

## Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 1	<b>Tema 1: Contexto y tendencias de innovación</b> 1.1. Introducción y objetivos 1.2. La gestión de la innovación corporativa 1.3. Modelo de negocio como marco integral para pensar en el cambio sistémico 1.4. Patrones de innovación en modelos de negocio 1.5. Referencias bibliográficas	<b>Huella UNIR</b>  (2,8 puntos)  <b>Test Tema 1</b> (0,1 puntos)	Sesión de Presentación de la asignatura  Clase del Tema 1
Semana 2	<b>Tema 2: Negocio digital y tipos de innovación</b> 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Qué es y qué no es una <i>start-up</i> 2.3. Tipos de innovación y <i>start-ups</i> 2.4. Unicornios frente a cucarachas 2.5. Referencias bibliográficas	<b>Test Tema 2</b> (0,1 puntos)	Clase del Tema 2
Semana 3	<b>Tema 3: Ejemplos actuales de modelos de negocio por sectores</b> 3.1. Introducción y objetivos 3.2. <i>Fintech</i> y <i>legaltech</i> 3.3. Industria 4.0 y energía 3.4. Logística y movilidad		Clase del Tema 3
Semana 4	<b>Tema 3: Ejemplos actuales de modelos de negocio por sectores (continuación)</b> 3.5. <i>TELCO</i> y <i>agrotech</i> 3.6. Educación, <i>proptech</i> 3.7. Ocio y turismo 3.8. <i>Retail</i> y <i>foodtech</i> 3.9. Referencias bibliográficas	<b>Test Tema 3</b> (0,1 puntos)	Clase del Tema 3 (continuación)
Semana 5	<b>Tema 4: Metodologías ágiles para la innovación</b> 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Qué son las metodologías ágiles 4.3. Hibridación entre Design Thinking, Lean, Agile y Growth Hacking 4.4. Estructura de la innovación ágil en la empresa 4.5. Qué es un mínimo producto viable y tipos 4.6. Cuadro de mando y el proceso de experimentación continua 4.7. Referencias bibliográficas	<b>Test Tema 4</b> (0,1 puntos)	Clase del Tema 4

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 6	<p><b>Tema 5: Design Thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y testear</b></p> <p>5.1. Introducción y objetivos 5.2. Origen del Design Thinking 5.3. ¿Por qué Design Thinking? 5.4. Proceso Design Thinking</p>	<p><b>Entrega Actividad 1</b> (3 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 5</p>
Semana 7	<p><b>Tema 5: Design Thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y testear (continuación)</b></p> <p>5.5. Design Thinking y el mundo del diseño UX/UI 5.6. Herramientas del Design Thinking 5.7. Referencias bibliográficas</p>	<p><b>Test Tema 5</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 5 (continuación)</p>
Semana 8	<p><b>Tema 6: Design Sprint: el proceso de prototipado ágil</b></p> <p>6.1. Introducción y objetivos 6.2. Qué es Design Sprint y por qué es útil para una corporación 6.3. Problemas adecuados para abordar en un Sprint 6.4. Proceso Design Sprint original 6.5. La preparación en un Sprint</p>		<p><b>Clase de Resolución de la Actividad 1</b></p> <p>Clase del Tema 6</p>
Semana 9	<p><b>Tema 6: Design Sprint: el proceso de prototipado ágil (continuación)</b></p> <p>6.6. Design Sprint 2.0 6.7. La iteración en Design Sprint 6.8. Referencias bibliográficas</p>	<p><b>Test Tema 6</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 6 (continuación)</p>
Semana 10	<p><b>Tema 7: Lean Startup y Customer Development: de la idea al modelo de negocio</b></p> <p>7.1. Introducción y objetivos 7.2. Los principios de Lean Startup 7.3. La metodología de desarrollo de cliente</p>	<p><b>Entrega Actividad 2</b> (3 puntos)</p>	<p><b>Sesión de Recomendación de Examen</b></p> <p>Clase del Tema 7</p>
Semana 11	<p><b>Tema 7: Lean Startup y Customer Development: de la idea al modelo de negocio (continuación)</b></p> <p>7.4. Entrevistas Lean sin sesgo, claves y trucos 7.5. Experimentos Lean o MVP 7.6. Herramientas principales de Lean Startup 7.7. Referencias bibliográficas</p>	<p><b>Actividad grupal</b> <b>Lectura individual</b></p> <p><b>Test Tema 7</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 7 (continuación)</p>

CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 12	<b>Actividad grupal</b> Aula de discusión (0,4 puntos)	<b>Presentación de la Actividad Grupal</b>  <b>Clase de Resolución de la Actividad 2</b>
Semana 13	<b>Test Tema 8</b> (0,1 puntos)	Clase del Tema 8
Semana 14	<b>Entrega de Actividad Grupal</b> (5 puntos)	<b>Clase de Resolución de Actividad Grupal</b>
Semana 15	<b>Clase de Repaso</b>	
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>	

**NOTA**

Se consideran **período de repaso** los días comprendidos entre X/X/X.

Esta **Programación semanal** puede ser modificada si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.