

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Administración y Dirección de Empresas		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias Jurídicas y Empresariales		
Asignatura:	Innovación y Transformación Digital		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	7174
Periodo docente:	Cuarto semestre		
Materia:	Empresa		
Módulo:	Herramientas de Gestión Empresarial y Desarrollo Humano		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Ángel Araujo Herrera Beatriz Aznar Somolinos Javier Goicoechea González	angel.araujo@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La Innovación ha de ser una constatación en las empresas, tanto para crear nuevos modelos de negocio, como para adaptar los existentes mediante nuevos procedimientos. La innovación es consecuencia de la necesidad de adaptación al cambio constante del entorno (interno y externo), y es necesaria para conseguir una mayor sostenibilidad de la propia empresa y de la relación con sus clientes. Actualmente, en la mayor parte de las empresas, los procesos de transformación digital son necesarios para que

la gestión del cambio, la innovación y la sostenibilidad sean efectivas. La transformación digital en una empresa, puede modificar sustancialmente los flujos de trabajo en una organización, llegando a abrir nuevas oportunidades que hay que ser capaces de detectar y de entender para poderlas aplicar.

La Innovación ha de ser una constatación en las empresas, tanto para crear nuevos modelos de negocio, como para adaptar los existentes mediante nuevos procedimientos. La innovación es consecuencia de la necesidad de adaptación al cambio constante del entorno (interno y externo), y es necesaria para conseguir una mayor sostenibilidad de la propia empresa y de la relación con los diferentes agentes económicos.

Actualmente, en la mayor parte de las empresas, los procesos de transformación digital son necesarios para que la gestión del cambio, la innovación y la sostenibilidad sean efectivas. La transformación digital en una empresa, puede modificar sustancialmente los flujos de trabajo en una organización, llegando a abrir nuevas oportunidades que hay que ser capaces de detectar y de entender para poderlas aplicar.

## OBJETIVO

- Entender la relación entre la tecnología y los modelos de negocio.

Los fines específicos de la asignatura son:

- Entender la relación entre innovación y tecnología.
- Que los alumnos sean capaces de analizar la influencia y consecuencias de una adopción o cambio tecnológico en un modelo de negocio.
- Que los alumnos sean capaces de construir modelos sostenibles y ágiles para adaptarse al cambio tecnológico.
- Entender el entorno de cambio tecnológico como una constante variable en dos dimensiones: externa (cliente) e interna (estrategia de la empresa).
- Analizar las consecuencias de la transformación digital en las empresas y su entorno.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Inquietud por el mundo que les rodea

## CONTENIDOS

### TEMA 1. REVOLUCIONES INDUSTRIALES

1. ¿Qué es una Revolución Industrial?
2. ¿Qué sucede? y como afecta al ser humano
3. Tercera Revolución y Cuarta Revolución
4. Impacto de los intangibles

### TEMA 2. LA CUARTA REVOLUCION INDUSTRIAL

1. Digitalización
2. Principios de la digitalización
  - 2.1 No competencia
  - 2.2 Coste de reproducción 0
3. Protocolos de comunicación maquina - hombre
4. Protocolos de comunicación maquina - maquina
5. Crecimiento compuesto acumulado

### TEMA 3. INNOVACIÓN

1. ¿Qué es innovación?

2. Innovación Tecnológica.
3. Innovación no Tecnológica.
4. Modelos innovadores de la Tercera y Cuarta revolución industrial.

#### TEMA 4. TECNOLOGIA

1. Desarrollo de la informática
2. Desarrollo de Internet
3. Software
4. AI - ML - Blockchain - Quant computing

#### TEMA 5. MODELOS DE INNOVACION Y TRANSFORMACIÓN

1. Schumpeter y la Destrucción creativa
2. Christensen
3. Estrategia de digital de crecimiento

#### TEMA 6. ¿CÓMO CAMBIA LA ORGANIZACIÓN? DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA. DE LA CONCEPTUALIZACIÓN AL DETALLE

1. La gestión del cambio en la empresa
2. Cambio de cultura de empresa
3. People management y la experiencia del empleado
4. Desarrollo del talento: el talento digital y nuevas formas de trabajo

#### TEMA 7. Liderazgo digital

1. Marca personal
2. Herramientas de networking
3. Dirección de equipos en entornos VUCA
4. Visión estratégica del líder
5. Herramientas y procesos ágiles para la permanente focalización en el cliente

#### TEMA 8. Casos Prácticos (distribuidos a lo largo de la asignatura)

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

El curso se compondrá de dos partes claramente diferenciadas.

En primer a los alumnos se les presentará la teoría y conceptos necesarios para entender, comprender y ubicar el periodo excepcional del que son, quizás pasivamente, partícipes. En este contexto, se hará un breve repaso a las diferentes revoluciones industriales, modelos de crecimiento y modelos de innovación. Conceptos básicos por la destrucción creativa o los modelos de Christensen son fundamentales para entender el desarrollo de las plataformas digitales, las tecnológicas como inteligencia artificial, blockchain o las técnicas de machine learning.

En una segunda fase, los alumnos harán frente a una serie de casos prácticos a través de los cuales serán capaces de analizar como empresas, ejecutivos y emprendedores han dado soluciones a los diferentes retos y necesidades del mercado.

El análisis de casos como el de Kodak, Nokia, Microsoft, Apple, Google o Netflix les permitirán poner el practica los conocimientos teóricos en casos prácticos. Además serán capaces de proponer sus propias soluciones y recomendaciones gracias a la comprensión de las relaciones ser humano, tecnología y maquina.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas participativas 20h Resolución de ejercicios & Aprendizaje basado en problemas 32h Tutorías 4h Pruebas intermedias de evaluación 4h	Estudio teórico y práctico 45h Preparación casos prácticos 30h Trabajo cooperativo en equipo 15h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### Competencias generales

Capacidad de Pensamiento analítico y sintético.

