

TITULACIÓN:	MASTER UNIVERSITARIO EN Creación de Empresas, Nuevos Negocios y Proyectos Innovadores (MasterUp)		
MÓDULO:	MÓDULO ESPECÍFICO		
CURSO:	C2: Creatividad y oportunidades: emprendimiento e intraemprendimiento	CÓDIGO:	
COORDINADOR	Julio Segundo Gallardo		
OBJETIVOS Y	<p>El curso aborda un aspecto considerado trascendental tanto en la dirección de proyectos innovadores, como en la creación de empresas, proyectos culturales y sociales. La creatividad es una herramienta clave en el mundo de la empresa, de los proyectos sociales y de la cultura. Las técnicas creativas se aplican a la búsqueda y creación de oportunidades desde una óptica de generación de nuevas empresas como desde la perspectiva intraemprendedora. Centrado en el proyecto individual del alumno/a, se busca conocer las técnicas que le permitan identificar, desarrollar y generar oportunidades de creación de valor mediante la creatividad, aplicar estas técnicas para iniciar procesos de innovación, ser originales en el desarrollo y/o aplicación de sus ideas, gestionar las condiciones internas de una empresa u organización para iniciar un procesos creativo que permita el intraemprendimiento, profundizar en el proceso de creación de empresa e identificar y evaluar las oportunidades de negocio y evaluar los costes asumible, y comunicar sus ideas y saber defenderlas con criterios propios con el fin de que sean aceptadas y poder dirigir las y desarrollarlas posteriormente. En definitiva, el curso facilita el ejercicio mental para aprender a descubrir y co-crear nuevas ideas que puedan convertirse en oportunidades.</p>		
RESULTADOS ESPERADOS DE APRENDIZAJE	<p>Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Buscar y crear oportunidades le permitan seleccionar y desarrollar sus ideas de negocios o proyectos. Conocer las técnicas que le permitan identificar, desarrollar y generar oportunidades de creación de valor mediante la creatividad. Aplicar estas técnicas para iniciar procesos de innovación. Ser originales en el desarrollo y/o aplicación de sus ideas Gestionar las condiciones internas de una empresa u organización para iniciar un procesos creativo que permita el intraemprendimiento. Profundizar en el proceso de creación de empresa e identificar y evaluar las oportunidades de negocio y evaluar los costes asumible Comunicar sus ideas y saber defenderlas con criterios propios con el fin de que sean aceptadas y poder dirigir las y desarrollarlas posteriormente 		

CONTENIDOS

- No tengo ninguna idea buena. Introducción al desafío innovador / emprendedor: la idea.
- Técnicas de creatividad
- Detección de oportunidades, formar y reformar tu idea
- El principio de pájaro en mano
- Comprender la transformación del proceso creativo
- El principio de pérdida asumible
- Prueba de concepto /comunicación y venta
- Producto mínimo viable / caso real emprendedor-innovador

**RELACIÓN DE
ACTIVIDADES DE
APRENDIZAJE**

Meses/Días	Horarios	Sesiones	ACTIVIDADES y CONTENIDOS	PROFESOR
Noviembre 30/miércoles	16-18	S1	No tengo ninguna idea buena. Introducción al desafío innovador / emprendedor: la idea. Técnicas de creatividad. Detección de oportunidades, formar y reformar tu idea. El principio de pájaro en mano. Comprender la transformación del proceso creativo	Javier Benitez - Animarte-
	18.30-20.30	S2	Canvas	María Jose Perez - Cátedra Emprendedores
Diciembre 01/jueves	16-18	S3	Entrevistas con clientes	José M. Sánchez - UCA-
	18.30-20.30	S4	Entrevistas con clientes	José M. Sánchez - UCA-
Diciembre 12/lunes	16-18	S5	Entrevistas con clientes	Julio Segundo - UCA-
	18.30-20.30	S6	Entrevistas con clientes	Julio Segundo - UCA-
Diciembre 14/miércoles	16-18	S7	Prueba de concepto /comunicación y venta Encaje producto-mercado	Julio Segundo - UCA-
	18.30-20.30	S8	Encaje producto-mercado	Julio Segundo - UCA-

	s				
	Diciembre 15/jueves	16-18	S9	Encaje producto-mercado	José M. Sánchez - UCA-
		18.30-20.30	S10	Encaje producto-mercado. Producto mínimo viable/caso real	José M. Sánchez - UCA-
	Noviembre/ 19/lunes	16-18	S11	Canvas	Julio Segundo - UCA-
		18.30-20.30	S12	Canvas	Julio Segundo - UCA-

