



COMINN

COMpetencias para la INNovación en el sector del metal

DEFINICIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE





Competencias para la Innovación en el Sector del Metal

DEFINICIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<u>Pais:</u>	Lituania
<u>Institución:</u>	VMU (Vytautas Magnus University)
<u>Cualificación:</u>	Facilitadores e impulsores de la innovación dentro de los grupos de trabajo en las PYMEs del Metal
<u>Nivel EQF:</u>	5-6
<u>Resultado de Aprendizaje:</u>	Trabajo colaborativo (generación de equipos “a medida”)
<u>Definición del R.A.:</u>	El resultado de aprendizaje define los conocimientos, habilidades y competencias necesarias por los mandos intermedios para la formación de un grupo (equipos „a medida“), dinámica de grupo y liderazgo y la actuación de un grupo de gestión en las empresas del sector del metal.
<u>Unidades del R.A.:</u>	

1. Formación del grupo
2. Dinámica de grupo y liderazgo
3. Gestión de la actuación del grupo





Competencias para la Innovación en el Sector del Metal

DEFINICIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Definición de Resultado de Aprendizaje	El resultado de aprendizaje se define como los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para que los mandos intermedios formen grupos (equipos “a medida”), dinámicas de grupo y liderazgo y gestionen la actividad del grupo en las empresas del sector del metal.			Nivel EQF
UNIDADES del Resultado de Aprendizaje	Conocimientos	Habilidades	Competencias	
<p>1. Formación de grupos: Gestión estratégica y enfoque de gestión de RRHH</p>	<p>Identificar las competencias genéricas y específicas necesarias para el logro de las tareas establecidas para el grupo.</p> <p>Definir el desarrollo organizativo (comprender distintas estructuras, funciones, posiciones organizativas)</p> <p>Identificar los tipos psicológicos y de personalidad, los papeles en el equipo y sus valores</p> <p>Reconocer qué tipo de problemas se pueden resolver en grupos (grupos “a medida”) y qué problemas no.</p>	<p>Distinguir las competencias específicas y generales necesarias para el logro de las tareas establecidas.</p> <p>Clasificar a los empleados de la organización que tienen competencias específicas y genéricas, además de para la selección de profesionales externos.</p> <p>Interpretar las características psicológicas personales, el comportamiento, con el fin de prever posibles limitaciones de las competencias.</p>	<p>Asumir la responsabilidad institucional y personal en la formación de grupos</p> <p>Tomar decisiones en entornos imprevisibles y complejos, notando y comprendiendo el carácter “a medida” de la tarea.</p>	<p>5-6</p>



Competencias para la Innovación en el Sector del Metal

DEFINICIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Definición de Resultado de Aprendizaje	El resultado de aprendizaje se define como los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para que los mandos intermedios formen grupos (equipos “a medida”), dinámicas de grupo y liderazgo y gestionen la actividad del grupo en las empresas del sector del metal.			Nivel EQF
UNIDADES del Resultado de Aprendizaje	Conocimientos	Habilidades	Competencias	
<p><u>2. Dinámica de grupo y liderazgo:</u></p> <p>Enfoque orientado a las relaciones.</p> <p>Enfoque orientado al desarrollo de los recursos humanos.</p>	<p>Identificar la dinámica del grupo y los problemas que surgen en varias fases.</p> <p>Definir los ciclos de los proyectos</p> <p>Identificar el liderazgo y las teorías de formación de equipos</p> <p>Identificar la naturaleza de los conocimientos implícitos y explícitos</p> <p>Identificar los principios de la gestión y el desarrollo de RRHH</p> <p>Comprender el papel de la comunicación interna</p>	<p>Analizar la gestión de conflictos y las medidas de prevención</p> <p>Distinguir las medidas de motivación</p> <p>Priorizar el liderazgo a diferentes tipos de personalidades en distintos ciclos de los proyectos</p> <p>Clasificar las técnicas de transmisión de conocimientos.</p> <p>Distinguir estrategias, herramientas de comunicación interna</p> <p>Tolerar la diversidad</p> <p>Ofrecer actividades de formación de equipos</p>	<p>Gestionar la calidad del equipo de trabajo mediante la supervisión interactiva</p> <p>Motivar al grupo</p> <p>Usar la gestión de conflictos</p> <p>Usar el conocimiento en el trabajo en grupo. Utilizar una comunicación clara</p>	<p>5-6</p>



Competencias para la Innovación en el Sector del Metal

DEFINICIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Definición de Resultado de Aprendizaje	El resultado de aprendizaje se define como los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para que los mandos intermedios formen grupos (equipos “a medida”), dinámicas de grupo y liderazgo y gestionen la actividad del grupo en las empresas del sector del metal.			Nivel EQF
UNIDADES del Resultado de Aprendizaje	Conocimientos	Habilidades	Competencias	
<u>3. Gestión de la actuación del grupo</u> Enfoque orientado a los resultados	<p>Describir los principios de la gestión de riesgos</p> <p>Describir los principios de gestión de calidad</p> <p>Describir los principios de la gestión de proyectos</p>	<p>Habilidades para la gestión de riesgos</p> <p>Crear entornos para la reflexión, la puesta en común de los conocimientos y la experiencia.</p> <p>Priorizar, clasificar, motivar, analizar el trabajo del grupo</p>	<p>Gestionar la actuación del grupo, aceptando las condiciones</p> <p>Organizar la actuación del grupo, gestión orientada a los resultados.</p>	5-6

