

**FICHA IDENTIFICATIVA****DATOS DE LA ASIGNATURA****Código:** 42810**Nombre:** Tecnología, innovación y estrategia**Ciclo:** Máster Universitario Oficial**Créditos ECTS:** 6**Curso académico:** 2026-27**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

**RESUMEN**

Este módulo analiza cómo la tecnología y la innovación pueden crear, renovar y proteger la ventaja estratégica. El alumnado combina análisis estratégico, innovación orientada al valor, innovación abierta, design thinking y gestión de la innovación para identificar oportunidades, desarrollar soluciones y evaluar sus implicaciones comerciales, organizativas y sociales.

**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

### 2132 - Máster Universitario en Creación y Gestión de Empresas Innovadoras

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 tecnología, la innovación y la estrategia**

- Tecnología, I+D e innovación: conceptos fundamentales y relaciones.
- Modalidades de innovación: de producto, de proceso, organizativa y de modelo de negocio.
- Estrategia de innovación y su alineación con la estrategia corporativa.
- La organización innovadora: cultura, estructuras y capacidades dinámicas.

## **2. Innovación orientada al valor**

- Principios de la innovación orientada al valor y de la Blue Ocean Strategy.
- Lienzo estratégico, matriz eliminar-reducir-incrementar-crear y reconstrucción de las fronteras de mercado.
- Innovación frugal y creación de valor en contextos de restricciones de recursos.
- Innovación abierta, colaboración con agentes externos y cocreación de valor.
- Análisis de clientes y no clientes, y screening de oportunidades en mercados maduros y emergentes.

## **3. Exploración y diseño de soluciones innovadoras**

- Design thinking: fundamentos, principios y fases.
- Investigación de usuarios y comprensión profunda de necesidades y experiencias.
- Definición de problemas y formulación de retos de innovación.
- Ideación, generación de conceptos de solución, prototipado rápido y testeo temprano con usuarios.
- Iteración y aprendizaje en las fases iniciales del proceso de innovación.



#### 4. Desarrollo, gestión y explotación de la innovación

- Desarrollo de nuevos productos y servicios: desde el concepto hasta el diseño detallado.
- Herramientas de gestión de la innovación: portafolios de proyectos, sistemas stage-gate y metodologías ágiles.
- Modelos de negocio para el lanzamiento, la difusión y el escalado de la innovación.
- Medición del impacto económico, estratégico y organizativo de la innovación.

### VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

#### ACTIVIDADES PRESENCIALES

| Actividad          | Horas        |
|--------------------|--------------|
| Teoría             | 45,00        |
| <b>Total horas</b> | <b>45,00</b> |

#### 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        |
| <b>Total horas</b>                              | <b>95,00</b> |

### METODOLOGÍA DOCENTE

El aprendizaje participativo constituye el eje de la asignatura. Breves aportaciones conceptuales se combinan con casos, análisis guiados, ejercicios en equipo y talleres impartidos por expertos.

El alumnado trabaja en equipo con BOSS, el simulador de Blue Ocean Strategy, utilizando información de mercado, lienzos estratégicos, la matriz eliminar-reducir-incrementar-crear y rondas sucesivas de toma de decisiones para probar y perfeccionar una propuesta de innovación orientada al valor. Los talleres de design thinking abordan la empatía, la definición de problemas, la ideación, el prototipado y el testeo con usuarios. Las presentaciones y los debriefs conectan la experiencia con las decisiones estratégicas y de implantación.



## EVALUACIÓN

La evaluación se centrará en la capacidad de aplicar de manera integrada los conceptos y las herramientas de la asignatura. Se considerará la calidad de los análisis y decisiones realizados en BOSS, así como el uso de los métodos de innovación orientada al valor y de design thinking en el trabajo en equipo.

El proyecto de innovación deberá articular la oportunidad, la evidencia que la fundamenta, la propuesta de valor, la viabilidad, la ruta de implantación y los indicadores para medir el impacto. También se valorarán la participación y la capacidad de aprender del feedback y de los resultados obtenidos.

## BIBLIOGRAFÍA

Los materiales complementarios, la documentación de BOSS y las referencias bibliográficas relevantes para la asignatura estarán disponibles para el alumnado matriculado a través del aula virtual de la Universitat de València. Incluirán materiales seleccionados sobre estrategia de innovación, innovación orientada al valor, innovación abierta, design thinking, transferencia de tecnología e indicadores de innovación.