

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Gestión de la Innovación
<b>Titulación</b>	Grado en Administración y Dirección de Empresas
<b>Escuela/ Facultad</b>	Ciencias Sociales
<b>Curso</b>	3º
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	1
<b>Curso académico</b>	2024/2025
<b>Docente coordinador</b>	PhD. Manuel Pestano Pérez

## 2. PRESENTACIÓN

El diseño de un proceso de calidad e innovación, y la comprensión de conceptos relacionados con la calidad y la innovación en el entorno empresarial resultan fundamentales en la puesta en marcha de la gestión de una organización.

La efectividad, el impacto y la eficiencia de los procesos y resultados que se pongan en marcha marcarán la utilidad, viabilidad, precisión y ética de un proceso de innovación, que una vez adquiridos, pueden extrapolarse al diseño y desarrollo de proyectos empresariales.

Así, la gestión de la innovación se presenta como una asignatura disruptiva vinculada a que el alumnado profundice en los tipos de innovación, la gestión del conocimiento y los sistemas de información, el papel de las tecnologías en las nuevas organizaciones, y la puesta en marcha de la I+D+i en una empresa.

Esta asignatura permitirá al alumno familiarizarse con las nuevas tendencias empresariales y con la tecnología y los sistemas de información más utilizados, haciendo hincapié en la utilidad, viabilidad, precisión y propiedad de proyectos empresariales, asumiendo el liderazgo que trabajarán de manera práctica, con especial énfasis en la innovación exponencial.

Se trabajará con contenidos como el uso de la tecnología en la empresa, últimas tendencias en el sector, el desarrollo de la creatividad en el trabajo, la innovación y el emprendimiento, nuevos modelos de negocio, innovación en procesos, diseño de estrategias de innovación, vinculando una serie de actividades extraordinarias para facilitar el y profundizar en el enfoque práctico del eje innovador en la cultura empresarial.

La asignatura permitirá explorar las etapas del proceso de innovación, desde la generación de ideas hasta su implementación y evaluación. Se aprenderán técnicas efectivas de *brainstorming* y DESIGN THINKING para generar ideas innovadoras, criterios para seleccionar las mejores estrategias, y metodologías como el prototipado y la prueba de concepto para desarrollar y refinar dichas estrategias.

Los objetivos de la asignatura se resumen en los siguientes puntos:

- Se pretende que el alumnado se familiarice con la terminología propia de la disciplina y encuentre el vínculo con otras asignaturas y disciplina, incorporando conocimientos de éstas.
- Se desarrollarán habilidades para interpretar casos y situaciones relacionadas con el sector empresarial y la tecnología, resolver problemas, creatividad e innovación, orientación a clientes, visión estratégica y otras habilidades interpersonales como el trabajo en equipo y la exposición, defensa de ideas.
- Se transmitirán conceptos clave necesarios para que el alumno entienda la tecnología, sus posibilidades y su aplicación en el sector empresarial, sentar las bases para aplicar contenidos en cursos posteriores y en el ámbito laboral, y comprender la utilidad de la tecnología y los beneficios que puede incorporar a las empresas, como herramienta para mejorar, desde el punto de vista interno, su eficiencia y productividad, así como su competitividad en el sector empresarial.

### 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 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.

#### Competencias transversales:

- CT6 - Flexibilidad: Que el estudiante sea capaz de adaptarse y trabajar en distintas y variadas situaciones y con personas diversas. Supone valorar y entender posturas distintas adaptando su propio enfoque a medida que la situación lo requiera
- CT8 - Iniciativa: Que el estudiante sea capaz de anticiparse proactivamente proponiendo soluciones o alternativas a las situaciones Presentadas
- CT10 - Innovación-Creatividad: Que el estudiante sea capaz de idear soluciones nuevas y diferentes a problemas que aporten valor a problemas que se le plantean.

#### Competencias específicas:

- CE14 - Identificar y valorar de forma crítica las oportunidades de innovación, como medio de crecimiento y desarrollo de una empresa. Conocer la importancia de la Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+i), así como su aplicación para el desarrollo competitivo de la empresa en el mercado
- CE7 - Utilizar e interpretar las herramientas técnicas e informáticas necesarias para la administración eficaz y eficiente de una empresa e impulsar las actividades de innovación.

- CE8 - Identificar y aplicar las nuevas tendencias en la administración de empresas: capacidad de liderazgo para la gestión de personas, gestión del conocimiento, gestión de la innovación, etc., que le permitan alcanzar un mayor desarrollo profesional y éxito empresarial

#### Resultados de aprendizaje:

RA1. Diseño de un proceso de calidad e innovación en la empresa

RA2. Comprensión de conceptos relacionados con la calidad y la innovación en el entorno empresarial, permitiendo contar con las habilidades necesarias para gestionar procesos de innovación en el desarrollo personal y en el ejercicio de la profesión.

