

[GBG101] EMPRENDIMIENTO Y PROPIEDAD INDUSTRIAL

DATOS GENERALES

Titulación	GRADO EN INGENIERÍA BIOMÉDICA	Materia	Empresa
Semestre	1	Curso	4
Carácter	OPTATIVA	Mención / Especialidad	EMPRESA
Plan	2017	Modalidad	Presencial adaptado
Créditos	3	H./sem.	2,67
		Idioma	EUSKARA
		Horas totales	48 h. lectivas + 27 h. no lectivas = 75 h. totales

PROFESORES

IBARRA ZULOAGA, DORLETA

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
(No se requiere haber cursado asignaturas previas específicas)	(No se requieren conocimientos previos)

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS VERIFICA

ESPECÍFICA

GBCE31 - Aplicar los conocimientos en la organización de empresas, con actitud innovadora y emprendedora, detectando nuevas ideas y modelos de negocio, y analizando su viabilidad.

GBCE34 - Resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, creatividad, razonamiento crítico, comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas en el campo de la Ingeniería Biomédica

GENERAL

GBCG10 - Conocimiento, comprensión y capacidad para aplicar la legislación necesaria en el ejercicio de la profesión de Ingeniero Biomédico.

GBCG4 - Capacidad de resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, creatividad, y de comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Biomédico

GBCG6 - Capacidad para el manejo de especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.

GBCG7 - Capacidad de analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas.

TRANSVERSAL

GBCTR2 - Capacidad para ejercer su profesión con actitud cooperativa y participativa, y con responsabilidad social

BÁSICA

G_CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

G_CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RGB401 Genera y detecta nuevas ideas empresariales y oportunidades de negocio sostenible con actitud innovadora y emprendedora.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Prácticas de resolución de problemas y proyectos en contextos reales y/o simulados	7,5 h.	3,5 h.	11 h.
Presentación del profesor/a en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias	2 h.		2 h.
Realización de ejercicios individualmente y en equipo	,5 h.	4 h.	4,5 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

	P
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio	70%
Pruebas orales en equipo para la evaluación de competencias técnicas de la materia	30%

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Pruebas escritas y orales individuales para la evaluación de competencias técnicas de la materia

HL - Horas lectivas: 10 h.

HNL - Horas no lectivas: 7,5 h.

HT - Total horas: 17,5 h.

RGB402 Analiza la viabilidad técnica y económica de las oportunidades de negocio detectadas definiendo y desarrollando el modelo y plan de negocio.

ACTIVIDADES FORMATIVAS		HL	HNL	HT
Presentación del profesor/a en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias		4 h.		4 h.
Realización de talleres, debates, seminarios, estudio de casos, juegos de rol, etc.		2 h.	3 h.	5 h.
Resolución de ejercicios multidisciplinares o estudio de casos en equipo		10 h.	3 h.	13 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	MECANISMOS DE RECUPERACIÓN		
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio	60%	Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio		
Observación de la participación y actitud del alumno en las actividades formativas propuestas	20%			
Pruebas orales en equipo para la evaluación de competencias técnicas de la materia	20%			
HL - Horas lectivas: 16 h.				
HNL - Horas no lectivas: 6 h.				
HT - Total horas: 22 h.				

RGB408 Conoce y es capaz de aplicar las herramientas de resolución de problemas en el campo de la Ingeniería Biomédica con iniciativa, toma de decisiones, creatividad y razonamiento crítico.

ACTIVIDADES FORMATIVAS		HL	HNL	HT
Presentación del profesor/a en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias		4 h.		4 h.
Resolución de ejercicios multidisciplinares o estudio de casos en equipo		10 h.	3,5 h.	13,5 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	MECANISMOS DE RECUPERACIÓN		
Pruebas escritas y orales individuales para la evaluación de competencias técnicas de la materia	30%	Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio		
Observación de la participación y actitud del alumno en las actividades formativas propuestas	40%			
Pruebas orales en equipo para la evaluación de competencias técnicas de la materia	30%			
HL - Horas lectivas: 14 h.				
HNL - Horas no lectivas: 3,5 h.				
HT - Total horas: 17,5 h.				

RGB409 Comunica y transmite conocimientos, habilidades y destrezas en el campo de la Ingeniería

ACTIVIDADES FORMATIVAS		HL	HNL	HT
Presentación del profesor/a en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias		3 h.		3 h.
Resolución de ejercicios multidisciplinares o estudio de casos en equipo		5 h.	10 h.	15 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	MECANISMOS DE RECUPERACIÓN		
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio	10%	Pruebas orales en equipo para la evaluación de competencias técnicas de la materia		
Observación de la participación y actitud del alumno en las actividades formativas propuestas	60%			
Pruebas orales en equipo para la evaluación de competencias técnicas de la materia	30%			
HL - Horas lectivas: 8 h.				
HNL - Horas no lectivas: 10 h.				
HT - Total horas: 18 h.				

CONTENIDOS

1. Emprendimiento, cultura y gestión del cambio.
2. Innovación y proceso de innovación.
3. Proceso de resolución de problemas.
4. Propiedad intelectual industrial.
5. Modelos de negocio, Propuesta de valor y Plan de negocio.
6. Herramientas de Comunicación.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos	Bibliografía
Charlas de ponentes externos	OSTERWALDER, A. & PIGNEUR, Y. 2015. Generación de modelos de negocio : un manual para visionarios, revolucionarios y retadores, Barcelona, Deusto
Artículos de carácter técnico	TASSOUL, M., 2009. Creative Facilitation
Presentaciones en clase	Paul Yock, Stefanos A. Zenios, Todd J. Brinton. 2009 'Biodesign: The Process of Innovating Medical Technologies
Proyección de vídeos	Alexander Osterwalder, Yves Pigneur, Gregory Bernarda, Trish Papadacos, Alan Smith 2014 Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want
Transparencias de la asignatura	http://www.designthinking.es/inicio/ Eric Ries. DEUSTO S.A. EDICIONES 2012: The Lean Startup Ana Rumschisky y Carlos Hussey (2013): El plan de marketing; IE Business School Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer. 2020. The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods. IDEO (Firma comercial). (2015). The field guide to human-centered design. Design Kit.