

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Gestión de la innovación
Titulación	Grado en Administración y Dirección de Empresas
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	Cuarto
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial / Online
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Asaf Levi Alfároviz

2. PRESENTACIÓN

La asignatura Gestión de la Innovación, se enmarca en el cuarto año del Grado en Administración y Dirección de Empresas (ADE) y se basa en los contenidos de la asignatura Creatividad e Innovación. Su objetivo principal es que los estudiantes comprendan cómo impulsar la innovación en una organización para que esta pueda mantener una ventaja competitiva constante. También se enfoca en la necesidad de que las organizaciones evolucionen continuamente para adaptarse a los cambios en su entorno y a las preferencias de los consumidores, así como a la exploración de nuevos mercados.

En esta asignatura, se explorarán diferentes modelos y enfoques de innovación empresarial. Luego, se abordará cómo proteger los diferentes elementos innovadores a través de marcas, patentes, modelos de utilidad y derechos de autor. Por último, los estudiantes aprenderán cómo la Unión Europea crea un ambiente propicio para la innovación, brindando apoyo técnico, financiero y facilitando la colaboración entre diferentes entidades para obtener resultados innovadores.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS:

CON1. Definir los conceptos fundamentales sobre la empresa, el empresario, y su entorno, así como las principales áreas funcionales y problemas de la empresa como organización en una economía de mercado.

- Comprender cómo la gestión correcta de la generación de nuevos productos/servicios, procesos, formas de marketing u organización es vital en el entorno económico actual.

CON2. Identificar la información clave y relevante, los datos y tendencias, los medios y los recursos materiales y humanos necesarios para la gestión empresarial y la puesta en marcha de iniciativas emprendedoras para poder ofrecer soluciones en el ámbito de la toma de decisiones empresariales.

- Identificar las distintas herramientas legales para la protección de innovaciones (marcas registradas, patentes, modelos de utilidad, diseños industriales, etc.), la aplicabilidad de cada una de ellas y su impacto en el modelo de negocio.

HABILIDADES:

HAB2. Resolver problemas y casos prácticos utilizando técnicas y herramientas matemáticas y de análisis de datos para la resolución de problemas económicos y la utilización de los métodos básicos de cálculo, algebra y programación que permitan una mejor comprensión del funcionamiento operativo de la empresa y su entorno.

- Resolver problemas relacionados con la interacción entre tecnología/empresa, y con la interacción de ambos parámetros con el entorno.
- Integrar estrategia y tecnología, como parte central de una estrategia empresarial corporativa.

HAB4. Analizar las operaciones empresariales económico/financieras, de marketing y capital humano en el seno de las organizaciones orientadas a la mejora continua, a la sostenibilidad y al buen gobierno.

- Diseñar estrategias de implementación en distintos entornos internacionales, maximizando la generación de valor para el cliente y el beneficio para la empresa.

COMPETENCIAS:

COMP08. Reconocer las estrategias tecnológicas y de innovación, así como las herramientas de análisis tecnológico y las capacidades tecnológicas de la empresa como medio de crecimiento desarrollo y mejora de su competitividad.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje.

- Unidad 1: Introducción a la innovación. Estrategias de innovación.
- Unidad 2: Marcas Comerciales y Marca Comunitaria.
- Unidad 3: Patentes y Modelos de Utilidad.
- Unidad 4: Copyright y Software.
- Unidad 5: Innovación en la Unión Europea. La transformación digital de las empresas.
- Unidad 6: Futuro de la gestión de la innovación. Industria 4.0

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

Modalidad presencial:

- Método del Caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- Aprendizaje basado en proyectos
- Clases magistrales
- Visitas a empresas y centros de innovación

Modalidad online:

- Método del Caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- Aprendizaje basado en proyectos
- Clases magistrales

