

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Estrategias de Innovación en el Sector del Ocio, la Cultura y el Turismo
PLAN DE ESTUDIOS: Máster Universitario en Dirección y Gestión de Industrias Culturales y Creativas
GRUPO: 2223-01
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio
ECTS: 3,0
CURSO: 1º
SEMESTRE: 2º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE: Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: MARTA MAGADÁN DIAZ
EMAIL: mmagadan@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
CV DOCENTE: Licenciada en Ciencias Económicas y Empresariales, Doctora cum laude por unanimidad en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de Oviedo y Máster en Gestión de Empresas Internacionales por la EOI, con varios años de experiencia en docencia universitaria, tanto en la universidad pública como en centros privados. He sido profesora visitante en universidades de México. Acreditada por ANECA como profesora Contratada Doctora. La Tesis doctoral versó sobre la gestión de la innovación y el cambio tecnológico en la industria editorial española, por la que obtuvo la nota de Sobresaliente Cum Laude, siendo nominada al Premio Extraordinario de Doctorado por unanimidad del tribunal. En los últimos cinco años ha impartido docencia online, tanto en grados como posgrados, en la Universidad Antonio de Nebrija y en la Universidad Internacional de La Rioja. Además, posee el título de Experto Universitario en Aprendizaje y Enseñanza Universitaria Online por la UNIR.
CV PROFESIONAL: Durante 20 años ha gestionado una empresa cultural, concretamente del sector editorial. Siendo Presidenta del Gremio de Editores de Asturias y miembro de la ejecutiva de la Federación del Gremio de Editores de España (FGEE), participando en la organización de ferias como LIBER y la FIL (Guadalajara, México); miembro del pleno de la Cámara de Comercio de Oviedo durante doce años y ha formado parte de las comisiones de comercio exterior y de la de turismo; ha sido vocal durante cuatro años de la Federación de Empresarios de Asturias (FADE) y ha participado en la puesta en marcha de Oviedo Congresos siendo miembro de su ejecutiva. Ha codirigido dos cursos de verano en la Universidad de Oviedo relativos a "Creación y Dirección de Empresas Culturales". Colabora con la Cátedra de Emprendimiento de la Universidad de Oviedo para impartir seminarios sobre emprendimiento en industrias culturales a los alumnos de Humanidades. Formó parte del panel de expertos sobre industrias y proyectos culturales del Principado de Asturias. Desde 2016, dirige Las Tertulias del Campoamor de la Fundación Municipal de Cultura del Ayuntamiento de Oviedo y he sido coordinadora de la parte literaria de la Noche Blanca que organiza el Ayuntamiento de Oviedo durante los años 2015, 2016 y 2017. Fue Jurado de los Premios Princesa de Asturias.
CV INVESTIGACIÓN: Dentro de las líneas de investigadora ha trabajado, entre otros temas: medio ambiente, economía experimental (modelos de fraude y corrupción), industria editorial, turismo, internacionalización de empresas e innovación. Tiene publicados 114 trabajos entre libros, capítulos de libros y artículos de investigación.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

La presente asignatura tendrá como objetivo que los alumnos conozcan las estrategias de innovación en su ámbito de especialización, como una de las bases de las políticas públicas y uno de los elementos que han de tener en cuenta para la creación de valor en el ámbito de las empresas, instituciones y proyectos de las industrias culturales y creativas.

La asignatura es de suma importancia en la titulación, por la necesidad de que el alumnado entienda la transformación tecnológica y digital, así como las innovaciones en los modelos de gestión en las industrias culturales y creativas.

No existen requisitos previos para cursarla.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. Estrategias de innovación en el sector del ocio, la cultura y el turismo

1. • Innovación, tecnología e industrias culturales : o La Innovación y la ventaja competitiva sostenible o Innovación sostenida e innovación radical (disruptiva) o porque fallan las grandes compañías ante los avances tecnológicos. o Innovar en las Industrias Culturales y Creativas
2. • El cambio de paradigma tecnológico de la industria cultural y sus implicaciones. : o La digitalización de la cultura, el caso de internet o Nuevos Modelos de Negocio en las Industrias Culturales y Creativas
3. • Elementos estratégicos de innovación en las industrias culturales : o Herramientas lógicas para la Innovación y técnicas para la creatividad
4. • La transformación Digital en las ICCS: retos y oportunidades

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Los recursos de aprendizaje que se utilizarán en todas las asignaturas de la titulación (salvo las prácticas externas) para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, son:

- Campus online de la UEMC (Open Campus)
- Plataforma de Webconference (Adobe Connect)

Las comunicaciones con el profesor serán a través de Open Campus vía Mi correo, Tablón o/y Foro.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB6. 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
- CB7. Que los 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
- CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de organización y planificación
- CG04. Capacidad y habilidad para la toma de decisiones
- CG05. Capacidad para trabajar en equipos de carácter interdisciplinar

