



MÁSTER OFICIAL
ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
ESTRATEGÍAS DE CREATIVIDAD ESPACIAL Y GRÁFICA
EN INSTALACIONES EFÍMERAS

GUÍA DOCENTE 2019-2020

ASIGNATURA

MECANISMOS DE COWORKING Y
LIDERAZGO

PROFESORES:

María Pilar Sopena Porta y Luis García Alamán

mpsopena@esda.es / lgarcia@esda.es

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1.1 Asignatura

MÓDULOS	MATERIAS	CÁRACTER	ASIGNATURA	ECTS
M1:Módulo formativo	Desarrollo, ejecución y producción	Obligatoria	Mecanismos de coworking y liderazgo	4ECTS

1.2 Profesores y créditos de la asignatura

Profesor	Créditos a impartir
M. Pilar Sopena Porta	2
Luis García Alamán	2
TOTAL CRÉDITOS	4,0 ECTS

2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Breve descripción de la asignatura

Tal y como recoge la memoria de verificación del plan de estudios en su pág. 86, la asignatura queda descrita en los comentarios adicionales de la siguiente manera:

Las nuevas formas de trabajo en equipos multidisciplinares hacen necesario conocer sistemas de trabajo que favorezcan procesos eficaces basados en los sistemas de información y pautas de liderazgo.

Se estructura en torno al conocimiento de sistemas para liderar y gestionar equipos de trabajo en diferentes contextos laborales y localizaciones físicas. Con ella se pretende que el alumnado sea capaz de organizar y participar en equipos multidisciplinares en el desarrollo de proyectos complejos, como son las instalaciones efímeras, de manera eficiente y resolutive. En la práctica colaborativa se aprende a aprovechar las habilidades y capacidades de cada uno de los implicados, ayudados por el uso de las nuevas tecnologías. Todo ello, sin perder de vista el objetivo final que es conseguir la satisfacción del cliente por el buen trabajo creativo realizado.

Consideramos que este máster tiene un carácter fundamentado en la praxis y de manera multidisciplinar trabajando en proyectos reales de manera grupal.

Por lo tanto, es importante vincular de manera transversal la asignatura con los proyectos que se estén realizando, En ella se generarán planes de trabajo y organizaciones que se evaluarán e implementarán aportándolas al resto de asignaturas. Mediante dinámicas en clase se procurará un buen clima de colaboración y participación. La planificación y las herramientas de gestión permitirán la evaluación de los proyectos reales, favoreciendo la anticipación de riesgos y amenazas, logrando un resultado satisfactorio. La estructuración de la comunicación facilita la circulación y el intercambio de ideas base para el surgimiento de proyectos innovadores.

En definitiva, el enfoque integrador de la asignatura ha de ser aquel que consiga una gestión del proceso de diseño que trate activamente a todas las partes involucradas (diseñadores, cliente, productor) para asegurar que el resultado sea innovador, se ajuste a las necesidades y resulte de utilidad.

2.2 Descriptores

En base a la descripción anterior, se proponen los siguientes descriptores para la asignatura:

- Los procesos interdisciplinarios.
- La gestión del equipo multidisciplinar.
- Gestión del trabajo, del tiempo y de los recursos humanos y económicos.
- Liderazgo y coordinación de equipos.
- Herramientas de gestión de procesos complejos.
- Herramientas digitales para equipos descentralizados.
- Estructura de trabajo vertical vs. estructura de trabajo horizontal.
- Indicadores y evaluación de la calidad y del desempeño.

3. COMPETENCIAS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN)

Las competencias que a continuación se recogen de la memoria de verificación del máster son el resultado de los OBJETIVOS de la misma.

3.1 Básicas

Según el cuadro de distribución de competencias básicas de la página 67 de la memoria de verificación las correspondientes a esta asignatura son:

C.B.5_ Desarrollar y aplicar métodos para favorecer el surgimiento de la creatividad en el ámbito de las instalaciones efímeras.

3.2 Transversales

Según el cuadro de distribución de competencias transversales de la página 71 de la memoria de verificación las correspondientes a esta asignatura son:

C.T.2 _ Valorar y aplicar los conceptos relacionados con la diversidad cultural, con el respeto y promoción de los Derechos Humanos y los principios de accesibilidad universal.

C.T.3_ Conocer y valorar experiencias y actuaciones realizadas para desarrollar los principios de la interculturalidad en las sociedades democráticas.

C.T.4_ Atender las necesidades de los colectivos más desfavorecidos y contribuir en la consecución de la igualdad social, desarrollando una actitud de inclusión.

C.T.5_ Capacidad de resolución de conflictos usando estrategias de diálogo, mediación, resolución, y transformación de los mismos.

