Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

DIRECCIÓN DE EMPRESAS TECNOLÓGICAS Y EMPRENDIMIENTO

Coordinación: ESCRIBÀ GARRIGA, JOSEP

Año académico 2023-24

Información general de la asignatura

Denominación	DIRECCIÓN DE EMPRESAS TECNOLÓGICAS Y EMPRENDIMIENTO
Código	103082
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA
Carácter	

Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
Máster Universitario en Ingeniería Informática	1	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	ESCRIBÀ GARRIGA, JOSEP
Departamento/s	ADMINISTRACIÓ D'EMPRESES
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	30% de carga presencial (3 horas/semana) y 70% de trabajo autónomo (105 horas).
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.
Idioma/es de impartición	Inglés
Distribución de créditos	Josep Escribà Garriga (6 créditos)

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
ESCRIBA GARRIGA, JOSEP	josep.escriba@udl.cat	6	

Información complementaria de la asignatura

En esta asignatura se analiza el desarrollo de ideas de negocio de base tecnológica a través de una orientación de dirección estratégica. Se aborda la planificación de los sistemas tecnológicos para finalmente poder pasar a la planificación estratégica global de la empresa. Por otra parte se desarrollan determinadas habilidades directivas imprescindibles para los profesionales de la ingeniería que desarrolla actividades de administración de empresas.

Aunque no es necesario tener conocimientos previos sobre gestión empresarial, estos pueden ser de gran ayuda.

Objetivos académicos de la asignatura

- Analizar el papel de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones en las empresas y las instituciones.
- Aprender a hacer un análisis estratégico de una empresa del sector tecnológico.
- Aprender a realizar un plan de tecnologías desde la perspectiva de planificación estratégica.
- Presentar diferentes metodologías de análisis del entorno y de la competencia.
- Evaluar económicamente el plan de tecnologías.
- Integrar el plan de tecnologías en el plan estratégico de la empresa.
- Desarrollar habilidades directivas.

Competencias

Competencias estratégicas de la Universidad de Lleida según el Plan Director de la Docencia aprobado por el Consejo de Gobierno de la UdL del 10 de Julio de 2007.

- **UdL3:** Dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- **UdL4.** Respeto a los derechos fundamentales de igualdad entre hombres y mujeres, a la promoción de los Derechos Humanos y a los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos.
- **UdL5.** Aplicar la perspectiva de género a las funciones propias del ámbito profesional.

Competencias transversales aprobadas por la Comisión Plenaria de los Grados de Ingeniería Industrial, Ingeniería Informática e Ingeniería de la Edificación, reunida el 16 de Junio de 2008

- **EPS2.** Capacidad de considerar el contexto socioeconómico así como los criterios de sostenibilidad en las soluciones de ingeniería.
- **EPS4.** Capacidad de concebir, diseñar e implementar proyectos y/o aportar soluciones novedosas, utilizando herramientas propias de la ingeniería.
- **EPS5.** Tener motivación por la calidad y la mejora continua.

Competencias Generales que los estudiantes deben adquirir, según Resolución de 8 de junio de 2009, de la Secretaría General de Universidades.

- **CG1:** Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la Ingeniería Informática.
- **CG2:** Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo con la

normativa vigente y asegurando la calidad del servicio.

- **CG3:** Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
- **CG5.** Capacidad en la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería 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.
- **CG7.** Capacidad para la puesta en marcha, dirección y gestión de procesos de fabricación de equipos informáticos, con garantía de seguridad para las personas y bienes, la calidad final del producto y su homologación.
- **CG9.** Capacidad para entender y aplicar la responsabilidad ética, la legislación y la deontología profesional de la actividad de la profesión de Ingeniero Informático.
- **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 informática.

Competencias básicas que los estudiantes deben adquirir, según Anexo I apartado 3.3 del Real Decreto 861/2010.

- **CB1.** Poseer y comprender conocimientos que aporta una base u oportunidades de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas a menudo en un contexto de investigación.
- **CB2.** Saber aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- **CB4.** Saber comunicas sus conclusiones – y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Competencias específicas que los estudiantes deben adquirir, según Resolución de 8 de junio de 2009, de la Secretaría General de Universidades.

- **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.
- **CE2.** Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, aplicaciones, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo 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.
- **CE6.** Capacidad para asegurar, gestionar, auditar y certificar la calidad de los desarrollos, procesos, sistemas, servicios, aplicaciones y productos informáticos.
- **CE8**. Capacidad para analizar las necesidades de información que se plantean en un entorno y llevar a cabo en todas sus etapas el proceso de construcción de un sistema de información.