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, CB3, CB4, CB5	RA1, RA2
CT6, CT8, CT10	RA1, RA2
CE7, CE8, CE14	RA1, RA2

### 3. CONTENIDOS

- **Tema 1. Tipos de innovación**
  - La innovación como base de la competitividad
  - El impacto de la innovación por sectores
  - Fases y agentes del proceso innovador
  - Modelos de innovación
- **Tema 2. Gestión del conocimiento y sistemas de información**
  - Ciclo de Vida del Conocimiento
    - Creación, almacenamiento, transferencia y aplicación del conocimiento.
  - Metodología de análisis de impacto de la innovación en el negocio desde la generación de conocimiento
  - Herramientas y Tecnologías de Gestión del Conocimiento
  - Procesos de Gestión del Conocimiento
- **Tema 3. El papel de las Tecnologías en la empresa**
  - Los cuatro pilares de la transformación corporativa
  - Emprendimiento, intra-emprendimiento e innovación
- **Tema 4. Puesta en marcha de la I+D+i en una empresa**
  - Tecnologías disruptivas en el modelo de negocio
  - La transferencia de conocimiento: elemento clave en el proceso de innovación

### 4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Método del caso
- Aprendizaje Cooperativo
- Aprendizaje Basado en Problemas

- Aprendizaje Basado en Retos
- Clase magistral
- Entornos de simulación
- Recursos Harvard Business Publishing

## 5. 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
Asistencia y participación activa en clase	62,5 h
Trabajo guiado (tutorías, seguimiento de aprendizaje)	12,5 h
Trabajo autónomo del alumno	37,5 h
Otras actividades (visitas externas, conferencias, etc.)	12,5 h
Trabajo grupal del alumno	25 h.
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 6. 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
Trabajos e informes	10%
Presentaciones / Exposiciones orales	30%
Ejercicio práctico	20%
Pruebas de conocimiento	40%

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

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.

**Trabajos e informes: De carácter individual.** Es condición indispensable haber superado dicha actividad con una calificación **mínima de 5,0**.

**Exposición oral: De carácter grupal.** Es condición indispensable haber superado dicha actividad con una calificación **mínima de 5,0**. La calificación de dicho trabajo se calculará como media ponderada entre el trabajo escrito y la exposición oral. La **ausencia no justificada a la presentación oral del trabajo cooperativo** implicará el suspenso en dicho trabajo (parte escrita y parte oral) con una calificación de **cero**.

**Ejercicio práctico: De carácter grupal.** Es condición indispensable haber superado dicha actividad con una calificación **mínima de 5,0**.

**Pruebas de conocimiento: De carácter individual. Es necesario que la nota media ponderada del conjunto de pruebas de conocimiento realizadas durante el curso alcance un mínimo de 5,0.** En caso de obtener en algún parcial una calificación inferior a 3 se dará por no superadas las pruebas de conocimiento con una nota de 4 y deberá acudir al examen final de la asignatura de convocatoria extraordinaria.

Si no se supera alguno de los dos bloques indicados anteriormente, si la calificación obtenida con suma de media ponderada de actividades supera el 4,0, el alumno obtendrá un 4,0 de calificación final; si no, la calificación final será la resultante de la media ponderada. Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria el alumno deberá, además, obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se requiere una **asistencia presencial mínima del 70%**. El incumplimiento de este porcentaje de asistencia impide al estudiante superar la asignatura en convocatoria ordinaria y deberá presentarse al exámen final de la asignatura en la convocatoria extraordinaria, además del resto de actividades que no haya superado.

Si se realiza al menos una prueba de evaluación, el estudiante ya no podrá constar como no presentado en convocatoria ordinaria y se evaluará con la calificación correspondiente.

**Solo se podrá solicitar la modificación de fechas de pruebas de evaluación a título individual si se cumplen los criterios establecidos por la Universidad Europea de Canarias.** Dichos criterios están disponibles en el Anexo bajo el título "Normativa para cambios de fechas de pruebas de evaluación". Si el alumno puede acogerse a algún criterio para modificar la fecha de prueba o actividad evaluable, será requisito comunicárselo al profesor, en persona o si no fuera posible en

persona vía correo electrónico, antes de la fecha de la prueba o actividad. El incumplimiento de este punto inhabilita la posibilidad de repetir la prueba o actividad evaluable.