- CG06. Compromiso ético (saber aplicar la evidencia científica en la práctica profesional y mantener un compromiso ético y de integridad intelectual en el planteamiento de la investigación científica, básica y aplicada)
- CG07. Capacidad de crítica y autocrítica
- CG08. Habilidades interpersonales (tanto con miembros del entorno como con científicos/profesionales de otros centros)
- CG09. Reconocimiento a la diversidad y a la multiculturalidad
- CG10. Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional
- CG11. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE16. Capacidad para detectar oportunidades de negocio y/o desarrollo de proyectos empresariales comprendiendo la dinámica de la innovación tecnológica en contenidos digitales culturales.
- CE17. Capacidad para analizar y desarrollar estrategias de innovación en el sector del ocio, la cultura y el turismo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Explicar el concepto de innovación empresarial y sus tipologías en la creación de valor
- Organizar un plan de creación de un nuevo producto cultural
- Organizar un proceso de generación de ideas creativas

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Antonio Hidalgo Nuchera, Gonzalo León Serrano, Julián Pavón Morote (2018): La gestión de la innovación y la tecnología en las organizaciones. Piramide. ISBN: 9788436817027
- W.AA. (2021): Creatividad e innovación a debate. Universitat Rovira i Virgili Publicacions. ISBN: 9788484249191
- Mulet Melia J. (2019): Fundamentos de innovación empresarial. Aranzadi. ISBN: 9788413085753
- Alexander Osterwalder, Yves Pigneur (2011): Generación de modelos de negocio. Deusto. ISBN: 9788423427994
- W.AA. (2021): La innovación en la gestión de la cultura. Edicions de la Universitat de Barcelona. ISBN: 9788491684336

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Tony Wagner (2014): Creando innovadores. Kolima. ISBN: 9788494235894
- W.AA. (2015): Áreas emergentes e innovación en el sector cultural y creativo Vasco. Universidad del País Vasco. Euskal Herriko Unibertsitatea. ISBN: 9788490820148

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[IDEO](http://www.ideo.com)(<http://www.ideo.com>)

Empresa referente en innovación empresarial

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

Se describe a continuación la metodología aplicada

MÉTODO DIDÁCTICO:

El papel del profesor cobra importancia a través de la impartición de clases magistrales en tiempo real por videoconferencia que podrá utilizar para explicar los contenidos teóricos, resolver dudas que se planteen durante la sesión, ofrecer retroalimentación sobre las actividades de evaluación continua o realizar sesiones de tutoría de carácter grupal.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Se caracteriza por la participación de los alumnos en las actividades de evaluación continua de debate y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. El papel del profesor consiste en proponer a través de Open Campus temas referidos a la materia objeto de estudio que son sometidos a debate para, posteriormente, evaluar el grado de comprensión que han alcanzado los alumnos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Este método puede desarrollarse de forma individual o en grupo a través de las actividades de evaluación continua (entregas de trabajos, resolución de ejercicios, presentaciones, etc.). El objetivo es que el alumno asuma un papel activo en el proceso de aprendizaje adquiriendo los conocimientos mediante la experimentación y la resolución de problemas.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Las actividades formativas que se realizan en la asignatura son las siguientes:

Clases teóricas: Actividad dirigida por el profesor que se desarrollará de forma sincrónica en grupo. Para la realización de esta actividad en Open Campus, la UEMC dispone de herramientas de Webconference que permiten una comunicación unidireccional en las que el docente puede desarrollar sesiones en tiempo real con posibilidad de ser grabadas para ser emitidas en diferido.

Actividades prácticas: Actividades supervisadas por el profesor que se desarrollarán fundamentalmente de forma asíncrona, y de forma individual o en grupo:

- Actividades de debate. Se trata de actividades en las que se genera conocimiento mediante la participación de los estudiantes en discusiones alrededor de temas de interés en las distintas asignaturas.
- Entregas de trabajos individuales o en grupos a partir de un enunciado o unas pautas de trabajo que establecerá el profesor.
- Resolución de ejercicios y problemas que el alumno debe realizar a través de Open Campus en un periodo de tiempo determinado. Esta actividad puede ser en formato test de evaluación.

Tutorías: Las tutorías podrán tener un carácter sincrónico o asíncrono y podrán desarrollarse de manera individual o en grupos reducidos.

Están previstas dos sesiones de tutoría por videoconferencia, una al inicio y otra al final del semestre. En la primera se presentará la asignatura y la guía docente y en la segunda, en las semanas previas a la evaluación final, se dedicará a la resolución de dudas de los estudiantes.

Además, el docente utiliza el Tablón, el Foro y el Sistema de correo interno de Open Campus para atender las necesidades y dudas académicas de los estudiantes.

SESIONES EN TIEMPO REAL :

Título	
TU1	Presentación asignatura y Guía docente
CM1	Innovación, tecnología e industrias culturales
CM2	Nuevos Modelos de Negocio en las ICC

Título	
CM3	Técnicas para la creatividad
CM4	La transformación digital en las ICCS
TU2	Resolución de dudas antes de la evaluación

EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

Evaluación continua	60%
Evaluación final	40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluación continua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	20
	2. Actividad 2 (Entrega grupal)	20
	3. Actividad 3 (Foro)	10
	4. Test de evaluación (Test de evaluación)	10
Evaluación final (40 %)	1. Evaluación final online (Prueba de evaluación final presencial)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

A lo largo de la planificación de la asignatura el alumno realizará **actividades de evaluación continua** que forman parte de la calificación de la asignatura con un peso del 60% sobre la nota final.

