

Creatividad e Innovación en entornos digitales

Número total de créditos ECTS	6	
Tipología	Obligatoria	
Organización temporal	Curso 1; Semestre 2	
Modalidad	Virtual	
Idioma	Castellano	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	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.
	Habilidades y destrezas	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
	Competencias	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
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. 		

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