



Guía docente

804253 - CIL - Comunicación y Liderazgo

Última modificación: 15/09/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Villalba, Vicente

Otros: Villalba, Vicente
Villalba, Raúl
Martínez, Soraya

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Transversales:

CT1a. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; tener capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases participativas : el alumno participa y colabora en las diferentes dinámicas de las sesiones

Trabajo en equipo : el alumno trabaja con otros alumnos de forma coordinada para llevar a cabo actividades

Trabajo fuera del aula: el alumno completa fuera del aula las tareas o actividades requeridas en grupo o de forma individual

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Tomar iniciativas que generen oportunidades, nuevos objetos o soluciones nuevas, con una visión de implementación de proceso y de mercado, y que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.

- Mostrar capacidad para leer y para redactar correctamente en inglés documentos técnicos relacionados con o utilizados en la industria del videojuego, poniendo énfasis especial en la decisión acerca de los temas a tratar, la estructura del documento, la línea argumental, los aspectos gramaticales y el vocabulario o las expresiones técnicas.

- Mostrar capacidad para comunicarse verbalmente y por escrito en inglés, con los compañeros y compañeras del equipo de trabajo.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00



Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	30,0	20.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

BLOQUE 1: Liderazgo

Descripción:

- Concepto de liderazgo
- Liderazgo y gestión de equipos de trabajo
- Teorías de liderazgo
- Gestión de reuniones

Actividades vinculadas:

Entregable 1
Examen Parcial

Competencias relacionadas:

CT1a. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; tener capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

Dedicación: 22h 30m

Grupo grande/Teoría: 3h 20m
Actividades dirigidas: 4h 10m
Aprendizaje autónomo: 15h



BLOQUE 2: Técnicas de presentación oral

Descripción:

- Cómo hacer una presentación
- Elevator Pitch
- Comunicación verbal
- Comunicación no verbal

Actividades vinculadas:

Actividades colaborativas en clase

Entregable 2

Entregable 3

Competencias relacionadas:

CT1a. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; tener capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

Dedicación: 25h 20m

Grupo grande/Teoría: 3h 40m

Actividades dirigidas: 6h 40m

Aprendizaje autónomo: 15h

BLOQUE 3: Interpersonal Communication Skills

Descripción:

- Comunicación interpersonal y asertividad
- Metodología DISK
- Dinámicas grupales

Actividades vinculadas:

Actividades colaborativas en clase

Competencias relacionadas:

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

Dedicación: 22h

Grupo grande/Teoría: 1h 40m

Actividades dirigidas: 5h 20m

Aprendizaje autónomo: 15h



BLOQUE 4: Técnicas de negociación

Descripción:

- Técnicas y fases de negociación
- Gestión de conflictos

Actividades vinculadas:

Actividades colaborativas en clase
Entregable 4

Competencias relacionadas:

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

Dedicación: 32h 10m

Grupo grande/Teoría: 4h 10m

Actividades dirigidas: 13h

Aprendizaje autónomo: 15h

BLOQUE 5: Técnicas de comunicación escrita

Descripción:

- Business Writing Communication Skills.
- Redacción de textos profesionales y académicos.

Actividades vinculadas:

Entregable 5

Competencias relacionadas:

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

Dedicación: 23h

Grupo grande/Teoría: 1h 20m

Actividades dirigidas: 6h 40m

Aprendizaje autónomo: 15h



ACTIVIDADES

ENTREGABLES

Descripción:

Completareis 5 entregables relacionados con los diferentes bloques del temario. Cada entregable tiene sus propias instrucciones. Estas se entregaran en el campus virtual denotando sus fechas de entrega y el peso sobre la evaluación final del curso.

Competencias relacionadas:

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

CT1a. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; tener capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

Dedicación: 105h

Grupo pequeño/Laboratorio: 100h

Actividades dirigidas: 5h

ACTIVIDADES EN GRUP

Descripción:

Durante el curso se plantean diversas actividades en grupo que se preparan fuera del aula i se presentarán / dinamizarán dentro del aula para practicar la comunicación oral.

