



Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Curso académico:	2025-2026		
Titulación:	Grado en Ingeniería Informática		
Ámbito	Ingeniería informática y de sistemas		
Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior		
Asignatura:	Gestión del Conocimiento y Habilidades de la Persona		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	5618
Periodo docente:	Primer-Segundo semestre		
Materia:	Diseño y Desarrollo de Software		
Módulo:	Común a la Rama de Informática		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		
Equipo Docente	Correo Electrónico		
José Miguel Mohedano Martínez Natalia Sarrión Rubio de la Torre Lucía Bissoli	josemiguel.mohedano@ufv.es n.sarrion@ufv.es lucia.bissoli@ufv.es		

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Gestión del Conocimiento y Habilidades de la Persona, es una oportunidad para que el alumno de

primero comience a hacer de su etapa universitaria algo verdaderamente extraordinario. Busca principalmente hacer consciente al alumno de que él es el protagonista de estos años que tiene por delante y depende de él en gran parte que cada curso sea un "escalón" en su formación integral como universitario y como futuro profesional.

Esta asignatura también pretende que el alumno descubra y despliegue una serie de habilidades, comportamientos, actitudes y competencias que le permitan aprovechar de forma transversal el resto de los ámbitos universitarios, tanto académicos como extra-académicos, para así llegar a su etapa profesional preparado para afrontar los retos que se le planteen ejerciendo un liderazgo creativo altamente transformador que genere un impacto positivo en su entorno.

OBJETIVO

El objetivo de la asignatura consiste en profundizar en el conocimiento que de sí mismo tiene el alumno, reconociendo los hábitos que debe formar en las diferentes dimensiones de la persona para fomentar la madurez personal. Descubrir y confrontarse personalmente con el sentido que tiene la etapa universitaria en su vida y el valor de la cultura universitaria: búsqueda comunitaria del saber, sensibilidad hacia la teoría y el despliegue de la acción creativa, la formación integral y el liderazgo personal y social.

Los fines específicos de la asignatura son:

- Que el alumno forme la mirada profunda y posibilitadora sobre la realidad.
- Que el alumno amplíe el conocimiento de sí mismo, como persona y como universitario.
- Que el alumno descubra la importancia de trabajar en equipo conociendo y desplegando las habilidades necesarias para ello.
- Que el alumno inicie la adquisición de la competencia de comunicación.
- Que el alumno descubra la importancia de comprometerse con su desarrollo personal.
- Que el alumno descubra la misión y origen de la institución universitaria.
- Que el alumno conozca los fundamentos del liderazgo creativo.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado.

CONTENIDOS

DESCRIPCIÓN GENERAL POR BLOQUES BLOQUE

I. IDENTIDAD Y CULTURA UNIVERSITARIA.

- Inicio, origen e historia de la Universidad.

- Pilares de la universidad: búsqueda comunitaria de la verdad, síntesis de saberes, formación integral, servicio a la sociedad.

BLOQUE II. LA PREGUNTA POR LA VERDAD.

- Pensamiento creativo.

- Pensamiento riguroso.

BLOQUE III. LAS HABILIDADES Y COMPETENCIAS, EL CONOCIMIENTO PERSONAL DESPLEGADO EN LA FORMACIÓN Y LA ACCIÓN

- Habilidades blandas: Trabajo en Equipo, Liderazgo, Técnica Oratoria, Gestión del Tiempo, Inteligencia Emocional

- Conocimiento Personal: Mentorías, Proyecto Transversal.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La metodología seguida en esta asignatura está dirigida a conseguir un aprendizaje significativo por parte del alumno de los conceptos y técnicas fundamentales de la materia:

Actividades presenciales:

• Lección expositiva en clase.

• Seminarios: trabajo por pequeños grupos para poner en prácticas aspectos trabajados en las lecciones magistrales.

• Taller/ Proyecto Transversal: el alumno realizará un proyecto en equipo (Proyecto Transversal), que presentará de forma oral y escrita, relacionado con la formación universitaria y profesional que responde a lo trabajado en clase y en las tutorías. a

• Presentación de Trabajos: exposición de trabajos sobre la personalidad de diferentes referentes, entre otros.

• Mentorías: para llevar a la vida personal y de forma práctica los contenidos teóricos.

• Evaluación formativa: El alumno será informado de los criterios de evaluación de cada actividad, de su calificación en cada una de ellas y recibirá orientaciones de cómo mejorar su aprendizaje y rendimiento.

Trabajo autónomo:

• Estudio y Trabajo individual

• Trabajo en grupo/equipo del proyecto transversal

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDADES FORMATIVAS DIRIGIDAS POR EL PROFESOR	TRABAJO AUTÓNOMO
60 Horas	90 Horas
<ul style="list-style-type: none">• Clases expositivas participativas. 30h• Resolución de problemas o casos prácticos 6h• Actividades participativas grupales 20h• Seguimiento Académico y actividades de evaluación. 4h	<ul style="list-style-type: none">• Trabajo en Equipo 45h• Estudio y Trabajo Individual. 25h• Trabajo Mentorías 20h

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.

Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS

Reflexionar sobre la formación universitaria y profesional con respecto de mi vocación.

Conocer diversos referentes profesionales y modelos de personas que aplican las competencias estudiadas en el aula.

Saber lo que es y significa Trabajar en equipo, habiendo hecho experiencia real de ello.

Comenzar a conocerse y comprenderse a sí mismo en lo que hace, haciéndose cuestiones del tipo: ¿quién soy yo que hago esto?, en sus situaciones cotidianas.

Desarrollar las habilidades y competencias de creatividad y liderazgo en el contexto de la Ingeniería en Informática.

Aprender a gestionar y planificar su tiempo, habiendo diseñado y ejecutado un proyecto de formación universitaria y profesional que responda a lo descubierto en la asignatura.

Conocer y practicar las habilidades de comunicación (escucha activa, asertividad, feedback, feedforward) dentro del contexto profesional.

Entender el liderazgo auténtico como servicio, sacando lo mejor de sí mismo para sacar lo mejor de los demás, desplegando habilidades propias y necesarias de un ingeniero formado integralmente para desarrollar con excelencia un proyecto de ingeniería o similar en equipo.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA

Requisitos mínimos necesarios:

1. Darse de alta en Canvas (aula virtual) y publicar una foto - retrato y su correo-electrónico antes de la cuarta semana de clases.
2. Haber ejecutado la totalidad de los trabajos personales y grupales propuestos en clase y cumplido los requisitos de cada uno para aprobarlos.
3. Entregar en fecha todos los trabajos.

PORCENTAJES DE EVALUACIÓN

1. Prueba práctico-teórica consistente en:

- Prueba de contenidos (30%)
- Proyecto transversal (35%)
- Participación y asistencia a través de trabajos orales y escritos en clase (10%) (Mi planificación personal, Mi modelo/referente, Reflexión "La universidad sin Alma", Reflexión unplanned y Artículo sobre la verdad en la Universidad).
- 2. Mentorías personales (25%)

La nota mínima en cada uno de los apartados debe ser igual o superior a 5 puntos sobre 10 (mentoría, examen y proyecto transversal).

Si es posible, si realizará un examen parcial liberatorio (prueba de contenidos del 25%) durante el mes de enero. Sólo podrán presentarse a este parcial los alumnos que hayan asistido al menos a un 80% de las clases. En este caso para liberar dicha parte es necesario sacar como mínimo un 5.0.

Tendremos un examen liberatorio de la segunda parte al que también sólo podrán presentarse a este parcial los alumnos que hayan asistido al menos a un 80% de las clases en el segundo cuatrimestre.

En este caso también es necesario para liberar dicha parte es necesario sacar como mínimo un 5.0. Se podría ir a convocatoria ordinaria con las dos partes de la asignatura o sólo con una si se ha sacado 5.0 en adelante en el examen en alguno de los dos parciales. Si se suspende en la convocatoria ordinaria alguna de las dos partes, se irá a la extraordinaria con las dos partes (todo el temario).

ALUMNOS CON DISPENSA ACADÉMICA

Los alumnos que, por razones justificadas y aceptadas por la subdirección de ordenación académica del grado de Ing. en Informática, no puedan asistir a clase de forma habitual, sí deberán estar presentes al menos en la mentorías (horario personalizable) y las presentaciones periódicas del proyecto transversal y otros trabajos a presentar. también Solicitarán un seguimiento en base a un plan de tutorías adaptado para cada alumno con el fin de conseguir la evaluación de los trabajos orales y escritos en clase (10%) que tendrán que hacer también.

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que se presenten a la convocatoria extraordinaria deberán aprobar las partes evaluables que no han sido superadas en la convocatoria ordinaria (las partes que tenga evaluadas por debajo de 5).

PORCENTAJES DE EVALUACIÓN

1. Prueba práctica-teórica consistente en:

- Prueba de contenidos (30%)
- Proyecto transversal (35%) .

Si se suspende en grupo deberán realizar el PT (Proyecto Transversal) antes de la fecha del examen de la convocatoria extraordinaria y presentarlo el día del examen. Si no se ha realizado en grupo y durante el curso el Proyecto Transversal (un alumno solo), se podría unir a un grupo que tenga suspensión el PT siempre y cuando el grupo esté compuesto por un máximo de 6 personas, el nuevo alumnos incluido. Si no se hace en grupo esta parte de la asignatura no es recuperable en la convocatoria extraordinaria. Los que sí lo han presentado y han suspendido sí podrán mejorar el proyecto para mejorar la nota y aprobar. El alumno que no lo ha realizado y tampoco tenga grupo para hacerlo, sólo podrá alcanzar una puntuación de 6,5 sobre 10 en esta convocatoria. En esta caso, de forma excepcional, se podría ver la opción de presentar algo alternativo una vez visto y aprobado previamente por el profesor.

