

HABILIDADES DE GESTION Y DIRECTIVAS

GUÍA DOCENTE MODALIDAD ONLINE

MÁSTER UNIVERSITARIO EN NEGOCIOS DIGITALES
2025/2026

I. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Habilidades de gestión y directivas

TIPO: Obligatoria

PERIODO DE IMPARTICIÓN: Segundo semestre

NÚMERO DE CRÉDITOS: 3,0 ECTS

IDIOMA EN EL QUE SE IMPARTE: Castellano

CALENDARIOS Y HORARIOS: Ver en la web

II. PROFESORADO

PERSONAL DOCENTE: Marco Jefferson Nuñez Zevallos

CORREO ELECTRÓNICO: academicoonline@cedeu.es

TUTORÍAS: Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a

TIEMPO ESTIMADO DE RESPUESTA AL ALUMNO: 48 h (días lectivos) desde la recepción del correo electrónico

III. PRESENTACIÓN

El recurso más importante que una empresa posee son las personas que la integran. Su talento, habilidades y fortalezas son cruciales para hacer realidad la estrategia empresarial y lograr los objetivos fijados.

Esta asignatura pone, precisamente, el foco en las capacidades que cualquier persona con responsabilidad sobre otras en una organización debe poseer para desempeñarse eficazmente.

Las empresas buscan a los mejores profesionales para alcanzar sus objetivos aportando un valor añadido en su modelo de producción. Ser un profesional que resulte atractivo para las empresas no es sólo tener conocimientos técnicos en su especialidad; es sobre todo poseer un conjunto de competencias transversales que permitan a la persona encajar dentro de la estrategia y del modelo productivo que la empresa determina. Por tanto, el temario de la asignatura se centra en los aspectos tanto teóricos como prácticos para formar directivos cuyo desempeño busque la excelencia. Esta asignatura, que actúa como complemento a la anteriores, permitirá al alumno desarrollar otros conocimientos, competencias y valores necesarios para el ejercicio de responsabilidades directivas y de liderazgo.

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Desarrollar un pensamiento y las habilidades estratégicos en el desempeño de su actividad.
- Identificar las claves del liderazgo, y su desarrollo para conseguir el compromiso y apoyo de colaboradores y resto de agentes en nuestros proyectos directivos.
- Adaptarse a los cambios y conseguir que sus colaboradores y el resto de la organización adopten una posición acorde.
- Saber motivar y comprometer a sus colaboradores en el proyecto común, así como utilizar herramientas de trabajo directivo fundamentales, como reuniones, comunicación, etc.

IV. COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6. 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.

CB7. Que los estudiantes sepan 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 estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de 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.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1. Desarrollar las habilidades necesarias para la correcta gestión de las relaciones interpersonales en un entorno multidisciplinar especializado en el mundo digital.

CG2. Resolver problemas en entornos empresariales digitales que favorezca tomar decisiones y/o emitir juicios en situaciones complejas.

CG3. Comprender y evaluar las tendencias en el mercado de la Economía Digital, así como estimar su impacto en el desarrollo social, económico y cultural, e incorporarlo en la orientación estratégica de los proyectos de su organización.

CG4. Analizar, de forma crítica, las tecnologías digitales aplicadas al mundo empresarial.

CG5. Resolver, mediante la aplicación de la innovación y la creatividad, qué diseño o solución tecnológica es adecuada para la implementación de mejoras en la empresa, dentro del ámbito digital.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE09. Desarrollar un pensamiento estratégico respecto de la misión de la compañía y del desempeño de su actividad en el seno de la misma, así como identificar las habilidades de liderazgo y dirección de equipos humanos, necesarias para ejercer una función directiva eficiente.

V. ACTIVIDADES FORMATIVAS

| TIPO | CONTENIDO | HORAS | PRESENCIALIDAD OBLIGATORIA |
|--|--|-------|-------------------------------|
| AD1. Clase magistral | Actividad formativa para la explicación de conceptos y teorías. Metodología expositiva donde se prioriza la acción del profesor y que se realiza por videoconferencia de manera síncrona o asíncrona. | 18 | 0% |
| AD2. Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos | Actividad formativa que se orienta a la realización de informes, memorias, etc. y/o resolución de problemas bajo la supervisión y asesoramiento del profesor o tutor | 6 | 0% |
| AD4. Tutorías | Resolución de dudas y orientación sobre actividades formativas o de evaluación por teléfono, por email o por videoconferencia. | 6 | 0% |
| AD5. Trabajo autónomo | Actividades formativas fuera del aula en la que el estudiante desarrolla su capacidad de aprendizaje autónomo a través de la realización de trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio, etc. | 43 | 0% |
| AD6. Prueba de evaluación | Actividad destinada a la realización de pruebas de evaluación para valorar la adquisición de las competencias en la materia por parte de los estudiantes | 2 | 100% |
| | | 75 | |

