

Curso Académico: (2022 / 2023)

Fecha de revisión: 31-05-2022

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: AMESCUA SECO, ANTONIO DE

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 6.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 1

OBJETIVOS

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6 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

CB7 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

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB 9 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

CB10 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 GENERALES

CG1 Capacidad para comprender y aplicar métodos y técnicas de investigación en el ámbito de la Ingeniería Informática.

CG2 Capacidad de concebir, diseñar o crear, poner en práctica y adoptar un proceso sustancial de investigación o creación.

CG3 Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y para resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, hasta ser capaces de integrar estos conocimientos.

CG4 Capacidad para elaborar adecuadamente y con cierta originalidad composiciones escritas o argumentos motivados, de redactar planes, proyectos de trabajo o artículos científicos o de formular hipótesis razonables.

CG5 Haber desarrollado la autonomía suficiente para participar en el desarrollo de un trabajo de investigación del ámbito de la Ingeniería Informática.

CG6 Que los estudiantes sepan transmitir de un modo claro y sin ambigüedades a un público especializado o no, resultados procedentes de la investigación científica y tecnológica o del ámbito de la innovación más avanzada, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 Capacidad para orientar un trabajo de investigación en el ámbito de la Ingeniería Informática.

CE2 Capacidad de análisis crítico de documentos técnicos y científicos en el ámbito de la Ingeniería Informática.

CE3 Conocer el significado de la investigación científica.

CE4 Que los estudiantes conozcan los tipos genéricos de publicaciones que existen así como sus contenidos específicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- ¿ Startups
- ¿ Lean Startup Process
- ¿ Business Model Canvas
- ¿ Value Proposition Design

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Fundamentos de Lean Startup
2. Ideas
3. Técnicas de Investigación de mercado

4. Value Proposition Design
5. Prototipo
6. Business Model Canvas
7. Tipos de Innovación
8. Pitch elevator

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- AF1 Clases teórico prácticas [42 horas, 100% presencialidad]
 AF3 Tutorías [2 horas, 25% presencialidad]
 AF4 Trabajo en grupo [40 horas, 0% presencialidad]
 AF5 Trabajo individual del estudiante [58 horas, 0% presencialidad]
 AF6 Pruebas de evaluación [8 horas, 100% presencialidad]

METODOLOGIA DOCENTE

- 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
 MD6 Exposición en clase sobre un texto o artículo de investigación recomendado por el profesor
 MD7 Realización de tutorías individuales o en grupo

SISTEMA DE EVALUACIÓN

- SE1 Participación en clase
 SE2 Trabajos individuales o en grupo realizados durante el curso
 SE3 Exposición en clase de trabajos realizados durante el curso
 SE4 Examen final

Peso porcentual del Examen Final:	0
Peso porcentual del resto de la evaluación:	100

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Alex Osterwalder, Yves Pigneur, Greg Bernarda, Alan Smith Value Proposition Design, John Wiley & Sons, Inc., 2014
- Alexander Osterwalder and Yves Pigneur Business Model Generation. A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers, John Wiley & Sons, Inc., 2010
- Eric Ries The lean startup, Crown Business, 2011
- Larry Keeley, Helen Walters, Ryan Pikkell, Brian Quinn Ten Types of Innovation: The Discipline of Building Breakthroughs, John Wiley & Sons, Inc., 2013