- Participación y asistencia a través de trabajos orales y escritos en clase (10%) (Mi planificación personal, Mi modelo/referente, Reflexión "La universidad sin Alma", Reflexión Unplanned y Artículo sobre la verdad en la Universidad).

2. Mentorías personales (25%).

Se guardarán las partes aprobadas con un 5 en la convocatoria ordinaria.

Los alumnos que, por razones justificadas y aceptadas por la subdirección de ordenación académica del grado de Ing. en Informática, no puedan asistir a clase de forma habitual, sí deberán estar presentes al menos en la mentorías (horario personalizable) y las presentaciones periódicas del proyecto transversal y otros trabajos a presentar. también Solicitarán un seguimiento en base a un plan de tutorías adaptado para cada alumno con el fin de conseguir la evaluación de los trabajos orales y escritos en clase (10%)

NÚMERO TOTAL DE CONVOCATORIAS

El alumno dispone de 6 convocatorias para superar esta asignatura, dos por curso académico. La Normativa de Evaluación de la UVF recoge todo lo relativo a los procesos de evaluación y consumo de convocatorias.

INTEGRIDAD ACADÉMICA

Cualquier tipo de fraude o plagio por parte del alumno en una actividad evaluable será sancionado según se recoge en la Normativa de Convivencia de la UVF. A estos efectos, se considerará "plagio" cualquier intento de defraudar el sistema de evaluación, como copia en ejercicios, exámenes, prácticas, trabajos o cualquier otro tipo de entrega, bien de otro compañero, bien de materiales o dispositivos no autorizados, con el fin de hacer creer al profesor que son propios.

USO ÉTICO Y RESPONSABLE DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1.- El régimen de uso de cualquier sistema o servicios de Inteligencia Artificial (IA) vendrá determinado por el criterio del profesor, pudiendo ser utilizada solo en la forma y supuestos en que así lo indique y, en todo caso, con sujeción a los siguientes principios:

- a) El uso de sistemas o servicios de IA deberá acompañarse de una reflexión crítica por parte del alumno sobre su impacto y/o limitaciones en el desarrollo de la tarea o trabajo encomendado.
- b) Se justificará la elección de los sistemas o servicios de IA utilizados, explicando sus ventajas respecto a otras

- herramientas o métodos de obtención de la información. Se describirá con el mayor detalle posible el modelo elegido y la versión de IA utilizada.
- c) El uso de sistemas o servicios de IA debe ser citado adecuadamente por el alumno, especificando en qué partes del trabajo se ha utilizado, así como el proceso creativo desarrollado. Puedes consultar el formato de citas y ejemplos de uso en la web de la Biblioteca (https://www.ufv.es/gestion-de-la-informacion_biblioteca/).
- d) Se contrastarán siempre los resultados obtenidos a través de sistemas o servicios de IA. Como autor, el alumno es responsable de su trabajo y de la legitimidad de las fuentes utilizadas en el mismo.
- 2.- En todo caso, el uso de sistemas o servicios de IA deberá respetar siempre y en todo momento los principios de uso responsable y ético que rigen en la universidad y que pueden consultarse en la [Guía de Buen Uso de la Inteligencia Artificial en los Estudios de la UFV](#). Además, el profesor podrá recabar del alumno otro tipo de compromisos individuales cuando así lo estime necesario.
- 3.- Sin perjuicio de lo anterior, en caso de duda sobre el uso ético y responsable de cualquier sistema o servicio de IA, el profesor podrá optar por la presentación oral de cualquier trabajo o entrega parcial solicitado al alumno, siendo esta la evaluación prevalente sobre cualquier otra prevista en la Guía Docente. En dicha defensa oral, el alumno deberá demostrar su conocimiento de la materia, justificando sus decisiones y el desarrollo de su trabajo.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Daniel Goleman ; traducción de David González Raga y Fernando Mora. Inteligencia emocional / 96^a ed. Barcelona :Kairós,2011

James A. Autry. El líder con vocación de servicio: cómo formar un equipo creativo, fomentar una magnífica moral y mejorar los resultados / Barcelona :Urano,2003

Alfonso López Quintás. Liderazgo creativo: hacia el logro de la excelencia personal / Oviedo :Nobel,2004

José Ortega y Gasset ; edición de Jacobo Muñoz. Misión de la universidad / Madrid :Biblioteca Nueva,2007

Patrick Lencioni. Las cinco disfunciones de un equipo: un inteligente modelo para formar un equipo cohesionado y eficaz / Barcelona :Empresa activa,2007