

GUÍA DOCENTE

CREATIVIDAD E
INNOVACIÓN EN
ENTORNOS
DIGITALES

Creatividad E Innovación En Entornos Digitales

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Obligatoria
Organización temporal		Curso 1; Semestre 2
Modalidad		Presencial y Virtual
Idioma		Español
Contenidos		<p>Características de la organización innovadora. La innovación disruptiva. La creatividad como solución a los problemas: identificación de necesidades y técnicas. Metodologías para innovar: Design Thinking, Lean Startup, Forth Innovation Method. El proceso de diseño y desarrollo de nuevos productos y servicios. La creatividad a partir de innovaciones tecnológicas.</p>
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	<p>CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales.</p>
	Habilidades y destrezas	<p>HD01 Aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio HD02 Elaborar propuestas de proyectos tecnológicos teniendo en cuenta los recursos, las alternativas y tendencias disponibles, la seguridad requerida y las condiciones de mercado HD04 Analizar problemas matemáticos o casos de estudio tecnológico, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo. HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global HD10 Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad HD13 Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional</p>
	Competencias	<p>CP01 Ejercer la actividad profesional de acuerdo al código ético y a los aspectos legales en el entorno de las TIC CP03 Proponer y evaluar diferentes alternativas tecnológicas e innovadoras para resolver un problema concreto</p>
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA		
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear enfoques alternativos para buscar soluciones, resolver problemas y generar valor el ámbito empresarial y de los negocios en nuevos entornos. • Buscar, reconocer y explotar las oportunidades de negocio en diversos entornos organizativos y valorar su potencial innovador. 		

Modalidad Presencial	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	28	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	28	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	50	50
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
Total	70	120	
Observaciones			
Modalidad Virtual	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	13	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	13	
	Actividades Dirigidas Asíncronas	30	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	50	50
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
Otras actividades de evaluación continua	0	10	
Total	70	120	
Observaciones			