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	30 hs
Exposiciones orales	10 hs
Análisis de casos y resolución de problemas	15 hs
Trabajo autónomo	40 hs
Actividades participativas grupales	20 hs
Realización de Trabajos/Proyectos	15 hs
Tutorías	15 hs
Pruebas de conocimiento	5 hs
TOTAL	150 hs

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Seminarios virtuales	5 hs

Lecturas de temas y consulta de recursos complementarios	22,5 hs
Actividades de aplicación individuales: problemas, casos, proyectos	35 hs
Actividades de aplicación colaborativas	12,5 hs
Estudio autónomo	50 hs
Tutorías	17,5 hs
Cuestionarios de autoevaluación y pruebas de conocimiento	7,5 hs
TOTAL	150 hs

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
Prueba de conocimientos	40%
Análisis de caso y resolución de problemas, informes	20%
Proyecto grupal final	30%
Presentaciones y otras actividades	10%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Prueba de conocimientos	40%
Análisis de caso y resolución de problemas, informes	20%
Proyecto grupal final	30%
Presentaciones y otras actividades	10%

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 5,0 en la prueba de conocimientos, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

En asistencia es obligatoria al menos un 60% y debidamente justificada por causa mayor. Los trabajos y actividades deberán entregarse por el campus virtual y a tiempo. Trabajos entregados fuera de plazo no serán evaluados en convocatoria ordinaria.

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 5,0 en la prueba de conocimientos, 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:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Infografía: Invención, innovación y descubrimiento	Semana 2-3
Actividad 2: Registro de marca	Semana 4-5
Actividad 3: Análisis de patentes	Semana 7-9
Actividad 4: Registro de derechos de autor y software	Semana 10-12
Actividad 5: Proyecto final	Semana 16-17
Prueba de conocimiento	Semana 18

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

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- European Commission (2014) Horizon 2020 Online Manual. Available in html format in: <http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/funding/guide.html>
- Horizon Europe Framework programme for research and innovation 2021–2027

- Dodgson, M., Gann, D., & Phillips, N., Eds. (2015). The Oxford handbook of innovation management. Oxford University Press.
- Dubina, I. N., & Carayannis, E. G. (2016). Creativity, innovation, and entrepreneurship across cultures: theory and practices. Springer New York.
- Hidalgo, A.; Leon, G. and Pavón, J. (2002). Innovation and Technology Management in Organizations. Madrid: Pyramid.
- Knapčíková, L., Balog, M., & International Conference on Management of Manufacturing Systems (2017: Starý Smokovec, S.). Industry 4.0: trends in management of intelligent manufacturing systems.
- Organization for Economic Cooperation and Development (2005) Oslo Handbook: Guidelines for the Collection and Interpretation of Innovation Information. Madrid: Madrid+d Collection.
- Schilling, M. (2008). Dirección estratégica de la innovación tecnológica. Ed. Mr. McGraw Hill. Madrid
- Schilling, M. A., & Forcadell Martínez, F. J. (2008). Dirección estratégica de la innovación tecnológica. McGraw-Hill Interamericana.
- Tidd, J., & Bessant, J. R. (2018). Managing innovation: integrating technological, market and organizational change. John Wiley & Sons.
- Trott, P. (2008). Innovation management and new product development. Pearson education.
- Chan, K. W., & Mauborgne, R. A. (2005). Blue ocean strategy. Harvard Business Review Press.
- Wheelen, T. L., Hunger, J. D., Hoffman, A. N. (Alan N., & Bamford, C. E. (2015). Concepts in strategic management and business policy : globalization, innovation, and sustainability. Pearson.
- White, M. A. (Margaret A., & Bruton, G. D. (2007). The management of technology and innovation : a strategic approach. Thomson/South-Western.
- European Parliament Think Tank -<https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/home.html>
- Regulation (EU) 2017/1001 of the European Parliament and of the Council of 14 June 2017 on the European Union trade mark (Text with EEA relevance) <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1568149823491&uri=CELEX:32017R1001>

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.

3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.

4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. 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.