



ERASMUS KA2 - Cooperation and Innovation for Good Practices
 Sector Skills Alliances in vocational education and training
 Project Reference no. 591939-EPP-1-2017-1-IT-EPPKA2-SSA
 Project name: EQ-WOOD - European Quality qualifications for the
 Woodwork and furniture industry

<h1>WP 5</h1>	<h2>ENTREGABLE D5.9</h2> <h3>KIT DE FORMACIÓN</h3> <h3>RESUMEN UNIDAD 5</h3> <h3>DESARROLLO PROFESIONAL, TRABAJO EN RED Y HABILIDADES INTERCULTURALES</h3>
---------------	--

Organización Líder		
Fecha	Noviembre 2019	
<p>El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.</p>		<p>Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea</p>



Contenidos

UNIDAD 5 – Desarrollo profesional, trabajo en red y habilidades interculturales	3
INTRODUCCIÓN	3
EL ROL CLAVE DE LAS COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO DE NEGOCIO	3
HABILIDADES <i>SOFT</i> Y EL APRENDIZAJE PERMANENTE COMO CLAVE DE INNOVACIÓN	3
DRH – DESARROLLO DE LOS RECURSOS HUMANOS	4
¿CÓMO FUNCIONA EL TRABAJO EN RED?.....	4
COMUNICACIÓN MULTICULTURAL	4
PRUEBA FINAL – Videojuego	4
PRUEBA FINAL	5



UNIDAD 5 – Desarrollo profesional, trabajo en red y habilidades interculturales

INTRODUCCIÓN

Cada vez de manera más rápida y compleja, los radicales cambios digitales e interconectados en los mercados transforman significativamente las variables que condicionan la competitividad de las empresas. De hecho, las técnicas de producción, la lógica de la comunicación empresarial, el marketing y las ventas, los métodos de gestión de redes, de alianzas y de colaboración están cambiando. Finalmente, el equilibrio entre empresas y negocios y consumidores también cambia, con un consumo de creciente variabilidad.

Por tanto, en este contexto cambiante y cambiado, cada vez es más necesario tener las competencias necesarias y un alto grado de flexibilidad de los trabajadores para responder de manera efectiva a los cambios actuales.

La Unidad *Desarrollo profesional, trabajo en red y habilidades interculturales* explica el rol clave de las competencias para el desarrollo de negocio en el contexto económico actual. Aporta a los alumnos una visión general de las principales habilidades necesarias en el mercado laboral, los modelos de aprendizaje empresariales aplicables, los fundamentos y características del trabajo en red, así como de la comunicación intercultural.

Al final del curso de formación, los alumnos serán capaces de:

- Identificar las principales carencias en competencias propias y de la organización.
- Apoyar la adopción de una estrategia dirigida al desarrollo de las habilidades de los recursos humanos.
- Aplicar las principales reglas del trabajo en red en los negocios.
- Comunicarse eficazmente en contextos interculturales.

EL ROL CLAVE DE LAS COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO DE NEGOCIO

El tema presenta la creciente importancia del desarrollo profesional, el trabajo en red y las habilidades interculturales. Revisa la evolución que caracteriza a las empresas y el aprendizaje organizacional (por ejemplo, una empresa que quiera tener un conjunto de competencias distintivas, con un modelo para afrontar los retos del futuro). Se presta atención especial al concepto de competencia (saber cómo actuar) y sus elementos constituyentes: conocimiento (saber qué) y capacidad (saber cómo).

HABILIDADES *SOFT* Y EL APRENDIZAJE PERMANENTE COMO CLAVE DE INNOVACIÓN

El tema ilustra las diferencias conceptuales que existen entre habilidades *soft* y habilidades *hard*, aportando una visión general de las principales categorías existentes (eficacia personal, servicio y habilidades interpersonales, habilidades de impacto e influencia, orientación a la realización, habilidades cognitivas), así como las 10 habilidades *soft* del futuro, específicamente:

- Flexibilidad cognitiva
- Negociación
- Orientación al servicio
- Capacidad de juicio y toma de decisiones



- Inteligencia emocional
- Capacidad de coordinación con otros
- Gestión de personas
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Resolución de problemas en contextos complejos

Finalmente, este tema ilustra el concepto de Aprendizaje Permanente y su importancia en el desarrollo profesional.

DRH - DESARROLLO DE LOS RECURSOS HUMANOS

Este tema presenta los principales aspectos de una estrategia laboral eficaz, así como sus etapas principales y enfoques metodológicos y herramientas para definir una formación orientada al desarrollo de habilidades y recursos personales, con especial atención a los digitales, los cuales son de manera creciente esenciales para el éxito empresarial. En este sentido, se pone el foco específicamente en el proceso de evaluación de la preparación digital y creativa.

¿CÓMO FUNCIONA EL TRABAJO EN RED?

Este tema ilustra las características, etapas y técnicas del trabajo en red, destacando las ventajas para las empresas del actual escenario competitivo global. También aborda el tema en términos de apertura a mercados extranjeros, tanto con acciones presenciales como *online*.

COMUNICACIÓN MULTICULTURAL

El tema se centra en los aspectos principales de la comunicación entre culturas, incluyendo la comunicación no verbal, y sus elementos (lugar, tiempo, tema, tono). Ofrece consejo sobre las reglas y convenciones empresariales que deben respetarse en entornos específicos, como por ejemplo en comidas y cenas de negocios, así como en Internet. La parte final del tema está dedicada a la negociación en contextos interculturales, ilustrando las fases y técnicas a adoptar para alcanzar acuerdos donde todos ganan.

PRUEBA FINAL - Videojuego

El videojuego es una aventura gráfica formativa en la cual, a través de una dinámica entretenida, el alumno/jugador asumirá un rol profesional y recibirá, como en un test final, una evaluación del aprendizaje adquirido a través de esta unidad y sus temas. En concreto, el alumno/jugador podrá asumir el papel de un Consejero de Innovación de la India inmerso en una negociación intercultural para comprar servicios a una empresa italiana, donde deberá aplicar sus habilidades de negociación y habilidades *soft*. Durante el juego, el alumno/jugador podrá escoger entre diferentes opciones de diálogo, interactuar con objetos del entorno, solucionar pequeños rompecabezas y manejar actitudes y posturas que cambiarán el desarrollo de la narración y afectarán a la puntuación final. De esta manera, podrá comparar su nivel de



aprendizaje con relación a los conceptos vistos en los temas. Más aún, será posible acceder a un panel que ayudará a recordar las nociones de los temas durante el juego e indicará en qué tema están, por si hay necesidad de repaso. El uso de esta ayuda conlleva una penalización al final de cada fase. Al final del juego, el usuario recibirá un “mapa de acciones” que le mostrará, según los principios de la negociación, en qué partes del juego ha adoptado comportamientos acordes con lo aprendido y cuando ha cometido errores, indicando cuál debería haber sido el comportamiento o la acción correctos.

PRUEBA FINAL

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.