



Guía Académica de la asignatura
Start-ups y emprendimiento
GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA
TRANSMEDIA
Curso 2019-2020

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN			
Nombre de la Asignatura		START-UPS Y EMPRENDIMIENDO	
Carácter		Básico <input checked="" type="checkbox"/>	Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/> Optativo <input type="checkbox"/>
		Prácticas Externas <input type="checkbox"/>	Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>
Materia		LIDERAZGO EMPRENADOR E INNOVACIÓN	
Curso		Semestre	Créditos
Tercero		Primero	6 ECTS
Profesor/a		Dr. Sergio García Cabezas	
Despacho		Teléfono	E-mail
Transmedia		917401980	sergio.garcia@lasallescampus.es
Horario de Tutorías			
Horario de Clases			
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria		Del 3 de febrero al 5 de junio	
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria		Del 22de junio al 3 de julio	

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA	
Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido.
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas de "Psicología y procesos creativos", "Liderazgo y emprendimiento" con las que se establece una especial vinculación.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA**3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

- Desarrollar habilidades para descubrir soluciones novedosas a problemas en distintos ámbitos, desde el personal hasta el organizativo; para uno mismo en interrelación con distintos medios.
- Adoptar estrategias para potenciar o modificar los patrones de conducta con el fin de responder satisfactoriamente a situaciones y necesidades emergentes.
- Diseñar y aplicar procesos innovadores con el fin de conseguir los objetivos en situaciones y proyectos reales trascendiendo el ámbito del propio proyecto.
- Desarrollar habilidades para generar un plan personal.
- Tomar conciencia de la relación entre liderazgo e innovación en el ámbito organizativo.
- Desarrollar habilidades para que un equipo alcance un alto nivel de compromiso con los objetivos.
- Diseñar, planificar e iniciar un proyecto empresarial.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E2. Coordinar proyectos transmedia conociendo los procesos involucrados en la gestión de proyectos; planificando, implementando, ejecutando y evaluando.
- E3. Diseñar proyectos transmedia desde la ideación, narrativa y desarrollo hasta la evaluación de los proyectos.
- E6. El reconocimiento del valor estratégico de la transmedia y del uso bien gestionado de las tecnologías en los flujos de información, en la gestión de la información y en la gestión del cambio en las organizaciones.
- E7. La identificación de los aspectos que fundamentan una gestión eficaz de la transmedia en las organizaciones incidiendo en la estructuración interna y externa que afecta a procesos estratégicos como la comunicación, formación, expansión o internacionalización siendo capaz de generar proyectos globales y transversales.
- E9. Desarrollar habilidades para definir, planificar y liderar un proyecto, comprendiendo los sistemas de calidad de las organizaciones y aplicándolos a lo largo del ciclo de vida del proyecto, supervisando los resultados y controlando los aspectos económico-financieros y los factores lugar y tiempo al servicio de los objetivos establecidos.
- E11. Desarrollar metodologías ágiles como Scrum, Kanban o XP en el diseño y gestión de proyectos.
- E20. Desarrollar habilidades para descubrir soluciones novedosas a problemas en distintos ámbitos, desde el personal hasta el organizativo; para uno mismo en interrelación con distintos medios.
- E21. Diseñar y aplicar procesos innovadores con el fin de conseguir los objetivos en situaciones y proyectos reales trascendiendo el ámbito del propio proyecto.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T4. Capacidad de gestión de la información
- T5. Resolución de problemas
- T6. Toma de decisiones
- T7. Trabajo en equipo
- T8. Trabajo en un contexto internacional
- T9. Habilidades en las relaciones interpersonales
- T10. Reconocimiento a la diversidad y multiculturalidad
- T11. Razonamiento crítico
- T15. Liderazgo
- T16. Iniciativa y espíritu emprendedor

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

- N3. Responsabilidad: desempeñar las diferentes funciones encomendadas de forma eficiente teniendo capacidad de actuar conforme a principios sólidos que permitan preservar la estabilidad de la organización y sus componentes y, de modo más general, el orden social.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA			
Bloque 1	CREACIÓN DE EMPRESAS Y STARTUPS		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
3	-	-	6
Descripción del contenido del bloque			
<p>Un startup es una unidad de negocio que está tratando de resolver algún problema o una necesidad puntual con productos o servicios en un mercado que debería constituirse como un mercado explosivo para esta empresa.</p> <p>En este módulo aprenderemos los pasos para crear una de estas empresas, metodologías de uso, inicio de financiación, gestión de equipo y necesidades.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Tayar, R (2018). <i>CRO. Diseño y desarrollo de negocios digitales</i>. Ed. Anaya.</p> <p>VV.AA. (2004). <i>La iniciativa emprendedora</i>. Harvard Business Review. Barcelona: Planeta.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Trias de Bes, F. (2007). <i>El libro negro del emprendedor</i>. Madrid: Empresa Activa.</p> <p>Ries, E (2013). <i>El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua</i>. Ed: Deusto.</p>			

Bloque 2	BRANDING Y MARKETING AVANZADO		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
2	-	-	6
Descripción del contenido del bloque			
<p>En este módulo vamos a avanzar en el marketing y branding de la startup. Como toda empresa basada en una idea de negocio, la startup debe basarse en un plan de negocio. Este plan tiene que estar a su vez consolidado por una propuesta de valor de marketing para diferenciar el valor de la idea.</p> <p>Aprenderemos a estudiar el mercado, la competencia y los clientes potenciales así como a avanzar el marketing y el branding de nuestra startup</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bibliografía básica del bloque
Osterwalder, A (2015): <i>Diseñando la propuesta de valor: Cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando</i> . Ed. Deusto
Tayar, R (2018). <i>CRO. Diseño y desarrollo de negocios digitales</i> . Ed. Anaya.
VV.AA. (2004). <i>La iniciativa emprendedora. Harvard Bussiness Review</i> . Barcelona: Planeta.
Bibliografía complementaria del bloque
Trias de Bes, F. (2007). <i>El libro negro del emprendedor</i> . Madrid: Empresa Activa.

