

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Gestión de proyectos y finanzas digitales
Titulación	Máster Universitario en Negocios Digitales
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial y a distancia
Semestre	S1
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Antonio Salas Fuentevilla

2. PRESENTACIÓN

En el Máster Universitario de Negocios Digitales, este módulo nos permitirá conocer los factores claves para gestionar proyectos, profundizando en aquellos de carácter digital.

Se trata de un conocimiento crucial porque los proyectos son el vehículo para crear una nueva empresa, implantar mejoras, materializar una iniciativa de negocio y cumplir nuestros objetivos, en síntesis: llevar adelante la Estrategia de una compañía o de un nuevo emprendimiento.

A lo largo del curso abordaremos los elementos que conforman y definen un modelo de negocio, profundizaremos en las características de los modelos de negocio disruptivos, la movilidad y las plataformas digitales, plantearemos metodologías Agile para analizar la viabilidad de una iniciativa e integraremos estos conocimientos a través de un enfoque económico-financiero, de rentabilidad, búsqueda de financiación y aporte de valor.

Con foco en las personas, que son la clave de cualquier proyecto, aprenderemos sobre liderazgo en una Startup, cuáles roles garantizan el éxito y los tipos de innovación a impulsar como líderes en las organizaciones.

El módulo tiene contenido de rápida aplicación, fundamentalmente práctico, en el que integraremos nuestros conocimientos a través de una metodología de gestión global de proyectos que nos servirá en toda nuestra vida profesional.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.

Competencias generales:

- CG1. Proponer soluciones innovadoras a los problemas detectados en las empresas, en el contexto del área de los negocios digitales, aplicando los conocimientos y habilidades adquiridos en entornos nuevos o poco conocidos, incluyendo contextos de carácter profesional especializado.
- CG3. Comunicar de forma estructurada y razonada conclusiones y análisis de evaluaciones y trabajos en el contexto de los negocios digitales, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan.

Competencias transversales:

- CT3. Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
- CT4. Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacia unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
- CT7. Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

Competencias específicas:

- CE2. Manejar el framework o infraestructuras digitales de innovación para aplicarlas en la transformación digital de una organización y convertirla en una empresa exponencial a través de metodologías ágiles de desarrollo.
- CE3. Analizar, aplicar y evaluar metodologías innovadoras y creativas, como Design Thinking, Lean Startup y Customer Development para la aplicación en organizaciones dinámicas, permitiendo descender de la idea al modelo de negocio.
- CE10. Analizar y evaluar el resultado económico-financiero de la estrategia digital, así como el impacto en el beneficio total de la compañía a corto y largo plazo.

Resultados de aprendizaje:

- Investigar los modelos de negocio disruptivos: Movilidad, Plataformas Digitales.
- Formular metodologías Agile de análisis y viabilidad de negocios digitales.
- Manejar las herramientas de gestión de resultados económico financiero.
- Distinguir los modelos de financiación de un negocio virtual.
- Evaluar el liderazgo y roles de una Startup.
- Analizar la innovación incremental, evolutiva y disruptiva.

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
CB3 CG1, CG3 CT3, CT4, CT7 CE2, CE10	Investigar los modelos de negocio disruptivos: Movilidad, Plataformas Digitales.
CB2, CB3 CG1, CG3 CT3, CT4, CT7 CE2, CE3	Formular metodologías Agile de análisis y viabilidad de negocios digitales.
CB2, CB3 CG1, CG3 CT3 CE10	Manejar las herramientas de gestión de resultados económico financiero.
CB2 CG3 CT3, CT4, CT7 CE10	Distinguir los modelos de financiación de un negocio virtual.
CB2, CB3 CG1 CT3, CT4, CT7 CE2	Evaluar el liderazgo y roles de una Startup.
CG1 CT3, CT4 CE2, CE3	Analizar la innovación incremental, evolutiva y disruptiva.

4. **CONTENIDOS**

- Modelos de Negocio Disruptivos: Movilidad, Plataformas Digitales
- Metodologías Agile de análisis viabilidad negocios digitales
- Herramientas de gestión de resultados económico financiero
- Modelos de financiación de un negocio virtual
- Liderazgo y roles de una Startup.
- Innovación incremental, evolutiva y disruptiva

5. **METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

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

- Clase magistral/ web conference
- Método del caso
- Aprendizaje basado en investigación y proyectos
- Entornos de simulación
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

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
Clases magistrales (modalidad presencial)	8
Clases de aplicación práctica (modalidad presencial)	22
Análisis de casos (modalidad presencial)	10
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	13
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	3
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8
Tutoría (modalidad presencial)	18
Pruebas de conocimiento (modalidad presencial)	2
Trabajo autónomo	50
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales (modalidad a distancia)	8
Clases virtuales (síncrona) (modalidad a distancia)	22
Análisis de casos (modalidad a distancia)	10
Elaboración de informes y escritos (modalidad a distancia)	16
Investigaciones y proyectos (modalidad a distancia)	13
Actividades en talleres/ laboratorios virtuales (MyLabs - entornos de simulación) (modalidad a distancia)	3
Estudios de contenidos y documentación complementaria (modalidad a distancia)	50
Foro virtual (modalidad a distancia)	8
Tutoría virtual (modalidad a distancia)	18
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad a distancia)	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
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad presencial)	60
Informes y escritos (modalidad presencial)	10
Caso/problema (modalidad presencial)	15
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10
Cuaderno de prácticas de laboratorio (modalidad presencial)	5

