

Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales y de Telecomunicación

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

M2031 - Transferencia de Tecnología y Creación de Empresas

Máster Universitario en Ciencia e Ingeniería de la Luz
Optativa. Curso 1

Curso Académico 2019-2020

1. DATOS IDENTIFICATIVOS

Título/s	Máster Universitario en Ciencia e Ingeniería de la Luz	Tipología y Curso	Optativa. Curso 1
Centro	Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales y de Telecomunicación		
Módulo / materia	MÓDULO TRANSVERSAL		
Código y denominación	M2031 - Transferencia de Tecnología y Creación de Empresas		
Créditos ECTS	3	Cuatrimestre	Cuatrimestral (2)
Web			
Idioma de impartición	Español	English friendly	No
		Forma de impartición	Presencial

Departamento	DPTO. TECNOLOGIA ELECTRONICA E INGENIERIA DE SISTEMAS Y AUTOMATICA
Profesor responsable	JESUS MARIA MIRAPEIX SERRANO
E-mail	jesus.mirapeix@unican.es
Número despacho	Edificio Ing. de Telecomunicación Prof. José Luis García García. Planta: - 3. DESPACHO PROFESORES (S324)
Otros profesores	

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos básicos relacionados con la investigación orientada al doctorado: publicaciones científicas, patentes, etc.
Conocimientos básicos referidos a temáticas de investigación en el ámbito de las ciencias y tecnologías de la luz.

3. COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS TRABAJADAS

Competencias Genéricas
Planificar, diseñar y poner en marcha un proyecto avanzado que utilice la óptica y fotónica en nuevos entornos y contextos amplios y multidisciplinares.
Buscar, obtener, procesar, comunicar información en el ámbito específico del título, incluyendo información compleja, limitada o incompleta, y valorando sus implicaciones sociales y éticas.
Conocer y utilizar las herramientas metodológicas necesarias para desarrollar proyectos y productos relacionados con la óptica y la fotónica, y sus aplicaciones
Capacidad para la actualización continua de conocimientos científico-técnicos multidisciplinares, de forma auto-dirigida y autónoma
Aportar soluciones eficaces desde el punto de vista técnico y económico con tecnologías ópticas y fotónicas.
Redactar informes técnicos con claridad, coherencia y una estructura adecuada.
Competencias Básicas
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.
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.
Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
Competencias Transversales
Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
Demstrar la capacidad de resolver problemas complejos aplicando los conocimientos adquiridos a ámbitos distintos de los originales.
Aplicar el pensamiento lógico/matemático: el proceso analítico a partir de principios generales para llegar a casos particulares; y el sintético, para a partir de diversos ejemplos extraer una regla general.
Extraer de un problema complejo la dificultad principal, separada de otras cuestiones más técnicas o de índole menor.
Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento, desarrollando estrategias de aprendizaje autónomo.
Desarrollar el pensamiento crítico y autocrítico.
Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información científico-técnica y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
Ser capaz de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
Gestionar eficazmente el tiempo y priorizar adecuadamente las tareas.

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Reconoce dificultades y alternativas para llevar al mercado ideas relacionadas con la tecnología fotónica.
- Comprende la necesidad de la protección de la innovación y las alternativas disponibles, con sus ventajas e inconvenientes.
- Valora el interés social en el emprendimiento y las particularidades en el ámbito tecnológico .
- Define estrategias de éxito para el desarrollo de tecnologías exitosas y las necesidades organizativas que conllevan.
- Aplica métodos para el desarrollo de productos.
- Conoce las alternativas para la financiación de acciones de innovación y de nuevas empresas de base tecnológica.
- Analiza casos de éxito y fracaso en el ámbito de la tecnología fotónica.
- Aplica las competencias adquiridas para el desarrollo de una idea de emprendimiento.

4. OBJETIVOS

- Conocer casos de éxito y fracaso en el emprendimiento en el ámbito de la tecnología fotónica
- Reconocer dificultades y alternativas para transferir al mercado ideas relacionadas con la tecnología fotónica
- Aplicar técnicas de creatividad para la generación y selección de ideas de negocio relacionadas con la tecnología fotónica
- Estudiar las diferentes alternativas de protección de la innovación
- Definir estrategias óptimas para el desarrollo de tecnologías de éxito
- Manejar métodos orientados al desarrollo de productos
- Conocer las alternativas para la financiación de acciones de innovación y de nuevas empresas de base tecnológica
- Aplicar las competencias adquiridas para el desarrollo de ideas de emprendimiento

5. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DOCENTES

ACTIVIDADES	HORAS DE LA ASIGNATURA
ACTIVIDADES PRESENCIALES	
HORAS DE CLASE (A)	
- Teoría (TE)	10
- Prácticas en Aula (PA)	20
- Prácticas de Laboratorio (PL)	
- Horas Clínicas (CL)	
Subtotal horas de clase	30
ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)	
- Tutorías (TU)	6
- Evaluación (EV)	4
Subtotal actividades de seguimiento	10
Total actividades presenciales (A+B)	40
ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	
Trabajo en grupo (TG)	20
Trabajo autónomo (TA)	15
Tutorías No Presenciales (TU-NP)	
Evaluación No Presencial (EV-NP)	
Total actividades no presenciales	35
HORAS TOTALES	75

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE

CONTENIDOS		TE	PA	PL	CL	TU	EV	TG	TA	TU-NP	EV-NP	Semana
1	Introducción: de la idea al producto.	1,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	1,2
2	Protección de la innovación	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	3
3	Emprendimiento: emprendimiento en el sector tecnológico	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	4
4	Estrategia y organización	1,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	5
5	Desarrollo de producto	4,00	4,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	6,7
6	Financiación de la innovación y de startups	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	8
7	Casos de éxito y fracaso	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	9
8	Desarrollo de una idea de emprendimiento	0,00	8,00	0,00	0,00	6,00	0,00	12,00	3,00	0,00	0,00	10-15
9	Trabajo Final en Grupo	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	8,00	2,00	0,00	0,00	15
10	Examen Final	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	15
TOTAL DE HORAS		10,00	20,00	0,00	0,00	6,00	4,00	20,00	15,00	0,00	0,00	

Esta organización tiene carácter orientativo.

TE	Horas de teoría
PA	Horas de prácticas en aula
PL	Horas de prácticas de laboratorio
CL	Horas Clínicas
TU	Horas de tutoría
EV	Horas de evaluación
TG	Horas de trabajo en grupo
TA	Horas de trabajo autónomo
TU-NP	Tutorías No Presenciales
EV-NP	Evaluación No Presencial

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Actividades de evaluación continua	Otros	No	Sí	25,00
Calif. mínima	0,00			
Duración	15 semanas			
Fecha realización	Actividades a lo largo del cuatrimestre			
Condiciones recuperación				
Observaciones	Esta actividad consiste en la recopilación de entregables relacionados con problemas, ejercicios, diseños, trabajos, test de repaso y otras actividades, tanto individuales como en grupo, en el aula y fuera de ella. Estas actividades exigen una asistencia regular a las clases magistrales y a las actividades de aprendizaje en el aula.			
Examen Final	Examen escrito	Sí	Sí	25,00
Calif. mínima	0,00			
Duración	1 semana			
Fecha realización	Final del cuatrimestre			
Condiciones recuperación				
Observaciones	Examen final sobre los contenidos vistos a lo largo del curso			
Trabajo Final	Trabajo	No	Sí	50,00
Calif. mínima	0,00			
Duración	4 semanas			
Fecha realización	Final del cuatrimestre			
Condiciones recuperación				
Observaciones	Actividad de trabajo cooperativo centrada en el diseño y desarrollo de un plan de negocio sobre un nuevo producto/proceso relacionado con la tecnología fotónica			
TOTAL				100,00
Observaciones				
Observaciones para alumnos a tiempo parcial				
La evaluación de los estudiantes a tiempo parcial sigue los mismos criterios que el resto de alumnos.				

8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS

BÁSICA
1. Generación de Modelos de Negocio: Alex Osterwalder y Yves Pigneur / Ediciones Deusto (Barcelona)
2. El manual del emprendedor: La guía paso a paso para crear una gran empresa: Steve Blank y Bob Dorf / Editor: Gestión 2000
3. El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua (Eric Ries) / Editor: Deusto
4. The Business Model Canvas: Let Your Business Thrive With This Simple Model (Inglés) / Editor: 50Minutes.com
5. Design Thinking: New Product Development Essentials From the Pdma de Michael G. Luchs (Autor), Scott Swan (Autor), Abbie Griffin (Autor) / Editor: John Wiley & Sons Inc
6. Agile: The Bible: 3 Manuscripts - Agile Project Management, Kanban & Scrum (Harry Altman) / Editor: Createspace Independent Pub
7. Juego de Mesa 'Playing Lean 2' que implementa la metodología Lean Startup https://www.playinglean.com/collections/frontpage/products/playing-lean-2-board-game
Complementaria

9. SOFTWARE

PROGRAMA / APLICACIÓN	CENTRO	PLANTA	SALA	HORARIO
-----------------------	--------	--------	------	---------

10. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Comprensión escrita | <input checked="" type="checkbox"/> Comprensión oral |
| <input type="checkbox"/> Expresión escrita | <input type="checkbox"/> Expresión oral |
| <input type="checkbox"/> Asignatura íntegramente desarrollada en inglés | |

Observaciones