FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura

Código	42810
Nombre	Tecnología, innovación y estrategia
Ciclo	Máster
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2020 - 2021

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2132 - M.U. en Creación y Gestión de Empresas Innovadoras	Facultad de Economía	1	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
2132 - M.U. en Creación y Gestión de Empresas Innovadoras	1 - Innovación	Obligatoria

Coordinación

Nombre	Departamento
ADAME SANCHEZ, CONSOLACION	105 - Dirección de Empresas 'Juan José Renau Piqueras'
MARCH CHORDA, ISIDRE	105 - Dirección de Empresas 'Juan José Renau Piqueras'

RESUMEN

En el entorno actual, altamente dinámico, resulta esencial comprender los fundamentos que impulsan la innovación en la empresa.

La finalidad de la asignatura estriba precisamente en conceptualizar y comprender las implicaciones de los 3 ejes que apuntalan buena parte del éxito competitivo de la empresa actual: la tecnología, la I+D y la propia innovación. Estos 3 componentes adquieren en el entorno económico-empresarial actual un papel protagonista como garantes de la competitividad.

Además de presentar, analizar y debatir el contenido e implicaciones de la tecnología, la I+D y la innovación, se pondrá especial énfasis en las distintas estrategias que las empresas pueden adoptar ante la innovación, así como la relación que guardan con la estrategia corporativa.

La asignatura incorpora varias sesiones bajo el formato de Seminario, con la presencia como invitado de un reconocido experto-profesional en la materia, que aportará una visión aplicada sobre distintos aspectos de la gestión de la innovación y del conocimiento.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

No se requieren conocimientos previos

COMPETENCIAS

2132 - M.U. en Creación y Gestión de Empresas Innovadoras

- Que los/las 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.
- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Establecer un marco de análisis válido para analizar la capacidad de innovación y su gestión tanto desde la perspectiva externa de la empresa como desde su ámbito interno.
- Conocer y comprender los efectos estratégicos de la innovación, y cómo inciden en el posicionamiento competitivo empresarial
- Conocer y comprender los procesos de formulación e implantación de las estrategias empresariales ante la innovación y el cambio.
- Conocer y comprender los condicionantes de tipo organizativo que pueden fomentar u obstaculizar la implantación de estrategias guiadas por el afán de innovar.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. BASES DE LA INNOVACIÓN

. Tecnología e I+D
. Innovación
. Modalidades de innovación
. Estrategia de innovación
. Organización innovadora

2. NUEVOS ENFOQUES EN INNOVACION

. Innovación en valor
. Innovación frugal
. Innovación abierta
. Innovación disruptiva: Océano azul

3. GESTION DE LA INNOVACION I: EXPLORACIÓN Y DESARROLLO

Screening de innovación
. Design thinking
. Desarrollo de nuevos productos
. Rapid prototyping

4. GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN II: EXPLOTACIÓN

Herramientas de gestión de la innovación
. Protección y transferencia de la tecnología y la innovación
. Análisis del impacto de la innovación

5. ENTORNO DE APOYO A LA INNOVACIÓN

. Programas de apoyo a la innovación
. Instituciones de impulso a la innovación
. Bases de datos de innovación
. Indicadores de innovación a nivel empresarial y territorial

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	45,00	100
Asistencia a eventos y actividades externas	15,00	0
Elaboración de trabajos en grupo	15,00	0
Elaboración de trabajos individuales	10,00	0
Estudio y trabajo autónomo	25,00	0
Lecturas de material complementario	10,00	0
Preparación de clases de teoría	5,00	0
Resolución de casos prácticos	15,00	0
TOTAL	**140,00**	

METODOLOGÍA DOCENTE

En las sesiones teórico-prácticas, el profesor/a desarrollará los principales conceptos teóricos recogidos en el programa utilizando un modelo mixto “lección magistral-modelo participativo”. Se acudirá al estudio de diversos **casos reales** para fomentar el debate en clase.

Se recurrirá al uso de una plataforma de simulación en la cual se aplicarán los conocimientos desarrollados en la asignatura. El alumno contará normalmente , aunque no siempre, con la documentación de contenidos teóricos necesarios antes del tratamiento correspondiente en clase, a través del la aplicación “Aula Virtual”: http://aulavirtual.uv.es

EVALUACIÓN

La evaluación del módulo se efectuará en base a la siguiente distribución:

- Parte teórica:
  - Examen: 25% de la calificación final
- Parte práctica:
  - Trabajos individuales y en equipo: 65 % de la calificación final
- Asistencia, participación: 10 % de la calificación final.

REFERENCIAS

Básicas

- Valls, J. Escorsa, P. (2003), Tecnología e innovación en la empresa. dirección y gestión, Edicions UpC, Barcelona
- Fernandez, E. (2005), Estrategia de innovación, Thomson, Madrid
- Benavides, C.A. (1998), Tecnologia, innovación y empresa, Pirámide, Madrid
- Gaynor, G. (1999), Manual de gestión en tecnologia, McGrawHill, Madrid
- www.cotec.es
- West, A. (2002), Estrategia de innovación, Fundación COTEC, Madrid
- Tidd, J., Bessant, J. (2007), Managing innovation, John Wiley and Sons, London
- Kim, W,C, Mauborgne, R. (2005), Blue Ocean Strategy, Harvard Business Press
- March, I. (2016), Innovación y desempeño en la empresa valenciana, Universitat de Valencia e Improven

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno