

Módulo 1: Fundamentos de la creación y gestión de la empresa

- Materia 1.5: Tecnologías emergentes I (6 ECTS). FORMACIÓN BÁSICA

Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios

La materia que compone este módulo se imparte a lo largo del primer curso de la titulación

Idioma

Euskera/Castellano/Inglés

Breve resumen de contenidos:

- Tecnologías emergentes

La tecnología está evolucionando a velocidades increíbles y entendemos que alguna puede dejar de ser potencial para que aflore otro con mucha fuerza. En estos momentos las temáticas que se analizan son el funcionamiento de los algoritmos, compilación de datos y su análisis, impresión 3D y programación en Arduino.

Mediante juegos y actividades prácticas se transmiten los conceptos más fundamentales.

- Pensamiento crítico ante la tecnología

Reflexión del uso personal de las tecnologías. Está la tecnología para ayudar a la humanidad o la tecnología nos controla a nosotros. Conceptos de “Tech for Good” y “Good Tech”.

Movimientos alternativos como el del código abierto o fuentes abiertas. Diferencias entre las patentes y el concepto de “Creative Commons”.

Reflexión ética del uso de la tecnología. Mediante ejemplos de situaciones reales o incluso ficticias se promueve el diálogo entre los equipos para que reflexionen sobre la postura que tomarían ante tal situación.

Competencias Asociadas

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

Competencias Transversales:

CT3: Crítica y analítica

Competencias Generales:

CG1 Creativa

CG4 Conscientes y orientadas al futuro

Competencias Específicas/ Profesionales

CE4: Digitales

Resultados de Aprendizaje

La persona emprendedora:

RA1: Es capaz de entender las bases de las tecnologías emergentes, ha interiorizado la importancia de las tecnologías desde el punto de vista Startup y tiene un pensamiento crítico en cuanto a su utilización.

Actividades formativas y herramientas de aprendizaje

- Sesiones de aprendizaje (2,4 ECTS, 60 horas)
- Talleres de inmersión (1,2 ECTS, 30 horas)
- Simulaciones/ Talleres prototipado (0.6 ECTS, 15 horas)
- Espacios de debate interdisciplinario para compartir el conocimiento de las diferentes áreas (0,3 ECTS, 7,5 horas)
- Visitas a empresas (0,3 ECTS, 7,5 horas)
- Proyectos en equipos multidisciplinares (1,2 ECTS, 30 horas)

Sistema de evaluación

Todas las materias se evaluarán mediante el sistema de evaluación continua a través de la cual se proporciona una información constante sobre el proceso de aprendizaje de la persona emprendedora, el equipo y la empresa.

Tanto las personas entrenadoras del grado, como perfiles de expertas, asesoras y mentoras participan activamente en dicho proceso de evaluación, con el objetivo de garantizar la coherencia y la validez del mismo.

Teniendo en cuenta que en cada una de las materias se valorará el desempeño tanto individual como el de equipo, los criterios que regirán el sistema de evaluación del grado son los siguientes:

- el trabajo individual se podrá evaluar con evidencias que correspondan como máximo al 30% de la nota final y,
- el trabajo de equipo se evaluará con evidencias que correspondan como mínimo a un 70% de la nota final.

El proceso de evaluación se realizará dos veces al año en una sesión de diálogo y se utilizarán las siguientes herramientas:

1. Evaluación del proceso de emprendimiento en equipo en todos los módulos de aprendizaje. Se analizan y valoran el cumplimiento de múltiples indicadores en base a los resultados de aprendizaje establecidos en los diferentes módulos.
2. Evaluación 360° de perfil de competencias y desempeño individual. Es una sesión de autoevaluación personal y coevaluación con el equipo y las entrenadoras utilizando diferentes herramientas que ayuden a evaluar el perfil de habilidades de la titulación dentro de tres categorías: teampreneur, teamlearner y teamleader. En esta sesión se podrá contar con la opinión de otros agentes participantes en el proceso de aprendizaje como son los clientes y usuarias.
3. Portfolio personal es un registro a través del cual se recogen todos los documentos y datos necesarios que sirvan de evidencia en el proceso y en los resultados de aprendizaje de la persona emprendedora.

Bibliografía

Lessig, Lawrence Code 2.0

Tantek Çelik, HTML5 Now: A Step by Step Tutorial for Getting Started Today

Anderson, Chris, Makers. The new industrial revolution

Hatch, Mark, The maker movement manifesto

Crítica, Resistencia digital

Srnicek Nick y Williams Alex, Inventing the Future Postcapitalism and a World Without Work

Stephens-Davidowitz, Seth, Everybody Lies: Big Data, New Data, and What the Internet Reveals About Who We Really Are

Marr, Bernard, 2016, Big Data in Practice: How 45 Successful Companies Used Big Data Analytics to Deliver Extraordinary Results

Goodman, Elizabeth, Designing Connected Products: UX for the Consumer Internet of Things

Kranz, Maciej, Building the Internet of Things: Implement New Business Models, Disrupt

Webs de interés

<https://www.arduino.cc/>

<https://creativecommons.org/>

<https://www.codecademy.com/>

<https://html5up.net/>