



## PRESENTACIÓN

### Breve descripción:

- **Titulación:** Máster Universitario en Gestión de Empresas de Comunicación.
- **Módulo/Materia:** 1. Capacidades y herramientas directivas. / 3. Liderazgo, motivación y cultura organizativa.
- **Curso, semestre:** 2.
- **Carácter:** Obligatorio.
- **ECTS:** 2,5
- **Profesorado:** Carmen Calvo, Antonio Virgili Rodríguez.
- **Idioma:** Castellano.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

### CONOCIMIENTOS

CTO-CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CTO-CE5 - Dentro del amplio marco de las organizaciones, de su contexto externo y de los procesos de gestión, los titulados deben ser capaces de adquirir conocimientos y desarrollar su comprensión en el área del funcionamiento de los Mercados - desarrollo y funcionamiento de los mercados de recursos, bienes y servicios en el campo de las empresas de comunicación.

### HABILIDADES

HAB-CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

HAB-CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

HAB-CG2 - Ser capaz de expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en la exposición de planes, informes y propuestas en el ámbito de la gestión. En esa expresión se primarán el orden, la claridad y la creatividad, y se tendrá en cuenta la habilidad para divulgar ese conocimiento a personas expertas y no expertas.

HAB-CG3 - Ser capaz de dominar la comprensión oral y escrita de un idioma extranjero, con especial aplicación a las habilidades de comprensión en cuanto a terminología del mundo de los negocios y de los medios de comunicación.

HAB-CG8 - Ser capaz de desarrollar habilidades para la planificación y gestión del tiempo, para la resolución eficaz de problemas y la toma de decisiones en entornos de trabajo en equipos interdisciplinarios. HAB-CG9 - Ser capaz de utilizar las herramientas digitales básicas



# Universidad de Navarra

de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

HAB-CE2 - Ser capaces de comunicar sus conclusiones, y al mismo tiempo aplicar sus habilidades a la implementación de las soluciones acordadas, de manera eficaz y eficiente, teniendo en cuenta las especificidades de las empresas de comunicación y las industrias creativas.

HAB-CE4 - Ser capaces de recoger la información pertinente sobre los entornos y contextos relevantes para la empresa de comunicación y las industrias creativas, de analizar y sintetizar la información en una forma apropiada con el fin de evaluar alternativas de decisión.

## CAPACIDADES

CAP-CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CAP-CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CAP-CG1 - Ser capaz de integrar conocimientos avanzados sobre un tema y para hacer frente a la resolución de problemas complejos.

CAP-CG4 - Ser capaz de realizar eficazmente procesos de análisis, síntesis, crítica y autocrítica, aplicados a la comprensión de conocimientos y problemas complejos.

CAP-CG5 - Ser capaz de valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

CAP-CG6 - Ser capaz de analizar la realidad, de diagnosticar problemas, y de formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.

CAP-CG7 - Ser capaz de buscar y gestionar información relevante para adaptarse con flexibilidad a nuevas situaciones y cambios.

CAP-CG10 - Ser capaz de desarrollar sus competencias profesionales en el marco de una sociedad abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria.

## PROGRAMA

**INNOVACIÓN** (Prof. Carmen Calvo)

### **Bloque 1 (2 sesiones) Introducción a la asignatura**

*Se introduce el concepto de innovación y de gestión del cambio en el contexto actual y de transformaciones y sus consecuencias para la empresa (especialmente las empresas creativas y de comunicación). Se exploran las diferencias entre innovación disruptiva, radical e incremental, y se presentan los principales tipos y metodologías de innovación.*

### **Bloque 2 (1 sesión) Fases del proceso de innovación. Exploración o research.**



# Universidad de Navarra

*Se presentan marcos de trabajo para la gestión de la innovación y las fases del proceso. Se aborda la fase de exploración o research, fundamental para detectar tendencias, necesidades emergentes y oportunidades en el mercado. Se hace mención del “user center innovation” y de las herramientas para extracción de insights.*

## **Bloque 3 (2 sesiones) Síntesis y convergencia**

*Se trabaja la capacidad de sintetizar la información obtenida en la fase de exploración, identificando patrones y oportunidades clave. Se introduce la convergencia de ideas como paso previo a la generación de soluciones innovadoras. Se enfatiza la importancia de la claridad y el enfoque para avanzar hacia propuestas viables.*

## **Bloque 4 (2 sesiones) Ideación**

*Se introducen las claves y las distintas herramientas para la generación de ideas creativas a través de técnicas de ideación adaptadas al contexto de la empresa con sentido de negocio. Criterios para su jerarquización: deseabilidad, factibilidad y viabilidad. Se exploran herramientas prácticas para conducir sesiones de ideación con un enfoque eminentemente práctico.*

## **Bloque 5 (2 sesiones) Prototipado y testeo**

*Se aborda el desarrollo de prototipos como estrategia para materializar y validar ideas innovadoras de manera ágil y económica. Se estudian diferentes técnicas de prototipado y se introduce el testeo con usuarios para recoger feedback temprano. El objetivo es aprender a iterar y mejorar las propuestas antes de su lanzamiento definitivo.*

## **Bloque 6 (1 sesión) Importancia de la iteración**

*Se profundiza en el proceso iterativo como pilar de la innovación, destacando la importancia de aprender del error y la retroalimentación. Se mencionan los ciclos de mejora continua para perfeccionar las soluciones también después de su implementación. Se enfatiza la adaptabilidad y la resiliencia como competencias clave en entornos cambiantes.*

## **Bloque 7 (1 sesión) Personalidad creativa**

*En el bloque final se explora la personalidad creativa y sus dimensiones, analizando cómo potenciar el pensamiento innovador en uno mismo y en los equipos. Se reflexiona sobre las actitudes y habilidades que favorecen la creatividad sostenida en el tiempo invitando a los alumnos a identificar sus propios estilos y áreas de mejora para liderar procesos de innovación.*

## **EMPRENDIMIENTO (Prof. Antonio Virgili)**

- 1. Liderazgo y emprendimiento:** mitos y timos
- 2. El contexto:** el mercado de la comunicación. **Caso:** RTPA: qué hacer y cómo en una situación de crisis
- 3. Liderazgo y estrategia**
- 4. Tipos de liderazgo en la empresa.** **Caso:** Netflix, cómo mantener el proceso innovador.

## **ACTIVIDADES FORMATIVAS**



- Clases presenciales. 18,8 horas. 100% presencialidad
- Trabajo Individual o en grupo. 22,35. 0% presencialidad

## METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clases expositivas
- Discusión de casos
- Lectura y trabajo individual de los casos y del material de estudio
- Reunión de discusión

## EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA

Sistemas de evaluación	Ponderación
Intervención en clases presenciales	60
Valoración de ejercicios y casos	40

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- A organizar con el alumno en función de los resultados obtenidos y el calendario académico.

## HORARIOS DE ATENCIÓN

Carmen Calvo ([ccalvo@dogcomunicacion.com](mailto:ccalvo@dogcomunicacion.com))

Carmen Calvo, a partir de cita concretada a través de correo electrónico.

Prof. Antonio Virgili ([avirgilir@external.unav.es](mailto:avirgilir@external.unav.es))

- Horario de tutoría: A determinar por correo electrónico.
- Edificio: Sede de posgrado. Universidad de Navarra (Campus Madrid)
- Sala de reuniones.

## BIBLIOGRAFÍA

- Se detallará durante el transcurso de las clases.