

Módulo 6: Pensamiento de Diseño, Innovación Abierta y Generación de Modelos de Negocio (20ECTS)

- Materia 6.3. Estrategia e Innovación estratégica I (5 ECTS) OBLIGATORIA

Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios

Las materias que componen este módulo se imparten a lo largo del segundo curso de la titulación

Idioma

Euskera/Castellano/Inglés

Breve resumen de contenidos

- Estrategia empresarial
- Introducción al concepto de innovación abierta
- Inteligencia colectiva y crowdsourcing
- Sistemas de innovación

Competencias Asociadas

Competencias Básicas

(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.

(CB4) Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias Transversales

CT2 Creativa y Transformadora

Competencias Generales/ Personales

CG1: Creativa

CG2: Abiertas y con iniciativa

Competencias Específicas/ Profesionales

CE1: Mentalidad global

CE2 Innovadoras

CE3 Líderes Emprendedoras

CE7 Conectadas

Resultados de aprendizaje

La persona emprendedora/ equipo emprendedor:

RA1: Conoce métodos y herramientas que fomentan el proceso creativo dentro de su equipo/empresa creando nuevos productos/servicios/experiencias

RA2: Comprenden las teorías y métodos que permiten la creatividad y saben canalizar la creatividad para crear productos/servicios y gestionar al equipo.

Actividades formativas

- Sesiones de diálogo en equipo y talleres específicos en la materia (1,5 ECTS, 37,5 horas)
- Lectura de libros y otras fuentes de información para la generación de nuevo conocimiento a través de la redacción de ensayos (0,5 ECTS, 12,5 horas)
- Creación de proyectos innovadores dentro de la team company estableciendo relaciones de valor a largo plazo con los clientes (1 ECTS, 25 horas)
- Participación en cursos, eventos y ponencias temáticas (1 ECTS, 25 horas)
- Reuniones de seguimiento individuales, grupales y proceso de evaluación (0,5 ECTS, 12,5 horas)
- Aplicación de las TICs y plataformas digitales (0,5 ECTS, 12,5 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:

4. Evaluación del proceso de emprendimiento en equipo en todos los módulos de aprendizaje. Se analizan y valoran y el cumplimiento de múltiples indicadores en base a los resultados

de aprendizaje establecidos en los diferentes módulos.

5. 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.
6. 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

Kelley, T., 2001: The Art of Innovation. Currency

Kelley, T., 2005: Ten Faces of Innovation. 2005

Johnson, S., 2014: How We Got to Now. Six Innovations That Made the Modern World. Riverhead.

Seelig, T., 2014: Innovation Engine. A crash course on creativity. HarperOne