Para superar la evaluación continua, el alumno debe obtener una media de igual o superior a 5 entre todas las actividades. En el caso de no superar la evaluación continua, se guardan para la convocatoria extraordinaria las notas de aquellas actividades aprobadas, no pudiendo volver a presentarlas.

El sistema de evaluación de esta asignatura acentúa el desarrollo gradual de competencias y resultados de aprendizaje y, por tanto, se realizará una evaluación continua a través de las distintas actividades de evaluación propuestas. El resultado de la evaluación continua se calcula a partir de las notas obtenidas en cada actividad teniendo en cuenta el porcentaje de representatividad en cada caso.

Todas las actividades deberán entregarse en las fechas previstas para ello, teniendo en cuenta:

- Las actividades de evaluación continua (entrega de trabajos) se desarrollarán según se indica y, para ser evaluadas, los trabajos deberán ser entregados en la forma y fecha prevista y con la extensión máxima señalada. No se evaluarán trabajos entregados posteriormente a esta fecha o que no cumplan con los criterios establecidos por el profesor.
- Las actividades de entrega de trabajos en grupo se diseñan para que se desarrolle la competencia de trabajo en equipo por lo que cada equipo dispone de un espacio de trabajo y una única entrega para todos los integrantes. Salvo decisión del profesor, todos los integrantes del grupo obtendrán la misma calificación en la actividad.
- La no entrega de una actividad de evaluación continua en forma y plazo se calificará con un 0 y así computarán en el cálculo de la nota de evaluación continua y final de la asignatura.
- Cualquier tipo de copia o plagio por mínimo que sea, supondrá una calificación de 0 en la actividad correspondiente.

- Las actividades de evaluación continua (tipo test) se desarrollarán con anterioridad a la realización de las pruebas de evaluación parcial y final de la asignatura.
- La participación en los foros y debates vinculados a una actividad de evaluación continua se evaluará de forma individual o colectiva según se haya requerido la participación: el valor de las aportaciones, el número de aportaciones y respuestas en debate a las opiniones de los compañeros. Cualquier comentario aportado en el foro que suponga una falta de respeto a las opiniones de compañeros supondrá el suspenso de la evaluación continua de la asignatura.

Los alumnos accederán a través de OpenCampus a las calificaciones de las actividades de evaluación continua en un plazo no superior a 15 días lectivos desde su fecha de entrega, excepto causas de fuerza mayor en cuyo caso se informará al alumno a través del Tablón.

La evaluación continua se completará con una **evaluación final online**, que se realizará al finalizar el periodo lectivo de cada asignatura. Los exámenes serán eminentemente prácticas, de manera que, los alumnos podrán disponer de los apuntes y consultarlos, (solo en formato digital) durante la realización de la prueba.

Para resolver el examen, los alumnos deberán descargar el enunciado de la prueba y una vez cumplimentado, subirlo en el espacio correspondiente del campus virtual

La prueba **supondrá un 40%** de la calificación sobre la nota final de la asignatura.

- El alumno tendrá la posibilidad, siempre dentro de los tres días siguientes a la publicación de las notas, a renunciar a su calificación, y presentarse en la siguiente convocatoria
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma.
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se registrará por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud"

La nota final se corresponderá con la media aritmética del resultado obtenido en cada una de las partes. En caso de no superación, se guarda la parte aprobada para la convocatoria extraordinaria.

La **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final según los siguientes porcentajes, y debiendo tener aprobadas ambas partes, continua y final, para superar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

De igual modo si el alumno no entrega ninguna actividad de evaluación continua, obtendrá la calificación de "No presentado", con independencia de que haya aprobado la prueba de evaluación final, en cuyo caso, se le guardaría su calificación para la convocatoria extraordinaria.

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Evaluación continua	60%
Evaluación final	40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluación continua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	20
	2. Actividad 2 (Entrega individual)	20

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
	3. Actividad 3 (Entrega individual)	10
	4. Test de evaluación (Test de evaluación)	10
Evaluación final (40 %)	1. Evaluación final online (Prueba de evaluación final presencial)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria, porque hayan suspendido la evaluación continua o la prueba de evaluación final, podrán presentarse a las pruebas establecidas por el profesor en la convocatoria extraordinaria.

Para la convocatoria extraordinaria se guardan las calificaciones de las actividades de evaluación continua y prueba de evaluación final, superadas por el estudiante (nota superior o igual a 5), no permitiéndose volver a realizarlas.

- En convocatoria extraordinaria, el alumno solo podrá entregar las actividades de evaluación continua no superadas, guardándose la calificación de las aprobadas.
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma.
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se registrará por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud".

En la convocatoria extraordinaria, la **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final, de la misma forma que en la convocatoria ordinaria.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, en la convocatoria extraordinaria es necesario superar tanto la evaluación continua como la evaluación final para aprobar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN

PORCENTAJE (%)