



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 36510

Nombre: Creación de Empresas Digitales

Ciclo: Grado

Créditos ECTS: 6

Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1332 - Grado en Inteligencia y Analítica de Negocios/BIA	Facultat d'Economia	3	Segundo cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1332 - Grado en Inteligencia y Analítica de Negocios/BIA	Creación de Empresas Digitales	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

MARTINEZ FUENTES CLARA

RESUMEN

En entornos cada vez más globalizados y competitivos la figura del emprendedor adquiere un papel protagonista en el contexto económico y social de una comunidad. De hecho, los emprendedores son personas que, con capacidad de iniciativa y de forma innovadora, desarrollan actividades que conllevan un riesgo desconocido. En el ámbito específico de la actividad empresarial, emprendedor es la persona que, mediante la innovación, la asunción de riesgos y la detección y explotación de oportunidades, crea una empresa y la dinamiza. Pues bien, con la asignatura "Creación de empresas digitales" se pretende infundir al alumno el espíritu emprendedor y capacitarlo para enfrentarse con mayores posibilidades de éxito al nacimiento y gestión de nuevas empresas.

¿Qué es una Startup Digital? Según Steve Blank y Bob Dorf, "Startup es una organización temporal diseñada para buscar un modelo de negocio repetible y escalable". Podemos añadir que por lo general necesita una o varias rondas de financiación de fondos antes de generar ingresos. Inicialmente son gestionadas por un puñado de fundadores y financiados por inversionistas. Las startups trabajan para desarrollar, probar y comercializar sus ideas. Una startup se llama digital cuando sus principales activos están vinculados a inversiones tecnológicas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS



RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

No requeridos

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

Capacidad de análisis y síntesis

Capacidad de aprendizaje autónomo.

Capacidad para analizar y buscar información proveniente de fuentes diversas.

Capacidad para definir, resolver y exponer de forma sistémica problemas complejos.

Capacidad para planificar, organizar, controlar y evaluar la puesta en marcha de estrategias empresariales.

Capacidad para trabajar en equipo, con el compromiso por la calidad, la ética, la igualdad entre personas y la responsabilidad social.

Capacidad para utilizar las TIC, tanto en el ámbito de estudio como en el desarrollo profesional.

Comprender el impacto de las variables económicas, político-legales, socioculturales, tecnológicas y medioambientales sobre la actividad empresarial.

Comprender la naturaleza sistémica de la empresa digital.

Comprender y valorar las características y utilidad de las distintas estrategias corporativas y competitivas de las empresas digitales.

Interpretar y analizar adecuadamente los estados financieros de las organizaciones a través del uso de métodos analíticos y cuantitativos.

Plantear objetivos y diseñar estrategias en empresas digitales, así como valorar las implicaciones y necesidades para su consecución.

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Realizar diagnósticos estratégicos en entornos complejos e inciertos, utilizando las metodologías adecuadas.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS



1. Entrepreneurship y Startup

- 1.1. Entrepreneurship
- 1.2. Corporate Venturing
- 1.3. Tipos de Start up

2. Herramientas para formular tu idea, proyecto, negocio

- 3.1. Design Thinking
- 3.2. Modelo Canvas
- 3.3. Modelo del lean start-up

3. Plan de Empresa

- 3.1. Resumen ejecutivo y descripción de la empresa
- 3.2. Estudio de mercado
- 3.3. Estudio técnico. Plan de operaciones
- 3.4. Organización del negocio
- 3.5. Plan de marketing
- 3.6. Puesta en marcha y otros aspectos
- 3.7. Plan económico financiero

4. Financiación y apoyo de nuevos negocios

- 4.1. Herramientas de financiación
- 4.2. Instituciones y medidas de apoyo al emprendimiento
- 4.3. Incubadoras y aceleradoras

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Aula informática	30,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES



Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	30,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	60,00
Estudio y trabajo autónomo	0,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología docente a utilizar en la asignatura será de carácter eminentemente aplicado por lo que la duración teórica y práctica de las mismas se irá ajustando al programa, las visitas y charlas a las que acudir y la evolución del trabajo a realizar

Para las sesiones teóricas se recurrirá principalmente a formas didácticas expositivas, en las que se incentivará la participación de los alumnos por medio de preguntas, opiniones y respuestas a cuestiones formuladas por el profesor.

