

Guía docente

Identificación de la asignatura

Asignatura / Grupo	11538 - Promoción de Innovación Tecnológica / 1
Titulación	Máster Universitario en Ingeniería Informática
Créditos	6
Período de impartición	Segundo semestre
Idioma de impartición	Castellano

Profesores

Profesor/a	Horario de atención a los alumnos					
	Hora de inicio	Hora de fin	Día	Fecha inicial	Fecha final	Despacho / Edificio
Antonio Bibiloni Coll toni.bibiloni@uib.es						Hay que concertar cita previa con el/la profesor/a para hacer una tutoría
Javier Jofre González-Granda javier.jofre@uib.es						Hay que concertar cita previa con el/la profesor/a para hacer una tutoría
Javier Varona Gómez xavi.varona@uib.es						Hay que concertar cita previa con el/la profesor/a para hacer una tutoría

Contextualización

Esta asignatura tiene como objetivo proporcionar una formación específica sobre la gestión de la innovación tecnológica y pretende proporcionar conocimientos, capacidades y habilidades para promover y trabajar en proyectos de I+D+I públicos o privados. Se centrará básicamente en tres temas principales: la elaboración y presentación de un proyecto de I+D+I en una línea de financiación pública nacional o europea; la gestión del ciclo de vida del proyecto; y, finalmente, la explotación de los resultados del proyecto.

Requisitos

Competencias

Específicas

- * CE1 - Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Ingeniería Informática, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares. .
- * CE3 - Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación. .

Guía docente

Genéricas

- * CG1 - Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la Ingeniería informática. .
- * CG3 - Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares. .
- * CG5 - Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales. .
- * CG6 - Capacidad para la dirección general, dirección técnica y dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática. .
- * CG10 - Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la Informática. .

Básicas

- * Se pueden consultar las competencias básicas que el estudiante tiene que haber adquirido al finalizar el máster en la siguiente dirección: http://estudis.uib.cat/es/master/comp_basiques/

Contenidos

En concordancia con las competencias asociadas a esta asignatura, se espera que a lo largo de la misma el alumno adquiera:

- * Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos.
- * Capacidad para posicionar la innovación como un área estratégica en la gestión de la empresa, desde la perspectiva del ingeniero.
- * Conocer métodos para detectar propuestas de innovación y su viabilidad económico financiera.

Con el objetivo de consolidar las capacidades anteriores, y en consecuencia las competencias genéricas y específicas indicadas, se proponen los siguientes contenidos temáticos.

Contenidos temáticos

- T1. Política y estrategias de innovación tecnológica en la empresa.
Introducción de los conceptos relacionados con la innovación y su gestión dentro de la empresa.
- T2. Gestión de la innovación.
Proporciona los conocimientos, técnicas y herramientas de la gestión de los proyectos de innovación.
- T3. Financiación de la innovación en la empresa.
Se explicarán los procesos y las condiciones para presentar proyectos de I+D+I en diferentes convocatorias público/privadas de financiación.
- T4. Propiedad industrial e intelectual.
Explicación de las formas de protección de resultados de la innovación y las modalidades de transferencia de tecnología (licencias).
- T5. Empresas de base tecnológica.

Guía docente

El Plan de Negocio para empresas basadas en la innovación tecnológica y empresas derivadas de proyectos de I+D+I (spin-offs).

Metodología docente

El contenido teórico se expondrá en clases presenciales de teoría basadas en textos de referencia a los que el alumno tendrá acceso a través de campus extens. Los conceptos teóricos presentados serán aplicados a la resolución de casos prácticos, tanto durante las clases teóricas (cuando sea apropiado), como en clases específicas de prácticas, o en tutorías en grupo reducido o individual.

El alumno resolverá prácticas sencillas de refuerzo de los conceptos vistos en clase. Asimismo, para profundizar en dichos conceptos, se propondrán prácticas de complejidad superior. El seguimiento de dicho trabajo se realizará tanto en clase como a través de tutorías, donde en grupo reducido o a nivel individual se procederá a la discusión e intercambio de información entre alumno(s) y profesor. Este tipo de actividad puede llevar asociada la exposición oral de trabajos por parte de los alumnos.

Con el propósito de favorecer la autonomía y el trabajo personal del alumno, la asignatura forma parte del proyecto Campus Extens. Este proyecto incorpora el uso de herramientas telemáticas para conseguir una enseñanza universitaria flexible y a distancia. De esta forma, el alumno dispondrá de documentos electrónicos y enlaces a Internet relacionados con los contenidos de la asignatura, enunciados de problemas/ prácticas.

