

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnología e Innovación
Titulación	Máster Universitario en Dirección de Empresas MBA
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y de la Comunicación
ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial / Online
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2023/2024
Dirección Programa	Patricia Soriano / Félix Burgos / Antonio Madera
Docentes	Mónica Villas / Ignacio Gonzalez-Reyes / Juan Francisco Galán

2. PRESENTACIÓN

El objeto central de este módulo es el estudio de sistemas de información formales y basados en tecnologías electrónicas, e integrados por personas, procedimientos, recursos, etc.

No se trata de convertirse en expertos en tecnología. Si no, más bien, de tomar conciencia de que es imposible que una empresa diseñe un sistema de información sin saber la información que necesita, pero al mismo tiempo tampoco podrá definir sus necesidades de información sin saber lo que la tecnología puede hacer por ellas.

La tecnología es circunstancial. No importa cuál utilicemos, siempre que cubra nuestras necesidades de información, pero es muy relevante. A veces nuestras necesidades solo se pueden cubrir con la tecnología adecuada. Dotar de herramientas para poder dar significado completo a las necesidades de información empresarial constituye la esencialidad del módulo y su razón de ser en el contexto de los estudios de este MBA.

Los contenidos de este módulo permitirán al estudiante conocer el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en las organizaciones en dos niveles: como fuerza de cambio sectorial y en las nuevas formas de organizar el trabajo. Asimismo, entender la tecnología como sustento y sinergia de los procesos de innovación empresarial.

Al completar este módulo, el estudiante estará capacitado para comprender los aspectos básicos en materia de Tecnología e innovación, cubriendo los contenidos esenciales sobre sistemas y tecnologías de la información y su seguridad, procesos innovadores y herramientas para la gestión innovadora (calidad, procesos y proyectos), así como el proceso de transformación a eBusiness en la Sociedad de la Información.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1. 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.
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB3. 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.
- CB4. 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.
- CB5. 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 transversales:

- CT1 - Valores éticos: Capacidad para pensar y actuar según principios universales basados en el valor de la persona que se dirigen a su pleno desarrollo y que conlleva el compromiso con determinados valores sociales.
- CT2. Aprendizaje autónomo: Conjunto de habilidades para seleccionar estrategias de búsqueda, análisis, evaluación y gestión de la información procedente de fuentes diversas, así como para aprender y poner en práctica de manera independiente lo aprendido.
- CT5 - Análisis y resolución de problemas: Ser capaz de evaluar de forma crítica la información, descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes, reconocer patrones, y considerar otras alternativas, enfoques y perspectivas para encontrar soluciones óptimas y negociaciones eficientes.

Competencias específicas:

- CE5. Realizar un análisis sectorial, y poder establecer estrategias acordes a medio y largo plazo, en un sector determinado utilizando las herramientas de referencia existentes.
- CE9. Conocer las herramientas para la dirección de las operaciones de una compañía, así como las prácticas empresariales de referencia que aseguren la eficiencia de la actividad y el cumplimiento de los objetivos planteados.
- CE10. Diseñar los planes de las distintas áreas (marketing, comunicación y ventas, finanzas, producción, recursos humanos), utilizando criterios de coordinación entre ellos y alineados con la estrategia general de la compañía.

Resultados de aprendizaje:

- RA1. Controlar el entorno tecnológico necesario para poder dirigir negocios.
- RA2. Utilizar la innovación como palanca de crecimiento empresarial.
- RA3. Dominar y comprender el impacto de la digitalización en el contexto empresarial actual.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB5, CT5, CE5, CE9, CE10	RA1
CB2, CB3, CB5, CT1, CT2, CE5, CE10	RA2
CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CE9, CE10	RA3

4. CONTENIDOS

Los contenidos se agrupan en las siguientes áreas:

