

Facultad de Ciencias

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

M1699 - Dirección Estratégica y Creación de Empresas de Base Tecnológica

Máster Universitario en Ingeniería Informática
Obligatoria. Curso 1

Curso Académico 2022-2023

1. DATOS IDENTIFICATIVOS

Título/s	Máster Universitario en Ingeniería Informática	Tipología v Curso	Obligatoria. Curso 1
Centro	Facultad de Ciencias		
Módulo / materia	DIRECCIÓN Y GESTIÓN		
Código y denominación	M1699 - Dirección Estratégica y Creación de Empresas de Base Tecnológica		
Créditos ECTS	3	Cuatrimestre	Cuatrimestral (1)
Web			
Idioma de impartición	Español	English friendly	No
		Forma de impartición	Presencial

Departamento	DPTO. ADMINISTRACION DE EMPRESAS
Profesor responsable	ANA MARIA SERRANO BEDIA
E-mail	ana.serrano@unican.es
Número despacho	Edificio de las Facultades de Derecho y Ciencias Económicas y Empresariales. Planta: + 2. DESPACHO (E214)
Otros profesores	

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

--

3. COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS TRABAJADAS

Competencias Genéricas
Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería Informática
Capacidad para la dirección general, dirección técnica y dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática
Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos
Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la Informática
Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio
Competencias Específicas
Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica en los ámbitos de la Ingeniería Informática relacionados, entre otros, con: sistemas, aplicaciones, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares
Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación
Competencias Básicas
Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
Competencias Transversales
Capacidad de análisis, síntesis y evaluación
Capacidad de organización y planificación
Capacidad de razonamiento crítico
Creatividad
Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Capacidad para identificar y evaluar ideas de negocio
- Capacidad para identificar las posibles figuras de protección de las invenciones que constituyan la base para un posible proyecto empresarial
- Capacidad para identificar las posibles fuentes públicas de obtención de los recursos financieros para la puesta en marcha de una empresa
- Capacidad para definir la estructura jurídica y realizar los trámites de puesta en marcha de un proyecto empresarial
- Conocimientos sobre cómo formular, evaluar, decidir e implantar estrategias en distintos escenarios.
- Comprender la implantación y control de la estrategia de una empresa

4. OBJETIVOS

- Dotar al estudiante de los conocimientos y destrezas necesarios para elaborar un plan de empresa
- Dotar al estudiante de los conocimientos y destrezas necesarios para realizar los trámites de puesta en marcha de una empresa
- Dotar al estudiante de los conocimientos necesarios para proteger las innovaciones que pueden constituir la base de un proyecto de empresa
- Dotar al estudiante de la capacidad de preparar, dirigir, evaluar y hacer seguimiento de un trabajo completo de manera eficaz desarrollando una idea hasta concretarla en un producto o servicio
- Dotar al estudiante de conocimientos sobre la naturaleza, contenido y funciones de la Dirección Estratégica de una empresa

5. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DOCENTES

ACTIVIDADES	HORAS DE LA ASIGNATURA
ACTIVIDADES PRESENCIALES	
HORAS DE CLASE (A)	
- Teoría (TE)	24
- Prácticas en Aula (PA)	6
- Prácticas de Laboratorio Experimental(PLE)	
- Prácticas de Laboratorio en Ordenador (PLO)	
- Prácticas Clínicas (CL)	
Subtotal horas de clase	30
ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)	
- Tutorías (TU)	3
- Evaluación (EV)	2
Subtotal actividades de seguimiento	5
Total actividades presenciales (A+B)	35
ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	
Trabajo en grupo (TG)	10
Trabajo autónomo (TA)	30
Tutorías No Presenciales (TU-NP)	
Evaluación No Presencial (EV-NP)	
Total actividades no presenciales	40
HORAS TOTALES	75

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE

CONTENIDOS		TE	PA	PLE	PLO	CL	TU	EV	TG	TA	TU-NP	EV-NP	Semana
1	El proceso de creación de un nuevo negocio: de la idea a la oportunidad	3,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	4,00	0,00	0,00	1
2	Análisis de viabilidad de ideas de negocio	6,00	2,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	2,00	6,00	0,00	0,00	2-3
3	Derechos de propiedad industrial e intelectual. Figuras de protección	3,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,50	0,50	2,00	6,00	0,00	0,00	4
4	Empresas de base tecnológica: rasgos diferenciales, financiación, constitución y legalización	8,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,50	2,00	8,00	0,00	0,00	5-6
5	Estrategia y estrategia de innovación: el proceso estratégico	4,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,50	0,50	2,00	6,00	0,00	0,00	6-8
TOTAL DE HORAS		24,00	6,00	0,00	0,00	0,00	3,00	2,00	10,00	30,00	0,00	0,00	

Esta organización tiene carácter orientativo.

TE	Horas de teoría
PA	Horas de prácticas en aula
PLE	Horas de prácticas de laboratorio experimental
PLO	Horas de prácticas de laboratorio en ordenador
CL	Horas de prácticas clínicas
TU	Horas de tutoría
EV	Horas de evaluación
TG	Horas de trabajo en grupo
TA	Horas de trabajo autónomo
TU-NP	Tutorías No Presenciales
EV-NP	Evaluación No Presencial

