

Procesos de
emprendimiento e
Innovación II
**Grado en Creación
Administración y
Dirección de
Empresas**



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Procesos de emprendimiento e innovación II

Titulación: Grado en Creación, Administración y Dirección de Empresas

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano/ Inglés

Modalidad: Presencial/semipresencial/a distancia

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. Dª Helena López-Casares

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias básicas:

CB1.- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2.- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3.- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4.- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5.- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. CE2 Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.

Competencias generales:

CG5.- Capacidad de tomar decisiones.

CG6.- Capacidad de transmisión de conocimientos.

CG11.- Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.

CG14.- Habilidad en el diseño y gestión de proyectos.

CG16.- Adquirir la capacidad para aplicar los conocimientos teóricos a los problemas de la vida cotidiana.

Competencias específicas

CE35: Ejercitarse la creatividad e innovación para encontrar soluciones a los problemas.

CE44: Poner en práctica y desarrollar los conocimientos teórico/técnicos adquiridos en sus estudios, enfrentándose a problemas y toma de decisiones reales.

CE48: Analizar y estructurar un problema empresarial y diseñar una solución.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Ser capaz de desarrollar e implementar un plan de empresa
- Aplicar técnicas de creatividad para ser un emprendedor innovador

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

No hay requisitos previos

2.2. Descripción de los contenidos

Esta asignatura centra su interés en tres aspectos fundamentales de la creación de empresas y la innovación: primero, profundiza en el estudio de los modelos de negocio: tipos y herramientas disponibles para diseñarlos adecuadamente (Business Model Canvas, Propuesta de valor, Segmento de clientes, Mínimo producto viable, Lean startup...), segundo, estudia el papel del trabajo colaborativo y la formación del equipo promotor (roles a cubrir en un equipo de proyecto, colaboración abierta y proyectos win-win, equipos altamente efectivos y sus características, herramientas para trabajo colaborativo...) y, tercero, ofrece información sobre dónde desarrollar y buscar fuentes de innovación (mejora en procesos, en productos, en la prestación de servicios, en marketing...).

2.3. Contenido detallado

- **Conceptos básicos.**
 - Lienzo de Modelo de Negocio.
 - Lean Startup.
 - Mapa del entorno.
 - Lienzo de la propuesta de valor
 - Lienzos para la agilidad emprendedora.
 - Producto mínimo viable.
- **Innovación abierta**
 - La estrategia del océano azul.
 - Factores de éxito y fracaso.
 - Mitos empresariales relacionados con la innovación.
 - Tipos de innovación.
 - Las herramientas de la innovación.
- **El valor de las personas**
 - Liderazgo.
 - Equipos de alto rendimiento, trabajo colaborativo.
 - Rocket model para la creación de equipos
 - Trabajo bajo presión: gestión el estrés en entornos complejos.
 - Las neurocompetencias del emprendedor aplicadas a los negocios.
- **La comunicación y el marketing como pilares de innovación**
 - Elevator pitch.
 - La incorporación de las experiencias y emociones en la venta de la oferta.
 - Cómo piensan los clientes.
 - Búsqueda de mejoras adaptadas a los requerimientos del mercado.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Realización de mapas de clientes*. Los alumnos deberán realizar mapas de clientes de distintos colectivos como parte de su estudio del Lienzo de la Propuesta de Valor.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Actualidad del emprendimiento y la innovación de las empresas en España*. Los alumnos, de manera individual, tendrán que localizar noticias en prensa relacionadas con el emprendimiento y/o la innovación empresarial. Una vez seleccionada la pieza, deberán analizar la información y exponer en clase los puntos básicos y relevantes de la información, destacando el aporte a la sociedad de su análisis y asociando su trabajo con los aspectos vistos en clase.

Actividad Dirigida 3 (AD3): *Servicios innovadores*. Los alumnos deberán realizar un proyecto de identificación de servicios para los universitarios y exponerlo en clase siguiendo los criterios de las distintas herramientas de emprendimiento e innovación vistas en clase.

2.5. Actividades formativas

Actividades formativas:		
Tipo de actividad modalidad presencial	Horas	Presencialidad %
A1 Clase Magistral/ Fundamentos Teóricos	45	100%
A2 Clases prácticas. Seminarios y talleres	9	100%
A3 Tutoría	9	100%
A4 Trabajos o ejercicios de los estudiantes	18	0%
A5 Actividades a través de recursos virtuales	6	50%
A6 Acceso e investigación sobre contenidos complementarios	6	0%
A7 Estudio individual	51	0%
A13 Evaluación	6	100%

Tipo de actividad modalidad a distancia	Horas	Presencialidad %
A9 Clases asíncronas	12	0%
A10 Clases prácticas. Síncronas o asíncronas	12	0%
A3 Tutoría	24	0%
A4 Trabajos o ejercicios de los estudiantes	18	0%
A5 Actividades a través de recursos virtuales	12	0%
A6 Acceso e investigación sobre contenidos complementarios	12	0%
A7 Estudio individual	54	0%
A13 Evaluación	6	100%