3.3 Específicas

Según el cuadro de distribución de competencias específicas de la página 69 de la memoria de verificación las correspondientes a esta asignatura son:

C.E.4_ Capacidad de adaptarse a modelos avanzados de comunicación laboral en el ámbito interdisciplinar, así como de aplicar estrategias para la gestión innovadoras de equipos humanos.

3.4 Resultados de aprendizaje

En este apartado se indica, junto al resultado de la adquisición de las competencias,

el medio metodológico que lo procura conforme la descripción realizada de la asignatura en el apartado 3.

R.A.5

Establecer estrategias personales de aplicación de nuevos sistemas de trabajo, apoyado en metodologías desde una actitud innovadora dentro del diseño de espacios efímeros.

A través de las dinámicas de trabajo en equipo, en las que cada individuo aprende a conocer sus capacidades y a ponerlas al servicio como aportación de valor al conjunto, y al reconocimiento de los valores del otro que se han de potenciar y aprovechar mediante metodologías como “win to win”, intercambio de ideas, etc. La sistematización mediante roles y responsabilidades definidas que ayudan a la gestión del talento, configuran una experiencia que permite desarrollar sistemas de trabajo personales. Estas metodologías, conviene que se apliquen a trabajos reales que estén desarrollando los alumnos, cooperando con otras asignaturas en la buena consecución del proyecto.

R.A.10

Conocer y asimilar nuevos sistemas de gestión de los proyectos que favorecen la comunicación implementando la eficacia e innovación en los procesos.

Una buena comunicación parte de una buena planificación. A través de la programación desde el inicio y con una visión global y de conjunto, mediante técnicas creativas, se favorece el desarrollo eficaz de los proyectos. El seguimiento y evaluación durante el desarrollo y a posteriori favorecen la solución de contingencias, la previsión de riesgos y el reconocimiento del éxito. En definitiva, el aprendizaje en la experiencia del trabajo en equipo. Desde esta base el potencial del trabajo colaborativo y de redes se amplifica enormemente favoreciendo la innovación.

4. CONTENIDOS

4.1 Bloques temáticos

Partiendo de la ficha correspondiente a la materia y analizando la breve descripción de contenidos recogidos en la memoria de verificación, consideramos que para esta asignatura los bloques pertinentes a los objetivos de la misma son:

Bloque 1._ Organización y gestión de proyectos. Aprender de la experiencia. Programas de gestión

- Definición del proyecto. Proyectos cooperativos,
- Elaboración y gestión de un plan de trabajo y presupuesto.
- Gestión documental y aseguramiento de la calidad.
- Gestión de la experiencia: incidencias, riesgos, éxitos.
- Programas de gestión de proyectos online.

Bloque 2_ Liderazgo y equipo. Gestión de la comunicación interna. Metodologías.

- Roles y responsabilidades definidas.
- Resolución de conflictos creativamente. (Win to win)
- Gestión del talento: Capacidades, compromiso y acción.

Bloque 3_ Gestión de la comunicación externa. Referencia profesional. Imagen.

- Intercambio de ideas. Colaboración. *Coworking*.
- Marca. Iniciativa. Redes.
- Networking. Plataformas.

Estos tres bloques temáticos se desarrollarán en unidades didácticas que incorporarán los contenidos de los descriptores propuestos en el punto 3.2. A modo de esbozo, se desgranar en varios apartados cada uno de los bloques. Nos parece de especial trascendencia que las unidades se adapten e incorporen como base para la puesta en práctica de los mecanismos de coworking y liderazgo, los proyectos propuestos en otras asignaturas. De esta manera se contextualiza como metodología real y permite evaluar la efectividad de la misma en los resultados.

4.2 Actividades complementarias

La actividad docente se complementará con la participación de otros expertos en gestión de equipos o con empresas del sector diseño que nos trasladen su experiencia de aplicación de estas técnicas en casos reales.

A través de las empresas e instituciones colaboradoras en el máster, se coordinarán proyectos y actividades reales, para el desempeño de las mismas.

5. METODOLOGÍA

5.1 Técnicas docentes

La memoria de verificación del máster, establece para los módulos 1 y 2 una metodología de impartición considerando unos porcentajes de dedicación a cada uno de ellos tal como se recoge en este cuadro:

ACTIVIDADES FORMATIVAS EN CRÉDITOS ECTS. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DEBE ADQUIRIR EL ESTUDIANTE		
Las actividades formativas son coherentes con las competencias mencionadas anteriormente:		
Actividades formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades presenciales 60%	Asistencia sesiones y clases magistrales de profesores y expertos	25%
	asistencia a charlas y eventos relacionados con la temática de la asignatura participación en clase	10%
	Exposición de trabajos	5%
	Tutorías individualizadas	20%
Actividades no presenciales (trabajo autónomo) 40%	Trabajo personal individual del alumno.	30%
	Búsqueda de información, bibliografía.	5%
	Actividades externas al centro.	5%

En la programación de la asignatura se observará la dedicación indicada para las diferentes metodologías.

