



# **GUÍA DOCENTE**

## **HABILIDADES DE DIRECCIÓN**

### **GRADO EN DISEÑO DIGITAL**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Habilidades de Dirección</b>
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Entorno Laboral
Curso:	Cuarto
Cuatrimestre:	Segundo
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	0
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

El objetivo de esta materia es acercar al estudiantado a la realidad del entorno laboral al que va a acceder una vez finalizados sus estudios. A través de esta materia adquieren los conocimientos fundamentales sobre los principales agentes de la industria o industrias asociadas al ámbito de la titulación, las técnicas e instrumentos de búsqueda de empleo, el ámbito legal propio del mercado laboral, las habilidades sociales necesarias para el trabajo en equipo, y el conocimiento de mecanismos de gestión de conflictos dentro un grupo de trabajo.

### Descripción de la asignatura

0

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Conocer los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de la titulación.

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

#### TRANSVERSALES

CT2 - Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales.

CT5 - Poseer las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

CT7 - Desarrollar proyectos en colaboración con un clima de trabajo en equipo basado en el respeto, la cooperación y la responsabilidad.

#### ESPECÍFICAS

CE19 - Conocer las necesidades de las industrias y de las economías a nivel global, así como la globalización, sus consecuencias y aplicaciones en los negocios internacionales.

#### **Resultados de aprendizaje**

Practicar la creación artística de forma colectiva o en equipo.

Conocer los recursos de empleabilidad, el entorno laboral y el marco legal del diseño digital que permitan una adecuada y eficaz organización del trabajo.

Conocer los principales portales y recursos de búsqueda de empleo para diseñadores y los mecanismos de registro y protección de la propiedad intelectual e industrial.

Identificar y contextualizar los agentes, procesos y características específicas de un proyecto desde el diseño hasta su comercialización.

Estimar y realizar el seguimiento de los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto.

Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor.

Conocer los principales recursos y normativas que favorecen el autoempleo.

Adaptar el proyecto en desarrollo a diversos contextos internacionales.

## CONTENIDO

El objetivo de esta materia es acercar al estudiantado a la realidad del entorno laboral al que va a acceder una vez finalizados sus estudios. A través de esta materia adquieren los conocimientos fundamentales sobre los principales agentes de la industria o industrias asociadas al ámbito de la titulación, las técnicas e instrumentos de búsqueda de empleo, el ámbito legal propio del mercado laboral, las habilidades sociales necesarias para el trabajo en equipo, y el conocimiento de mecanismos de gestión de conflictos dentro un grupo de trabajo.

## TEMARIO

0

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	1,00	1,00
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	6,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	2,00	2,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	14,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	4,00	0,00
<i>Tutorías</i>	3,50	3,50
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	32,50	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	32,50	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,00	2,00
<i>Test de autoevaluación</i>	2,50	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>8,5</b>

### Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

## DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	0	20
<i>Prueba Objetiva</i>	0	70

<i>Evaluación por pares</i>	0	10
-----------------------------	---	----

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	0	0
<i>Prueba Objetiva</i>	0	0
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

0

### BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

0

### MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

#### Materiales:

0

#### Software:

0