

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

- Materia 6.4. Estrategia e Innovación estratégica II (5 ECTS) OBLIGATORIA

Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios

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

Idioma

Euskera/Castellano/Inglés

Breve resumen de contenidos

- Innovación abierta
- Estrategia y Modelos de innovación
- Modelos de negocios abiertos

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: Entienden la innovación abierta desde una perspectiva global y es capaz de crear diversas ideas para dar respuesta a los retos globales y aportar soluciones dentro de su organización como a usuarios/clientes

RA2: Han asimilado los conocimientos básicos para crear y gestionar marcas y redes. Han experimentado la importancia e impacto de la gestión del co-branding.

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:

7. 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.
8. Evaluación 360º 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.

9. 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

Ito, J., 2019: Wiplash. How to Survive Our Faster Future. Grand Central

Chesbrough, H., 2006: Open Innovation. A New Paradigm for Understanding Industrial Innovation. Oxford University Press

Chesbrough, H., 2006: Open Business Models. Harvard Business School Press.

Von Hippel, E., 2005: Democratizing Innovation. MIT Press

Prahalad, C. K., 2009: New Age of Innovation. Driving co-created value through Global networks. FT Press

Sutton, R., 2007: Weird Ideas That Work. How to Build a Creative Company. Free Press

Jonhson, S. 2010: Where Good Ideas Come From. The Natural History of Innovation. Penguin