennial.

- Barbara Benedict Bunker & Billie T. Alban  Large group interventions, Jossey-Bass, 1997

- Barry Heerman Building Team Spirit, McGraw-Hill, 1998

- John P. Kotter James L. Heskett Corporate Culture and Performance, Free Press, 1992.