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas semipresenciales de conocimiento (modalidad a distancia)	60
Informes y escritos (modalidad a distancia)	10
Caso/problema (modalidad a distancia)	15
Investigaciones y proyectos (modalidad a distancia)	10
Cuaderno de prácticas de laboratorio (modalidad a distancia)	5

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 final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria 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 final, 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. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Modalidad Presencial:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Modelos de Negocio Disruptivos	Semana 2-3
Actividad 2: Movilidad, Plataformas Digitales	Semana 4
Actividad 3: Metodologías Agile	Semana 7
Actividad 4: Herramientas de gestión de resultados económico financiero	Semana 9
Actividad 5: Modelos de financiación	Semana 10
Actividad 6: Liderazgo e innovación incremental, evolutiva y disruptiva	Semana 11-12

Modalidad online:

Actividades evaluables	Fecha entrega
Actividad 1: Innovación incremental, evolutiva y disruptiva	Semana 2
Actividad 2: Modelos de negocio disruptivos	Semana 3
Actividad 3: Metodologías agile	Semana 4-5
Actividad 4: Herramientas de gestión de resultados económico-financiero	Semana 9
Actividad 5: Modelos de financiación	Semana 10
Actividad 6: Liderazgo	Semana 11

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

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Álvarez, A. (2018). Métodos Ágiles. Scrum, Kanban, Lean. Anaya Multimedia.
- Amat, O. (2017). Contabilidad-y-Finanzas-para-Dummies. Editorial Planeta. Barcelona.
- Basadur, M. (2002). Flight To Creativity. AC Press.
- Belsky, S. (2011). Making Ideas Happen: Overcoming the Obstacles Between Vision and Reality. Penguin Books.
- Blank, S. y Dorf, B. (2013). El manual del emprendedor: La guía paso a paso para crear una gran empresa. Gestión 2000.
- Bofarull, I. (2020). Moonshot Thinking: Transforma la innovación disruptiva en una oportunidad. Arpa Editores.
- Borghino, M. (2018). Disrupción. Más allá de la innovación. Penguin Random House. México.
- Brown, T. (2009). Change by Design. HarperCollins.
- Castro, V. (2021) La aventura de innovar: Guía de navegación para empresas y emprendedores. Anaya Multimedia.
- Catmull, E. (2014). Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration. Transworld Digital.
- Chambers, J. (2020). Connecting the Dots. Penguin Random House. México.
- Corchero, J. y Pérez Silvestre M. (2004). Finanzas para emprendedores. Fundación EOI. Madrid.
- Gasca, J., y Zaragoza, R. Designpedia. (2014). 80 herramientas para construir tus ideas. Lid Editorial Empresarial.
- Gothelf J. (2017). Lean vs. Agile vs. Design Thinking. Gothelf Corp. USA.
- Higgins R. (2004). Análisis para la dirección financiera. Mc. Graw Hill. Madrid.
- Jurado, S. (2021). Lean Startup: Aplicación práctica para emprendedores, intraemprendedores y formadores. Anaya Multimedia.
- Magellan D.-Vehar J. (2015). Convertirse en un líder que estimula la innovación. Center for Creative Leadership. USA.
- Maurya A. (2012). Running Lean. Iterate from Plan A to a Plan That Works. O'Reilly Media, Inc. USA.
- McCarthy, R. (2021). Agile y Scrum: Descubra el poder de la gestión de proyectos Agile, Lean Thinking, el proceso Kanban. Primasta.
- Osterwalder, A.; Bland, D. (2019). Testing Business Ideas: A Field Guide for Rapid Experimentation. Wiley.
- Osterwalder, A.; Pigneur, Y. (2011). Generación de modelos de negocio. Deusto.
- Osterwalder, A.; Pigneur, Y. (2015). Diseñando la propuesta de valor: Cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando. Deusto.
- Parker, G.; Marshall W.; Sangeet P. (2017). Platform Revolution, Norton & Company. USA.
- Project Management Institute (2017) PMI Agile Practice Guide. PMI, Inc. USA.
- Ries, E. (2012). El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. Deusto.
- Ries, E. (2018). El camino hacia el Lean Startup: Cómo aprovechar la visión emprendedora para transformar la cultura de tu empresa e impulsar el crecimiento a largo plazo. Deusto.
- Saldanha, T (2019). Why Digital Transformation Fail. Berret-Koehler Publishers, Inc. USA.
- Somalo, I (2020). Modelos de negocios digitales. Editorial Deusto. Barcelona.
- Sutherland, J. (2018). Scrum: El revolucionario método para trabajar el doble en la mitad de tiempo. Ariel.
- Walsh C. (1994). Ratios Clave para la dirección de empresas. Financial Times. Barcelona.

10. 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.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu 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.