Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

ECONOMÍA INDUSTRIAL E INNOVACIÓN

Coordinación: VINTRO SANCHEZ, CARLA

Año académico 2018-19

ECONOMÍA INDUSTRIAL E INNOVACIÓN 2018-19

Información general de la asignatura

Denominación	ECONOMÍA INDUSTRIAL E INNOVACIÓN
Código	102409
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA
Carácter	

Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
Grado en Ingeniería en Organización Industrial y Logística	3	OBLIGATORIA	Presencial

Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6
Tipo de actividad, créditos y grupos	

Tipo de actividad	PRAULA	TEORIA
Número de créditos	3	3
Número de grupos	1	1

Coordinación	VINTRO SANCHEZ, CARLA
Departamento/s	ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	Clase presencial: 60 horas Trabajo autónomo: 90 horas
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.
Idioma/es de impartición	Catalán / Castellano
Distribución de créditos	Teoría: 3 ECTS Prácticas en el aula: 3 ECTS

ECONOMÍA INDUSTRIAL E INNOVACIÓN 2018-19

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
VINTRO SANCHEZ, CARLA	carla.vintro@udl.cat	6	

Información complementaria de la asignatura

Asignatura que se cursa en el 2º cuatrimestre del 3er curso del grado de Organización Industrial y Logística. Corresponde a la Materia "Economía" dentro del Módulo de "Formación de Tecnología Específica: Organización Industrial y Logística".

Asignatura que requiere un trabajo continuado durante todo el semestre a fin de alcanzar los objetivos de la misma. Se requiere pensamiento crítico y capacidad de abstracción.

Se recomienda visitar de forma frecuente el espacio del Campus Virtual asociado a la asignatura ya que se anuncia toda la información correspondiente.

Objetivos académicos de la asignatura

El objetivo de la asignatura es introducir a los alumnos en el campo de estudio de la Economía Industrial y la Innovación. La innovación tiene un papel fundamental en la competitividad empresarial, en el desarrollo y crecimiento económico, y en la sutentabilidad y ética de los negocios. Cada vez más, las empresas demandan un perfil de gestor de la innovación, que tenga una visión multidisciplinar, y que tenga la capacidad de desarrollar nuevas ideas y ponerlas al servicio de los stakeholders a través de la comercialización de bienes y servicios de manera exitosa en el mercado.

Resultados de aprendizaje:

- Conocer como la tecnología de la producción y los costes determinan la estructura industrial.
- Entender el poder de mercado de empresas industriales y su influencia en las decisiones estratégicas.
- Entender la importancia de la innovación dentro de la estrategia empresarial, y su relación con la competitividad y el desarrollo socioeconómico.
- Adquirir herramientas conceptuales y analíticas que permitan comprender la complejidad y naturaleza del proceso de innovación.
- Integrar el compromiso ético y sostenible en el proceso de innovación.
- Aprender herramientas de creatividad que puedan ser utilizadas en el proceso de generación de ideas innovadoras.

Competencias

B03: 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.

CG4: Resolver problemas con iniciativa, tomar decisiones, creatividad, razonamiento crítico y de comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas en el campo de la Ingeniería en Organización Industrial.

CG9: Organizar y planificar en el ámbito de la empresa, y otras instituciones y organizaciones.

CE19: Tener conocimientos aplicados de los fundamentos de la gestión de la calidad y la innovación tecnológica.

CE27: Tener conocimiento aplicado de los fundamentos de la investigación de mercados.

