



- 1. Código:** 14188 **Nombre:** Modelos de Negocio
- 2. Créditos:** 6,00 **--Teoría:** 3,00 **--Prácticas:** 3,00 **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 194-Grado en Tecnología Digital y Multimedia
- Módulo:** 2-Formación Complementaria **Materia:** 5-Gestión
- Centro:** E.T.S.I. DE TELECOMUNICACIÓN
- 3. Coordinador:** Guerola Navarro, Vicente
- Departamento:** ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS

4. Bibliografía

Generación de modelos de negocio : un manual para visionarios, revolucionarios y retadores	Osterwalder, Alexander
Plan de negocios	Moyano, Luis Enrique
Dirección estratégica : conceptos, técnicas y aplicaciones	Grant, Robert M.
Estrategias de marketing digital	Maciá Domene, Fernando
El plan de marketing digital en la práctica	Sainz de Vicuña Ancín, José María
Marketing 5.0 : [tecnología para la humanidad]	Kotler, Philip

5. Descripción general de la asignatura

Objetivos de la asignatura

Marketing de contenidos y modelos de negocio digitales. Innovación tecnológica. Evaluación de riesgos y oportunidades tecnológicas. Marco legal en torno a la propiedad intelectual, protección de datos, seguridad y administración electrónica en la producción digital y multimedia. Economía colaborativa.

This subject is an "English Friendly Course" (EFC). As an EFC, the lecturers are willing to tutor, conduct examinations and/or accept papers in English, although classes are taught in Spanish. It means that this is a subject where international students with a basic level of Spanish (usually A2), who manage much better in English, are especially welcome.

Contextualización de la asignatura

En esta asignatura se complementa la formación técnica del alumno con un enfoque de gestión que ayuda al futuro profesional a valorar si una buena propuesta tecnológica puede gozar de una buena salida al mercado para su puesta en práctica y explotación efectiva. El binomio tecnología-mercado es clave para el éxito de una buena propuesta de proyecto tecnológico.

6. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimiento previos

7. Resultados

Resultados fundamentales

CG5(GE) Manejar cualquier fuente de información relacionada con la tecnología digital y multimedia, incluyendo bibliografía y materiales en línea en forma de texto, imagen, sonido o vídeo, así como aplicar mecanismos de vigilancia tecnológica.

FC3(ES) Aplicar estrategias de gestión básicas en las áreas de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos de Tecnología Digital y Multimedia.

FC2(ES) Aplicar el marco legal en torno a la propiedad intelectual, protección de datos, seguridad y administración electrónica en la producción digital y multimedia, reconociendo sus características principales, sus diferencias y las consecuencias que se derivan de su utilización, así como las tecnologías asociadas a su gestión.

FC1(ES) Describir la estructura sistémica de las organizaciones y su aplicación estratégica en la gestión y creación de sistemas y servicios del sector de la Tecnología Digital y Multimedia en contextos empresariales y/o institucionales para mejorar sus procesos de negocio.

Competencias transversales

(2) Innovación y creatividad

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Durante el desarrollo de la asignatura, se realizarán actividades prácticas en las que el alumno mostrará cómo el uso de las herramientas propuestas son efectivamente útiles en el despliegue de soluciones tecnológicas efectivas y eficientes en el ámbito de la innovación y creatividad.





7. Resultados

Competencias transversales

- Criterios de evaluación

Los ejercicios prácticos tendrán en parte un componente de evaluación que haga referencia a la capacidad del alumno de innovar y proponer soluciones creativas.

Resultados de Aprendizaje Específicos

RA2.2 - Proponer soluciones creativas para responder satisfactoriamente a necesidades y problemas reales de la sociedad.

8. Unidades didácticas

1. El modelo de negocio (MN).

1. Definición y componentes
2. Patrones de MN
3. Herramientas para el diseño de MN
4. Estrategia del MN y competitividad empresarial
5. Gestión de producción y marketing

2. Marketing Digital

1. Objetivos y plan de marketing por modelo de negocio
2. Proceso y canales de marketing digital
3. Analítica Digital

3. Marco legal en torno a la propiedad intelectual, protección de datos, seguridad y administración electrónica en la producción digital y multimedia

1. Introducción, administración electrónica y seguridad
2. Protección de datos
3. Propiedad intelectual

9. Método de enseñanza-aprendizaje

Se realizarán las siguientes sesiones prácticas de 2 horas:

PL-1 Definir cual es el modelo de negocio de una empresa seleccionada del mundo digital

PL-2 Identificar los patrones de MN en la empresa seleccionada

PL-3 Determinar qué herramientas se han podido usar en la definición del MN de la empresa seleccionada

PL-4 Definir cómo el MN de la empresa seleccionada contribuye a su competitividad empresarial

