



Euncet
Business School

Título propio reconocido por:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
UPC
BARCELONATECH

EXECUTIVE EDUCATION

GLOBAL EXECUTIVE MBA

GUIA DOCENTE

DE INNOVACIÓN

2025-26

DATOS GENERALES

Nombre:	INNOVACIÓN
Código:	
Curso:	2025-26
Titulación:	GLOBAL EXECUTIVE MBA
Nº de créditos (ECTS):	5
Ubicación en el plan de estudios:	2025-26
Modalidad:	Presencial/Online
Departamento:	Executive Education
Responsable departamento:	Dr. Gabriel Gustavo Maresca
Fecha de la última revisión:	Octubre 2025
Profesorado:	Enric Bayó Molina Anna Ripoll Steven Wallace

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

La asignatura de innovación ofrece a los estudiantes una visión integral de las metodologías y enfoques innovadores en el entorno empresarial. A lo largo de la asignatura, los participantes adquirirán habilidades y conocimientos claves para impulsar la innovación y liderar procesos de cambio en las organizaciones.

Los estudiantes aprenderán a empatizar y definir retos, sumergiéndose en proyectos y comprendiendo las necesidades de los clientes. Asimismo, se explorarán técnicas de generación de ideas, prototipado y testeo, lo que permitirá a los estudiantes desarrollar soluciones innovadoras y mejorarlas mediante la iteración. Asimismo, se adquirirán herramientas y habilidades en metodologías ágiles para gestionar proyectos. Los estudiantes comprenderán los principios y prácticas ágiles.

A lo largo de la asignatura, se fomentará la colaboración y el trabajo en equipo, reconociendo que la innovación surge de la sinergia de ideas y perspectivas diversas. Los estudiantes participarán en actividades prácticas que promoverán la creatividad y el pensamiento crítico, estimulando su capacidad de generar soluciones novedosas a problemas complejos.

Al finalizar, los estudiantes estarán preparados para enfrentar los desafíos actuales y futuros del ámbito laboral, dotados de las herramientas y habilidades necesarias para liderar procesos de cambio y generar valor a través de la innovación.

2. OBJETIVOS

- Comprender la importancia de la innovación en el entorno empresarial y su papel en la diferenciación y adaptación al cambio.
- Profundizar en las diversas metodologías de innovación y ser capaz de aplicarlas de manera efectiva en la resolución de problemas y generación de ideas.
- Dominar las principales metodologías de innovación, como *design thinking* o *lean startup*.
- Adquirir conocimientos en gestión de la innovación, incluyendo la identificación de retos y la gestión del portafolio de proyectos (exploración vs explotación).
- Explorar las metodologías ágiles, como Scrum y Kanban, y ser capaz de aplicarlas en la gestión de proyectos de innovación.
- Adquirir una comprensión integral de las habilidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva y toma de decisiones en entornos de innovación.

3. CONTENIDOS

BLOQUE I. FUNDAMENTOS DE LA INNOVACIÓN

BLOQUE II. METODOLOGIAS PARA INNOVAR

BLOQUE I. FUNDAMENTOS DE INNOVACIÓN

Resultados de aprendizaje

El estudiante después de estudiar los temas del bloque y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Entender la importancia de innovar en la actual era digital.
- Comprender las distintas fases del proceso de innovar y las principales características de una innovación.
- Entender cómo configurar los mejores equipos para cada proyecto en función de su nivel y tipologías de innovación

TEMA 1. FUNDAMENTOS DE INNOVACIÓN

Contenido

- 1.1 La importancia de innovar.
- 1.2 ¿Qué es innovar?
- 1.3 Principales metodologías de innovación

TEMA 2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS PARA LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN

Contenido

- 2.1 Roles, estructura y conocimientos técnicos
- 2.2 Niveles de innovación
- 2.3. Tipos de innovación

BLOQUE II. METODOLOGIAS PARA INNOVAR

Resultados de aprendizaje

El estudiante después de estudiar los temas del bloque y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Aplicar las principales metodologías de innovación de manera efectiva.
- Aplicar metodologías ágiles para gestionar proyectos.
- Aplicar patrones de modelos de negocio para innovar en el modelo de negocio de la empresa.
- Aprender a adaptar estas metodologías a diferentes contextos y proyectos, maximizando la eficiencia y la entrega de valor.

TEMA 3. DESIGN THINKING

Contenido

- 2.1 Definición y orígenes del *Design Thinking*.
- 2.2 Fases del proceso de diseño: empatizar, definir, idear y prototipar.

TEMA 4. METODOLOGÍAS ÁGILES

Contenido

- 4.1 Manifesto Agile: Principios y creadores.
- 4.2 Metodologías ágiles más utilizadas en la gestión de proyectos.

TEMA 5. PATRONES DE MODELOS DE NEGOCIO

Contenido

- 5.1 Principales patrones de modelos de negocio
- 5.2 Innovar en modelo de negocio

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje experiencial en Euncet Business School combina un conjunto de metodologías que permiten al participante alcanzar de una forma práctica e innovadora las competencias propias del perfil profesional de salida establecido en un programa executive.

CLASES PARTICIPATIVAS. Las sesiones lectivas se llevan a cabo mediante la interacción permanente entre el estudiantado y el profesorado que las imparte con la finalidad de contrastar los conceptos tratados mediante análisis y debate abierto con el apoyo de casos prácticos reales y simulaciones orientadas a la toma de decisiones.

CASOS PRÁCTICOS. Resolución de supuestos de problemáticas empresariales para experimentar la aplicación práctica de los contenidos teóricos de las diferentes asignaturas.

APRENDIZAJE POR PROYECTOS. Realización de trabajos en grupo para desarrollar y presentar tareas y proyectos, resolviendo situaciones o retos.

5. EVALUACIÓN

Los programas Executive Education están basados en un modelo de evaluación por competencias, en el que se valora el progreso del estudiante en la consecución de los objetivos planteados en el programa de estudios. Se basa en la reflexión y el análisis de casos prácticos de la vida real, proyectos, debates, ejercicios, o presentaciones realizadas de forma individual o grupal, que contribuyan a la toma de decisiones empresariales.

El sistema de evaluación de esta asignatura pretende garantizar tanto la comprensión de los contenidos cómo la capacidad del estudiante para ponerlos en práctica; valorando el progreso y el esfuerzo continuado.

La calificación final de la asignatura se obtiene de la sumatoria del valor de la media aritmética de las notas de los retos de aprendizaje. La nota se expresará, para cada estudiante, en la escala siguiente, con mención de la calificación cualitativa que corresponda:

- 0-49: Suspenso
- 50-69: Aprobado
- 70-89: Notable
- 90-100: Sobresaliente

Una asignatura suspendida impide la obtención del título de Máster, por lo tanto, se deberá volver a matricular esa asignatura.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Anderson, D. J., & Carmichael, A. (2016). Essential Kanban condensed. Lean-Kanban University. ISBN 9780984521425.
- Christensen, C. M. (2013). The innovator's dilemma: When new technologies cause great firms to fail. Perseus Distribution Services. ISBN 9781422196021.
- Detroja, P., Agashe, A., & Mehta, N. (2017). Swipe to unlock: The primer on technology and business strategy. ISBN 9781976182198.
- Doerr, J. (2018). Measure what matters: How Google, Bono, and the Gates Foundation rock the world with OKRs. Portfolio/Penguin. ISBN 0525536221.
- Eyal, N. (2014). Hooked: How to build habit-forming products. Portfolio Penguin. ISBN 9780241184837.
- Fenn, J., & Raskino, M. (2008). Mastering the hype cycle: How to choose the right innovation at the right time. Harvard Business Review Press. ISBN 9781422121108.
- Ismail, S., Malone, M. S., & Van Geest, Y. (2016). Organizaciones exponenciales. Bubok. ISBN: 9788491110056.
- McCarthy, R. (2020). Agile y Scrum: Descubra el poder de la gestión de proyectos Agile, Lean Thinking, el proceso Kanban y Scrum. ISBN: 9781673058299.
- Ries, E. (2011). The Lean Startup ISBN: 9780307887894.
- Salim Ismail, Michael S. Malone, Yuri van Geest. (2014). Exponential Organizations: Why new organizations are ten times better, faster, and cheaper than yours (and what to do about it). Diversion Books. ISBN 1626814236.
- Sinek, S. (2009). Start with Why. ISBN: 9781591846444.

6.2. WEBGRAFÍA

- Agile Alliance. (s.f.). Recuperado de <https://www.agilealliance.org/>
- Doblin. (s.f.). Recuperado de <https://www.doblin.com/>
- European Innovation Council. (s.f.). Recuperado de <https://innovators.euc>
- Foro Económico Mundial. (s.f.). Recuperado de <https://www.weforum.org/>
- Harvard Business Review. (s.f.). Recuperado de <https://hbr.org/>
- IDEO. (s.f.). Recuperado de <https://www.ideo.com/>

- Innovate UK. (s.f.). Recuperado de <https://www.gov.uk/government/organisations/innovate-uk>
- Kanbanize. (s.f.). Recuperado de <https://kanbanize.com/>
- Lean Enterprise Institute. (s.f.). Recuperado de <https://www.lean.org/>
- Lean Startup Co. (s.f.). Recuperado de <https://leanstartup.co/>
- Mind the Product. (s.f.). Recuperado de <https://www.mindtheproduct.com/>
- Nielsen Norman Group. (s.f.). Recuperado de <https://www.nngroup.com/>
- Product Management Insider. (s.f.). Recuperado de <https://productmanagementinsider.com/>
- Scrum.org. (s.f.). Recuperado de <https://www.scrum.org/>
- Stanford d.school. (s.f.). Recuperado de <https://dschool.stanford.edu/>
- Strategyzer. (s.f.). Recuperado de <https://www.strategyzer.com/>
- The Innovator's DNA. (s.f.). Recuperado de <https://www.innovatorsdna.com/>
- The Lean Enterprise. (s.f.). Recuperado de <https://www.lean.org/lean-enterprise-institute>

6.3. AUDIOVISUALES

- Bird, B. (Director). (2004). Los increíbles [Película]. Walt Disney Pictures.
- Boyle, D. (Director). (2015). Steve Jobs [Película]. Universal Pictures.
- Chazelle, D. (Director). (2014). Whiplash [Película]. Sony Pictures Classics.
- Hancock, J. L. (Director). (2016). The Founder [Película]. The Weinstein Company.
- Kormákur, B. (Director). (2015). Everest [Película]. Universal Pictures.
- Levy, S. (Director). (2013). The Internship [Película]. 20th Century Fox.
- McKay, A. (Director). (2015). The Big Short [Película]. Paramount Pictures.
- Meyers, N. (Director). (2015). The Intern [Película]. Warner Bros. Pictures.
- Miller, B. (Director). (2011). Moneyball [Película]. Columbia Pictures.
- Muccino, G. (Director). (2006). The Pursuit of Happiness [Película]. Columbia Pictures.
- Russell, D. O. (Director). (2015). Joy [Película]. Fox 2000 Pictures.
- Spielberg, S. (Director). (2018). Ready Player One [Película]. Warner Bros. Pictures.



Título propio reconocido por:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

- Tyldum, M. (Director). (2014). *The Imitation Game* [Película]. Black Bear Pictures.
- Zuckerberg, M. (Director). (2010). *The Social Network* [Película]. Columbia Pictures.