

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Negocios y Modelos Digitales

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Arte y Diseño		
Materia:	Entorno Digital		
Denominación de la asignatura:	Negocios y modelos digitales		
Código:	0049024		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	3		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Prof. Rafael López		
Profesor/a:	Prof. Rafael López		
Grupos:	2ºDVCD		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	916402811	Ext.	E-mail: rafael.lopez@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales: No son necesarios
Aconsejables: Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas: -Dirección y organización de proyectos. -Presentación y exposición de proyectos.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
La asignatura Negocios y modelos digitales cuenta con pleno sentido dentro del módulo de conocimientos transversales del Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales y se integra perfectamente dentro del grupo de asignaturas que componen la materia de Entorno Digital.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Existe una relación de interdisciplinariedad de esta asignatura con otras como la de Dirección y organización de Proyectos, dentro de la misma materia, y con Creación y Desarrollo de Empresas en la materia de Entorno Digital. Como no podía ser de otra manera el alumno que cursa el Grado de Diseño Visual de Contenidos Digitales tiene que atravesar diferentes asignaturas desde perspectivas de conocimiento también distintas que le ofrezcan competencias para poder convertirse en un profesional o emprendedor en la creación de contenidos digitales.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Esta asignatura resulta ser de gran interés en cuanto en cuanto permite a los alumnos acercarse al análisis y detección de nuevas oportunidades de negocio y modelos en el ámbito digital lo cual se fundamenta en su interés profesional futuro ya que les ofrece una verdadera formación teórica y práctica sobre los modelos digitales. No obstante, hay que tener en cuenta que el sector digital y su reflexión teórica por su novedad e impulso actual están sometidos a una constante evolución lo cual impide su fundamento como ciencia de conocimiento ya consolidada. La asignatura pretende dar una perspectiva amplia e innovadora del papel que desempeñará un diseñador visual en la cadena de valor empresarial y como parte del desarrollo de un negocio digital. Del mismo modo, aporta cierta visión y perspectiva empresarial y de emprendimiento que resulta de un gran valor para los alumnos de este Plan de Estudios en la sociedad actual donde el autoempleo es una salida profesional cada vez más importante.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con versatilidad y creatividad</p> <p>CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones</p> <p>CG5 - Demostrar iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>CG6 - Manifestar motivación por la calidad</p> <p>CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo</p> <p>CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</p> <p>CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes</p> <p>CG18 - Gestionar adecuadamente la información</p> <p>CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Trabajar en equipo • Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE1 - Expresar la creatividad a través de múltiples medios y formatos en el entorno de los contenidos digitales. • CE3 - Asumir la importancia de los procesos de investigación, desarrollo e innovación en la creación y el diseño. • CE5 - Conocer la historia reciente y la evolución del arte electrónico y digital, como contexto de la producción artística en medios digitales. • CE10 - Desarrollar y manipular procesos de transferencia de información del mundo material al digital y viceversa. • CE11 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual. • CE16 - Interiorizar el potencial de renovar los procedimientos, técnicas y materiales para la producción artística mediante la experimentación y la investigación del talento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar los aspectos sociales, éticos y legales en las nuevas tecnologías de información. • Conocer el entorno histórico de la actual industria digital. • Transferir la evolución de la industria digital a la extrapolación de los acontecimientos venideros en ésta. • Identificar los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales.

5. CONTENIDOS

Fundamentos básicos y evolución.

Orígenes y precursores de la industria.

La industria digital y su transversalidad.

Cultura digital y comunicación.

Terminología y conceptos clave.

