

## SÍLABO

### Laboratorio de Liderazgo

<b>Código</b>	ASUC01086	<b>Carácter</b>	Obligatorio	
<b>Prerrequisito</b>	Ninguno			
<b>Créditos</b>	2			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	2	<b>Prácticas</b>	0
<b>Año académico</b>	2022			

#### I. Introducción

El Laboratorio de Liderazgo es una asignatura general y obligatoria que se ubica en el primer ciclo de formación de todas las carreras. Es prerrequisito del Laboratorio de Innovación, del tercer ciclo. Con esta asignatura se desarrollan las competencias generales Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, y Mentalidad Emprendedora en un nivel inicial. Su relevancia radica en su relación directa con estas dos competencias generales de nuestro modelo educativo, que son dos exigencias del profesional del siglo XXI.

El Liderazgo parte del autoconocimiento, con el cual uno reconoce sus habilidades y talentos, así como sus oportunidades de mejora; y, desarrolla habilidades que permiten pasar del yo al nosotros, alineándose alrededor de un propósito compartido. A partir de este proceso de autoconocimiento tiene más consciencia de lo que disfruta y lo energiza, y diseña escenarios posibles sobre vida, relaciones interpersonales y experiencias que fortalecen su bienestar a través de un ejercicio creativo de ruta viva de autoconocimiento.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: el liderazgo auténtico, empatizando, creando en equipo y empoderamiento y Liderazgo global.

#### II. Resultado de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante construye una ruta viva de autoconocimiento identificando escenarios posibles sobre su vida, sus relaciones interpersonales y el impacto que tiene en su entorno.

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1 Liderazgo auténtico</b>		Duración en horas	8
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer sus emociones, sus fortalezas, debilidades y valores, e identifica formas de gestionar sus emociones.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Liderazgo auténtico</li> <li>2. Autoconocimiento: valores</li> <li>3. Autoconocimiento: emociones</li> <li>4. Mindfulness o conciencia plena</li> <li>5.</li> </ol>		

<b>Unidad 2 Autoconocimiento</b>		Duración en horas	8
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	Al final de la unidad el estudiante será capaz de crear un mapa mental, incorporando elementos claves descubiertos sobre sí mismo y en relación con los demás, a partir de su proceso de autoconocimiento.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Empieza donde estás</li> <li>2. Flow y alegría</li> <li>3. Curiosidad y consciencia: las diferentes mentalidades.</li> <li>4. Mapas mentales y reformulando problemas</li> </ol>		

<b>Unidad 3 Lo que más disfruto y mi mirada sobre la vida</b>		Duración en horas	8
<b>Resultado de aprendizaje</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de profundizar su proceso de autoconocimiento identificando qué es lo que más disfruta, y cuál es su perspectiva frente a la vida y al trabajo.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Encontrando tu camino: compromiso y energía</li> <li>2. Diario del tiempo que disfruto</li> <li>3. Tu mirada sobre la vida</li> <li>4. Tu mirada sobre el trabajo y construir con otros</li> </ol>		

<b>Unidad 4 Empoderamiento y liderazgo global</b>		Duración en horas	8
<b>Resultado de aprendizaje :</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar escenarios posibles sobre su vida desarrollando sus relaciones interpersonales.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Diseña tres posibles vidas</li> <li>3. Prototipa conversaciones</li> <li>4. Prototipa experiencias</li> <li>5. Aprende de los errores y elige la felicidad</li> </ol>		

#### IV. Metodología

Las estrategias de acción grupal reflexivo-creativas y de indagación e intervención que enmarcan el curso Laboratorio de Liderazgo fortalecen la generación de aprendizajes significativos, tanto en el trabajo individual como en un contexto colaborativo. El logro del curso se alcanza a partir del desarrollo de competencias creativas y habilidades que comprenden el ADN Continental, la investigación centrada en el usuario, la aplicación de técnicas ágiles (para la empatización, ideación y experimentación), el diseño de propuestas creativas y la metacognición de los procesos realizados.

- a. En la modalidad presencial:
  - Dinámicas
  - Exposiciones (del profesor y de los estudiantes).
  - Trabajos colaborativos.
  - Solución de casos y ejercicios.
- b. En la Modalidad Educación a Distancia:
  - Debates a través de foros
  - Trabajos colaborativos
  - Solución de casos y ejercicios

##### c. Modalidad Educación a Distancia

El desarrollo de la asignatura se empleará los métodos: Escenarios basados en objetivos, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje colaborativo centrado en el aprendizaje del estudiante. Para ello se hará uso de diferentes recursos educativos como: lecturas, videos, presentaciones interactivas y autoevaluaciones, que le permitirán medir su avance en la asignatura.

