



# Toma de Decisiones en Entorno Laboral

**Sku:** PH03B10C01

**Horas:** 15

**Formato:** HTML

## OBJETIVOS

- Conocer, analizar y adquirir una metodología racional para identificar, analizar y solucionar problemas a través de la toma de decisiones.
- Conocer hábitos de pensamiento creativo para toma de decisiones e identificar con posibles inhibidores que nos impiden la correcta gestión de cambios en las organizaciones.
- Conocer las técnicas de toma de decisiones individuales y su aplicación práctica según las circunstancias.
- Conocer las técnicas de toma de decisiones colectivas y su aplicación práctica según las circunstancias.

## OBSERVACIONES

- Con este contenido de curso profesional el alumno aprenderá a llevar a cabo de forma positiva el proceso de toma de decisiones, abarcando el análisis de las situaciones laborales y la creatividad como herramienta práctica y efectiva en el proceso, así como diferentes técnicas de toma de decisiones tanto a nivel individual como por equipos.

## CONTENIDOS

**1. Fundamentos.** 1.1. Teoría de la decisión. 1.2. Tipos de decisiones. 1.3. Actitud ante la toma de decisiones. **2. Creatividad.** 2.1. ¿Qué es creatividad y qué tiene que ver con los procesos de toma de decisiones en las empresas? 2.2. Hábitos para cultivar el desarrollo del pensamiento creativo. 2.3. Inhibidores de la creatividad y de la iniciativa. 2.4. La creatividad en los equipo. 2.5. Creatividad en la toma de decisiones ¿Cómo lo hacemos? 2.6. Otras estrategias de creatividad. **3. Técnicas para la toma de decisiones individual.** 3.1. Significado e interpretación individual de la funcionalidad del trabajo. 3.2. Mapa de empatía. 3.3. Círculo de preocupación y círculo de influencia. 3.4. Future Thinking. 3.5. Juegos para

tomar decisiones. **4. Técnicas para la toma de decisiones compartida.** 4.1. De grupo a equipo: evolución y/o transformación. 4.2. La toma de decisiones en equipo. 4.3. Liderazgo en los equipos. 4.4. Técnicas para la toma de decisiones compartida. 4.5. Grupo nominal. 4.6. Método Delphi. 4.7. Phillips 66. 4.8. Design Thinking.