

<p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO Liderazgo y Transformación digital</p>	<p>Créditos ECTS 10</p>
<p>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Formación optativa, 4º</p>	<p>Lengua en la que se impartirá Euskera, castellano, inglés</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS:</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <p>CG3 - Competencia transcultural (cross-cultural): Trabajar con personas y/o en entornos culturales diversos, adaptando su quehacer a las circunstancias requeridas (idiomáticas, culturales, intelectuales...) en los mismos, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p>CG6 - Colaboración virtual: Trabajar de forma colaborativa y constructiva en entornos virtuales -tanto de su propio contexto como de otros correspondientes a culturas diferentes-, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>CE1. Identificar y valorar las diferentes tecnologías digitales presentes en sus contextos diarios (sociales, familiares, económicos, educativos, laborales...) tomando en consideración tanto las aportaciones de las mismas como los riesgos o peligros -individuales y colectivos que pueden conllevar.</p> <p>CE6. Gestionar -desde la búsqueda hasta su presentación final, pasando por la verificación, tratamiento¿- y presentar datos e información relativas a las temáticas que se abordan (sociedad digital global, transformaciones de todo tipo, tendencias, ámbito laboral, geopolítica, sostenibilidad¿), utilizando para ello, normalmente, medios y soportes digitales</p> <p>CE11. Identificar y analizar las posibilidades y necesidades de trabajar con robots valorando las nuevas situaciones y condiciones de trabajo que se presentan, con el fin tanto de desarrollar las mismas con el máximo potencial posible, como de evidenciar y fortalecer los aspectos humanos que permiten el desarrollo de las personas.</p>	

Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

- Identificar y manejar las diferentes tecnologías digitales para ser capaz de elegir la opción más útil, rentable y eficiente para diferentes proyectos.
- Desarrollar la capacidad de liderazgo para diseñar, dirigir y llevar a buen fin proyectos tecnológicos con el máximo standard de valores éticos y siempre dentro de la legalidad vigente.
- Trabajar con expertos y profesionales de otras materias (Economía, Comunicación, Ingeniería...) tanto de manera presencial como virtual
- Liderar proyectos digitales y ser capaz de comunicarlos a públicos no expertos en la materia y a la sociedad.
- Realizar estudios prospectivos para poder adelantarse a los retos de las tecnologías digitales y a las necesidades que las sociedades van a requerir en un futuro.

Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

ME5. Aprendizaje basado en retos
ME6. Aprendizaje basado en proyectos
ME 9. Design Thinking

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (75 horas, 30 %):

- AP5. Workshops orientados a la adquisición de competencias 10 Horas.
- AP7. Realización de proyectos con entidades reales 10 Horas.
- AP8. Análisis crítico de proyectos reales 15 Horas.
- AP13. Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling 10 Horas.
- AP17. Participación en debates 10 Horas.
- AP19. Estudio y trabajo dirigido a problemas 20 Horas.

Actividades no presenciales (175 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 75 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo 100 Horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV1. Trabajos en grupo: 40%

EV3. Exposiciones y presentaciones: 40%

EV7. Participación activa en las actividades formativas: 20%

Breve resumen de contenidos

- Estudio de las tecnologías digitales: Industria 4.0, Ciberseguridad, Economía Digital.
- Fundamentos del Liderazgo y de la Dirección de Proyectos: gestión del talento, organización, comunicación, procesos del proyecto, metodologías.
- Análisis prospectivos: sociología, antropología social, economía, estadística, estudios internacionales.