



Título propio reconocido por:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

GLOBAL EXECUTIVE MASTER IN BUSINESS ADMINISTRATION

GUÍA DOCENTE DE INNOVACIÓN [2023-24]

DATOS GENERALES

Nombre:	INNOVACIÓN
Curso:	2023-24
Titulación:	Global Executive Master in Business Administration
Número de créditos (ECTS):	5
Fecha de la última revisión:	Mayo de 2023
Profesor Responsable:	Anna Ripoll Bargunyó Catalina Balseiro Río Cecilia Richero Wilson Raúl Sánchez Adell

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

La asignatura de innovación ofrece a los estudiantes una visión integral de las metodologías y enfoques innovadores en el entorno empresarial. A lo largo de la asignatura, los participantes adquirirán habilidades y conocimientos claves para impulsar la innovación y liderar procesos de cambio en las organizaciones.

Se abarcará un estudio de las diferentes metodologías de innovación, entre las cuales destacan los 10 Métodos de Innovación de Doblin. Estas metodologías otorgan a las empresas la capacidad de diferenciarse de sus competidores y de adaptarse eficazmente al entorno laboral futuro. Además, se profundizará en el liderazgo de los procesos de cambio, haciendo hincapié en la relevancia de una gestión adecuada del talento en equipos y organizaciones.

Dentro del marco de creatividad y gestión de ideas, el *Design Thinking* será otro aspecto clave de la asignatura. Los estudiantes aprenderán a empatizar y definir retos, sumergiéndose en proyectos y comprendiendo las necesidades de los clientes. Asimismo, se explorarán técnicas de generación de ideas, prototipado y testeado, lo que permitirá a los estudiantes desarrollar soluciones innovadoras y mejorarlas mediante la iteración.

La gestión de la innovación será abordada destacando la identificación de retos y la gestión del portafolio de proyectos. Los estudiantes aprenderán a mapear el espacio de innovación, establecer estrategias de innovación y colaboraciones con otros agentes del ecosistema de innovación.

Asimismo, se adquirirán herramientas y habilidades en el ámbito del *product management*, incluyendo la recopilación de requerimientos, el análisis de datos, la priorización de requisitos y la creación de *roadmaps* alineados con los objetivos de negocio.

Además, se introducirán las metodologías ágiles, como Scrum y Kanban, en la gestión de proyectos. Los estudiantes comprenderán los principios y prácticas ágiles, aplicando las ceremonias y roles de Scrum en ejercicios prácticos. A lo largo de la asignatura, se fomentará la colaboración y el trabajo en equipo, reconociendo que la innovación surge de la sinergia de ideas y perspectivas diversas. Los estudiantes participarán en actividades prácticas que promoverán la creatividad y el pensamiento crítico, estimulando su capacidad de generar soluciones novedosas a problemas complejos.

Para enriquecer el aprendizaje, se analizarán casos de estudio de empresas reconocidas por su enfoque innovador, para comprender cómo han aplicado exitosamente las metodologías y principios estudiados. Esto permitirá a los estudiantes adquirir conocimientos prácticos y ejemplos concretos que enriquecerán su comprensión del proceso de innovación.

Al finalizar, los estudiantes estarán preparados para enfrentar los desafíos actuales y futuros del ámbito laboral, dotados de las herramientas y habilidades necesarias para liderar procesos de cambio y generar valor a través de la innovación.

2. OBJETIVOS

- Comprender la importancia de la innovación en el entorno empresarial y su papel en la diferenciación y adaptación al cambio.
- Familiarizarse con diversas metodologías de innovación y ser capaz de aplicarlas de manera efectiva en la resolución de problemas y generación de ideas.
- Desarrollar habilidades de liderazgo para gestionar procesos de cambio y promover la innovación dentro de las organizaciones.
- Dominar las técnicas de *design thinking*, incluyendo la empatía, la definición de problemas y la generación de soluciones creativas.
- Adquirir conocimientos en gestión de la innovación, incluyendo la identificación de retos, la gestión del portafolio de proyectos y la colaboración con otras entidades externas.