Contenidos fundamentales de la asignatura

1. Las ideas de negocio y su viabilidad estratégica
    1. Empresa tradicional vs empresa TIC
    2. Evaluación ideas de negocio: Modelo Canvas
2. El proceso de planificación estratégica de la empresa
    1. Misión, Visión y valores
    2. Análisis del entorno general: PEST
    3. Análisis del entorno específico: fuerzas competitivas de Porter

    4. Diagnóstico estratégico: matriz DAFO
3. La Cadena de Valor. Modelo de Porter
    1. Concepto de cadena de valor
    2. Papel de las tecnologías en la cadena de valor
4. El Plan de Tecnologías a partir del Plan estratégico de empresa
    1. Metodología
    2. Resultados y seguimiento de un Plan de Tecnologías
    3. Planificación temporal y de costes
5. Estructura económico-financiera de la idea de negocio
    1. Información económica y Balance de situación
    2. Previsiones de ingresos y gastos: cuenta de resultados
    3. Información financiera de la idea de negocio
6. Evaluación de alternativas de inversión y análisis de costes
    1. Estimación de costes de la idea de negocio
    2. Métodos de evaluación de ideas de negocio
    3. Análisis de la viabilidad de la idea de negocio
7. Las habilidades directivas
    1. Presentación de proyectos de ideas TIC
    2. Oratoria
    3. Liderazgo
    4. Elevator pitch

Ejes metodológicos de la asignatura

Los grupos, que han estado trabajando en un proyecto sobre una idea de negocio de TI, continúan trabajando en la misma idea pero desde un punto de vista de gestión estratégica.

La metodología de enseñanza se basa en el aprendizaje basado en proyectos, a través del cual, a partir de una idea tecnológica empresarial propuesta, se desarrollan los temas teóricos del curso. Este proyecto se lleva a cabo en coordinación con otros dos cursos de maestría: Gestión de proyectos de TI y Proyecto de TIC: Desarrollo e implementación (ambos en el primer semestre).

Cada semana, cada alumno recibirá:

- Tres horas de asistencia a clase. Las conferencias están organizadas por explicaciones teóricas acompañadas de ejemplos ilustrativos y resolución de problemas en la primera parte, que terminan con ejercicios prácticos en la segunda parte. Los grupos pueden aplicar en su proyecto la teoría explicada. Como material de apoyo de la clase, seguiremos las diapositivas del curso.
- Otros materiales de apoyo para seguir el tema de forma no asistencial.

Requisitos:
Modelo de negocio Canvas
Análisis estratégico de la idea informática.
Análisis DAFO de la propuesta.
Plan tecnologico
Cadena de valor de la propuesta.
Análisis de viabilidad
Propuesta de solución técnica y económica.

A lo largo del semestre se combinarán sesiones teóricas y prácticas que tienen como objetivo facilitar el proceso de aprendizaje del alumno.

Plan de desarrollo de la asignatura

La asignatura se basa en el trabajo continuado a lo largo del semestre y el objetivo final consistirá en la maduración y presentación de una idea de negocio innovadora basada en las TIC. Este proyecto se ira

desarrollando progresivamente a lo largo del cuatrimestre mediante entregas de periodicidad aproximadamente quincenal de prácticas escritas y presentaciones orales.

Estas entregas se programan de la siguiente forma:

Semana	Actividad Formativa
2	**Práctica 0:** Business Model Canvas
5	**Práctica 1:** Diseño del plan estratégico
8	**Práctica 2:** Cadena de valor de la idea de negocio
11	**Práctica 3:** Plan de tecnologías de la empresa
14	**Práctica 4:** Evaluación económica del plan de tecnologías
14	**Práctica 5:** Análisis de viabilidad del plan de tecnologías
16	**Pràctica 6:** Elevator Pitch de la idea de negocio

Sistema de evaluación

La asignatura se podrá superar por dos métodos de evaluación:

EVALUACIÓN CONTINUA:

