



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: Emprendimiento digital e innovación

Título: Máster Universitario en Administración y Dirección de Empresas

Materia: Dirección de negocios digitales

Créditos: 6 ECTS

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Equipo docente	3
1.3. Introducción a la asignatura.....	3
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje	4
2. Contenidos/temario	5
3. Metodología	5
4. Actividades formativas	6
5. Evaluación.....	6
5.1. Sistema de evaluación.....	6
5.2. Sistema de calificación	7

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	<i>Especialidad en Dirección de negocios digitales</i>
ASIGNATURA	6 ECTS
Carácter	Optativa
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	D. Eduard Amorós Kern <i>eduard.amoros@campusviu.es</i>
-----------------	-------------------------------------------------------------------

1.3. Introducción a la asignatura

La asignatura proporciona al estudiante las metodologías y herramientas para el desarrollo de proyectos de negocio innovadores intensivos en tecnología, desde la identificación de la oportunidad hasta su lanzamiento al mercado pasando por la viabilidad y métricas de negocio, con el objetivo de impulsar habilidades emprendedoras como la creatividad y la resolución de problemas.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CEED-01 Contrastar modelos de negocio digitales e innovadores de una manera ágil y flexible.

CEED-02 Aplicar métodos y técnicas de *design thinking* en el proceso de innovación en un contexto digital.

CEED-03 Diseñar un proceso de transformación digital de una empresa en base a las necesidades identificadas

CEED-04 Desarrollar una estrategia de comercio electrónico adaptada a los objetivos de la organización

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA-1 Identificar y diseñar modelos de negocio en el contexto de la economía digital.

RA-2 Aplicar las herramientas adecuadas en el proceso de análisis de la viabilidad de negocios intensivos en tecnología.

RA-3 Desarrollar estrategias de financiación y marketing en el proceso de emprendimiento digital.

2. Contenidos/temario

La asignatura proporciona al alumnado las metodologías y herramientas para el desarrollo de proyectos de negocio innovadores intensivos en tecnología, desde la identificación de la oportunidad hasta su lanzamiento al mercado pasando por la viabilidad y métricas de negocio, con el objetivo de impulsar habilidades emprendedoras como la creatividad y la resolución de problemas.

- Habilidades para emprender: innovación y creatividad.
- Metodologías y herramientas de diseño de modelos de negocio de base tecnológica. *Design thinking*.
- Desarrollo de modelos de negocios digitales e innovadores.
- Herramientas para la valoración y validación técnica y económica de proyectos digitales. Aplicación de metodologías ágiles.
- Financiación y viabilidad de proyectos innovadores. Particularidades de los negocios intensivos en tecnología.
- Estrategias de marketing para emprendedores y métricas de negocio. Comunicación de proyectos emprendedores.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

- Exposiciones del profesor en clases teórico-expositivas
- Resolución de ejercicios de ensayo y práctica de los conocimientos previamente adquiridos.
- Resolución de problemas y análisis de casos.
- Tutorías y seguimiento
- Realización de trabajos grupales o individuales
- Estudio personal a partir de material recopilado y de las actividades realizadas dentro del aula, para conseguir un aprendizaje autónomo y significativo.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Evaluación Continua	60%
Evaluación Final	40 %

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».