



## **GUÍA DOCENTE**

**HABILIDADES DE DIRECCIÓN**

**GRADO EN DISEÑO DIGITAL**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2025-2026***

<b>Denominación de la asignatura:</b>	<b>Habilidades de Dirección</b>
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Entorno Laboral
Curso:	4
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - 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 DE LA MATERIA

**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

- Management y liderazgo.
- Gestión del tiempo.
- Técnicas de negociación.
- Análisis de problemas y toma de decisiones.

## TEMARIO

0

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	9	9
<i>Tutorías</i>	4	3
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	33	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	34	34
<i>Actividades de Evaluación</i>	1	1
<i>Prácticas externas</i>	50	50

### 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

0

## 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	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	0	80
<i>Prueba Objetiva</i>	0	50
<i>Evaluación de las Prácticas Externas</i>	100	100

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de las Prácticas Externas</i>	100	100

## Consideraciones generales acerca de la evaluación

0

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

0

## MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### Tipología del aula

0

### Materiales:

0

### Software:

0