Capacidad para el cumplimiento de objetivos y resolución de problemas.

Habilidad para analizar y buscar información proveniente de fuentes diversas.

Saber aplicar los conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.

### Competencias específicas

Ser capaz de diseñar y gestionar proyectos.

Desarrollar criterios para la resolución de problemas y la toma de decisiones tanto en el ámbito profesional como en el ámbito personal.

Saber utilizar eficazmente herramientas informáticas de realización de presentaciones.

Identificar el propio proceso de maduración personal y las metas a alcanzar, organizando un plan de acción orientado a su consecución.

Ser capaz de aplicar los conocimientos a la práctica.

Identifica las diferentes alternativas para resolver un mismo problema.

Es capaz de aplicar el conocimiento y el pensamiento crítico a ejemplos reales

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Interpreta y registra la realidad que hay detrás de los hechos económicos acaecidos debido a la evolución de la tecnología y los datos.

Identifica las diferentes alternativas para resolver un mismo problema.

Entiende la realidad económica no sólo como agente económico sino como actividad humana, con vocación de servicio y orientado al bien común.

Razonado los pros y los contras de la tecnología, la innovación y el desarrollo.

El alumno es capaz de utilizar los recursos puestos a su disposición para lograr filtrar, investigar y acceder a conclusiones debidamente justificadas

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación distingue entre alumnos en primera matrícula y repetidores y alumnos con dispensa académica (\*) pero que realizará las actividades que exija el profesor.

Para los alumnos de primera matrícula se les evaluarán los siguientes parámetros: participación activa e inteligente en clase y en la discusión de casos y/o problemas, resolución de casos prácticos, control intermedio, trabajos cooperativo en equipo y examen final.

(\*) Un alumno podrá obtener la dispensa académica en una o varias asignaturas por motivos de trabajo, incompatibilidad de horarios, enfermedad u otros que estime la Dirección de la Carrera previa petición de la misma en Coordinación y aportando la documentación que se exija a tal efecto. Una vez concedida serán informados los profesores afectados.

### 1. SISTEMA ORDINARIO DE EVALUACIÓN:

La asignatura se evalúa de 0 a 10 puntos, que se van acumulando a lo largo del curso. Se exige una nota mínima de 5 puntos sobre 10 en el examen final para computar el resto de parámetros de la evaluación continua.

La ponderación porcentual de los diferentes parámetros, en la nota final, se aplicará de la forma siguiente:

- 1.1. RESOLUCIÓN de EJERCICIOS & TRABAJOS EN EQUIPO: 35% (presentados en el tiempo y forma fijados por el profesor)
- 1.2. PRUEBAS DE EVALUACIÓN INTERMEDIAS: 10% (dadas las características de la materia, en ningún caso estas pruebas serán liberatorias para el contenido del examen final)
- 1.3. EXAMEN FINAL (para aplicar la evaluación continua se exige obtener como mínimo un 5 sobre 10 en el examen final) 55 %

Los parámetros de evaluación continua se aplicarán tanto a la convocatoria ordinaria como extraordinaria según calendario académico publicado en la web. No obstante, en la convocatoria extraordinaria, se podrán proponer casos prácticos adicionales para recuperar el 20% correspondiente al parámetro resolución de ejercicios.

### 2. -SISTEMA ALTERNATIVO DE EVALUACIÓN: APLICABLE A ALUMNOS REPETIDORES QUE NO ASISTEN A CLASE POR INCOMPATIBILIDAD DE HORARIOS, ALUMNOS CON DISPENSA ACADÉMICA Y/O ALUMNOS UFV EN ESTANCIA DE INTERCAMBIO:

#### PORCENTAJE SOBRE NOTA FINAL:

- 2.1. RESOLUCIÓN de EJERCICIOS (tarea individual aula virtual): 15 %
- 2.2. EXAMEN FINAL (para aplicar la media con los ejercicios, e exige obtener como mínimo un 5 sobre 10 puntos en el examen final): 85 %

No obstante lo anterior, estos alumnos podrán optar al sistema de evaluación continua siempre que se lo comuniquen al profesor las dos primeras semanas de clase.

La mención de Matrícula de Honor reconoce el alto rendimiento académico del estudiante en todos los parámetros evaluados y podrá ser otorgada a partir de un 9 sobre 10.

Para asegurar el aprendizaje significativo por parte del alumno, se respetarán escrupulosamente las fechas de entrega de las actividades propuestas, trabajos individuales y grupales.

#### NOTA IMPORTANTE:

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se mantienen los parámetros y pesos del sistema de evaluación descrito anteriormente. Los exámenes se realizarán de manera presencial siempre y cuando la situación sanitaria lo permita, pudiendo ser modificados con el objetivo de cumplir las indicaciones dadas por las autoridades.

Todos los alumnos del grado estarán sometidos a la normativa de convivencia de la universidad, con especial atención a las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la Universidad.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

1. Schwab, K. (2017). The Fourth Industrial Revolution, New York; Crown Publishing Group.
2. Brynjolfsson, E.; McAfee, A. (2014). The Second Machine Age, New York; W.W. Norton & Company.
3. Cusumano, M.A.; Yoffie, D.B.; Gawer, A. (2020). The Business of Platforms: Strategy in the Age of Digital Competition, New York; Harper Business.

### **Complementaria**

- Elkington, J. (2020). Green Swans, the coming boom in regenerative capitalism, Londres, Reino Unido; Fast Company Press.
- Rifkin, J.A (2014). The zero marginal cost society: the Internet of things, the collaborative commons, and the eclipse of capitalism, New York; Palgrave Macmillan.