- Aprender las habilidades necesarias para la gestión eficiente de productos, incluyendo la recopilación de requerimientos, el análisis de datos, la priorización y la creación de *roadmaps*.
- Familiarizarse con las metodologías ágiles, como Scrum y Kanban, y ser capaz de aplicarlas en la gestión de proyectos de innovación.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva y toma de decisiones en entornos de innovación.

3. CONTENIDOS

BLOQUE I. FUNDAMENTOS DE LA INNOVACIÓN

BLOQUE II. DE LA IDEA AL PRODUCTO

BLOQUE I. FUNDAMENTOS DE INNOVACIÓN

Resultados de aprendizaje

El estudiante después de estudiar los temas del bloque y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Desarrollar una comprensión integral de los procesos y métodos de innovación necesarios para destacarse en un entorno altamente competitivo. Asimismo, aprenderán a gestionar el talento de manera efectiva, reconociendo la importancia de adaptarse al futuro laboral.
- Aplicar un enfoque centrado en el cliente, utilizando la empatía como herramienta clave para comprender las necesidades del cliente y generar soluciones innovadoras. Mediante la etapa de "Definir", llegarán a conclusiones fundamentales y establecerán un Punto de Vista (POV) que actuará como base para la fase de ideación.
- Además, los participantes adquirirán herramientas prácticas para mapear el espacio de innovación y considerar los desafíos asociados con la implementación de la innovación en el ámbito empresarial. Explorarán colaboraciones potenciales entre empresas, startups y universidades, reconociendo la importancia de

diversificar las formas de colaboración y adaptarse a diferentes contextos y recursos.

- Aplicar metodologías de innovación de manera efectiva, gestionar procesos de innovación en organizaciones y tomar decisiones estratégicas basadas en un enfoque ético y sostenible. Estarán equipados con las herramientas y el conocimiento necesarios para enfrentar los desafíos y oportunidades que surgen en el ámbito de la innovación empresarial.

TEMA 1. METODOLOGÍAS DE INNOVACIÓN

Contenido

1.1 El futuro del trabajo.

1.2 Los 10 Métodos de Innovación de Doblin.

1.3 Liderazgo de procesos de cambio en la organización.

TEMA 2. DESIGN THINKING: EMPATIZAR, DEFINIR, IDEAR Y PROTOTIPAR

Contenido

2.1 Definición y orígenes del *Design Thinking*.

2.2 Fases del proceso de diseño: empatizar, definir, idear y prototipar.

2.3 Técnicas de investigación y empatía: investigación de usuarios, entrevistas en profundidad, observación y segmentación.

2.4 Síntesis de la información recopilada y creación de *user* personas.

2.5 Generación de ideas mediante técnicas de pensamiento divergente.

2.6 Priorización y selección de ideas utilizando herramientas de evaluación y matriz de priorización.

2.7 Creación de prototipos para visualizar y probar las ideas.

2.8 Testeo y obtención de *feedback* para iterar y mejorar los prototipos.

2.9 Presentación final de la solución propuesta.

TEMA 3. GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN: IDENTIFICACIÓN DE RETOS Y GESTIÓN DEL PORTAFOLIO

Contenido

- 3.1 ¿Qué es innovación?
- 3.2 Tipos de innovación.
- 3.3 Estrategia de innovación.
- 3.4 Modelo de innovación y mecanismos.
- 3.5 Construyendo tu camino.

BLOQUE II. DE LA IDEA AL PRODUCTO

Resultados de aprendizaje

El estudiante después de estudiar los temas del bloque y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Desarrollar la capacidad de aplicar metodologías ágiles, como Scrum, Kanban y Lean, para gestionar proyectos y mejorar los flujos de trabajo de manera efectiva.
- Aprender a adaptar estas metodologías a diferentes contextos y proyectos, maximizando la eficiencia y la entrega de valor.
- Trabajar con diversas herramientas utilizadas en la gestión de productos.
- Comprender la importancia de los datos en la mejora del producto.
- Utilizar diversas formas de priorizar los requisitos para satisfacer las necesidades del cliente.

