

Emprendimiento Digital

Código: 107564
Créditos ECTS: 6

2025/2026

Titulación	Tipo	Curso
Empresa y Tecnología	OP	4

Contacto

Nombre: Daniel Blabia Girau

Correo electrónico: daniel.blabia@uab.cat

Equipo docente

Ramon Bosch Dalmau

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

El estudiante tendrá que trabajar y desarrollar una idea/solución tecnológica desde una perspectiva empresarial, lo que implicará horas de investigación e investigación. El reto a desarrollar puede tener un objetivo de negocio, responder a una necesidad social, o mejorar los servicios ofrecidos por las administraciones públicas.

Objetivos y contextualización

El objetivo es poder demostrar que se ha aportado un valor a un proyecto de base TIC ya sea con finalidad de obtener una rentabilidad económica o un retorno social mejorando el funcionamiento de las administraciones o de organizaciones sin ánimo de lucro.

Los retos y/o proyectos sobre los que trabajarán los alumnos pueden ser iniciáticos o proyectos ya existentes donde el alumno deberá focalizar su esfuerzo y valor, aportando su conocimiento y trabajo al mejorarlo.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado los negocios y las relaciones humanas: las relaciones entre las empresas y sus clientes (B2C), entre las propias empresas (B2B) y entre las administraciones y los ciudadanos (G2C). Esto abre un abanico de posibilidades donde participar.

En un momento de transformación como el que estamos vivimos, las TIC, la robotización y la inteligencia artificial pueden aportar nuevas soluciones a problemas o necesidades ya existentes o crear nuevas a las que también se tendrá que hacer frente.

Esta asignatura plantea aportar al alumno los recursos necesarios para participar en el desarrollo de una solución tecnológica ante problemáticas o necesidades que se planteen como no bien resueltas.

Cuando hablamos de e-business hablamos del desarrollo de modelos de negocio en un entorno digital, y en cómo las tecnologías existentes pueden aportar valor a las organizaciones, a la sociedad y a las administraciones.

La gestión pública no es ajena a las mejoras que proporciona el uso de las tecnologías, en términos de calidad, eficacia y productividad, tanto a nivel interno, como en las relaciones con la sociedad. Las Administraciones deben garantizar la accesibilidad a los servicios públicos de los ciudadanos y las empresas de una manera eficiente, a la vez que también se está transformando el modelo de relación de la ciudadanía con las administraciones, exigiendo más información y transparencia, y teniendo un papel cada vez más relevante en la acción de gobierno, influyendo así cada vez más en la gestión pública.

En este contexto el eGovernment (o Administración Digital) busca soluciones tecnológicas para la mejora de la gestión pública, incrementar la transparencia y promover la participación ciudadana. La idea es que los alumnos conozcan, busquen, propongan y analicen soluciones que contribuyan a la consecución de estos objetivos, desarrollando un plan que permita evaluar su viabilidad social con su implantación.

Resultados de aprendizaje

1. CM14 (Competencia) Desarrollar una propuesta de valor alineada con la estrategia de la empresa que mejore su actual situación.
2. CM29 (Competencia) Valorar el impacto de las innovaciones en la competitividad de una empresa u organización.
3. CM30 (Competencia) Desarrollar un business plan a partir de una necesidad identificada, detallando aspectos organizativos, operativos, de marketing y comercialización, así como legales y financieros.
4. KM27 (Conocimiento) Identificar qué tecnologías y de qué manera pueden ayudar a mejorar la competitividad de una empresa u organización.
5. SM08 (Habilidad) Realizar presentaciones orales tanto de carácter técnico como de gestión adaptadas a distintas audiencias.
6. SM10 (Conocimiento) Interpretar el impacto y los efectos en la organización de las innovaciones y actualizaciones en los sistemas integrados de gestión del mercado.

Contenido

Es una asignatura que utiliza la metodología del aprendizaje basado en retos reales. Los contenidos de la asignatura varían en función del reto elegido.

Todo comienza con una propuesta de retos reales de transformación digital, definición de estrategia, desarrollo de un nuevo modelo de negocio, etc que tendrán que ser validados por el equipo docente.

El aprendizaje se basará en trabajar en un formato de consultoría con un cliente real y con pautas de control y seguimiento establecidas por profesores expertos en gestión de proyectos en el mundo de la consultoría.

El alumno tendrá que seguir una metodología claramente definida que finalizará con la presentación del informe final.

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			

Desarrollo del proyecto	110	4,4	CM14, CM29, KM27, SM08, SM10, CM14
Elaboración y defensa de la memoria del proyecto	20	0,8	CM30, SM08, SM10, CM30
Propuesta de reto	10	0,4	CM14, CM29, CM30, KM27, SM08, SM10, CM14

La metodología de la asignatura es la de aprendizaje basado en retos reales que habrá que identificar, definir, resolver y en la medida de lo posible implantar.

Un vez asignados los alumnos a los retos, estos lo desarrollarán siguiéndolas pautas de funcionamiento habituales en un proyecto de consultoría en un proyecto cliente.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Desarrollo del plan	10%	1	0,04	CM14, CM29, CM30
Elección y justificación del reto	10%	2	0,08	CM29, KM27, SM08, SM10
Entrega y presentación de la memoria	30%	1	0,04	SM08
Establecer Objetivos y planificación	10%	1	0,04	CM29, SM10
Plan de mejora de aplicaciones y procesos	10%	1	0,04	CM14, CM29, KM27
Propuesta de reto	10%	2	0,08	KM27, SM08, SM10
Propuesta de valor y presupuesto	10%	1	0,04	CM14, SM10
Seguimiento y control	10%	1	0,04	SM08

La evaluación de la asignatura se basa en el seguimiento del trabajo realizado tanto por el equipo como de forma individual.

Se realizarán un total de 8 entregas (propuesta de reto, 6 entregables evolutivos, informe final).

La asistencia, así como la evaluación 360, te permitirán diferenciar las calificaciones dentro del equipo.

Bibliografía

No existe una bibliografía específica de la asignatura.

Software

Los alumnos trabajarán con los programas habituales del grado y con versiones demo de cualquier otro que consideren útil para su reto.

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PLAB) Prácticas de laboratorio	201	Catalán	primer cuatrimestre	tarde
(TE) Teoría	20	Catalán	primer cuatrimestre	tarde