

## Innovación, creatividad y emprendimiento en la asignatura “Fundamentos de Organización de Empresas” del grado en Informática

Leonor Ruiz<sup>1</sup>, Llanos Cuenca<sup>1</sup>, Marta Fernández-Diego<sup>1</sup>, Mariluz Gordo<sup>1</sup>

Universitat Politècnica de València. Dpto. Organización de Empresas

<sup>1</sup> Equipo de Innovación y Calidad Educativa AEGECATE

[lruiz@omp.upv.es](mailto:lruiz@omp.upv.es), [llcuenca@omp.upv.es](mailto:llcuenca@omp.upv.es), [marferdi@omp.upv.es](mailto:marferdi@omp.upv.es), [magormo@upvnet.upv.es](mailto:magormo@upvnet.upv.es)

### OBJETIVO

Desarrollar actividades que permitan a los alumnos la adquisición de los resultados de aprendizaje asociados a la competencia transversal UPV CT4: **Innovación, Creatividad y Emprendimiento** a través de la asignatura **Fundamentos de Organización de Empresas** en primer curso de grado en Ingeniería Informática, y establecer un sistema que permita la evaluación de adquisición de la competencia

### METODOLOGÍA

Se ha partido de dos actividades en forma de prácticas de laboratorio:

- La primera actividad (coincidiendo con la segunda sesión de prácticas) entre el 16 y 19 de febrero, consistente en la creación de una empresa.
- La segunda actividad (octava sesión de prácticas) entre el 26 de abril y el 2 de mayo, consistente en un análisis estratégico de la empresa de la primera actividad que termina con el análisis DAFO y el planteamiento de estrategias.

Previamente en las clases de teoría se han explicado los conceptos y herramientas necesarias para la realización de ambas actividades. La implementación se realizó en el segundo cuatrimestre del curso 2015/2016, con 371 alumnos matriculados.

Al finalizar la 2ª actividad se les pidió que completaran la rúbrica UPV CT4, que subieron a tareas de forma individual, y en la que se autoevaluaron respecto a la competencia, e igualmente evaluaron a sus compañeros.

### Desarrollo: 1ª actividad

#### Práctica 1.

Tú y tus colegas del equipo habéis desarrollado un invento informático basado en una nueva tecnología que estáis convencidos que revolucionará la informática.

1. Enumerad las características de ese gran producto que os han hecho llegar a ese convencimiento: **Damos forma a nuestra idea.**
2. Enumerad los pasos para patentar el producto: **La protegemos.**
3. Misión: Debéis identificar y definir la Misión de la Empresa: **Definámonos.**
4. Objetivos: Debéis identificar y detallar vuestros objetivos a corto plazo: **¿Qué queremos conseguir?**
5. Forma Jurídica: **¿Cómo somos?**
6. Signos distintivos: Nombre Comercial y Logo. Dibujad el logo de la empresa: **¿Cómo nos vendemos?**
7. Asignad puestos: **¿Cómo nos organizamos?** O lo que es lo mismo, ¿quién se encarga de cada cosa?

### 2ª actividad

#### Práctica 7.

1. Seguimos con la empresa creada por vosotros en la práctica 1. Copiad (y rectificad si lo consideráis necesario), la misión y objetivos que planteasteis en su momento.
2. Haced un análisis del entorno, utilizando la herramienta:
  - **Las 5 fuerzas de Porter** (citando las principales empresas competidoras del sector y comparando los indicadores más significativos como volumen de facturación o ventas, beneficios, número de empleados, etc.).
3. Haced un análisis interno de la empresa, utilizando la **Cadena de Valor de Porter** (señalad que tipo de actividades vais a llevar a cabo en vuestra empresa, distinguiendo actividades primarias de actividades de apoyo).
4. Sintetizando toda la información anterior, elaborad la **matriz DAFO**.
5. Plantead las estrategias corporativas (posicionaros en las **matrices de Ansoff** y **B.C.G.**).



**Grupo 1C2**

- Sueño programado mediante unos cascos que se usarían al dormir. Cascos que producen efectos sonoros y pulsaciones en el cerebro para que al dormir podamos tener un sueño programado.
- Un videojuego que tiene como fin simular la vida real especializándose en relaciones de pareja. El juego tiene como título: Play Love
- Proporcionar el silencio y la tranquilidad del hogar a cualquier persona en cualquier parte del mundo.
- Recuperación de archivos y ficheros perdidos o corruptos de dispositivos de almacenamiento
- Nuestro producto es un microchip integrado en el cuerpo humano que cumpliría las funciones de un ordenador personal

### RÚBRICA UPV CT-04. INNOVACIÓN, CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO (Nivel de dominio I) Resultado de aprendizaje: cuestionarse la realidad, identificando necesidades de mejora e ideas que puedan generar valor.

Indicador/nivel de alcance	D. No alcanzado (0)	C. En desarrollo (1)	B. Bien /adecuado (2)	A.Excelente/ejemplar (3)
Se cuestiona la realidad	No se cuestiona la realidad	Se plantea alguna pregunta sobre la realidad pero sin salirse de los límites establecidos	Se cuestiona la realidad formulando preguntas divergentes	(+) identificando necesidades de mejora
Aporta ideas	No aporta ideas y muestra actitud pasiva ante las tareas	Plantea alguna idea ante situaciones nuevas	Aporta sus propias ideas, elaboradas con suficiente detalle	(+) planteamientos novedosos, con fluidez, bien elaborados
Plasma de manera formal las ideas	No plasma de manera formal las ideas	Plasma de manera limitada las ideas que se han generado	Plasma de manera correcta las ideas que se han generado	(+) de manera organizada y utilizando la herramienta y/o técnica adecuada (PowerPoint-, mapa mental, figura, dibujo, etc.)
Identifica resultados	No identifica resultados	Identifica de manera limitada resultados	Identifica adecuadamente resultados y conclusiones	Define parámetros asociados a los resultados identificados

alumno	Se cuestiona la realidad	Aporta ideas	Plasma de manera formal las ideas	Identifica resultados	Valoración global (0, 1, 2, 3)

### CONCLUSIONES Y RESULTADOS

- Los alumnos mostraban una actitud muy positiva precisamente en las preguntas que requieren más creatividad, como es en la creación de la idea, y en el diseño de un nombre y un logo.
- La combinación de las dos actividades permite abordar los tres aspectos de la competencia. Y la rúbrica permite obtener una única nota global.
- Cuando evalúan los alumnos, todos los criterios presentan un efecto suelo, en ningún caso se selecciona la mínima categoría y sólo en muy pocos casos se selecciona la siguiente categoría.
- Hay bastante acuerdo entre lo que puntúan los alumnos como autoevaluación y lo que les puntúan sus compañeros.