Competencias relacionadas:

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

CT1a. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; tener capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

Dedicación: 20h

Grupo grande/Teoría: 5h

Grupo pequeño/Laboratorio: 15h

ACTIVIDADES INDIVIDUAL

Descripción:

Durante el curso se plantean diversas actividades individuales. Algunas de ellas se prepararán fuera del aula i otras servirán para recoger la atención durante la sesión.

Dedicación: 10h

Actividades dirigidas: 5h

Grupo grande/Teoría: 5h



PRESENTACIONES EN PÚBLICO

Descripción:

Durante el curso habrá algunas sesiones donde se repartirá el contenido de la sesión entre los diferentes grupos. Cada uno de vosotros seréis partícipes en dinamizar la sesión i practicar la comunicación oral. Esta participación contará como participación en clase de forma individual.

Dedicación: 15h

Grupo grande/Teoría: 15h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

EV3: Quiz Aleatorios (6 Quiz) >> 15%

EV4: Participación en clase (actividades durante la clase) >> 10%

EV5: Entrega 1 (Entrega 1) >> 10%

EV1: Examen Parcial >> 15%

EV2: Entrega 2 (Report) >> 5%

EV2: Entrega 3 (Report) >> 5%

EV5: Entrega 4 (Report) >> 5%

EV6: Examen Final >> 25%

EV6: Defensa oral >> 10%

Los alumnos suspendidos por la evaluación curricular tendrán la opción de presentarse al examen de reevaluación. La nota de este examen sustituirá la nota de los exámenes parcial y final y, en caso de aprobar la asignatura, la nota máxima final será un 5.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Si se incumple el calendario de entrega de los ejercicios, estos no serán evaluados.
- Algunas entregas parciales se evalúan con un PASS or FAIL. Es necesario cumplir con su entrega para proceder con el ejercicio.
- Hay 7 pruebas establecidas en el calendario y se realizarán al inicio de la sesión.
- Durante las sesiones se recogerán una serie de evidencias que contarán como participación en clase. Se recomienda asistir a las sesiones.



BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves. Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers [en línea]. Hoboken: John Wiley & Sons, 2010 [Consulta: 06/05/2022]. Disponible a: <https://ebookcentral-proquest-com.recursos.biblioteca.upc.edu/lib/upcatalunya-ebooks/detail.action?pq-origsite=primo&docID=581476>. ISBN 9780470876411.
- Roebuck, Chris. Comunicación eficaz: un manual práctico para pensar y trabajar con inteligencia. Barcelona: Blume, 2000. ISBN 8480763620.
- Cozma, Irina. "Cómo mejorar los equipos de trabajo. Análisis de los éxitos y los fracasos". Capital humano. 2007, núm. 208, p. 96-111.
- Turk, Christopher. Effective speaking: communicating in speech. London [etc.]: E. & F.N. Spon, 1985. ISBN 0419130209.
- Westall Pixton, Debra; Gil Salom, Luz. Academic and professional speaking: a manual for effective oral communication in English. Valencia: Editorial de la UPV, DL 2004. ISBN 8497056442.
- Turk, Christopher; Kirkman, John. Effective writing: improving scientific, technical and business communication. 2nd ed. London [etc.]: E. & F.N. Spon, 1989. ISBN 0419146601.
- Osterwalder, Alexander; Papadakis, Trish. Value proposition design : how to create products and services customers want : get started with-- : bad value proposition design : a guide to burning cash, communicating poorly, and spending your short life building stuff nobody wants . Hoboken : John Wiley & Sons, cop. 2014. ISBN 9781118968055.

Complementaria:

- Siebdrat, F.; Hoegl, M.; Ernst, H. "How to manage virtual teams". MITSloan management review. 2009, vol. 50, núm. 4.