

Curso Académico: ( 2021 / 2022 )

Fecha de revisión: 30-06-2021

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

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 comprensión: Tener conocimientos básicos y la comprensión de los fundamentos científicos y tecnológicos de la Ingeniería Informática, así como un conocimiento específico de las ciencias de la computación, la ingeniería de computadores y sistemas de información.

R4 Investigación e Innovación: Ser capaces de usar métodos apropiados para realizar investigación y llevar a cabo aportaciones innovadoras en el ámbito de la Ingeniería Informática.

R5 Aplicaciones de la Ingeniería: Los egresados serán capaces de aplicar su conocimiento y comprensión para resolver problemas, dirigir investigaciones y diseñar dispositivos o procesos del ámbito de la Ingeniería Informática de acuerdo con criterios de coste, calidad, seguridad, eficiencia, respeto por el medioambiente e implicaciones éticas. Estas habilidades incluyen el conocimiento, uso y limitaciones de sistemas informáticos, ingeniería de procesos, arquitecturas de computadores, modelos computacionales, equipos, trabajo práctico, bibliografía técnica y fuentes de información.

R6 Competencias Transversales: Tener las capacidades necesarias para la práctica de la ingeniería en la sociedad actual. El egresado tendrá las capacidades de trabajar de forma efectiva tanto individualmente como en equipo, mostrando habilidades de comunicación y coordinación de equipos. Por otro lado, demostrará conciencia sobre la responsabilidad de la práctica de la ingeniería, el impacto social y medioambiental, y compromiso con la ética profesional, y normas de la práctica de la ingeniería. Por último, demostrará habilidades y competencias relacionadas con las mejores prácticas en gestión de proyectos, sus herramientas y análisis 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 autónoma

CG4 - Dirección técnica, económica y comercial, de proyectos informáticos, planificando propuestas, organizando equipos y aplicando técnicas de ingeniería que sean rigurosas, responsables y que respeten las normas vigentes y estén de acuerdo con la ética 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 ámbito de la informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos.

CGO9 - 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.

CGO10 - Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos analógicos de informática, 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

EVALUACIÓN CONTINUA (60%)

- Trabajo en equipo: 50%
- Trabajo individual, interés y actitud: 10%

EVALUACIÓN FINAL (40%)

- Examen final: 40%

**Peso porcentual del Examen Final:** 40

**Peso porcentual del resto de la evaluación:** 60

## 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.