

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Master Universitario en Dirección de Empresas. MBA Executive		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias Económicas y Empresariales		
Asignatura:	Dirección de Equipos de Trabajo de Alto Rendimiento		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	8037
Periodo docente:	Primer-Segundo semestre		
Materia:	Área de Habilidades Directivas		
Módulo:	Materias Comunes		
Tipo de enseñanza:	Semipresencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Consuelo Verdu Saiz	consueloverdu@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Dirección de equipos de alto rendimiento trata de la gestión del cambio, el uso de tecnologías para equipos virtuales, la gestión competitiva y delegación efectiva de los mismos y de la implantación del proceso de resolución de problemas a través de la creatividad e innovación de estos equipos.

OBJETIVO

Entender al cliente desde la perspectiva de Human Center Design.
Comprender al cliente desde el punto de vista de sus necesidades y problemas que quiere resolver.
Aprender a Observar al cliente en su entorno
Ser capaces de encontrar las oportunidades de negocio en el cliente relacionadas con nuestras capacidades.
Elaborar retos del diseño
Practicar la creatividad e ideación para generar soluciones al reto planteado.
Saber prototipar la solución planteada
Tener una visión práctica sobre las metodologías de Design thinking aplicadas a nuestro modelo de negocio.
Entender que la mejor manera de entregar un valor real al cliente es trabajar de una manera iterativa en la mejora de los prototipos con el feedback del cliente en periodos muy cortos de tiempo.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios conocimientos previos

CONTENIDOS

1. GESTIÓN DEL CAMBIO Y TIME MANAGEMENT

- 1.1. El líder como agente de cambio.
- 1.2. Los procesos de cambio organizacionales.
- 1.3. Creación de culturas permeables al cambio.
- 1.4. Cómo gestionar el cambio.
- 1.5. Las respuestas organizacionales al cambio.
- 1.6. Aprendizaje continuo como filosofía de trabajo.
- 1.7. Time management: gestionando el recurso más escaso.
- 1.8. Gestión del tiempo y rendimiento personal.
- 1.9. La necesidad de reconciliar familia y trabajo.
- 1.10. Modelo de aplicación del tiempo para alcanzar la efectividad.

2. GESTIÓN DE EQUIPOS IMPACTADOS POR LA VIRTUALIDAD

- 2.1. Construyendo un Marco Conceptual
- 2.2. Diferentes Aproximaciones
- 2.3. ¿Qué es trabajo en Equipo?
- 2.4. Elementos Fundacionales de Equipos
- 2.5. Comprobando la Salud del Equipo; Signos Vitales
- 2.6. La Gestión de Equipos Geográficamente Dispersos; The Virtual Teams
- 2.7. La Curva de Rendimiento de los Equipos
- 2.8. Los Equipos Virtuales y la Organización de Alto Rendimiento

3. EQUIPOS COMPETITIVOS Y DELEGACIÓN EFECTIVA

- 3.1. El valor de los equipos en épocas de cambio.
- 3.2. Sistemas de trabajo de alto desempeño.
- 3.3. Cómo pasar de un grupo a un equipo.
- 3.4. Evolución del rol del gerente como líder de un equipo.
- 3.5. Cómo integrar los distintos roles de los miembros de su equipo de trabajo.
- 3.6. Características y conductas de cada rol.
- 3.7. Los comportamientos negativos para el equipo.
- 3.8. Etapas de desarrollo de un equipo.
- 3.9. Reuniones de análisis de gestión.
- 3.10. Elementos claves.
- 3.11. Responsabilidades del líder del equipo.

4. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

- 4.1. La creatividad y la innovación empresarial para desarrollar las compañías.
- 4.2. Respuestas a demandas de cambio constantes.
- 4.3. La creatividad como proceso.
- 4.4. Desarrollo de personas creativas para obtener empresas innovadoras.

- 4.5. La innovación como estrategia empresarial.
- 4.6. El valor de la innovación en los actuales procesos de negocio.
- 4.7. Los modelos mentales y la creatividad.
- 4.8. El tiempo y la creatividad.
- 4.9. Desarrollo de culturas innovadoras.
- 4.10. Taller de Design thinking.
- 4.10.1. Introducción a la Innovación y Diseño de Modelos de Negocio.
- 4.10.2. Design Thinking aplicado al diseño de negocio: Business Design.
- 4.10.3. Design Research: Herramientas para entender a tu segmento de clientes. Técnicas de Observación, Mapa de Empatía y ficha persona
- 4.10.4. Formulación de Retos. Fórmula HMW
- 4.10.5. Técnicas de Creatividad aplicadas a la evaluación y análisis de modelos de negocio: Habilidades de Convergencia y Divergencia y las Reglas de IDEO para un 4.10.6. Brainstorming. Scamper, palabras al azar, provocación operativa , pensamiento lateral.
- 4.10.7. Herramientas de diseño de propuestas de Valor. Business model Canvas.
- 4.10.8. Diseño de patrones de modelos de negocio: : Patrones de Negocio Desagregados, Patrones de Negocios de Long Tail de Chris Anderson, Patrones de Negocios 4.1.4. 4.10.9. Multiplataforma, Patrones de Negocios Free, Patrones de Negocio Abiertos, Patrones SaaS, Patrones Crowdsourcing.
- 4.11. Técnicas de Prototipado de producto y servicio para tangibilización de la idea

