

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

- Materia 1.6: Tecnologías emergentes II (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 segundo curso de la titulación

Idioma

Euskera/Castellano/Inglés

Breve resumen de contenidos:

- Itinerarios de aprendizaje

El modelo tiene un abanico de itinerarios de aprendizaje de distintas temáticas, entre ellas varias relacionadas con las tecnologías. Estos itinerarios están compuestos por libros, artículos, cursos online, podcasts, videotutoriales, etc... Cada persona emprendedora tendrá que elegir y ejecutar un itinerario como mínimo para luego aplicarlo directamente en su proyecto.

Los itinerarios propuestos, entre otras, abarcan las siguientes temáticas: Maker, AI&Bots, CRM y Big Data, Robótica, Apps, Blockchain, Transformación Digital, Diseño Web, Proveedores y Biotecnología.

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 identificar las tecnologías que más se adecúan a la realidad de sus proyectos y son capaces de llevarlos a otro nivel.

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

Martin, Javier, Futurizable

Ceceri, Kathy, Making Simple Robots

McComb, Gordon, Robot Builder's Bonanza

Renneberg, Reinhard, Biotecnología para principiantes

Schwab, Klaus, La cuarta revolución industrial

Webs de interés

Wordpress CMS manuals: <https://www.dreamhost.com/wordpress/basics/>

How to Build a Low-tech Website?: <https://solar.lowtechmagazine.com/2018/09/how-to-build-a-lowtech-website.html>