Para las sesiones prácticas se recurrirá a una amplia variedad de formas didácticas participativas como la resolución de casos; role-playing; ejercicios de aplicación de herramientas; presentaciones orales y escritas; debates, presentaciones multimedia, ...

Se incentivará al alumno a que busque y filtre información, materiales y documentación procedente de Bases de Datos, con preferencia a las disponibles en la Universitat de Valencia.

Hay una gran variedad de herramientas de inteligencia artificial (IA) generativa que pueden ser muy útiles en el aula. Conocer las ventajas e inconvenientes de su uso es fundamental para el aprendizaje.

- La IA no piensa, la IA es inteligente porque hace cosas que a nosotros nos cuestan.
- A la IA hay que hacerle las preguntas correctas, no adivina. Hay que orientarla en un proceso conversacional para lo que es necesario tener los conocimientos que hagan posible redactar correctamente las preguntas (prompts) y poder confirmar que lo que la IA nos contesta es correcto.
- Es muy importante ser consciente de que estos sistemas a menudo generan, de manera muy convincente, contenidos en apariencia coherentes y correctos, pero que son falsos o contienen errores que un experto no tardará en detectar. Por ello, hay que pedirle las fuentes que ha utilizado la herramienta para darnos la respuesta. De este modo podemos comprobar la veracidad de estas.

Por todo ello, a lo largo del curso habrá que seguir las siguientes consideraciones:

Como norma general, no está permitido utilizar herramientas de IA generativa para lograr el objetivo principal de las actividades de evaluación.



El profesorado indicará explícitamente en qué condiciones y para qué tipo de actividades está permitido o limitado el uso de la IAG.

En caso de que la/el estudiante use alguna herramienta de IA generativa, tiene que indicarlo en el trabajo entregado. Presentará una nota a pie o anexo en el que incluya la entrada (prompt) utilizada así como sus distintas modificaciones y un fragmento del texto más relevante de la respuesta

EVALUACIÓN

Los estudiantes formarán grupos de máximo 3-4 componentes que trabajarán juntos durante todo el semestre. Cada grupo planteará una idea de negocio relacionada con el mundo digital, **VALORÁNDOSE ESPECIALMENTE QUE ESTÉ RELACIONADO CON DATOS Y CON HERRAMIENTAS QUE SE HAYAN ESTUDIADO DURANTE EL GRADO** y la trabajarán para confirmar que es viable. Utilizará todas las herramientas explicadas durante el curso y los cursos anteriores en materias diversas. Definida la idea y el modelo de negocio prepararán un completo plan de negocio.

A lo largo del curso se irán presentando las distintas ideas de negocio de forma parcial o resultados de la aplicación de algunas herramientas para su discusión y mejora mediante aportaciones de los compañeros.

Se hará un seguimiento tutorizado de los trabajos en las fechas señaladas para ello en la planificación del curso que también formarán parte de la evaluación final (1 punto).

A lo largo del curso se organizarán visitas a espacios de emprendimiento y seminarios de asistencia obligatoria. Se aplicará una penalización de un punto por cada inasistencia.

Los distintos planes de negocio serán presentados públicamente y las presentaciones (posters y pitches) evaluadas por un tribunal formado por profesores y externos el día del examen. La documentación completa entregada será evaluada siguiendo la rúbrica colgada en aula virtual.

En caso de que el trabajo obtenga la calificación de suspenso, el grupo deberá mejorar el trabajo para entregarlo en la segunda convocatoria habilitada a tal efecto por la Facultat.

BIBLIOGRAFÍA

- Castro Albacéns, I. (2016). De la start-up a la empresa. Ed. Pirámide. Madrid.
- March, I. (2010). Innovadores o vencidos: tiempo de emprender en la nueva economía. Universitat de València. Valencia.
- Hisrich, R., Peters, M. & Shepherd, D. (2019). Entrepreneurship, 11th Edition, Mc Graw Hill, NY



- Barringer, B. & Ireland, R. (2017), Entrepreneurship. Successfully launching new ventures, 5th Edition, Pearson, NY
- Blank, S. (2013), The four steps to the Epiphany, 2nd edition
- Osterwalder, A., Pygneur, I. (2009), Business Model generation, self- published
- Ries, E. (2011) The Lean start-up, Crown Publishers