#### V. Evaluación

##### Modalidad presencial

Rubros	Unidad a evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Prueba objetiva	0 %	0 %
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1-4	Trabajo de aplicación / Instrumento de evaluación: rúbrica	50 %	20 %
	2	Semana 5-7	Trabajo de aplicación / Instrumento de evaluación: rúbrica	50 %	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 8	Trabajo grupal: proyecto creativo		25 %
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 9-12	Trabajo de aplicación / Instrumento de evaluación: rúbrica	50 %	20 %
	4	Semana 13-15	Trabajo de aplicación / Instrumento de evaluación: rúbrica	50 %	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 16	Trabajo grupal: proyecto creativo y proceso de liderazgo		35 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Lienzo de liderazgo Trabajo de aplicación Instrumento de evaluación: rúbrica		

\* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

**Modalidad semipresencial**

Rubros	Unidad a evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1-3	Foro	20 %
			Trabajo de aplicación / Instrumento de evaluación: rúbrica	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	Trabajo grupal: proyecto creativo	25 %
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 5-7	Trabajo de aplicación / Instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	Trabajo individual: lienzo de liderazgo y lienzo de innovación Instrumento de evaluación: rúbrica	35 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Semana 8	Lienzo de liderazgo Trabajo de aplicación Instrumento de evaluación: rúbrica	

\* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores

**Modalidad Educación a Distancia**

Rubros	Unidad a evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 2	Foro	20 %
			Trabajo de aplicación / Instrumento de evaluación: rúbrica	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	Trabajo grupal: proyecto creativo	25 %
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 6	Trabajo de aplicación / Instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	Trabajo individual: lienzo de liderazgo y lienzo de innovación Instrumento de evaluación: rúbrica	35 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Lienzo de liderazgo Trabajo de aplicación Instrumento de evaluación: rúbrica	

\* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

**Fórmula para obtener el promedio:**

$$PF = C1 (20 \%) + EP (25 \%) + C2 (20 \%) + EF (35 \%)$$

## VI. Bibliografía

### Básica

George, B., Sims, P. (2009). *El auténtico norte*. LID. <https://bit.ly/3Blf98R>

### Complementaria:

Robinson, K. (2013). *El elemento: descubrir tu pasión lo cambia todo*. 3ª ed. México. Grijalbo.

George, B. (2009). *El auténtico norte*. Lid Publishing.

## VII. Recursos digitales

- 3 preguntas para reforzar tu liderazgo:  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_S8kj9ibGR4](https://www.youtube.com/watch?v=_S8kj9ibGR4)
- Descubra su liderazgo auténtico: <https://goo.gl/fs4Cvo>
- Un tributo a Warren Bennis (inglés): <https://goo.gl/q9My4n>
- El poder de la vulnerabilidad: <http://goo.gl/sd26RV>
- De dónde vienen las buenas ideas: [https://www.youtube.com/watch?v=o\\_QTFPdnrjY](https://www.youtube.com/watch?v=o_QTFPdnrjY)
- Tu genio creativo elusivo: [https://www.ted.com/talks/elizabeth\\_gilbert\\_on\\_genius](https://www.ted.com/talks/elizabeth_gilbert_on_genius)
- ¿Cómo desarrollar la confianza creativa? <http://goo.gl/KXkbUU>
- Valores de un líder según Forbes: <http://goo.gl/dsDvMC>
- ¿Cómo construir tu confianza creativa?  
[https://www.ted.com/talks/david\\_kelley\\_how\\_to\\_build\\_your\\_creative\\_confidence?language=es](https://www.ted.com/talks/david_kelley_how_to_build_your_creative_confidence?language=es)
- Diseño centrado en el usuario: <https://goo.gl/MswCNm>
- Tim Brown el maestro y creador del Design Thinking: <http://goo.gl/5a2BRT>
- Diseño Centrado en el Usuario (David Kelley):  
[https://www.ted.com/talks/david\\_kelley\\_on\\_human\\_centered\\_design?language=es](https://www.ted.com/talks/david_kelley_on_human_centered_design?language=es)
- Tim Brown urge a los diseñadores a pensar en grande:  
[https://www.ted.com/talks/tim\\_brown\\_urges\\_designers\\_to\\_think\\_big?language=es](https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big?language=es)
- 10 frases de El Elemento: <http://goo.gl/KDBXy6>
- Concepto del Erizo de Jim Collins: <http://goo.gl/MfJNS9>
- Concepto del erizo de Jim Collins (video):  
<https://www.youtube.com/watch?v=qLDfuYkJcg>
- Cómo las escuelas matan la creatividad (Ken Robinson):  
[https://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_says\\_schools\\_kill\\_creativity?language=es](https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es)
- Métodos para aplicar el diseño centrado en el usuario: <http://goo.gl/Emdzip6>
- Prototipar: <https://goo.gl/iYGDrR>
- ¿Qué son los FabLabs? [https://www.youtube.com/watch?v=XKclgkA\\_d2g&t=4s](https://www.youtube.com/watch?v=XKclgkA_d2g&t=4s)
- El prototipado de Google Glass (Tom Chi):  
[https://www.youtube.com/watch?v=d5\\_h1VuwD6g&vl=es](https://www.youtube.com/watch?v=d5_h1VuwD6g&vl=es)

- El carro del supermercado de Ideo: <http://goo.gl/RGxcwg>
- Cómo formar un movimiento:  
[https://www.ted.com/talks/derek\\_sivers\\_how\\_to\\_start\\_a\\_movement](https://www.ted.com/talks/derek_sivers_how_to_start_a_movement)
- Las 4 competencias de los CEO del futuro: <http://goo.gl/7RGLzz>
- Habilidades top del siglo XXI: <https://goo.gl/eVjRZe>
- 10 habilidades top para el 2020 (WEF): <https://goo.gl/4Hhsz2>
- Guía del proceso creativo: <https://goo.gl/qBPSEd>
- 7 claves para un feedback efectivo (inglés): <http://goo.gl/gmGJMD>
- Que los niños se hagan cargo (Kids take charge):  
[https://www.ted.com/talks/kiran\\_bir\\_sethi\\_teaches\\_kids\\_to\\_take\\_charge](https://www.ted.com/talks/kiran_bir_sethi_teaches_kids_to_take_charge)