5.2 Desarrollo

Dentro de la metodología de las actividades presenciales se proponen técnicas docentes de “aprender haciendo” con la incorporación de los proyectos o trabajos de otras asignaturas como base de la puesta en práctica de los planteamientos más teóricos, centrada en la asimilación y aplicación de herramientas y procesos creativos de gestión de equipos y proyectos multidisciplinares, cumpliendo con los objetivos y la base práctica del máster. También se

aplicará la autoevaluación por parte de los alumnos de manera individual y grupal, y la revisión tutorizada fomentando el desarrollo de una actitud inductiva, deductiva, crítica y constructiva.

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS

Tal como recoge la memoria de verificación del máster, *el sistema de evaluación será continuo, analizando el aprendizaje del alumno de manera individual y en relación con el conjunto. La calificación vendrá por el trabajo realizado por el alumno, el reflejo de aprendizaje, su autonomía en la toma de decisiones, su evolución intelectual, y creativa dentro del trabajo interdisciplinar.*

6.1 Actividades evaluables

Siendo el carácter de la asignatura, integrador, práctico y transversal en relación con otras asignaturas, y la relevancia del proceso creativo en sus diferentes técnicas, se proponen las siguientes actividades evaluables y su ponderación en la calificación:

1. 50% Memoria de trabajo en el que se valora el proceso creativo, el conocimiento de las técnicas, la correcta presentación, acabado organizado, limpio y profesional de un plan de gestión de uno de los proyectos reales
2. 25%, Se valorará la actitud del alumno, la participación en clase, buen clima y la capacidad de adaptación a las situaciones planteadas por el profesor. La gestión de grupos y roles de trabajo en los ejercicios prácticos de aplicación de nuevos conocimientos que se realicen en clase.
3. 25% evaluación crítica e implementación de las ideas. Esta parte se presentará en una memoria de trabajo con el análisis y la evaluación de resultados durante el proceso que pueda estar desarrollándose en proyectos reales de otras asignaturas. El alumno deberá aportar ideas innovadoras a los elementos críticos en la gestión del proyecto.
4. Cumplimiento del plazo establecido. En caso de no cumplirlo se penalizará con un 10% menos por día de retraso la nota final del trabajo.

5. El 20% de faltas de asistencia no justificadas suponen la pérdida de evaluación continua. Para superar la convocatoria ordinaria deberá aprobar una prueba teórica y los trabajos realizados.
6. Para superar la convocatoria extra-ordinaria deberá aprobar una prueba teórica y los trabajos realizados.

6.2 Criterios de evaluación y calificación

Los criterios de evaluación se definirán para las actividades evaluables en consonancia con los resultados de aprendizaje de las competencias adquiridas, fijados para esta asignatura.

En cuanto a los criterios de calificación serán los estipulados en el Real Decreto 1614/2009 de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación.

7. BIBLIOGRAFÍA

BÁSICA

Shaughnessy, A. (2005). *Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma*. Barcelona: Index Book.

Susan M. Y Weinschenk, PH. D. (2011). *Diseño Inteligente*. Madrid: Ed. Anaya multimedia.

Viladás, X. (2008). *Diseño rentable*. Barcelona: Index book. 2008

ESPECÍFICA

Asaro, Peter M. (2000). "Transforming society by transforming technology: the science and politics of participatory design." *Accounting Management and Information Technology* 10: 257-290.

Bratteteig, T., Wagner, I. (2014). *Disentangling Participation. Power and Decision-making in participatory design*. Londres: Springer.

Cavides, M. (1986). *Dinámicas de Grupos*, Bogotá: Editorial Indo-American Press Service.

Coper R. K. Y Sawaf, A. (1998). *La inteligencia emocional aplicada al liderazgo y a las organizaciones*. Bogotá: Ed. Norma.

Drucker, P. (1989). *Las nuevas realidades*. Barcelona: EDHASA.

Senge, P. (1990). *La quinta disciplina*. Buenos Aires: Granica / Vergara.

Kensing, F. (2003). *Methods and Practices in Participatory Design*. Copenhagen: ITU Press.

Shelling, T. (1964). *La Estrategia del Conflicto*. Madrid: Editorial Tecnos.