



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 42810
Nombre: Tecnología, innovación y estrategia
Ciclo: Máster Universitario Oficial
Créditos ECTS: 6
Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2132 - Máster Universitario en Creación y Gestión de Empresas Innovadoras	Facultat d'Economia	1	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
2132 - Máster Universitario en Creación y Gestión de Empresas Innovadoras	Innovación	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

GONZALEZ CRUZ TOMAS

MARCH CHORDA ISIDRE

RESUMEN

En el entorno actual, altamente dinámico, resulta esencial comprender los fundamentos que impulsan la innovación en la empresa.

La finalidad de la asignatura estriba precisamente en conceptualizar y comprender las implicaciones de los 3 ejes que apuntalan buena parte del éxito competitivo de la empresa actual: la tecnología, la I+D y la propia innovación. Estos 3 componentes adquieren en el entorno económico-empresarial actual un papel protagonista como garantes de la competitividad.

Además de presentar, analizar y debatir el contenido e implicaciones de la tecnología, la I+D y la innovación, se pondrá especial énfasis en las distintas estrategias que las empresas pueden adoptar ante la innovación, así como la relación que guardan con la estrategia corporativa.

La asignatura incorpora varias sesiones bajo el formato de Seminario, con la presencia como invitado de un reconocido experto-profesional en la materia, que aportará una visión aplicada sobre distintos aspectos de la gestión de la innovación y del conocimiento.



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 se requieren conocimientos previos

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

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/las 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.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. BASES DE LA INNOVACIÓN

- . Tecnología e I+D
- . Innovación
- . Modalidades de innovación
- . Estrategia de innovación
- . Organización innovadora

2. NUEVOS ENFOQUES EN INNOVACION

- . Innovación en valor
- . Innovación frugal
- . Innovación abierta
- . Innovación disruptiva: Océano azul

Screening de innovación

- . Design thinking
- . Desarrollo de nuevos productos



3. GESTION DE LA INNOVACION I: EXPLORACIÓN Y DESARROLLO

- Screening de innovación
- . Design thinking. Rapid prototyping

4. GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN II: EXPLOTACIÓN

- Herramientas de gestión de la innovación
- . Protección y transferencia de la tecnología y la innovación
- . Análisis del impacto de la innovación

5. ENTORNO DE APOYO A LA INNOVACIÓN

- . Programas de apoyo a la innovación
- . Instituciones de impulso a la innovación
- . Bases de datos de innovación
- . Indicadores de innovación a nivel empresarial y territorial

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	45,00
Total horas	45,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	15,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	25,00
Estudio y trabajo autónomo	35,00
Preparación de clases	5,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	15,00
Total horas	95,00

METODOLOGÍA DOCENTE

En las sesiones teórico-prácticas, el profesor/a desarrollará los principales conceptos teóricos recogidos en el programa utilizando un modelo mixto "lección magistral-modelo participativo". Se acudirá al estudio de diversos **casos reales** para fomentar el debate en clase.



Se recurrirá al uso de una plataforma de simulación en la cual se aplicarán los conocimientos desarrollados en la asignatura. El alumno contará normalmente , aunque no siempre, con la documentación de contenidos teóricos necesarios antes del tratamiento correspondiente en clase, a través del la aplicación "Aula Virtual": <http://aulavirtual.uv.es>

EVALUACIÓN

La evaluación del módulo se efectuará en base a la siguiente distribución:

- Parte teórica:
 - Examen: 30% de la calificación final
- Parte práctica:
 - Trabajos individuales y en equipo: 70 % de la calificación final

BIBLIOGRAFÍA

- Valls, J. Escorsa, P. (2003), Tecnología e innovación en la empresa. dirección y gestión, Edicions UpC, Barcelona
- Fernandez, E. (2005), Estrategia de innovación, Thomson, Madrid
- Benavides, C.A. (1998), Tecnología, innovación y empresa, Pirámide, Madrid
- Gaynor, G. (1999), Manual de gestión en tecnología, McGrawHill, Madrid
- www.cotec.es
- West, A. (2002), Estrategia de innovación, Fundación COTEC, Madrid
- Tidd, J., Bessant, J. (2007), Managing innovation, John Wiley and Sons, London
- Kim, W,C, Mauborgne, R. (2005), Blue Ocean Strategy, Harvard Business Press
- March, I. (2016), Innovación y desempeño en la empresa valenciana, Universitat de Valencia e Improven



VNIVERSITAT DE VALÈNCIA

Guía Docente 42810 Tecnología, innovación y estrategia