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se desarrolla con metodología semipresencial que combina actividades presenciales y actividades a través del Aula Virtual donde el alumno dispondrá de documentación que contribuyan a la preparación de la materia con una metodología autónoma por parte del mismo.

Se profundizará en los conocimientos teóricos y análisis casuístico de los mismos, mediante el "método del caso", la metodología de transferencia y/o simuladores de la realidad empresarial.

El equipo docente orientará las actividades y estará a disposición de los alumnos a través de tutorías presenciales y/o virtuales.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
14 horas	136 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas / generales / transversales

Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudios.

Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

Saber comunicar conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Ser capaz de aplicar conocimientos y desarrollar habilidades directivas para la gestión eficiente de los recursos en la empresa, a diferentes niveles geográficos y plazos temporales

Ser capaz de comprender y utilizar herramientas de intercomunicación personal y de obtención y tratamiento de información.

Ser capaz de integrarse en equipos de trabajo y de dirigirlos.

Ser capaz de obtener información relevante, analizarla y aplicarla a situaciones empresariales concretas.

Competencias específicas

Ser capaz de construir o acrecentar los niveles de liderazgo..

Diagnosticar el nivel de desarrollo de los miembros del equipo y desarrollar un plan de trabajo para promover la construcción de un equipo de trabajo.

Ser capaz de planificar los procesos de cambio organizacional y de gestionarlos ordenada y positivamente.

Definir misión y objetivos estratégicos y gestionar su comunicación corporativa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer las herramientas que nos permiten gestionar y dirigir equipos virtuales de trabajo.

Comprender e identificar las diferentes técnicas de creatividad para la resolución de problemas

Realizar de manera efectiva un brain storming

Reconocer los principios de design thinking a través de su aplicación en su día a día

Elaborar experimentos para validar sus prototipos

Conocer las métricas más importantes que le permitan valorar

Aprender el concepto del job to be done para encontrar soluciones efectivas para las necesidades del cliente

Al finalizar con éxito la asignatura el alumno será capaz de:

Comprender la importancia del líder en las organizaciones.

Conocer y aplicar que es la productividad, la gestión del tiempo y la necesidad d conciliar.

Reconocer la importancia de la cultura y la gestión del cambio.

Aprender la importancia del gestor de proyectos. Roles y conductas.

Identificar la importancia de construir un buen equipo.

Reconocer los keypoints más importantes y sentar bien las bases del trabajo en equipo.

Saber realizar retrospectivas. Lecciones aprendidas de equipos y próximos pasos en la corrección de errores.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La asignatura tiene una evaluación proporcional basada en tres conceptos (epígrafes):

- Examen Multiple Choice; Pruebas en las que el alumno/a deberá responder a cuestiones de tipo teórico-práctico sobre la asignatura
- Simulación de negocios: Los alumnos realizan por grupos de trabajo elegidos por el profesor ejercicios de simulación y deben demostrar su destreza. Es una nota grupal que se individualizara por parte del profesor.
- Caso Integrador: El alumno realizará también en grupo el caso que se determine y el profesor asignara la nota de forma grupal y a cada uno de los alumnos.

Cada uno de los epígrafes pesa en la nota final un 33%

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

¿ Gestión del tiempo: El time management y su aplicación en la empresa actual. isbn 9788493455323. Ideas propias editorial., 2005

¿ Managing Virtual Teams, Second Edition. by Debbie D. DuFrene, Carol M. Lehman

¿ Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review.

¿ Cornella, A. (2013). Cómo innovan los mejores. ideas x valor = resultados. Editadopor Zero Factory SL

¿ Martin, R. (2009). The design of business: why design thinking is the next competitive advantage. Boston Mass.: Harvard Business Press.

¿ Michalko Michael (1991). Thinkertoys: Cómo desarrollar la Creatividad en la Empresa. Gestión 2000.com

¿ Kelley, T., & Littman, J. (2005). The ten faces of innovation: IDEO s strategies for beating the devil s advocate & driving creativity throughout your organization.