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Presentaciones orales trabajos en grupo	Trabajo	No	Sí	10,00
Calif. mínima	0,00			
Duración				
Fecha realización	Convocatoria ordinaria de la asignatura, durante el periodo de clases			
Condiciones recuperación	Presentación del trabajo en la convocatoria extraordinaria			
Observaciones				
Valoración de trabajo en grupo escrito	Trabajo	No	Sí	40,00
Calif. mínima	0,00			
Duración				
Fecha realización	Convocatoria ordinaria asignatura, durante el periodo de clases			
Condiciones recuperación	Realización de un trabajo individual o en grupo de similares características			
Observaciones				
Elaboración informes individuales	Trabajo	No	Sí	40,00
Calif. mínima	0,00			
Duración				
Fecha realización	Convocatoria ordinaria asignatura, durante el periodo de clases			
Condiciones recuperación	Elaboración de informes individuales de similares características			
Observaciones				
Exposiciones orales individuales	Trabajo	No	Sí	10,00
Calif. mínima	0,00			
Duración				
Fecha realización	Convocatoria ordinaria asignatura, durante el periodo de clases			
Condiciones recuperación	Exposición del trabajo en la convocatoria extraordinaria			
Observaciones				
TOTAL				100,00
Observaciones				
<p>En lo referente a la evaluación, si las actividades de evaluación no pudiesen realizarse de forma presencial se desarrollarán de forma online a través de la plataforma Moodle.</p> <p>Para superar globalmente la asignatura se requiere obtener al menos un 5 en el cómputo global de las actividades propuestas.</p> <p>Hay una única convocatoria anual. Si la asignatura no se supera en las actividades de evaluación ordinarias realizadas en el primer cuatrimestre se podrá acceder a la evaluación de recuperación en septiembre.</p> <p>Si el cupo de matrícula de honor de la asignatura se completa en la evaluación ordinaria, los alumnos que se presenten a la recuperación no podrán optar a la calificación de matrícula de honor.</p>				
Criterios de evaluación para estudiantes a tiempo parcial				

Los alumnos a tiempo parcial podrán superar la asignatura mediante la realización de un examen escrito teórico práctico que tendrá un peso del 40% de la calificación global y la realización y presentación de un trabajo individual sobre alguno/s de los temas abordados en la asignatura, cuyo peso será el 60% restante. Para superar globalmente la asignatura se deberá obtener una calificación global de al menos 5 puntos en el conjunto de actividades propuestas.

Alternativamente a la convocatoria ordinaria, los alumnos podrán optar por realizar evaluación continua, realizando las actividades y pruebas de evaluación continua previstas para los alumnos con dedicación a tiempo completo. En este caso, las calificaciones obtenidas en las actividades de evaluación continua se podrán mantener para septiembre.

8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS

BÁSICA

ERIC, R. (2012). El Método de Lean Startup. Deusto Ediciones

GUERRAS-MARTIN, L. A. & NAVAS-LOPEZ, J. E. (2007): La dirección estratégica de la empresa: Teoría y aplicaciones. Civitas. Madrid.

GRAY, D., BROWN, S., MACANUFO, J., & BENÍTEZ, B. (2012). Gamestorming: 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio. Deusto

HIDALGO NUCHERA, A.; LEÓN SERRANO, G.; PAVÓN MOROTE, J. (2002): La gestión de la innovación y la tecnología en las organizaciones. Pirámide.

Oficina Española de Patentes y Marcas (OEPM). www.oepm.es

OSTELWALDER, A. & PIGNEUR, Y. (2011). Generación de modelos de negocio. Un manual para visionarios, revolucionarios y retardados. Barcelona: Deusto.

ROJAS, J., & BERTRAN, S. (2010): El plan de viabilidad: guía práctica para su elaboración y negociación. Profit Editorial. Barcelona.

Complementaria

ARCE, R., HIDALGO, A. (2006): Situación de las patentes en España. Fundación EOI. Madrid.

CULLIS, R. (2007): "Using patent filings to measure innovation", Journal of Intellectual Property Law & Practice, 2, pp.345-352.

ETTLIE, J. E. (2006): Managing innovation. New technology, new products and new services in a global economy. Elsevier Butterworth-Heinemann.

FERNÁNDEZ GARCÍA, C. (2007): "Aspectos financieros de la creación de empresas", Revista de contabilidad y dirección, N° 5.

FERNANDEZ ROMERO, A. (2005): Creatividad e innovación en empresas y organizaciones. Díaz de Santos

FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, E. (2005): Estrategia de Innovación. Thomson Paraninfo, S.A.

HEAPPEY, M. (2005): "Ventajas de la financiación mediante sociedades de capital riesgo", Estrategia financiera N° 218.

LEÓN, GONZALO (2000): "La Creación de Empresas de Base Tecnológica desde el Sistema Público". Boletín SBBN, n° 128.

LOPEZ MIELGO, N.; MONTES PEÓN, J. M.; VAZQUEZ ORDÁS, C. J. (2007): Cómo gestionar la innovación en las PYMES. Netbiblio.

MERINO, C. y VILLAR, L. (2007): "Factores de éxito en los procesos de creación de empresas de base tecnológica". Economía Industrial, n° 366, pp. 147-167.

METRICK, A. (2006): Venture Capital and the Finance of Innovation. Wiley.

SACHILLING, M. A. (2008): Dirección estratégica de la innovación tecnológica. McGrawHill.

SCHNARCH, A. (2010): Creatividad aplicada. Starbook.

SILVA DUARTE, J. E. (2009): Emprendedor. Crear su propia empresa. Starbook.

Adicionalmente a la bibliografía básica y complementaria, está disponible en moodle una asignatura virtual que sirve como vía de comunicación de información relevante y materiales a los alumnos

9. SOFTWARE

PROGRAMA / APLICACIÓN	CENTRO	PLANTA	SALA	HORARIO
-----------------------	--------	--------	------	---------

10. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Comprensión escrita | <input type="checkbox"/> Comprensión oral |
| <input type="checkbox"/> Expresión escrita | <input type="checkbox"/> Expresión oral |
| <input type="checkbox"/> Asignatura íntegramente desarrollada en inglés | |

Observaciones

Se podrán suministrar materiales -lecturas, casos- en lengua inglesa