

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Innovación y Emprendimiento

**PLAN DE ESTUDIOS:** Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (PGR-DEPORTE)

**CENTRO:** Facultad de Ciencias de la Salud

**CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:** Optativo

**ECTS:** 6,0

**CURSO:** 4º

**SEMESTRE:** 1º Semestre

**IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:**

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

### OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura trabaja la importancia de la innovación en las organizaciones. En particular se analiza qué significa la mentalidad innovadora de los individuos y cómo identificar oportunidades de innovación y emprendimiento. De la misma manera se aborda el diseño e implementación de nuevos productos y modelos de negocio a través de la creatividad y la innovación.

- Comprender la innovación y la tecnología: definiciones y conceptos clave
- Fuentes de innovación: la generación de ideas
- El desarrollo de nuevos productos y procesos
- Gestión Estratégica de la Tecnología y la Innovación
- Diseño e innovación de modelos de negocio

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

### COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales"
- GC05. Competencia para realizar labores de gestión y emprendimiento en la industria del deporte
- GC07. Competencia para llevar a cabo un desempeño de funciones, tareas y labores propias de la profesión bajo un compromiso deontológico
- GC08. Competencia para el desarrollo de una formación integral. Adquirir competencias, destacando aquellas ligadas a la responsabilidad social, la comunicación, el espíritu crítico y el emprendimiento, además de habilidades para desenvolverse con soltura en entornos colaborativos digitales y multilingües, favoreciendo su inserción laboral

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC5.1\_Subcompetencia\_Tener una visión global y sostenible de las diferentes dimensiones y múltiples oportunidades empresariales que ofrece el sector deportivo.
- SbC5.2\_Subcompetencia\_Desarrollar y participar activamente en las labores de gestión y administración en el ámbito de la industria del deporte.
- C8.13\_Conocimiento\_Comprender el papel de la tecnología en la innovación y creación de valor
- C8.14\_Conocimiento\_Conocer las principales técnicas que se aplican en los procesos de innovación y emprendimiento (Lean Start-up, Design Thinking, Business Model Canvas, Técnicas creativas)
- C8.15\_Conocimiento\_El alumno conoce las diferencias entre heterorregulación y autorregulación, los principales modelos éticos, así como los principios, derechos y deberes deontológicos propios de su ámbito profesional.
- H5.5\_Habilidad o Destreza\_Seleccionar recursos humanos y materiales e instalaciones deportivas en las labores de gestión y emprendimiento desarrolladas.
- H8.20\_Habilidad o Destreza\_Elaborar planes de negocio de empresas innovadoras.
- H8.21\_Habilidad o Destreza\_Analizar oportunidades de negocio y generar ideas viables.
- H8.22\_Habilidad o Destreza\_Diseñar prototipos de baja o media fidelidad.
- H8.23\_Habilidad o Destreza\_Realizar presentaciones de startups ante inversores.