- ENTORNO TECNOLÓGICO, SISTEMAS Y TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN: Gestión de los sistemas de información, Gobierno de las tecnologías de la información, Gestión de los sistemas de tecnologías de la información como servicios.
- PAPEL ESTRATÉGICO DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN: Aplicaciones clave de los sistemas de información en la empresa
- INNOVACIÓN Y CAMBIO EMPRESARIAL: Innovación como estrategia de negocio, Innovación y gestión del conocimiento, Innovación y Gestión del cambio, Innovación y gestión de personas
- HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN INNOVADORA: Innovación y calidad, Innovación y procesos, Gestión de procesos innovadores
- LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL EBUSINESS: EConomy y eCompany, Estrategia de transformación eBusiness, Sistemas TI de gestión de la información en entornos empresariales.
- NUEVAS TENDENCIAS: Nuevas tendencias e impacto ético y social de los sistemas de información, Sistemas de información y sociedad.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral/Seminario virtual.
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Entornos de simulación.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	34
Debates y coloquios	12
Resolución de problemas	25
Exposiciones orales de trabajos	4
Elaboración de informes y escritos	10
Tutorías	8
Trabajo autónomo	25
Investigaciones (científicas/de casos) y proyectos	30
Pruebas de evaluación presencial	2
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	35,5
Debates y coloquios a través de seminario virtual	3
Análisis de casos	12,5
Resolución de problemas	12,5
Elaboración de informes y escritos	10
Tutorías virtuales	7,5
Trabajo autónomo	30
Foros online	12
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros online, a través de webconference)	25
Pruebas de evaluación presencial	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Exposiciones orales	20%
Caso/problemas	15%
Informes y escritos	15%
Observación del desempeño	10%
Prueba presencial de conocimiento	40%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Exposiciones orales	15%
Caso/problemas	15%
Informes y escritos	15%
Observación del desempeño	5%
Prueba presencial de conocimiento	50%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba presencial de conocimiento, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Para los estudiantes que cursen enseñanzas presenciales, se establece la obligatoriedad de la asistencia a las clases como parte necesaria del proceso de evaluación continua y para dar cumplimiento al derecho del estudiante a recibir asesoramiento, asistencia y seguimiento académico por parte del profesor. La inasistencia a más de un tercio de las clases presenciales, puede suponer la pérdida del derecho a realizar la prueba presencial de conocimiento.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba presencial de conocimiento, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.

9. CRONOGRAMA

El cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura se encuentra disponibles en cada edición y grupo en el campus virtual.

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

10. BIBLIOGRAFÍA

Las obras de referencia para el seguimiento de la asignatura son:

- Bob Boiko (2018). IT Departments from the Info Out: Book six in the infoOut series. (ISBN-10: 1977046983)
- Nils Urbach and Frederik Ahlemann (2018). IT Management in the Digital Age: A Roadmap for the IT Department of the Future (Management for Professionals). Editor: Springer
- Benavides Velasco, C. (1998). Tecnología, Innovación y Empresa. Madrid: Pirámide.
- Boulton, R. E.S., Libert, B. D., Samek, S. M. (2000). Cracking the Value Code. How successful business are creating wealth in the New Economy. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Fagerberg, J., Mowery, D. C., y Nelson, R. R. (2006). The Oxford Handbook of Innovation. Oxford: Oxford University Press.
- Hidalgo Nuchera, A., León Serrano, G., Pavón Morote, J. (2002). La Gestión de la Innovación y la Tecnología en las Organizaciones. Madrid: Pirámide.

- Kaplan, R. S., y Norton, D.P. (1997). Cuadro de Mando Integral (The Balanced Scorecard). Barcelona: Gestión 2000.
- Khazanchi, S., et al. (2006). Nurturing organizational innovation during change. New York: Printing Industry Center at RIT.
- Milling, P. M., y Stumpfe, J. (2001). Product and process innovation. A System Dynamics Based Analysis of Interdependencies. Universität Mannheim.
- Morcillo, P. (1997). Dirección Estratégica de la Tecnología e Innovación. Madrid: Civitas.
- Schilling, M. (2008). Dirección estratégica de la innovación tecnológica. Madrid: McGraw Hill.
- Tidd, J., y Bessant, J. (2013). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Utterback, J. (1994). Mastering the Dynamics of Innovation. Boston: Harvard Business School Press.
- OCDE. (2005). Manual de Oslo. Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación. OCDE.
- IT Governance Institute. (2008). Enterprise Value: Governance of IT Investments - The Val IT Framework 2.0. Isaca.
- International Organization for Standardization. (2015). ISO/IEC 38500:2015 Corporate Governance of Information Technology. ISO. Recuperado de <https://www.iso.org/standard/62816.html>.
- Blockchain for Dummies: <https://www.ibm.com/account/reg/us-en/signup?formid=urx-16905>

11. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

12. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.