PL-5 Vínculo del MN de la empresa seleccionada con producción y marketing

PL-6 Seguimiento de proyecto I

PI-1 Search Analytics: SEO/SEM Intents

PI-2 Analítica Digital para Embudos de conversión

PI-3 Tests de usuarios

PI-4 Administración electrónica y seguridad

PI-5 Protección de datos

PI-6 Propiedad intelectual

PI-7 Seguimiento de proyecto II

PA-1 Seguimiento de proyecto III

PA-2 Seguimiento de proyecto IV

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	14,00	--	2,00	6,00	--	8,00	2,00	32,00	35,00	67,00
2	10,00	--	0,00	4,00	--	2,00	2,00	18,00	25,00	43,00
3	6,00	--	2,00	2,00	--	4,00	2,00	16,00	25,00	41,00
TOTAL HORAS	30,00	--	4,00	12,00	--	14,00	6,00	66,00	85,00	151,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción

- (05) Trabajos académicos
- (15) Prueba práctica de laboratorio/campo/informática/aula
- (14) Prueba escrita
- (09) Proyecto

Nº Actos	Peso (%)
1	20
1	20
1	30
1	30

Al inicio de la asignatura se establecen con el alumnado de la asignatura los criterios e instrumentos que se aplicarán a los





10. Evaluación

actos evaluativos. Todos los actos evaluativos son calificados con una nota entre 0 y 10 puntos. Un acto evaluativo se considera superado si obtiene una calificación igual o superior a 4 puntos. Los actos de evaluación han de entregarse en la fecha prevista.

Trabajos académicos (20%): La participación y actitud en actividades realizadas en el aula se evalúa de forma global como observaciones (20%). Para los alumnos con dispensa se valorará la puntualidad de envíos. La recuperación de este bloque se realizará mediante examen de trabajo académico en la convocatoria de examen final de la asignatura. Se evaluará el comportamiento y participación del alumno en las sesiones de teoría, práctica, y seminarios, con un peso del 20% de la nota final. El profesor podrá solicitar la realización de un documento/proyecto mediante el cual evaluar el aprovechamiento de dicha asistencia y participación en actividades en aula.

El proyecto (30%) corresponde a la realización en grupo de un trabajo que consiste en el diseño de un modelo de negocio, que incluirá todos los aspectos vistos en la asignatura, por lo que se presenta al final del cuatrimestre mediante un documento o portfolio y la grabación de un video de presentación. Este proyecto deberá ser una propuesta de un plan de empresa o modelo de negocio para una empresa de nueva creación, del ámbito tecnológico y digital, dando un enfoque práctico desde el punto de vista de la emprendeduría. Los alumnos con dispensa lo pueden realizar individualmente o en grupo conjunto. El proyecto podrá recuperarse antes de la realización del examen final de la asignatura, añadiendo, modificando y/o rectificando partes del proyecto inicial.

En cuanto a la prueba escrita (30%): las pruebas objetivas (15%) consisten en 2 exámenes tipo test que se pueden resolver en papel o de forma electrónica a través de PoliformaT. Las pruebas escritas de respuesta abierta (15%) consisten en 2 exámenes en los que se responderá en un espacio limitado y se realizarán a la vez que los exámenes tipo test. Los exámenes test y respuesta abierta realizados en evaluación continua durante el curso se podrán recuperar conjuntamente (para todos los alumnos, incluidos alumnos con dispensa) al terminar el cuatrimestre (30% en total de la calificación final de la asignatura). Los estudiantes que, teniendo aprobada la asignatura, quieran mejorar nota presentándose al examen de recuperación final, lo solicitarán al menos 3 días hábiles antes de la fecha de la prueba mediante email al profesor responsable; la nota final será la última obtenida (no la mejor de las dos notas).

La prueba práctica de laboratorio (20%) incluye la evaluación correspondiente a las prácticas de laboratorio que se realizan a lo largo del cuatrimestre, en grupo de modo presencial, e individual y de modo online para los alumnos con dispensa (pudiendo estos últimos constituirse en grupo). Estas prácticas se podrán recuperar mediante realización de examen de prácticas en la convocatoria de examen final de la asignatura.

Para la obtención de Matrícula de Honor, el/la alumno/a deberá haber superado la nota numérica de 9, siendo a criterio del profesor la evaluación como "Matrícula de Honor" a través de la valoración de la asistencia, participación y actitud en aula, pudiendo el profesor solicitar al alumno/a justificación argumental y documental de su solicitud como candidato/a a Matrícula de Honor.

El fraude intencionado en un acto de evaluación implica la calificación de éste con cero puntos, sin perjuicio de las medidas disciplinarias que pudieran derivarse. Si un alumno ha perdido el derecho a ser evaluado en un acto de evaluación por aplicación de la Normativa de Integridad Académica (NIA), no podrá acogerse a la evaluación continua y deberá realizar una prueba final correspondiente al 100% de la calificación de la asignatura

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	100% recomendado
Teoría Seminario	0	
Práctica Aula	20	100% recomendado
Práctica Laboratorio	20	100% recomendado
Práctica Informática	0	
Práctica Campo	0	