VI. METODOLOGÍAS DOCENTES

MD1. CLASE MAGISTRAL: Exposición por parte del profesor de los contenidos de cada unidad didáctica por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Serán sesiones por videoconferencia o video-streaming de forma síncrona o asíncrona.

MD2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE SOBRE CASOS PRÁCTICOS: Selección y presentación de actividades o situaciones con las que el alumno puede encontrarse en su práctica para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de bibliografía especializada. Se llevará a cabo por videoconferencia o video-streaming de forma síncrona o asíncrona.

MD3. APRENDIZAJE ON-LINE: Metodología donde el estudiante puede organizarse para repasar contenidos teóricos o realizar actividades prácticas según sus necesidades o su tiempo disponible, así como consultar dudas o intercambiar información con los profesores o compañeros.

En cada asignatura se establecerán los horarios de tutorías, tanto individuales como grupales, para la mejor atención de los estudiantes, en las horas previstas para la docencia de cada asignatura.

VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN

NOTA IMPORTANTE:

No se podrá superar la asignatura en el caso de que la parte correspondiente a las actividades de evaluación (Prueba 1) o la parte correspondiente a la realización de la prueba escrita (Prueba 2) no estén aprobadas con una calificación final igual o superior a 5 puntos en una escala de 0 a 10.

El alumno que no supere la Prueba 1 y/o 2 no podrá superar la asignatura en la evaluación ordinaria, obteniendo una calificación máxima de 4,0, independientemente de la nota obtenida en la prueba teórico-práctica.

Para poder aprobar la asignatura el alumno debe superar obligatoriamente, con una calificación superior a 5,0, las pruebas 1 y 2 por separado, siempre y cuando la media de la asignatura sea superior a 5,0.

En el caso de que el alumno no supere la asignatura, la calificación obtenida en las pruebas 1 y 2 de la asignatura durante el curso en cualquier evaluación no se reservará para el curso siguiente.

CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN ORDINARIA

| SISTEMA DE EVALUACIÓN | CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN CONTINUA | PON. | PERIODO |
|---|---|---|-----------------------------|
| PRUEBA 1: | | ACUMULATIVA | |
| Resolución de actividades prácticas | Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10). | Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria). 40% | Durante el curso o semestre |
| PRUEBA 2: | | ACUMULATIVA | |
| Prueba teórico-práctica presencial con preguntas que podrán ser cortas y/o tipo test, y/o a desarrollar, etc. | Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10). | Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria). 60% | Durante el curso o semestre |

CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

| SISTEMA DE EVALUACIÓN | CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN CONTINUA | PON. | PERIODO |
|---|---|-----------------------|-----------------------------------|
| PRUEBA 1: | | ACUMULATIVA | |
| Presentación de trabajos académicos | Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10). | No Reevaluable 40% | En la convocatoria extraordinaria |
| PRUEBA 2: | | ACUMULATIVA | |
| Prueba teórico-práctica presencial con preguntas que podrán ser cortas y/o tipo test, y/o a desarrollar, etc. | Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10) | No Reevaluable 60% | En la convocatoria extraordinaria |

VIII. TEMARIO

- Tema 1. La función directiva
- Tema 2. Liderazgo de equipos
- Tema 3. Habilidades interpersonales
- Tema 4. Resolución de conflictos
- Tema 5. La gestión del cambio Tema 6. Toma de decisiones
- Tema 7. Gestión eficaz

IX. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Whetten,D. (2019) *Desarrollo de las habilidades directivas*. Ed. Pearson,
- Puchol, J. (2019) *El libro de las habilidades Directivas*. Ed. Diaz de Santos. 4ª ed.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Covey, S. (1997). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Paidós, Barcelona. Goleman, D., Boyatzis, R.,
McKee, A. (2002). *El líder resonante crea más*.
- DeBolsilloClave.