

Curso Académico: ( 2019 / 2020 )

Fecha de revisión: 09-05-2018

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: AMESCUA SECO, ANTONIO DE

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 2 Cuatrimestre : 1

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.

### Competencias

Los estudiantes tendrán la capacidad de:

- Comprender los principales procesos de una organización para el desarrollo y gestión de proyectos de investigación e innovación.
- Comprender los requisitos para gestionar proyectos de investigación, desarrollo e innovación en empresas.
- Analizar los diferentes tipos de innovación.
- Diseñar ideas innovadoras que proporcionen valor a los clientes
- Preparar, gestionar y coordinar proyectos de I + D + i.
- Planificar, organizar y supervisar equipos multidisciplinares.

### Los resultados del aprendizaje

- . Conocer los principales procesos de una organización para el desarrollo y gestión de proyectos de investigación e innovación.
- . Capacidad para analizar los diferentes tipos de innovación.
- . Capacidad para preparar, gestionar y coordinar proyectos de investigación, desarrollo e innovación en empresas.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Fundamentos de I+D+i
  - 1.1. Origen de las ideas. Historia e Innovación
  - 1.2. Métodos de Innovación
  - 1.3. Innovación y Emprendimiento.
  - 1.4. Gestión y Procesos de Innovación
  - 1.5. Requisitos de un Sistema de I+D+i
2. Desarrollo de Ideas Innovadoras
  - 2.1. Tipos de Innovación
  - 2.2. Lienzo del Modelo de Negocio
  - 2.3. Diseño de la Proposición de Valor
3. I+D+i: Gestión de Producto
  - 3.1. Organización del desarrollo de Producto
  - 3.2. Visión del Producto y Planificación de Release
  - 3.3. Desarrollo de Producto Lean y Agil
4. Design Thinking: Retos
  - 4.1 Caso Estudio 1
  - 4.2 Caso Estudio 2

## ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Actividades Formativas:

AF1: Clase Teórica

AF2: Clases Prácticas

AF5: Tutorías

AF6: Trabajo en grupo

AF7: Trabajo individual del estudiante

## Metodología

MD1: Exposiciones en clase del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y se proporciona la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos.

MD2: Lectura crítica de textos recomendados por el profesor de la asignatura: Artículos de prensa, informes, manuales y/o artículos académicos, bien para su posterior discusión en clase, bien para ampliar y consolidar los conocimientos de la asignatura.

MD3: Resolución de casos prácticos, problemas, etc. ¿ planteados por el profesor de manera individual o en grupo.

MD4: Exposición y discusión en clase, bajo la moderación del profesor de temas relacionados con el contenido de la materia, así como de casos prácticos.

MD5: Elaboración de trabajos e informes de manera individual o en grupo.

Regimen de tutorías:

Todas las semanas hay 2 horas de tutoría establecidas y publicadas en Aula Global.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

SE1: Participación

SE2: Trabajos realizados

SE3: Examen Final

La evaluación tiene como misión conocer el grado de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, por ello se valorará todo el trabajo del alumno, individual y colectivamente , mediante la evaluación continua de sus actividades a través de trabajos prácticos (SE2).

La evaluación continua consiste en el desarrollo de casos prácticos. Todos los casos prácticos deben ser entregados obligatoriamente. Cada práctica tendrá un porcentaje de la nota final. Para aprobar debe alcanzar un 5 como nota mínima.

**Peso porcentual del Examen Final:** 1

**Peso porcentual del resto de la evaluación:** 99

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Alexander Osterwalder, Yves Pigneur, Alan Smith, Greg Bernarda, and Patricia Papadacos VALUE PROPOSITION DESIGN, John Wiley & Sons, Inc., 2014

- Daniel Ling COMPLETE DESIGN THINKING GUIDE For Successful Professionals, Emerge Creatives Group, 2015

- Jurgen Appelo MANAGEMENT 3.0, Pearson Education, 2011

- Rubin, Kenneth S. Essential Scrum: a practical guide to the most popular agile process, Pearson Education, 2013

- Scott Berkun The Myths of Innovation, O'Reilly, 2010

- UNE UNE 166002:2006 Gestión de la I+D+i: Requisitos del Sistema de Gestión de la I+D+i, AENOR, 2006

- UNE UNE 166001:2006 Gestión de la I+D+i: Requisitos de un proyecto de I+D+i. , AENOR, 2006

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Alexander Osterwalder y Yves Pigneur Generación de modelos de negocio, Deusto, 2011

- Andrew Stellman and Jennifer Greene Learning Agile, O¿Reilly Media, Inc., 2015

- Jeff Patton, et al. USER STORY MAPPING, O¿Reilly Media, Inc., 2014

- Morris, Langdon Agile innovation: the revolutionary approach to accelerate success, inspire engagement, and ignite creativity, John Wiley & Sons Inc., 2014

- Scott Berkun Making Things Happen: Mastering Project Management , O'Reilly, 2008