



# GUÍA DOCENTE **INNOVACIÓN EN LAS TIC**

Coordinación: MATEO FORNES, JORDI

Año académico 2022-23

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	INNOVACIÓN EN LAS TIC			
<b>Código</b>	102385			
<b>Semestre de impartición</b>	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación	2	OBLIGATORIA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	PRALAB	TEORIA	
	<b>Número de créditos</b>	3	3	
	<b>Número de grupos</b>	1	1	
<b>Coordinación</b>	MATEO FORNES, JORDI			
<b>Departamento/s</b>	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	<p>Globalmente la asignatura tiene 150 horas de trabajo repartidas en 60 horas (30h presenciales y 30h virtuales) y 90 horas de trabajo individual del estudiante.</p> <p>6 ECTS = 25 * 6 = 150 horas de trabajo</p> <p>20% --&gt; 30 horas presenciales</p> <p>20% --&gt; 30 horas virtuales</p> <p>60% --&gt; 90 horas de trabajo autónomo del estudiante</p>			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Catalán (en Castellano si algún alumno muestra dificultades con el Catalán). El material de la asignatura en Inglés.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
TOMAS GLEYAL, MARC	marc.tomas@udl.cat	6	

## Objetivos académicos de la asignatura

- Analizar el entorno y realizar propuesta de innovación.
- Fomentar la emprendeduría.
- Ser capaz de integrar la innovación en estrategias empresariales.
- Gestionar proyectos innovadores.
- Ser capaz de financiar proyectos de I+D.
- Adquirir conocimientos sobre usuarios y construir modelos empáticos y arquetipos de clientes.
- Aplicar metodologías para generar innovación creativa y sostenible.
- Analizar un proyecto innovador y su viabilidad económica.

## Competencias

### Básicas:

- **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
- **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
- **CB4:** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

### Transversales:

- **CT2:** Adquirir un dominio significativo de una lengua extranjera, especialmente del inglés
- **CT3:** Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación
- **CT4:** Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales
- **CT6:** Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional.

### Generales:

- **CG5:** Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones
- **CG6:** Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos informáticos.

### Específicas:

- **CE6:** Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad.
- **CE22:** Capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos para proponer soluciones tecnológicas innovadoras en el ámbito de las aplicaciones digitales interactivas.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

### Tema 1: Introducción a la innovación

- Concepto de innovación
- Ciclo de la innovación
- Grados de innovación
- Ejemplos de innovación

### Tema 2: Design Thinking

- Concepto
- Metodologías para la creación de ideas
- Aplicación en sectores empresariales
- Ejemplos

## Tema 3: Lean Startup

- Concepto
- Metodología
- Ejemplos

## Tema 4: Transformación Digital

- Concepto
- Innovación y transformación digital
- Etapas de la transformación digital
- Barreras de la transformación digital

## Tema 5: Gestión del riesgo

- Introducción a la gestión del riesgo
- Tipos de riesgo
- Herramientas de medida y de manejo del riesgo
- Ejemplos

## Tema 6: Open Innovation

- El contexto de la innovación abierta
- Escenarios y elementos principales
- Ejemplos

## Tema 7: Aspectos legales de la innovación

- Marcas registradas y diseños
- Creación y gestión de patentes
- Propiedad intelectual

## Tema 8 : Financiación de proyectos innovadores

- Ecosistemas y plataformas de innovación
- Canales de financiación
- Selección de oportunidades
- Ejemplos y casos prácticos

## Ejes metodológicos de la asignatura

Se utiliza una metodología activa donde el alumno es el **protagonista** de su aprendizaje (aprender a aprender) y es **responsable** de decidir que producto final quiere desarrollar y que conocimientos necesita para conseguir los objetivos de cada entrega. Se propone una metodología **cooperativa** trabajando en equipos de 3 a 4 integrantes para fomentar la interdisciplinariedad. Los estudiantes de forma **incremental** desarrollarán una idea innovadora i realizarán todos los pasos para **transformar** su **idea** en un **startup tecnológica**. Se parte siempre de los conocimientos previos introducidos en las sesiones teóricas y/o vistos en otros cursos de este grado. Se respetan los distintos ritmos de trabajo de cada grupo.

Se utiliza una metodología híbrida que fomenta la competición saludable y sostenible entre los equipos con sesiones de **CoWorking**. En esta sesiones los grupos recibirán consejos de los otros grupos para mejorar sus proyectos. De esta forma se fomenta una competición para ganar el concurso final (Startapp contest) pero también colaboran para llegar a la meta en las mejores condiciones posibles. Este modelo pretende incentivar las habilidad y competencias relacionadas con el *trabajo en equipo, las capacidades de investigación, liderazgo, capacidad crítica, etc.* al mismo tiempo que se asimilan los conocimientos de la asignatura. Las entrega son **funcionales** con *feedback* y *sugerencias* constantes del profesorado y la resta de los equipos, permitiendo las acciones de **pivote** y **correcciones**.

Finalmente, los estudiantes aprenderán cómo promover e incorporar la **transformación digital** en los modelos de negocios actuales. Las clases se utilizarán para presentar los fundamentos teóricos y practicar los contenidos de la asignatura, las sesiones de trabajo en grupo, las sesiones de presentación y la evaluación del trabajo realizado y otras actividades relacionadas con el desarrollo del proyecto.