COMPETENCIAS	<p>CB6- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación</p> <p>CB7- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio</p> <p>CG8 - Capacidad de concebir, diseñar o crear, poner en práctica y adoptar un proceso sustancial de investigación o creación.</p> <p>CE1- Capacidad de identificar los recursos y capacidades, así como las técnicas que le permitan determinar y localizar oportunidades innovadoras y de creación, que a su vez generen ventajas competitivas en el ámbito de la Dirección de Proyectos Innovadores y Emprendimiento</p> <p>CE2- Conocimiento de los distintos aspectos relacionados con la detección de oportunidades innovadoras y de creación, así como de las distintas herramientas para elaborar una presentación adecuada de la misma, en el ámbito de la Dirección de Proyectos Innovadores y Emprendimiento.</p>
	<p>MÉTODO DE EVALUACIÓN</p> <p>Participación activa e interés del alumno en las actividades colectivas programadas 20% (MINIMO 10% MAXIMO 30%). Resolución y defensa de trabajos individuales y/o en grupo en las que se apliquen los contenidos impartidos 60% (MINIMO 40% MAXIMO 80%). Examen escrito de conocimientos 20% (MINIMO 10% MAXIMO 30%). Los alumnos tienen que incorporar al desarrollo de su proyecto lo aprendido en el módulo. Fecha de presentación a informar.</p>
	<p>ACTIVIDADES FORMATIVAS</p> <p>Exposiciones teórico-prácticas: Exposición por parte del profesor sobre los conceptos fundamentales de los contenidos de la sesión, con el apoyo de presentaciones audiovisuales, y la promoción de debates en el aula con el objetivo de despertar la curiosidad y el interés del alumnado (12 horas) (PRESENCIALIDAD: 100%) Resolución de estudios de caso: ya sea individual y/o en grupo con objeto de que el alumno adquiera las destrezas,</p>

	<p>competencias, transversales y específicas propuestas para el curso, en función de los contenidos expuestos en las sesiones teóricas (12 horas) (PRESENCIALIDAD: 100%)</p> <p>Horas de trabajo no presenciales: En las que el alumno desarrollará su capacidad de aprendizaje autónomo a través del estudio y la aplicación de los contenidos a su proyecto (51 horas) (PRESENCIALIDAD: 0%)</p> <p>Total: 75 h.</p>
<p>METODOLOGIA DOCENTE</p>	<p>Docencia presencial/participativa teórica: La docencia se desarrollará de manera presencial en sesiones tanto teóricas como prácticas. En las sesiones teóricas se estimulará la participación del alumno a través del debate y la reflexión conjunta.</p> <p>Análisis de casos: los alumnos podrán simular situaciones reales en empresas a partir de casos de empresas, en los que tengan que resolver un problema real, de forma individual o en grupo</p> <p>Trabajo cooperativo y en equipo: Dentro de estas actividades se propone la resolución de mini-casos en grupo, el análisis de noticias relacionadas con el desarrollo o el éxito de estrategias empresariales y el la resolución de problemas simulados.</p> <p>Sesiones colectivas de debate: Al igual que en las sesiones teóricas se estimulará el trabajo cooperativo y en equipo de los alumnos y se pondrán en común en sesiones colectivas de debate.</p>
<p>NOTAS DE INTERÉS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La presencialidad es obligatoria al 100% de las sesiones. Se exige una presencialidad mínima del 80% de las sesiones para que el alumno pueda ser evaluado, el 20% de las ausencias solo serán aceptadas por causa justificada. 2. El alumno deberá ir adaptando su proyecto inicial a medida que avanza el proceso de aprendizaje e incorporando al mismo los conocimientos adquiridos en cada curso. 3. Las sesiones serán en lengua española, a excepción de las sesiones extraordinarias que podrán ser en inglés. El material de trabajo podrá estar tanto en lengua española como en lengua inglesa. 4. Durante el curso, los alumnos están obligados a consultar la página web del curso en Campus Virtual, lugar donde se dejará la documentación necesaria para seguir las clases, y en la que se notificará cualquier contingencia o aviso urgente relacionado con la asignatura.
<p>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • The Four Steps to the Epiphany. S. Blank • El Manual Del Emprendedor. S. Blank, B. Dorf. • El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. E. Ries. • Generación de modelos de negocio. A. Osterwalder, Y. Pigneur • Diseñando La Propuesta De Valor Tapa blanda A. Osterwalder, Y. Pigneur