Contenidos fundamentales de la asignatura

Tema 1: Introducción a la economía de la innovación

- Tecnología y coste
- Agregados macroeconómicos
- Estructuras de mercado, poder de mercado e innovación
- Tipos de innovación
- Geografía de la innovación
    - Sistemas nacionales de innovación
    - Patrones sectoriales de innovación
    - Clusters
    - Distritos industriales
    - Regiones y ciudades innovadoras
    - Innovación y globalización

Tema 2: Innovación y transferencia tecnológica

- Desarrollo tecnológico. Nacional y mundial
- Diagnóstico tecnológico de la empresa
- Globalización e impacto en la transferencia tecnológica
- Infraestructuras de soporte a la innovación

Tema 3: Creatividad e innovación

- Creatividad individual y de equipos
- Estímulos y barreras
- Herramientas para la creatividad y la innovación
- Herramientas para evaluar la creatividad de un equipo

Tema 4: Dirección estratégica de la innovación

- Análisis estratégico del entorno innovador
- Análisis de recursos y capacidades tecnológicas
- Estrategias de innovación. Liderazgo vs. Seguimiento tecnológico
- Patrones de innovación:
    - Curva S
    - Modelos de difusión
    - Diseño dominante

Tema 5: Design thinking y sustentabilidad

- Innovación y sustentabilidad
- Design thinking para el desarrollo sustentable
- Design thinking y modelo de la teoría U de Otto Scharmer
- Diseñño de modelos sustentables. Modelo Canvas B
- Caso waka-waka

Tema 6: Innovación social

- La innovaci amb clients i usuaris. diment socialaci innovacis i la seva influ durant el debat. l treball presentat el Treball Final de Món social. Concepto
- Identificación de oportunidades de innovación social. Herramientas y modelos para la innovación social:
    - Stakeholders map
    - Social Business model canvas
    - Responsible innovation grid
- El emprendedor social
- Innovaciones en la BOP (Base de la Pirámide)
- Innovación social digital
- Estrategias y casos de éxito

Tema 7: Open innovation. Innovación y cooperación

- Open innovation vs. innovación tradicional
- Modelos STI (Science, Technology and Innovation) y DUI (Doing, Using and Interacting)
- Técnicas para implantar la innovación abierta:
    - Crowdsourcing
    - Outsourcing
    - Coworking
    - User innovation
    - Market place
- Cooperación con clientes y usuarios
    - Lead users. Pioneros de la innovación
    - Innovar a través de los lead users
    - Casos de éxito
- Cooperación con proveedores
    - Diseño colaborativo
    - Casos de éxito
- Cooperación con competidores
    - Asociaciones de investigación

Ejes metodológicos de la asignatura

Esta asignatura combina lecciones teóricas con aplicación práctica a través de análisis de artículos y estudio de casos.

El formato habitual de las sesiones constará de una primera parte de explicación de los conceptos principales, y a continuación se planteará una actividad práctica dirigida en el aula que permita interiorizar y consolidar los conceptos tratados en la sesión.

La mayor parte de actividades se desarrollarán en equipos de trabajo, y en algunas sesiones se harán dinámicas de grupo. En caso de ser posible también se harán visitas externas y/o seminarios.

La distribución horaria de dedicaciones será:

Tipo de actividad	Actividad presencial alumno		Actividad no presencial alumno		Tiempo total
	Objetivos	Horas	Trabajo alumno	Horas	Horas/ECTS
Lección magistral	Explicación de conceptos	30	Estudio: conocer, comprender y sintetizar conocimientos	45	75
Resolución de casos prácticos	Estudio de casos, análisis de artículos, dinámicas de grupo, etc.	20	Resolver casos	30	50
Proyecto Integrador	Desarrollo del proyecto integrador	8	Desarrollo del proyecto integrador	12	20
	Defensa del proyecto integrador	2	Preparación defensa del proyecto integrador	3	5
Totales		60		90	150

Plan de desarrollo de la asignatura

Semana 1: Introducción a la economía de la innovación

Introducción a la asignatura. Tecnología y coste. Agregados macroeconómicos. Estructuras de mercado, poder de mercado e innovación. Tipos de innovación. Geografía de la innovación. Actividades.

Semana 2-3: Innovación y transferencia tecnológica

Desarrollo tecnológico nacional y mundial. Diagnóstico tecnológico de la empresa. Globalización e impacto en la transferencia tecnológica. Infraestructuras de soporte a la innovación. Activitat de investigación. Estudio de caso aplicado a una empresa.