### Proyecto común:

Todas las actividades y entregas se realizan bajo el paraguas de un proyecto común de desarrollo de aplicaciones innovadoras. Este proyecto en común se desarrolla en:

1. *Especificación y Análisi de Sistemas Interactivos*
2. *Experiència de usuario*
3. *Innovación en las TIC*
4. *Aplicaciones para Dispositivos Móviles.*

En el proyecto hay 3 cursos (1,2 y 4) centrados en aspectos importantes de desarrollo de aplicaciones ( análisis de requisitos, desarrollo centrado en el usuario, metodologías ágiles o patrones de diseño) y un curso (3) dónde se aprende a lanzar proyectos innovadores al

mercado. El proyecto tiene como objetivo animar y fomentar en los estudiantes a enfrentarse a un escenario real, que pretende consolidar una startup innovadora basada en una aplicación para dispositivos móviles y a desarrollar competencias relacionadas con la organización, comunicación y relaciones humanas para coordinar el equipo y aprender a vender las ideas.

## Plan de desarrollo de la asignatura

Semana	Teoría	Laboratorio	Trabajo autónomo
1	T1	M1	I1
2	T2	M1	I2
3	T3	M2	I3
4	M2	M2	I4
5	M2	M2	I3
6	T4	M2	I4
7	M3	M3	I5
8	Primer Parcial		
9	FIESTA	M3	I6
10	T4	M4	I7
11	T5	M5	I8
12	T6	M5	I9
13	T7	FIESTA	I10
14	T8	M6	I10
15	M6	M6	I10
16	Segundo Parcial		
17			
18			
19	Recuperaciones;		

## Sistema de evaluación

La evaluación del curso contempla la adquisición de las competencias específicas del curso con una ponderación del **80%** (*tests + milestones*). Este **80%** representa la realización de las actividades y entregas relacionadas con el proyecto con y los tests de validación de contenidos.

El **20%** restante (proyecto común) representa la nota del trabajo en equipo y la culminación del proyecto. Este **20%** es una nota común en los 4 cursos que forman el proyecto. Esta nota se calcula mediante la valoración del profesorado, de los estudiantes, de las aportaciones personales al proyecto, de la constancia y organización en el desarrollo de las tareas semanales. Se basa en dos bloques:

- **Presentación final** (Concurso StartApp). Defensa pública delante de un jurado en un formato similar a una ronda de inversión real. En esta presentación se tiene que justificar también el diseño, la usabilidad y el MVP. Tiene un peso del **10%** de la nota final.
- **Seguimiento y Gestión**. En este punto el profesorado hará un seguimiento intensivo en reuniones de control. También se evaluará el

uso del Github i la actualización del wordpress de cada equipo. Finalmente, se considerará las capacidades de gestión y organización mediante el uso de métodos y herramientas de project management que se presentaran en los cursos. Tiene un peso del **10%** de la nota final.

Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
<b>Tests (T)</b>	<b>10%</b>	NO	SI	SI	NO
<b>Milestone 1 (M1)</b> (I1 + I2)	<b>10%</b>	NO	SI	SI	SI
<b>Milestone 2 (M2)</b> (I3 + I4)	<b>10%</b>	NO	SI	SI	SI
<b>Milestone 3 (M3)</b> (I5 + I6)	<b>10%</b>	NO	SI	SI	SI
<b>Milestone 4 (M4)</b> (I7)	<b>10 %</b>	NO	SI	SI	SI
<b>Milestone 5 (M5)</b> (I8)	<b>10 %</b>	NO	SI	SI	SI
<b>Milestone 6 (M6)</b> (I9 + I10)	<b>20 %</b>	NO	SI	SI	SI
<b>Proyecto Común (PC)</b>	<b>20%</b>	NO	SI	SI	SI
<b>Nota final: 10% T + 20% PC + 10% M1 + 10% M2 + 10% M3 + 10% M4 + 10% M5 + 20% M6</b>					
***Para tener superada la asignatura es necesario que la nota final sea mayor o igual que 5.					
<b>Consideraciones:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>NO</b> hay exámenes de la asignatura. El día del examen se reserva para la presentación final del proyecto en común (segundo parcial) y por presentar un pitch en formato vídeo (primer parcial).</li> <li>• Se puede cursar el proyecto sin la necesidad de matricular los 4 cursos a la vez. Los estudiantes que no se matriculen a los 4 cursos tendrán la misma evaluación, con la diferencia que serán forzados a liderar las partes del proyecto y de la presentación final de los cursos matriculados. Esto fomenta la figura cada vez más común del <b>freelance</b>.</li> </ul>					
<b>Recuperaciones:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Milestones:</b> Los milestones se pueden recuperar / subir nota presentando una versión mejorada (utilizando el feedback del profesor) con una nota máxima de un 9. Cada 1 de los 6 milestones se puede recuperar por separado. No se pueden recuperar de forma conjunta.</li> <li>• <b>Tests.</b> No son recuperables.</li> <li>• <b>Proyecto común:</b> Se puede recuperar haciendo una presentación oral.</li> </ul>					

## Bibliografía y recursos de información

- Tim Brown (2008), Design Thinking, Harvard Business Review.
- Lawson, Brian (2006), How Designers Think: The Design Process Demystified.
- Scott Berkun (2010), The Myths of Innovation.
- Jeff Dyer, Jeffrey M. Dyer, Hal B. Gregersen (2011), The Innovator's DNA: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators.
- Design thinkg bootleg. <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>