

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Título Propio en Derecho Tecnológico y Habilidades del Abogado (Título propio asociado a Derecho)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Derecho, Empresa y Gobierno		
Asignatura:	Innovación y Emprendimiento en la Era Digital		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	1	Código:	72512
Periodo docente:	Segundo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Joaquín Muñoz Rodríguez	joaquin.munoz@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Las nuevas tecnologías están produciendo cambios constantes en el mundo de los negocios facilitando el desarrollo de nuevos modelos de negocio, productos y servicios. . Estas tecnologías presentan retos y desafíos éticos y sociales. Las empresas demandan profesionales mejor formados en competencias tecnológicas y en habilidades y técnicas para el pensamiento creativo y el trabajo en equipo.

La asignatura pretender la instrucción y el aprendizaje de técnicas de desarrollo de pensamiento creativo y de herramientas para la innovación y el emprendimiento en la era digital que permitan valorar las propias capacidades emprendedoras de los alumnos y poner en marcha proyectos de emprendimiento..

OBJETIVO

El objetivo final que se persigue es que el alumno conozca y comprenda los nuevos retos y desafíos al que se enfrentan la economía en la era digital y que adquiera nociones conocimientos y habilidades que le sirvan en su futuro profesional para la innovación y emprendimiento .

Otros fines específicos:

- Adquisición de nociones básicas sobre los retos, desafíos y oportunidades de las nuevas tecnologías.
- Aprendizaje de técnicas y metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo.
- Adquisición de habilidades para el trabajo en grupo y la exposición oral.
- Adquisición de competencias digitales en relación con la comunicación digital, trabajo en red y elaboración de documentos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La asignatura "El derecho ante la Tecnología. Retos y Oportunidades", impartida durante el cuatrimestre anterior permitirá al alumno tener un conocimiento general de nuevos modelos de negocio de la era digital y de las transformaciones a las que ha tenido que hacer frente el derecho, lo que facilitará la consecución de los objetivos previstos.

CONTENIDOS

Primer bloque: se introducirá al alumno en la comprensión de los cambios tecnológicos que se han producido en los últimos tiempos y la importancia que tendrán en los próximos años tecnologías como el Big Data, el Blockchain, la inteligencia artificial y el internet de las cosas entre otras. Se plantearán los desafíos morales y sociales que algunos avances tecnológicos pueden conllevar de forma que puedan despertar también un sentido crítico en relación con la innovación ciega así como en relación con nuevos modelos de negocio y nuevas formas de trabajo. Este tema tiene relación con la asignatura "El derecho ante la tecnología. Retos y Oportunidades" ya considerados.

Segundo bloque: se instruirá a los alumnos en habilidades y capacidades para el pensamiento creativo y la resolución de problemas en la era digital de una forma sencilla y ágil tratando de emplear conceptos y conocimientos acordes con su formación. En particular, se instruirá acerca de: "Visual thinking". "Design Thinking". "Legal Design Thinking". En particular, de cómo estas metodologías y habilidades puedan servir para la transformación digital de organizaciones y la mejora de procesos.

Tercer bloque: Se enseñará a los alumnos nuevas formas de emprendimiento y disciplinas y metodologías de emprendimiento ágiles como la metodología MIT, el método Canvas, LeanInnovation y las principales así como valorar modelos de negocio. En particular, se perseguirá que los alumnos colaboren en proyectos innovadores relacionados con estas nuevas tecnologías incipientes.

Cuarto bloque: se instruirá sobre la necesidad de desarrollar competencias digitales en la nueva era digital en comunicación digital, trabajo en red, elaboración de documentos, Etc. que les permitan desarrollar el trabajo colaborativo y obtener la mayores ventajas que la tecnología ofrece.

Quinto bloque: se impartirán conocimientos acerca de los aspectos jurídicos del emprendimiento: protección de invenciones e intangibles creativos, de la marca, protección contractual del negocio y de las formas jurídicas mercantiles.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se proponen las siguientes actividades

ACTIVIDAD PRESENCIAL:

- Clases expositivas
- Talleres de aprendizaje de técnicas de pensamiento creativo
- Explicación de casos éxito y de fracaso
- Presentación por grupos de ideas y proyectos

TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL:

- Trabajo individual.
- Estudio teórico y práctico.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas

COMPETENCIAS

Poseer conocimientos básicos sobre los retos, desafíos y oportunidades de las nuevas tecnologías..
 Adquirir y poner en práctica técnicas y metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo.
 Adquirir habilidades para el trabajo en grupo y la exposición oral.
 Adquirir competencias digitales en relación con la comunicación digital, trabajo en red y elaboración de documentos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrollar un pequeño proyecto de emprendimiento sobre la base de algunas de las metodologías estudiadas
 Resolver problemas concretos y proponer soluciones o remedios de forma visual
 El alumno deberá conocer nociones básicas de algunas de las tecnologías más incipientes y de cómo las mismas puedan ayudar al desarrollo de nuevos modelos de negocio

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Exámenes escritos: 60%
 Elaboración y presentación de los trabajos realizados y otras actividades en grupo: 25%
 Participación activa y pertinente en las clases expositivas: 15%

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

La disciplina de Emprender. Bill Aulet. Lideeditorial.com