En total, la asignatura posee 5 actividades evaluables.

Las partes aprobadas se guardarán para convocatoria extraordinaria. Para superar la asignatura el estudiante debe obtener la calificación de 5 o superior en las pruebas que se desarrollen de manera continua. Se recuperarán aquellas partes cuya media sea inferior a 5.

La ausencia no justificada a la presentación oral del Trabajo en Grupo implicará el suspenso en dicho trabajo (parte escrita y parte oral) con una calificación de cero.

## 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria se deberá obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. **Para poder hallar la media**, es imprescindible superar con al menos un 5 cada una de las partes relacionadas: pruebas de conocimiento y Trabajo e Informe.

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.

En caso de que el estudiante no realice ninguna actividad, su calificación en convocatoria extraordinaria será la resultante de mantener la calificación de las actividades superadas durante la convocatoria ordinaria, y de aplicar un cero a aquellas no superadas y no presentadas durante la convocatoria extraordinaria

## 7. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Trabajos e informes	Semana 3
Actividad teórica: Prueba de conocimientos continua (Temas 1, 2)	Semana 7
Actividad 3: Ejercicio práctico	Semana 10
Actividad 4: Exposición oral	Octava semana
Actividad teórica: Prueba de conocimientos continua (Tema 3,4)	Penúltima semana

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

## 8. BIBLIOGRAFÍA

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

- Escorsa Castells, P., & Pasola, J. V. (2004). *Tecnología e innovación en la empresa* (Vol. 148). Univ. Politèc. de Catalunya.
- Escorsa i Castells, P., & Valls Pasola, J. (2021). *Tecnología e innovación en la empresa*.
- Muñoz, L. D. C. (2020). Elementos clave de la innovación empresarial. Una revisión desde las tendencias contemporáneas. *Revista Innova ITFIP*, 6(1), 50-69.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Hidalgo, A. y Albors, J. 2008. *Innovation management techniques and tools: a review from theory and practice*. Ed, R & D Management. Reino Unido.
- Bagnall, J & Koberg, D. 1974: *The Universal Traveler: A Soft-Systems Guide to reativity, Problem-Solving, & the Process of Reaching Goals*. William Kaufman, Inc. California
- Goleman, D & Kaufman, Paul. (1995): *The Creative Spirit*. Editorial Plume. EE.UU.

Campus Virtual Asignatura: Se facilitarán otros recursos tales como enlaces Web adicionales, vídeos, artículos, etcétera.

## 9. 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](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 10. 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.

## PLAN DE TRABAJO DE LA ASIGNATURA



## CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros y compañeras puedan leerla.

¡Es posible que alguien tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al docente puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por estudiantes y docentes, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

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

Semana	Contenidos	Actividades evaluables	Peso en la evaluación de la actividad evaluable
3	Actividad 1: Trabajo escrito (TE) y presentación oral (PO)	Trabajos e informes	10% (TE) 10% (PO)
7	Actividad 2: Prueba de conocimientos Tema 1 y 2	Prueba de conocimientos	20%
10	Actividad 3: Trabajo de indagación (TI) de tipologías de liderazgo e innovación empresarial, y presentación oral (PO)	Ejercicio práctico	15% (TI) 10% (PO)
12	Actividad 4: Ejecución práctica de un proyecto de innovación empresarial	Ejercicio práctico	15%
14	Actividad 5: Prueba de conocimientos Tema 3 y 4	Prueba de conocimientos	20%

Este cronograma podrá sufrir modificaciones que serán notificadas al estudiante en tiempo y forma.

## DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividad 1. En base a los tipos de innovación, selecciona un ejemplo de proyecto, propuesta, empresa, etc., que definas dentro de estas tipologías, y señala la relevancia de su contexto en base a su utilidad, viabilidad, precisión y ética del negocio.

Actividad 2. Prueba de conocimientos de 50 ítems sobre el tema 1 y tema 2, de carácter teórico y de comprensión

Actividad 3. En base al papel que juegan las tecnologías en la empresa, esta actividad persigue poner en valor tus conocimientos en el diseño de un proceso de calidad e innovación en la empresa. Para ello, y sobre un supuesto práctico, definir bajo un modelo empresarial los pilares de la transformación corporativa que permita Identificar y aplicar las nuevas tendencias en la administración de empresas: capacidad de liderazgo para la gestión de personas, gestión del conocimiento, gestión de la innovación, etc.,

Actividad 4. Análisis práctico de una empresa innovadora real.

Actividad 5. Prueba de conocimientos de 50 ítems sobre el tema 3 y tema 4, de carácter teórico y de comprensión

## **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.