Bloque 3	VENTAS, NETWORKING Y FINANCIACIÓN		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1	-	-	5
Descripción del contenido del bloque			
<p>La financiación es un elemento básico para el desarrollo de cualquier startup. Desde hace años existe un gran ecosistema para esto. Desde bussiness angels, venture capital, incubadoras, crowdfunding, etc están disponibles para este tipo de empresas.</p> <p>Aprenderemos técnicas de venta en este módulo que podremos aplicar a nuestro proyecto así como a diseñar un plan de financiación efectivo.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
Osterwalder, A (2015): <i>Diseñando la propuesta de valor: Cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando</i> . Ed. Deusto			
Elósegui, T (2019): <i>Mejor que ventas, consigue clientes</i> . Ed: Anaya			
Bibliografía complementaria del bloque			
Sánchez, R (2018): <i>51 Consejos de Ventas: Claves para Vender Más y Triunfar Vendiendo (Pensamientos Vendedores)</i> . Ed. CreateSpace Independent Publishing Platform			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

6. METODOLOGÍA		
Interacción con el profesorado		
Sesión magistral <input type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input checked="" type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input type="checkbox"/>
Portafolio <input type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Cine-fórum <input checked="" type="checkbox"/>	Análisis documental <input checked="" type="checkbox"/>	Conferencias <input checked="" type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>
Descripción de la metodología		
<p>La metodología de esta asignatura está basada en los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mentorización: el profesor se convertirá en mentor de los proyectos de los alumnos para ayudarles a desarrollar sus ideas de negocio buscando su viabilidad y acelerar sus proyectos. • Learning by doing: toda la asignatura se basa en la práctica continua de dos proyectos reales • Emprendimiento en equipo: el emprendimiento en equipo es el vehículo esencial del proceso de aprendizaje. Con el apoyo de la mentorización se desarrollan las habilidades en prácticas así como las competencias del creador de start-ups 		
Trabajo autónomo		
Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Estudio y/o preparación de la asignatura <input checked="" type="checkbox"/> Lecturas y ampliaciones <input checked="" type="checkbox"/> Videos <input checked="" type="checkbox"/>		
Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado		
El trabajo autónomo consistirá en lecturas previas y visualizaciones de videos antes de las clases así como los trabajos en grupo que van a ser la parte fundamental de la asignatura.		
Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)		

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	20 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	30 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	10 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	10 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	50 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	20 h	
	Lecturas y ampliaciones	10 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	20 %
Trabajo en grupo	50 %	Exposición en clase	20 %
Portafolio	0 %	Participación	10 %
Asistencia	0 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)

La evaluación comprenderá las siguientes actividades:

- Trabajos individuales de reflexión, lecturas y creación de material multimedia original.
- Trabajos en grupo por medio de proyectos donde se integrarán de forma práctica las tecnologías vistas en la asignatura.

Sólo se considerará que se ha superado la materia cuando las evaluaciones se han superado de forma individual. No son evaluaciones compensables. Si no se considera el trabajo en cualquiera de las actividades como apto habrá que pasar a la convocatoria extraordinaria.

Las actividades de evaluación se evaluarán por las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas. Cada actividad será evaluada en base a estas competencias con la siguiente escala sobre los siguientes niveles de desempeño:

- 0: no realizado
- 1: insuficiente (indica un desempeño que presenta claras debilidades en el indicador evaluado)
- 2: básico-mínimo (indica un desempeño que cumple con lo esperado en el indicador evaluado presentando cierta irregularidad y debilidad)
- 3: satisfactorio (indica un desempeño adecuado al indicador evaluado)
- 4: avanzado (indica un desempeño que clara y consistentemente sobrepasa a lo que se espera en el indicador evaluado).

La nota final de los trabajos será hallada haciendo una media de estos niveles de desempeño y redondeada hacia arriba o hacia abajo según se hayan trabajado las competencias transversales, nucleares y genéricas aparecidas en esta guía.

En la guía de trabajo de cada bloque se especifican las actividades y los criterios de evaluación que se van a proponer.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

En caso de que la asignatura no se supere y quede pendiente en la convocatoria ordinaria, el o la estudiante tiene derecho a utilizar una convocatoria extraordinaria para recuperarla dentro de la misma matrícula, según la normativa académica vigente.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

En la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios de evaluación que en la ordinaria, tal como se han descrito más arriba. Esto implica que el estudiante debe completar las actividades de evaluación que no haya superado en la convocatoria ordinaria (exámenes, pruebas de evaluación, trabajos u otro tipo de actividades) dentro del plazo establecido en el periodo de convocatoria extraordinaria para esta asignatura.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	Bloque 1. CREACIÓN DE EMPRESAS Y START-UPS	T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, T11,, T15, T16, E1, E2, E3, E6, E7, E9, E11, E20, E21, N3, N4	Exposición de conceptos fundamentales Role-playing Estudio de casos Retos Trabajo por proyectos	Estudio y análisis de textos Visionado de videos Trabajo en grupos	Lecturas Visionado Trabajo individual Trabajo en grupo Presentaciones
2					
3					
4					
5					
6					
7	Bloque 2. BRANDING Y MARKETING AVANZADO				
8					
9					
10					
11					
12	Bloque 3. VENTAS, NETWORKING Y FINANCIACIÓN				
13					
14					
15					
16					
17					

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA