

MATERIA 10: CREACIÓN DE EMPRESAS Y PROYECTOS INNOVADORES			
COMPETENCIAS QUE SE ADQUIEREN: (indicar código)			
Com. Básicas	Com. Generales	Com. Específicas	Com. Transversales
6,7,8,9,10	1	19, 20	3,4,5,6,7,8,9
REQUISITOS PREVIOS:			
No hay requisitos previos para cursar esta materia.			
BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS:			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introducción al fenómeno emprendedor. ▪ Desarrollo de la idea de negocio: taller de técnicas de creatividad. ▪ Habilidades directivas y técnicas de negociación. ▪ El plan de empresa y el análisis de viabilidad ▪ Aspectos legales y trámites para la puesta en marcha de un proyecto empresarial. ▪ Fuentes de financiación. ▪ Técnicas de comunicación y presentación de un proyecto de nueva empresa ▪ El papel de la universidad en el fenómeno emprendedor 			
RESULTADOS DE APRENDIZAJE:			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valorar la importancia del fenómeno emprendedor en nuestra sociedad y, en particular, de las empresas basadas en la tecnología y el conocimiento ▪ Identificar y evaluar oportunidades de negocio en el sector de la gestión del agua ▪ Identificar y valorar los recursos públicos y privados disponibles para el desarrollo de una nueva empresa ▪ Integrar y aplicar los conocimientos adquiridos en otras materias de esta titulación para el desarrollo de un proyecto innovador ▪ Redactar y presentar en público un plan de negocio 			
OBSERVACIONES:			
La distribución de actividades formativas que se señala tiene carácter orientador y podrán sufrir ligeras modificaciones en función de la planificación docente anual. Estas modificaciones en cualquier caso tendrán que ser aprobadas por la Comisión Académica del máster y se incluirán con antelación en la guía docente de la asignatura			

ACTIVIDADES FORMATIVAS CON SUS CRÉDITOS ECTS:			
Actividad	Créditos ECTS	Nº de horas	Presencialidad (%)
1 CLASES PRESENCIALES DE TEORÍA	0,16	4	100,0
3 CLASES PRÁCTICAS DE INFORMÁTICA	0,08	2	100,0
4 CLASES PRÁCTICAS DE PROBLEMAS Y/O CASOS	0,4	10	100,0
7 REALIZACIÓN DE TRABAJOS	0,48	12	0,0
8 BÚSQUEDAS	0,2	5	0,0
9 TUTORÍAS	0,08	2	100,0
10 PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0,08	2	100,0
11 OTRAS ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	1,02	25,5	0,0

METODOLOGÍAS DOCENTES:

1. Método expositivo/Lección magistral
3. Sesión de trabajo grupal en aula de informática.
4. Sesión de trabajo grupal para la resolución de problemas
7. Búsqueda de datos, Realización de trabajos, red, etc.
8. Exposición individual o en grupo sobre un tema de la asignatura con participación compartida
9. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción entre tutor y alumno.
10. Pruebas de evaluación.
11. Trabajo autónomo del alumno.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN DE ADQUISIÓN DE COMPETENCIAS:

Sistema	Ponderación Mínima (%)	Ponderación Máxima (%)
1. Pruebas de evaluación orales o escritas (exámenes).	10	20
2. Asistencia y aprovechamiento de las actividades formativas presenciales.	0	20
3. Trabajos escritos realizados por el estudiante	50	70
4. Exposiciones de ejercicios, temas y trabajos.	20	30
5. Aprovechamiento de actividades prácticas.	0	20