



viu

Universidad
Internacional
de Valencia

Guía de Asignatura

ASIGNATURA: Gestión de la innovación y el cambio

Título: Grado en ADE

Materia: Optatividad

Créditos: 6

Índice

1. Organización general	3
1.1. Datos de la asignatura	3
1.2. Introducción a la asignatura.....	3
1.3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	3
2. Contenidos/temario.....	5
3. Metodología.....	5
4. Actividades formativas.....	6
5. Evaluación.....	8
5.1. Sistema de evaluación	8
5.2. Sistema de calificación.....	9
6. Bibliografía	9

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	Grado en ADE
ASIGNATURA	Gestión de la innovación y el cambio
NOMBRE ASIGNATURA	Gestión de la innovación y el cambio
Carácter	Optatividad
Curso	Tercero
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

La asignatura aborda estrategias para fomentar la innovación empresarial y gestionar procesos de cambio organizacional. Se centra en identificar oportunidades, implementar tecnologías disruptivas y liderar transformaciones, promoviendo la adaptabilidad y competitividad en entornos dinámicos.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

CC4 - Que los y las estudiantes sean capaces de demostrar conocimientos de usuario en el uso eficiente y eficaz de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al ámbito de estudio. TIPO: Conocimientos o contenidos

CC5 - Que los y las estudiantes sean capaces de mostrar la adquisición de un dominio del lenguaje específico propio del área de estudio. TIPO: Conocimientos o contenidos

H01 - Competencias de gestión, planificación, capacidad de aprendizaje y trabajo autónomo TIPO: Habilidades o destrezas

H18 - Que los y las estudiantes sean capaces de mostrar una actitud proactiva hacia los Derechos Humanos, el respeto a la igualdad de género, hacia la multiculturalidad y a la diferencia, y rechacen cualquier tipo de discriminación hacia personas con discapacidad. TIPO: Habilidades o destrezas

H21 - Que los y las estudiantes sean capaces de desarrollar y mostrar actitudes que impliquen un compromiso claro con la ética profesional. TIPO: Habilidades o destrezas

H22 - Que los y las estudiantes sean capaces de desarrollar habilidades que favorezcan su aprendizaje de forma autónoma a lo largo de su vida. TIPO: Habilidades o destrezas

CC4 - Que los y las estudiantes sean capaces de demostrar conocimientos de usuario en el uso eficiente y eficaz de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al ámbito de estudio. TIPO: Conocimientos o contenidos

CC5 - Que los y las estudiantes sean capaces de mostrar la adquisición de un dominio del lenguaje específico propio del área de estudio. TIPO: Conocimientos o contenidos

H01 - Competencias de gestión, planificación, capacidad de aprendizaje y trabajo autónomo
TIPO: Habilidades o destrezas

H17 - Que los y las estudiantes sean capaces de aplicar sus habilidades en el trabajo colaborativo para el manejo y resolución de conflictos. TIPO: Habilidades o destrezas

H18 - Que los y las estudiantes sean capaces de mostrar una actitud proactiva hacia los Derechos Humanos, el respeto a la igualdad de género, hacia la multiculturalidad y a la diferencia, y rechacen cualquier tipo de discriminación hacia personas con discapacidad. TIPO: Habilidades o destrezas

H19 - Que los y las estudiantes sean capaces de asumir un compromiso con la calidad durante sus estudios. TIPO: Habilidades o destrezas

H20 - Que los y las estudiantes sean capaces de demostrar un nivel de madurez intelectual que les permita participar críticamente en los procesos de innovación científica y tecnológica. TIPO: Habilidades o destrezas

H21 - Que los y las estudiantes sean capaces de desarrollar y mostrar actitudes que impliquen un compromiso claro con la ética profesional. TIPO: Habilidades o destrezas

H22 - Que los y las estudiantes sean capaces de desarrollar habilidades que favorezcan su aprendizaje de forma autónoma a lo largo de su vida. TIPO: Habilidades o destrezas

CC4 - Que los y las estudiantes sean capaces de demostrar conocimientos de usuario en el uso eficiente y eficaz de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al ámbito de estudio. TIPO: Conocimientos o contenidos

CC5 - Que los y las estudiantes sean capaces de mostrar la adquisición de un dominio del lenguaje específico propio del área de estudio. TIPO: Conocimientos o contenidos

H01 - Competencias de gestión, planificación, capacidad de aprendizaje y trabajo autónomo

TIPO: Habilidades o destrezas

RA.CE01 Diferenciar y contrastar las tipologías de desarrollo de la creatividad y de los procesos de innovación.

RA.CE02. Identificar y diferenciar las características del emprendimiento y del intra emprendimiento.

RA.CE03 Conocer el funcionamiento de cualquier área funcional de una empresa.

RA.CE04 Saber analizar los procesos de internacionalización y contratación internacional de las empresas. RA.CE05 Examinar los ecosistemas de innovación y las metodologías para emprender.

RA.CE06 Conocer y aplicar procesos de inteligencia competitiva.

RA.CE07 Conocer y contrastar las particularidades de los nuevos modelos de negocio.

RA.TT01.- Aplicar herramientas adecuadas de análisis y visualización de datos masivos en la toma de decisiones empresariales.

RA.TT02.- Analizar los costes y viabilidad de la implantación de una solución tecnológica en un contexto de digitalización de empresas.

RA.TT03.- Implementar soluciones de comercio electrónico adaptadas a las necesidades y características del consumidor digital.

RA.TT04.- Conocer las tecnologías que forman parte de la Industria 4.0 y sus posibles aplicaciones en entornos empresariales.

RA.TT05.- Utilizar metodologías ágiles en la dirección y gestión de proyectos empresariales

2. Contenidos/temario

- Creatividad e innovación
- Principios de gestión de la innovación en la empresa
- La Inteligencia competitiva
- Sistematización de la innovación

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo-diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

Actividades formativas	Horas de dedicación	Presencialidad	Sincronía
Clases expositivas	12	0%	100%
Clases prácticas	14	0%	100%
Seminarios	2	0%	100%
Actividades y trabajos prácticos	20	0%	0%
Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos	10	0%	0%
Estudio autónomo	75	0%	0%
Tutorías	15	0%	30%
Examen final	2	0%	0%

1. Clases presenciales

2. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

a. Clases expositivas: El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.

b. Clases prácticas: El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades

prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:

I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.

II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el feedback oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.

III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

c. Seminarios: En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

3. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

a. Actividades y trabajos prácticos: se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, one minute paper, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Estas actividades serán seleccionadas por el profesor en función de las necesidades docentes. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

b. Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos: se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante revisa o emplea recursos didácticos (bibliografía, videos, recursos interactivos) bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor; con el objetivo de profundizar en los contenidos abordados en las sesiones teóricas y prácticas. Estas sesiones permiten la reflexión o práctica por parte del estudiante, y pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades y trabajos prácticos. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

4. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y e-mail.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30%.

5. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir

las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

6. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia online (proctoring) de la universidad.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Informes	10	40
Trabajos y actividades grupales	10	40
Examen final	40	60

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final)** con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

Será facilitada por el responsable de la asignatura al inicio del curso