

GUÍA DOCENTE 2019/2020



UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA

## **Gestión de Proyectos de Innovación**

Grado en ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN DE  
EMPRESAS TECNOLÓGICAS – 4º Curso

Modalidad presencial

## Sumario

<b>Datos básicos</b>	<b>3</b>
<b>Breve descripción de la asignatura</b>	<b>4</b>
<b>Requisitos previos</b>	<b>4</b>
<b>Objetivos</b>	<b>4</b>
<b>Competencias</b>	<b>5</b>
<b>Contenidos</b>	<b>6</b>
<b>Metodología</b>	<b>7</b>
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>7</b>
<b>Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial</b>	<b>8</b>
<b>Breve CV del profesor responsable</b>	<b>9</b>

# Gestión de Proyectos de Innovación

## Datos básicos

**Módulo:** Gestión de la Innovación

**Carácter:** Optativa

**Nº de créditos:** 6 ECTS

**Unidad Temporal:** 4º Curso – 2º Semestre

**Calendario:** Del día 27 de enero de 2020 al 17 de mayo de 2020

**Horario:** Lunes y martes de 13:00 a 14:00 y miércoles de 16:00 a 18:00

**Idioma en el que se imparte:** Español

**Profesor/a responsable de la asignatura:** Ana María Feroso García y Lucía Martín Gómez

**E-mail:** [afermosoga@upsa.es](mailto:afermosoga@upsa.es) / [lmartingo@upsa.es](mailto:lmartingo@upsa.es)

**Horario de tutoría:**

Ana María Feroso García: Lunes de 16:00 a 18:00 y miércoles de 11:00 a 13:00

Lucía Martín Gómez: Lunes de 16:00 a 18:00, miércoles de 13:00 a 14:00 y jueves de 13:00 a 14:00

## Breve descripción de la asignatura

Se trata de hacer entender y aprovechar las fortalezas que la innovación representa como ventaja competitiva para las organizaciones empresariales.

Para ello la asignatura proporciona a los alumnos las herramientas necesarias para gestionar los proyectos de innovación desarrollados por las empresas. El principal objetivo es que los alumnos aprendan los aspectos clave de la innovación con el fin de aumentar la creación de nuevos conocimientos y la generación de ideas que permitan obtener nuevos productos, procesos y servicios o mejorar los ya existentes, y la transferencia de esas mismas ideas a las fases de producción, distribución y uso, poniendo en definitiva la innovación al servicio de la empresa.

Del mismo modo, se analizarán las herramientas y opciones existentes para la protección legal de la innovación, así como la obtención de recursos financieros por medio de la financiación ajena o las ayudas y subvenciones ofertadas por las diferentes administraciones.

## Requisitos previos

No existen requisitos previos para cursar la asignatura.

## Objetivos

- Conocer las características distintivas de los proyectos tecnológicos y de innovación.
- Capacitar para conducir todas las fases de los proyectos tecnológicos y de innovación.
- Conocer las posibilidades que ofrece Internet para la ayuda en los procesos de elaboración de proyectos empresariales y gestión de proyectos de innovación
- Identificar los factores condicionantes de la creación de valor en las empresas dedicadas a las actividades relacionadas con las nuevas TIC.

## Competencias

Básicas y generales	CG1 Aprendizaje autónomo CG2 Adaptación a entornos cambiantes CG3 Creatividad CG4 Liderazgo CG5 Espíritu innovador CG6 Iniciativa y espíritu emprendedor CG7 Motivación por la calidad  CB1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en
---------------------	---

	<p>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</p> <p>CB2 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</p> <p>CB3 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</p> <p>CB4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p>CB5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>
Transversales	<p>CT1 Capacidad de análisis y síntesis</p> <p>CT2 Capacidad de organización y planificación</p> <p>CT3 Capacidad Comunicación oral y escrita en lengua nativa</p> <p>CT4 Capacidad de gestión de la información</p> <p>CT5 Capacidad de resolución de problemas</p> <p>CT6 Capacidad de toma de decisiones</p> <p>CT7 Trabajo en equipo en un entorno cambiante</p> <p>CT8 Habilidades en las relaciones interpersonales</p> <p>CT9 Razonamiento crítico</p> <p>CT10 Habilidades para la negociación y la solución de conflictos</p> <p>CT11 Habilidad para buscar y analizar información relevante procedente de fuentes diversas</p>
Específicas	CE11 Capacidad de desarrollo de planes de innovación tecnológica en las empresas