Modalidad presencial

Clases teóricas: (45h/30%/1.8ECTS) El objetivo de estas clases es exponer por parte del profesor las explicaciones necesarias sobre los contenidos de cada trama apoyadas en presentaciones así como en la lectura previa de artículos, promoviendo el debate y la curiosidad en el alumno. Competencias: Conocimiento de operaciones financieras que permitan al alumno desenvolverse de manera normal dentro de las áreas financieras de cualquier empresa, independientemente de sus sistemas de propiedad, Conocimientos de finanzas internacionales

Tutorías: (15h/10%/0.6ECTS) Seguimiento personalizado del alumno a través de la resolución de dudas y problemas de la materia

Trabajo personal del alumno (estudio individual y prácticas): (70.6h/47,1%/2.8ECTS) Tienen por objeto el análisis y la comprensión por parte del alumno de los contenidos expuestos en las clases magistrales. Para ello el alumno, de forma guiada, resolverá los ejercicios prácticos orientados a la realidad financiera que previamente se le ha entregado, utilizando los paquetes informáticos a su disposición para la resolución de problemas financieros. Competencias: Capacidad para entender los riesgos financieros en la empresa y su gestión, Entender el funcionamiento de los mercados financieros nacionales e internacionales, Capacidad para conocer y decidir entre las distintas opciones que el mundo de las finanzas presenta a la hora de seleccionar operaciones tanto de inversión como de financiación, Identificar y anticipar oportunidades de financiación, Organizar la información que le facilite el mercado tanto nacional como internacional, Seleccionar la información para tomar decisiones óptimas para el análisis de operaciones en activos reales y en activos financieros, ...

Trabajo en equipo: (19.3h/12,9%/0.7ECTS) Desarrollo de habilidades directivas en sesiones especialmente diseñadas para que el alumno desarrolle sus propias capacidades mediante dinámicas de grupo, ejercicios prácticos y técnicas de role play. Competencias: Capacidad para conocer y decidir entre las distintas opciones que el mundo de las finanzas presenta a la hora de seleccionar operaciones tanto de inversión como de financiación, Capacidad para desarrollar un informe completo sobre la idoneidad o no del programa de inversiones

Modalidad a distancia

Clases teóricas a distancia: (45h/30%/1.8ECTS) Los contenidos didácticos de la asignatura son posicionados en el Campus Virtual Avanzado, en el apartado de "Itinerarios formativos". Estos contenidos se ilustran con vídeos y gráficos que hacen más atractiva su lectura y su estudio por los alumnos. En el apartado "Documentación" se integran los mismos textos, pero sin animaciones, así como los artículos seleccionados que los alumnos deben leer, para que puedan ser impresos, si así se desea.

Las competencias obtenidas son las mismas que las correspondientes a la modalidad presencial.

Tutorías a distancia: (15h/10%/0.6ECTS) Seguimiento personalizado del alumno a través de la resolución individual de dudas y problemas de la materia, así como del seguimiento de su participación activa en los trabajos en equipo.

Trabajo personal del alumno a distancia (estudio individual y prácticas): (70.6h/47,1%/2.8ECTS) Su objetivo es el análisis y la comprensión por parte del alumno de los contenidos formativos expuestos en la parte teórica. Para ello el alumno, de forma guiada, resolverá los ejercicios prácticos orientados a la realidad financiera que previamente se han puesto a su disposición en el Campus Virtual, utilizando los paquetes informáticos a su disposición para la resolución de problemas

Las competencias a desarrollar son las mismas que en la modalidad presencial.

Trabajo en grupo: (19.3h/12,9%/0.7ECTS) Los alumnos desarrollarán sus habilidades directivas en sesiones de chat especialmente diseñadas para que el alumno desarrolle sus propias capacidades mediante dinámicas de grupo, ejercicios prácticos y técnicas de role play

Las competencias desarrolladas son las mismas que en la modalidad presencial.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Prueba parcial	10%
Examen final presencial	50%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en las actividades programadas	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Prueba parcial	10%
Examen final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial, Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Examen final o trabajo final presencial	70%

- En ambas convocatorias, es potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas individuales o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Chan Kim, W. y Mauborgne, R. (2015). *La estrategia del océano azul*. Barcelona: Editorial Profit.
Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2015). *Diseñando la propuesta de valor: cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando*. Madrid: Deusto.
Ries, E. (2013). El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua

Bibliografía recomendada

- Covey, S. (1997). *Los siete hábitos de la gente altamente efectiva*. Paidós
Thiel, P (2014). *De cero a uno: cómo inventar el futuro*. Gestión 2000
Berger, J. (2014). *Contagioso. Cómo conseguir que tus ideas y productos tengan éxito*. Gestión 2000