6. CRONOGRAMA

CONTENIDOS	PERÍODO TEMPORAL
Fundamentos básicos y evolución.	2 Semanas
Orígenes y precursores de la industria	4 Semanas
La industria digital y su transversalidad	5 Semana
Cultura digital y comunicación	3 Semanas
Terminología y conceptos clave.	1 Semanas

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Método expositivo proactivo	CE1, CE3, CE5, CE10, CE11 y CE16	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	CE1, CE3, CE5, CE10, CE11 y CE16,	3	0	3
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE3, CE5, CE10, CE11 y CE16,	4	0	4
Prácticas externas			0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	CE1, CE3, CE5, CE10, CE11 y CE16,	4	0	4
Actividades de evaluación		CE1, CE3, CE5, CE10, CE11 y CE16,	4	0	4
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	CE1, CE3, CE5, CE10, CE11 y CE16	0	12	12
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE3, CE5, CE10, CE11 y CE16	0	33	33
			30	45	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación	Compresión de los conceptos básicos de la asignatura	40%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, Portfolios	Calidad, capacidad crítica y presentación del trabajo (ortografía, presentación de ideas, esquematización, conclusiones)	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o Ficticia	Capacidad crítica e incorporación de ideas ajenas. Evolución de las ideas iniciales	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

BERENQUER, J. M^a. & RAMOS-YZQUIERDO, J. A. (2003). Negocios digitales: competir usando tecnologías de la información. EUNSA. EDICIONES UNIVERSIDAD DE NAVARRA, S.A.

OSTERWALDER, A. y PIGNEUR. Y. (2011). Generación de modelos de negocio. PLANETA.

PIÑEDO ESTRADA, E. (2015). Estrategias y modelos de negocio. EDITORIAL UNIVERSITARIA RAMON ARECES.

Bibliografía recomendada

CASTELLS, M. (2005). La era de la información (vol.1): economía, sociedad y cultura. La sociedad red. ALIANZA EDITORIAL

CELAYA, J. (2011). La empresa en la web 2.0: el impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación en la estrategia empresarial. EDICIONES GESTION 2000

CHATFIELD, T. (2012). 50 cosas que hay que saber sobre mundo digital. ARIEL

CORDON GARCIA, J. A. y CARBAJO CASCON, F. (2012). Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del conocimiento. PIRAMIDE

DE HARO DE SAN MATEO, V. y SAORIN PEREZ, T. (2011). Contenidos digitales locales: modelos institucionales y participativos. ANABAD

LASO, I. e IGLESIAS, M. (2012). Internet, Comercio Colaborativo y mcomercio. MUNDIPRENSA.

OSTERWALDER, A. y CLARK, T. (2012). Tu modelo de negocio. DEUSTO, S. A. EDICIONES

PEREZ-TOME, J. & SMITH, C. (2005). Beautiful PYME: ideas prácticas de marketing y comunicación para pequeñas y medianas empresas. MCGRAW-HILL. INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A.

PIM ENTEL, D., GROISMAN, M. y MONTAGU, A. (2005). Cultura digital: comunicación y sociedad. PAIDOS IBERICA.

SEMPERE, P. (2007). Mcluhan en la era de google: memorias y profecías de la aldea global. POPULAR

SIERRA SANCHEZ, J. (2014). Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada. FRAGUA

VV.AA. (2002). Comunicación y cultura en la era digital: industrias, mercados y diversidad en España. GEDISA.

Webgrafía

<http://www.emprendedores.es/ideas-de-negocio/100-ideas-de-negocio>

<http://crearmiempresa.es/article-100-personas-a-seguir-en-2014-si-eres-emprendedor-121607071.html>

<http://www.gestiopolis.com/innovacion-emprendimiento/>

<http://www.leanstart.es/>

<http://emprenderesposible.org/modelo-canvas>

<http://blog.thinkandcloud.com/modelo-canvas-un-lienzo-para-crear-tu-plan-de-empresa-2/>

<http://www.emprenderalia.com/aprende-a-crear-modelos-de-negocio-con-business-model-canvas/>

<http://javiermegias.com/blog/2012/10/lean-canvas-lienzo-de-modelos-de-negocio-para-startups-emprendedores/>

<http://emprendedoresunimooc.blogspot.com.es/2013/03/100-ideas-para-emprender-negocios-en.html>

<http://www.marketingyfinanzas.net/2013/03/modelo-canvas-una-herramienta-para-generar-modelos-de-negocios/>

<http://advenio.es/crea-tu-business-model-canvas-con-google-docs/>