## Contenidos

- CONCEPTOS Y TIPOS DE INNOVACIÓN
- GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN Y SUS HERRAMIENTAS
- IDEACIÓN
  - CREATIVIDAD Y ANÁLISIS ESTRATÉGICO
  - DESIGN THINKING
  - LEAN STARTUP
- FINANCIACIÓN DE LA INNOVACIÓN
- PRESENTACIÓN PROYECTOS INNOVACIÓN
- ASEGURAMIENTO Y EXPLOTACIÓN DE LA INNOVACIÓN

## Metodología

METODOLOGÍA	HORAS	HORAS DE TRABAJO PRESENCIAL	HORAS DE TRABAJO NO PRESENCIAL
Sesiones Teóricas	30	70 (46,7%)	
Sesiones Prácticas	30		
Tutorías	5		
Exámenes	5		
Estudio y preparación de contenidos	20		80 (53,3%)
Elaboración de trabajos	30		
Análisis casos prácticos y ejercicios	30		
<b>TOTAL</b>		<b>70</b>	<b>80</b>

En la asignatura combinan los aspectos teóricos con la práctica para dar a conocer al alumno los aspectos clave de la gestión de la innovación en las organizaciones.

**Clases teóricas** mediante clases magistrales y basadas en la exposición y reflexión de los conceptos teóricos de la asignatura, buscando cuando el tema lo requiera la colaboración del alumno.

**Clases prácticas** el alumno analizará y aplicará los conocimientos teóricos en casos prácticos mediante resolución de ejercicios, aprendizaje basado en problemas y casos de estudio, siempre con la ayuda del profesor. Se utilizarán los medios tecnológicos necesarios para llevar a cabo todas estas actividades.

## Criterios de evaluación

Se evaluarán las competencias adquiridas por los alumnos en cada uno de los temas desarrollados mediante una prueba final, diferentes trabajos de carácter práctico a desarrollar a lo largo del curso, además de un proyecto o trabajo más completo a realizar en grupo.

La calificación final de la asignatura estará constituida en un 20% por los casos prácticos y ejercicios realizados en clase a lo largo del curso. Un 50% corresponderá a la prueba final individual de carácter teórico práctico a realizar por cada alumno. En esta prueba, dividida en dos pruebas parciales, se ha de obtener al menos una calificación de 4 sobre 10 para poder optar a calcular por la nota media ponderada final. Los alumnos que superen las dos pruebas parciales que se realizarán durante el curso, podrán quedar eximidos de la realización de la prueba final, si bien es cierto que podrán hacer la misma con el objeto de subir nota. Sendas pruebas parciales harán media siempre y cuando se obtenga una calificación de al menos 4 puntos sobre 10 en cada una de ellas.

Finalmente en grupo, se ha de elaborar una memoria final y portfolio de un proyecto de I+D completo propuesto por los propios alumnos. El trabajo abarcará desde la selección y evaluación del proyecto, así como su redacción para la presentación del mismo, hasta el planteamiento de su plan de explotación y protección de conocimiento. Todo ello a su vez, haciendo uso de las metodologías y herramientas trabajadas en clase para cada aspecto mencionado. Este proyecto tiene un peso del 30% sobre la nota final y es imprescindible aprobarlo para hacer media con el resto y aprobar la asignatura.

El calendario previsto de las principales tareas es el siguiente:

- Primera parte prueba individual: 11 de marzo
- Entrega primera parte de proyecto de innovación en equipo: 2 de abril
- Entrega final proyecto innovación en equipo ya completo: 6 de mayo
- Segunda parte prueba individual: 13 de mayo

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Los alumnos que no aprueben la asignatura por evaluación continua deberán presentarse a la prueba final de la asignatura, si bien y en el caso de haber aprobado alguna de las dos partes de la prueba, se mantiene la nota de la parte aprobada en las siguientes convocatorias del curso académico actual y solo se tendrá que recuperar la parte suspensa.

Los alumnos con matrícula extraordinaria han de realizar una única prueba individual.

## Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

#### BIBLIOGRAFÍA

Durante la asignatura no se seguirá el contenido de ningún libro específico. Las explicaciones impartidas en clase por el profesor de la asignatura pueden completarse con cualquiera de los siguientes libros-documentos (entre otros):

Asociación Española de Normalización (AENOR) (2014). Norma UNE 166002. Gestión de la I+D+i

#### SITIOS WEB DE INTERÉS

Sistema de Gestión de I+D+i UNE 166002 y certificación I+D+i de AENOR

<https://www.aenor.com/certificacion/idi/gestion-idi>

Diseño y Administración de Proyectos de innovación Tecnológica

<http://www.oei.es/historico/cursosctsi/gestacion.pdf>

Gestión de proyectos empresariales de I+D+I y su financiación

<https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/17189>

Gestión de proyectos y las innovaciones

<https://tecnologiaeducativaunefa.files.wordpress.com/2012/11/eq-no-02-gestic3b3n-de-proyectos-y-las-innovaciones.pdf>

Cámara de Comercio de España – Herramientas de gestión de la innovación

<https://www.camara.es/innovacion-y-competitividad/como-innovar/herramientas>

Guía práctica: La gestión de la Innovación en 8 pasos

<http://www.fundacionede.org/gestioninfo/docs/contenidos/8pasosinnovacion.pdf>

Las 10 herramientas para innovadores que producen resultados reales

<http://innolandia.es/10-herramientas-para-innovadores/>

Observatorio Virtual de Transferencia de Tecnología - Gestión de la innovación

[http://www.ovtt.org/gestion\\_gestion\\_de\\_la\\_innovacion](http://www.ovtt.org/gestion_gestion_de_la_innovacion)

Buscador de convocatorias de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECyT)

<https://www.fecyt.es/es/convocatorias>

Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial (CDTI)

<https://www.cdti.es/>

Oficina española de patentes y marcas

<http://www.oepm.es>

Oficina Europea de Patentes

<http://www.epo.org/>

Oficina Estadounidense de Patentes y Marcas

<https://www.uspto.gov/>

Organización Mundial de la Propiedad Industrial

<http://www.wipo.int>

Programa Marco de Investigación e Innovación de la Unión Europea (H2020)

[https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/sites/horizon2020/files/H2020\\_ES\\_KI0213413E\\_SN.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/sites/horizon2020/files/H2020_ES_KI0213413E_SN.pdf)

## PLATAFORMA MOODLE

Al principio de cada tema se dejarán a disposición de los alumnos las presentaciones de PowerPoint que se impartirán en clase con el objetivo de que el alumno pueda realizar un acercamiento previo de la temática a tratar.



Del mismo modo, el material utilizado en las sesiones prácticas se publicará en la plataforma para que los alumnos dispongan de toda la información necesaria para la elaboración de los diferentes casos de estudio.

## TUTORÍAS

Existe un horario de atención tutorial durante ocho horas a la semana para que el alumno que reciba el apoyo y las aclaraciones que crea oportunas.

## Breve CV del profesor responsable

**Ana María Feroso García** es doctora y licenciada en Informática por la Universidad de Deusto. Actualmente profesora catedrática de Ingeniería del Software en la Facultad de Informática de la Universidad Pontificia de Salamanca y con más de 20 años de experiencia en la docencia principalmente en el área de la Ingeniería del Software. Posee la acreditación de profesor de universidad privada y profesor contratado doctor por la ACSUCYL, la certificación como PMP (Professional Project Management) otorgada por el PMI (Project Management Institute) y la acreditación de Scrum Máster (PSM I) por Scrum.org y por European Scrum. Posee un sexenio de investigación vivo y ha participado como investigador colaborador e investigador principal en más de 30 proyectos competitivos relacionados con sus áreas de docencia e investigación. Es autora y coautora de numerosas publicaciones científicas indexadas en los principales rankings de referencia (JCR y SCOPUS), cuenta con numerosos registros software de propiedad y ha participado como ponente en varias Conferencias Nacionales e Internacionales.

**Lucía Martín Gómez** obtuvo, en 2016, el título de Graduada en Ingeniería Informática por la Universidad de Salamanca. En la misma universidad amplió su formación realizando el Máster de Sistemas Inteligentes durante el curso 2016-2017. De manera complementaria recibió una amplia formación musical y obtuvo el título de violinista en el Conservatorio Profesional de Salamanca en el año 2012. Actualmente cursa sus estudios de doctorado en Ingeniería Informática conjugando sus conocimientos musicales con la Inteligencia Artificial, el procesamiento de información multimedia y la extracción de datos de Redes Sociales. Ha participado en diversos proyectos de investigación relacionados con el Internet de las Cosas, el Análisis de Redes Sociales y la Industria 4.0 a nivel nacional y europeo. Adicionalmente, en el ámbito de la investigación, ha presentado trabajos y ha colaborado como comité organizador de algunos congresos internacionales de diversas áreas dentro de la Inteligencia Artificial. En 2018 le fue concedida una Ayuda para la Contratación de Personal Investigador por la Junta de Castilla y León, y ha trabajado como científica de datos en proyectos de *big data* en la empresa Smartup.