Semana 4: Creatividad e innovación

Creatividad individual y de equipos. Estímulos y barreras. Herramientas para la creatividad y la innovación. Herramientas para evaluar la creatividad de un equipo. Actividades. Dinámica de grupo: creatividad de equipos.

Semana 5: Dirección estratégica de la innovación

Análisis estratégico del entorno innovador. Análisis de recursos y capacidades tecnológicas. Estrategias de innovación: Liderazgo vs. Seguimiento tecnológico. Patrones de innovación. Actividad: Análisis de un artículo.

Semana 6: Design thinking y sustentabilidad

Innovación y sustentabilidad. Design thinking para el desarrollo sustentable. Design thinking y modelo de la teoría U de Otto Scharmer. Diseño de modelos sustentables. Actividad: Modelo Canvas B.

Semana 7: Design thinking y sustentabilidad (cont.)

Actividad: Estudio de Caso waka-waka

Semana 8: Innovación social

La innovaci amb clients i usuaris. diment socialaci innovacis i la seva influ durant el debat. I treball presentat el Treball Final de Món social. Concepto. Identificación de oportunidades de innovación social. Herramientas y modelos para la innovación social. Actividad: stakeholders map y social business model canvas

** 1 sesión dedicada al Proyecto Integrador (Triple layered business model canvas: economic, enviornmental-life cycle-social)*

Semana 9: Parcial 1

Semana 10: Innovación social (cont.)

El emprendedor social. Innovación social digital. Actividad: Estrategias y casos de éxito

** 1 sesión dedicada al Proyecto Integrador*

Semana 11: Open innovation. Innovación y cooperación

Open innovation vs. innovación tradicional. Modelos STI (Science, Technology and Innovation) y DUI (Doing, Using and Interacting).

** 1 sesión dedicada al Proyecto Integrador*

Semana 12: Open innovation. Innovación y cooperación (cont.)

Técnicas para implementar la innovación abierta. Crowdsourcing. Outsourcing. Coworking. User innovation. Market place. Actividad.

Semana 13: Open innovation. Innovación y cooperación (cont.)

Cooperación con clientes y usuarios. Lead users. Pioneros de la innovación. Innovar a través de los lead users. Actividad: Casos de éxito.

** 1 sesión dedicada al Proyecto Integrador*

Semana 14: Open innovation. Innovación y cooperación (cont.)

Cooperación con proveedores. Diseño colaborativo. Actividad: Casos de éxito. Cooperación con competidores. Asociaciones de investigación.

Semana 15: Tutorías. Exposiciones Proyecto Integrador

** 1 sesión dedicada al Proyecto Integrador*

Semana 16: Parcial 2

Sistema de evaluación

Parcial 1: 30%

Parcial 2: 30%

Portfolio: 25%

Proyecto integrador: 15%

El portfolio es una forma de evaluación que permite monitorear el proceso de aprendizaje y que permite aplicar la mejora continua durante todo el proceso. Es un recopilatorio de todas las actividades que evidencien los conocimientos y capacidades adquiridas. Las actividades del portfolio se realizarán mayoritariamente en el aula. Debe cuidarse la ortografía, la sintaxis y la presentación en general, indicando siempre la bibliografía.

El proyecto integrador es un trabajo en grupo que se elabora en coordinación con diversas asignaturas del curso para poder tratar un problema de ingeniería de manera transversal. En el caso del proyecto integrador de 3º curso del 2º semestre participan las asignaturas: Métodos Cuantitativos para la Logística, Sistemas de Información y Distribución, Economía Industrial e Innovación. Debe cuidarse la ortografía, la sintaxis y la presentación en general, indicando siempre la bibliografía.

Bibliografía y recursos de información

Fagerberg et al. (2005). **The Oxford Handbook of Innovation**. Oxford University Press.