TEMA 4. METODOLOGÍAS ÁGILES: SCRUM, KANBAN Y LEAN

Contenido

- 4.1 Manifiesto Agile: Principios y creadores.
- 4.2 Metodologías ágiles más utilizadas en la gestión de proyectos.
- 4.3 Introducción a Scrum: Ciclo de gestión de proyectos y roles (Product Owner, Scrum Master, Equipo de Desarrollo).

- 4.4 Ceremonias, objetos y eventos en Scrum: Sprint planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective, Product Backlog, Sprint Backlog, Incremento.
- 4.5 Introducción a Kanban: Principios y prácticas para la visualización y gestión del flujo de trabajo.
- 4.6 Metodología Lean: Concepto y aplicación en la mejora de flujos de valor.
- 4.7 Mapa del flujo de valor en Lean: Identificación de actividades que agregan valor y eliminación de desperdicios.

TEMA 5. PRODUCT MANAGEMENT: INSTRUMENTACIÓN, ROADMAPS Y ANÁLISIS POSTMORTEM

Contenido

- 5.1 El papel de la visión y objetivos de negocio.
- 5.2 Recogida de requerimientos.
- 5.3 La importancia de los datos.
- 5.4 Gestión de la información y metodologías de priorización.
- 5.5 Creación de un *roadmap*.
- 5.6 El papel de la comunicación.

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje experiencial en Euncet Business School combina un conjunto de metodologías que permiten al participante alcanzar de una forma práctica e innovadora las competencias propias del perfil profesional de salida establecido en un programa executive.

CLASES PARTICIPATIVAS

Las sesiones lectivas se llevan a cabo mediante la interacción permanente entre el estudiantado y el profesorado que las imparte con la finalidad de contrastar los conceptos tratados mediante análisis y debate abierto con el apoyo de casos prácticos reales y simulaciones orientadas a la toma de decisiones.

CASOS PRÁCTICOS

Resolución de supuestos de problemáticas empresariales para experimentar la aplicación práctica de los contenidos teóricos de las diferentes asignaturas.

APRENDIZAJE POR PROYECTOS

Realización de trabajos en grupo para desarrollar y presentar tareas y proyectos, resolviendo situaciones o retos.

5. EVALUACIÓN

Los programas Executive Education están basados en un modelo de evaluación por competencias, en el que se valora el progreso del estudiante en la consecución de los objetivos planteados en el programa de estudios. Se basa en la reflexión y el análisis de casos prácticos de la vida real, proyectos, debates, ejercicios, o presentaciones realizadas de forma individual o grupal, que contribuyan a la toma de decisiones empresariales.

El sistema de evaluación de esta asignatura pretende garantizar tanto la comprensión de los contenidos cómo la capacidad del estudiante para ponerlos en práctica; valorando el progreso y el esfuerzo continuado.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Anderson, D. J., & Carmichael, A. (2016). Essential Kanban condensed. Lean-Kanban University. ISBN 9780984521425.
- Christensen, C. M. (2013). The innovator's dilemma: When new technologies cause great firms to fail. Perseus Distribution Services. ISBN 9781422196021.
- Detroja, P., Agashe, A., & Mehta, N. (2017). Swipe to unlock: The primer on technology and business strategy. ISBN 9781976182198.
- Doerr, J. (2018). Measure what matters: How Google, Bono, and the Gates Foundation rock the world with OKRs. Portfolio/Penguin. ISBN 0525536221.
- Eyal, N. (2014). Hooked: How to build habit-forming products. Portfolio Penguin. ISBN 9780241184837.
- Fenn, J., & Raskino, M. (2008). Mastering the hype cycle: How to choose the right innovation at the right time. Harvard Business Review Press. ISBN 9781422121108.
- Ismail, S., Malone, M. S., & Van Geest, Y. (2016). Organizaciones exponenciales. Bubok. ISBN: 9788491110056.
- McCarthy, R. (2020). Agile y Scrum: Descubra el poder de la gestión de proyectos Agile, Lean Thinking, el proceso Kanban y Scrum. ISBN: 9781673058299.
- Ries, E. (2011). The Lean Startup ISBN: 9780307887894.
- Salim Ismail, Michael S. Malone, Yuri van Geest. (2014). Exponential Organizations: Why new organizations are ten times better, faster, and cheaper than yours (and what to do about it). Diversion Books. ISBN 1626814236.
- Sinek, S. (2009). Start with Why. ISBN: 9781591846444.