Se basará en la realización de prácticas/presentaciones a lo largo del curso. Cualquiera de estas prácticas se puede recuperar a lo largo del cuatrimestre. Todas las prácticas son recuperables. Se corregirán las entregas realizadas en el campus virtual y se harán sugerencias a los estudiantes que podran decidir incluir o no en nuevas versiones de la misma práctica o de la siguiente. La incorporación de estas revisiones se considerará positivamente en la nota de la práctica. Si algún estudiante no supera el sistema de evaluación continua o desea mejorar su cualificación final siempre podrá presentarse a los examenes presenciales

- Práctica 0 (10%): Business Model Canvas (grupo)
    - Se avaluará:
        - Aplicación del BMC a la idea de negocio
        - Discusión de la tipología de empresa que se propona
    - Evaluadores: profesores de la assignatura
- Práctica 1 (20%): Diseño del Plan estratégico de una idea de negocio (grupo)
    - Se evaluará:
        - Aplicación de los conceptos teóricos: sectores de activitat económica, aplicación de TIC por sectores
        - Misión, Visión y valores de la empresa
        - Desarrollo de un Plan Estratégico
        - Análisis del entorno (PEST)
        - Análisis de la competencia (Fuerzas competitivas básicas de Michael Porter)
        - Metodología DAFO de diagnóstico
        - Propuesta de líneas estratégicas
        - Presentación del plan estratégico
    - Evaluadores: profesores de la asignatura
- Práctica 2 (20%): Cadena de valor de la idea de negocio (grupo)
    - Se evaluará:
        - Aplicación de los conceptos teóricos: cadena de valor
        - Clasificación de las actividades de la empresa dentro de la cadena de valor
        - Identificación de las actividades que aportan valor
        - Definición de la cadena de la valor de la empresa
    - Evaluadores: profesores de la asignatura
- Práctica 3 (15%): Plan de tecnologías de la empresa (grupo)
    - Se evaluará:

        - Aplicación de los conceptos teóricos: elaboración del plan de tecnologías
        - Detalle tecnológico de la idea de negocio
        - Asignación de recursos a las actividades del plan de tecnologías
    - Evaluadores: profesores de la asignatura
- Práctica 4 (10%): Evaluación económica del la idea de negocio (grupo)
    - Se evaluará:
        - Aplicación de los conceptos teóricos: inversión y clasificación de gastos e ingresos asociados a una idea de negocio.
        - Cuantificación económica de la inversión inicial
        - Estimación de ingresos y costes asociados
    - Evaluadores; profesores de la asignatura
- Práctica 5 (15%): Análisis de viabilidad de la idea de negocio (grupo)
    - Se evaluará:
        - Aplicación de los conceptos teóricos: evaluación de proyectos de inversión
        - Análisis de la viablidad de la idea de negocio (métodos clásicos)
        - Presentación del análisis de viabilidad
    - Evaluadores: profesores de la asignatura
- Pràctica 6 (10%): Elevator Pitch de la idea de negocio (individual)
    - Se evaluará:
        - Presentación de la idea de negocio
        - Presentación del equipo de trabajo
        - Aspectos económicos de la idea de negocio
    - Evaluadores: profesores de la signatura y profesores externos de la escuela

Actividad Formativa	% Nota	Semana
Práctica 0: Business Model Canvas	10	2
Práctica 1: Diseño del plan estratégico	20	5
Práctica 2: Cadena de valor de la idea de negocio	20	8
Práctica 3: Plan de tecnologías de la empresa	15	11
Práctica 4: Evaluación económica del plan de tecnologías	10	14
Práctica 5: Análisis de viabilidad del plan de tecnologías	15	14
Pràctica 6: Elevator Pitch de la idea de negocio	10	16

EXAMENES PRESENCIALES:

- Parcial 1: 50% de la nota final
- Parcial 2: 50% de la nota final
- Recuperación: se podran recuperar cada uno de los parciales por separado así como el curso total

Bibliografía y recursos de información

Anderson, D (2010): *Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business.* Ed Blue Hole Press

Barringer, Bruce, and R. Duane Ireland. *Entrepreneurship: Successfully Launching New Ventures*. 4th ed. Prentice Hall Entrepreneurship Series. Upper Saddle River NJ: Prentice Hall, 2012.

Drucker, P. (1999): Management Challenges for the 21st Century, Ed. Norma.

Kaplan, R; Cooper,R. (2002): Cost & Effect: Using Integrated Cost Systems to Drive Profitability and Performance. Ed Gestión 2000, 2a edición.

Porter, M.E. (2008) "The Five Competitive Forces That Shape Strategy", *Harvard Business Review*, January 2008, pp. 79–93.