Actividades de trabajo presencial (1,44 créditos, 36 horas)

Modalidad	Nombre	Tip. agr.	Descripción	Horas
Clases teóricas	Clases magistrales	Grupo grande (G)	Mediante el método expositivo el profesor establecerá los fundamentos teóricos y prácticos sobre los diferentes aspectos tratados en las unidades didácticas que componen la asignatura. Las clases teóricas consistirán en sesiones que podrán alternar la exposición de contenidos con la resolución de prácticas.	21
Seminarios y talleres	Aprendizaje basado en resolución de casos prácticos	Grupo mediano (M)	Mediante el método de aprendizaje basado en problemas, los alumnos deberán resolver un conjunto de casos prácticos. El objetivo es facilitar la comprensión de los conceptos teóricos vistos en clase, así como introducir al alumnado en los aspectos prácticos de la asignatura.	12
Evaluación	Exposición de los casos prácticos	Grupo mediano (M)	A través de la presentación oral de los casos de estudio se evaluará el nivel de adquisición de los contenidos y las competencias específicas de la asignatura. Cada caso podrá tener una parte consistente en la resolución de problemas y siempre contendrá una parte relacionada con los conceptos teóricos.	3

Al inicio del semestre estará a disposición de los estudiantes el cronograma de la asignatura a través de la plataforma UIBdigital. Este cronograma incluirá al menos las fechas en las que se realizarán las pruebas de evaluación continua y las fechas de entrega de los trabajos. Asimismo, el profesor o la profesora informará a los estudiantes si el plan de trabajo de la asignatura se realizará a través del cronograma o mediante otra vía, incluida la plataforma Aula Digital.

Guía docente

Actividades de trabajo no presencial (4,56 créditos, 114 horas)

Modalidad	Nombre	Descripción	Horas
Estudio y trabajo autónomo individual	Estudio propio para adquisición de competencias.	Cada alumno deberá dedicar cierto tiempo personal a asimilar los contenidos teóricos impartidos por el profesor en las clases magistrales, y a resolver los casos prácticos propuestos. Parte de estos casos prácticos serán resueltos por el profesor o por los alumnos en clase.	70
Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo	Casos prácticos	Cada alumno deberá dedicar cierto tiempo adicional fuera de clase a resolver los casos prácticos propuestos. La solución dada a los casos prácticos que se indiquen deberá ser entregada para su posterior evaluación por parte del profesor.	44

Riesgos específicos y medidas de protección

Las actividades de aprendizaje de esta asignatura no conllevan riesgos específicos para la seguridad y salud de los alumnos y, por tanto, no es necesario adoptar medidas de protección especiales.

Evaluación del aprendizaje del estudiante

Se valorarán las competencias establecidas en la asignatura mediante la aplicación de una serie de procedimientos de calificación a cada actividad propuesta como evaluable. La tabla de este apartado describe, para cada actividad evaluable, la técnica de evaluación que se aplicará, la tipología (recuperable, no recuperable), los criterios de calificación, y el peso en la calificación total de la asignatura según el itinerario evaluativo. La asignatura contempla un único itinerario evaluativo ("A") adaptado tanto para personas que pueden asistir diariamente a clase como para aquellas personas que no pueden hacerlo. Los alumnos se comprometen a realizar todas las actividades incluidas en el itinerario "A".

El alumno obtendrá una calificación numérica entre 0 y 10 por cada actividad evaluable, la cual será ponderada según su peso, a fin de obtener la calificación global de la asignatura.

Fraude en elementos de evaluación

De acuerdo con el artículo 33 del Reglamento académico, "con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda seguir contra el estudiante infractor, la realización demostradamente fraudulenta de alguno de los elementos de evaluación incluidos en guías docentes de las asignaturas comportará, a criterio del profesor, una minusvaloración en su calificación que puede suponer la calificación de «suspense 0» en la evaluación anual de la asignatura".

Guía docente

Exposición de los casos prácticos

Modalidad	Evaluación
Técnica	Trabajos y proyectos (no recuperable)
Descripción	A través de la presentación oral de los casos de estudio se evaluará el nivel de adquisición de los contenidos y las competencias específicas de la asignatura. Cada caso podrá tener una parte consistente en la resolución de problemas y siempre contendrá una parte relacionada con los conceptos teóricos.
Criterios de evaluación	Control de la aportación de opiniones y opciones posibles como parte de los casos prácticos propuestos. Competencias Evaluadas: CG1, CG3, CG5, CG6, CG10, CE1, CE3.

Porcentaje de la calificación final: 30%

Casos prácticos

Modalidad	Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo
Técnica	Informes o memorias de prácticas (no recuperable)
Descripción	Cada alumno deberá dedicar cierto tiempo adicional fuera de clase a resolver los casos prácticos propuestos. La solución dada a los casos prácticos que se indiquen deberá ser entregada para su posterior evaluación por parte del profesor.
Criterios de evaluación	Corrección y completitud de los resultados incluidos en el informe. Completitud, claridad y orden de exposición del informe descriptivo. Nota: para evitar malentendidos, se informa que aquellas prácticas que presenten una similitud exagerada a juicio del profesor serán consideradas copiadas, y merecerán en ese caso la calificación de suspenso, sin detrimento de otras acciones académico-administrativas. Competencias Evaluadas: CG1, CG3, CG5, CG6, CG10, CE1, CE3.

Porcentaje de la calificación final: 70%

Recursos, bibliografía y documentación complementaria

Bibliografía complementaria

Gestión de la I+D+i. 5.ª edición, Editorial: AENOR. ISBN: 978-84-8143-807-9.

Otros recursos

Apuntes del profesor y otros recursos formativos disponibles en Campus Extens.