Universidad de Navarra

Métodos de innovación (Gr. Marketing)
Guía docente 2026-27

PRESENTACIÓN

Breve descripción: La asignatura acerca al alumno los conceptos de creatividad e innovación dentro de las organizaciones. Se presentan metodologías de innovación y resolución de problemas para la innovación dentro de las empresas.

- **Titulación**: Marketing
- **Departamento:** Marketing y empresas de comunicación, Facultad de Comunicación
- **Módulo/Materia**: NIVEL 1. Módulo V. Innovación y Emprendimiento. NIVEL 2 Materia: Innovación
- **ECTS**: 3
- **Curso, semestre**: segundo. Primer Semestre.
- **Carácter**: Obligatoria
- **Profesorado**: Dr. Jorge del Río Pérez (jrio@unav.es). Profesor Titular.
- **Idioma**: Castellano / Inglés
- **Aula, Horario**: Aula. 6. Martes: 15:30 a 17:00 horas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

Conocimientos

R8 Conocer las herramientas y técnicas propias de los procesos de innovación y emprendimiento que se producen en torno a la gestión del marketing.

R34 Conocer los principales métodos creativos de desarrollo de innovaciones aplicados a la generación de ideas de negocio y comercialización de productos y servicios.

Competencias

R2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

R5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Habilidades

1. Demostrar la comprensión de los conceptos trabajados a lo largo del curso en la asignatura.

2. Demostrar la comprensión de lecturas y textos puestos a disposición del alumno a lo largo del curso.

PROGRAMA

01. Introducción al concepto de Creatividad e Innovación.

02. Métodos y herramientas de Innovación.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases presenciales teóricas y prácticas: 24 horas.

Trabajos (individuales): 21 horas.

Estudio personal: 30 horas.

EVALUACIÓN

1. Retos y casos: 40 por ciento. (80 por ciento de entrega).

2. Proyecto Design Thinking: 30 por ciento. (80 por ciento de asistencia).

3. Evaluación trabajo en equipo: 10 por ciento. (Esta calificación debe estar aprobada para que medie con el resto de los porcentajes)

Los alumnos que alcancen un 70 por ciento de las calificaciones 1, 2 y 3, podrán acceder a la última prueba (20 por ciento).

Esta prueba es un examen teórico-práctico donde además de los apuntes habrá que estudiar un libro, que se anunciará el primer día de clase.

Los trabajos se entregarán en la fecha, lugar y hora indicada y no se recogerá ningún trabajo fuera de plazo.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Realización de una prueba final donde el alumno suspendido podrá obtener la máxima calificación de la asignatura.

La prueba final será explicada al alumno en documento que se subierá al aula virtual en febrero.

La revisión de exámenes, en ambas convocatorias, se realizará de modo presencial y en ningún momento en remoto.

HORARIOS DE ATENCIÓN

Jorge del Río Pérez (jrio@unav.es)

Despacho 2400. Segunda planta. Edifición de la Facultad de Comunicación.

Lunes: 15:00 a 16:30 // Jueves: 9:00 a 11:00 y de 15:00 a 17:00 horas

Cita previa por mail:jrio@unav.es

BIBLIOGRAFÍA

-->Bibliografía obligatoria

Universidad de Navarra

Por determinar.

--> Complementary bibliography:

- “Designpedia: 80 Tools for Realizing Your Ideas” by Juan Gasca and Rafael Zaragozá Localízalo en la Biblioteca

- "Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation" by Tim Brown Localízalo en la Biblioteca

- "Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage" by Roger L. Martin Localízalo en la Biblioteca

- "The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses" by Eric Ries Localízalo en la Biblioteca

- “The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems” by Michael Lewrick, Patrick Link and Larry Leifer Localízalo en la Biblioteca

--> Free resources in the web:

- "Bootcamp Bootleg by IDEO" https://dschool.stanford.edu/resources/the-bootcamp-bootleg

- "Design Sprint Method by Google" https://developers.google.com/design-sprint/downloads/DesignSprintMethods.pdf