6.2. WEBGRAFÍA

- Agile Alliance. (s.f.). Recuperado de <https://www.agilealliance.org/>
- Doblin. (s.f.). Recuperado de <https://www.doblin.com/>
- European Innovation Council. (s.f.). Recuperado de <https://innovators.euc>
- Foro Económico Mundial. (s.f.). Recuperado de <https://www.weforum.org/>
- Harvard Business Review. (s.f.). Recuperado de <https://hbr.org/>
- IDEO. (s.f.). Recuperado de <https://www.ideo.com/>
- Innovate UK. (s.f.). Recuperado de <https://www.gov.uk/government/organisations/innovate-uk>
- Kanbanize. (s.f.). Recuperado de <https://kanbanize.com/>
- Lean Enterprise Institute. (s.f.). Recuperado de <https://www.lean.org/>
- Lean Startup Co. (s.f.). Recuperado de <https://leanstartup.co/>
- Mind the Product. (s.f.). Recuperado de <https://www.mindtheproduct.com/>
- Nielsen Norman Group. (s.f.). Recuperado de <https://www.nngroup.com/>
- Product Management Insider. (s.f.). Recuperado de <https://productmanagementinsider.com/>
- Scrum.org. (s.f.). Recuperado de <https://www.scrum.org/>
- Stanford d.school. (s.f.). Recuperado de <https://dschool.stanford.edu/>
- Strategyzer. (s.f.). Recuperado de <https://www.strategyzer.com/>
- The Innovator's DNA. (s.f.). Recuperado de <https://www.innovatorsdna.com/>
- The Lean Enterprise. (s.f.). Recuperado de <https://www.lean.org/lean-enterprise-institute>

6.3. AUDIOVISUALES

- Bird, B. (Director). (2004). Los increíbles [Película]. Walt Disney Pictures.
- Boyle, D. (Director). (2015). Steve Jobs [Película]. Universal Pictures.
- Chazelle, D. (Director). (2014). Whiplash [Película]. Sony Pictures Classics.

- Hancock, J. L. (Director). (2016). The Founder [Película]. The Weinstein Company.
- Kormákur, B. (Director). (2015). Everest [Película]. Universal Pictures.
- Levy, S. (Director). (2013). The Internship [Película]. 20th Century Fox.
- McKay, A. (Director). (2015). The Big Short [Película]. Paramount Pictures.
- Meyers, N. (Director). (2015). The Intern [Película]. Warner Bros. Pictures.
- Miller, B. (Director). (2011). Moneyball [Película]. Columbia Pictures.
- Muccino, G. (Director). (2006). The Pursuit of Happyness [Película]. Columbia Pictures.
- Russell, D. O. (Director). (2015). Joy [Película]. Fox 2000 Pictures.
- Spielberg, S. (Director). (2018). Ready Player One [Película]. Warner Bros. Pictures.
- Tyldum, M. (Director). (2014). The Imitation Game [Película]. Black Bear Pictures.
- Zuckerberg, M. (Director). (2010). The Social Network [Película]. Columbia Pictures.