

Guía docente de la asignatura

Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 08/03/2024

Comportamiento del Consumidor e Innovación Tecnológica (M01/56/1/17)

Máster

Máster Universitario en Marketing y Comportamiento del Consumidor

MÓDULO

- Módulo 2: Temas Avanzados en Marketing y Comportamiento del Consumidor
- Módulo 4: Prácticas y Actividades Complementarias

RAMA

Ciencias Sociales y Jurídicas

CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO

Escuela Internacional de Posgrado

Semestre

Segundo

Créditos

4

Tipo

Optativa

Tipo de enseñanza

Presencial

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- Planteamientos previos: ciencia, tecnología, invención e innovación.
- Desarrollo tecnológico y fuentes de innovación tecnológica.
- Tipologías de innovación.
- Difusión y adopción de la innovación por parte de los consumidores.
- La innovación en España
- Gestión de la innovación en la empresa y alianzas estratégicas para innovar.
- Casos exitosos de empresas innovadoras
- Internet y empresa: Principios básicos de la web 2.0.
- Impacto de Internet sobre la práctica del marketing: modelos de negocio.
- Internet y proceso de internacionalización: barreras, factores de éxito y estrategia.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

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

- 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.
- 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.
- 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.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Adquirir habilidades para la comprensión cognitiva
- CG02 - Favorecer la capacidad de análisis y síntesis
- CG03 - Mejorar la capacidad de organización y planificación
- CG04 - Adquirir habilidades para la comunicación oral y escrita
- CG05 - Conocer el software específico en el ámbito de estudio
- CG06 - Mejorar la capacidad para gestionar la información
- CG07 - Aumentar la capacidad para la resolución de problemas y tomar decisiones
- CG08 - Fomentar el trabajo en equipo
- CG09 - Favorecer la capacidad para el razonamiento crítico y autocrítico
- CG10 - Conseguir que mejore el aprendizaje autónomo y autodirigido
- CG11 - Capacitar para aplicar los conocimientos a la práctica
- CG12 - Aumentar las capacidades para el diseño y gestión de proyectos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Aplicar a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares), los conceptos, principios, teorías o modelos relacionados con el comportamiento del consumidor
- CE05 - Aplicar los conocimientos para el desarrollo de estrategias para el intercambio
- CE06 - Asimilar las nuevas tendencias y cambios derivados de la innovación tecnológica y del desarrollo de las TIC, especialmente en lo que afecta al comercio y comportamiento del consumidor
- CE07 - Elaborar adecuadamente y con cierta originalidad composiciones escritas o argumentos motivados, de redactar planes, proyectos de trabajo o artículos científicos o de formular hipótesis razonables que pueden ser aplicables al ámbito académico y el profesional
- CE08 - Emitir juicios en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales. Dichos juicios pueden apoyarse en información incompleta o limitada que incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CE09 - Presentar públicamente ideas, procedimientos o informes de investigación, de transmitir emociones o de asesorar a personas y a organizaciones
- CE10 - Integrar sus conocimientos en un ámbito profesional
- CE11 - Llevar a cabo actividades orientadas a un aprendizaje basado en la acción/experiencia que facilitará la apropiación e integración de destrezas y conocimientos
- CE12 - Descubrir, analizar y comprender la utilidad profesional de su formación



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Incorporar las nuevas tecnologías de la información y comunicación al desarrollo teórico-práctico de la docencia y aprendizaje de doctorado, así como a la gestión de los cursos, mediante la utilización de la gama de posibilidades que las TIC ofrecen
- CT02 - Potenciar la conexión con el entorno, con las empresas, instituciones y administraciones públicas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

Conocimientos y contenidos (C)

- C01 Posee y comprende 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.
- C02 Conoce el software específico en el ámbito de estudio.
- C03 Lleva a cabo actividades orientadas a un aprendizaje basado en la acción-experiencia que facilitará la apropiación e integración de destrezas y conocimientos.
- C06 Conoce las nuevas tendencias y cambios derivados de la innovación tecnológica y del desarrollo de las TIC, especialmente en lo que afecta al comercio y comportamiento del consumidor.
- C07 Descubre, analiza y comprende la utilidad profesional de su formación.

Habilidades y destrezas (HD)

- HD01 Aplica 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. HD02 Adquiere habilidades para la comprensión cognitiva
- HD03 Potencia la conexión con el entorno, con las empresas, instituciones y administraciones públicas.
- HD04 Aplica las nuevas tecnologías de la información y comunicación al desarrollo teórico-práctico de la docencia y aprendizaje de doctorado, así como a la gestión de los cursos, mediante la utilización de la gama de posibilidades que las TIC ofrecen.
- HD05 Aplica a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares), los conceptos, principios, teorías o modelos relacionados con el comportamiento del consumidor.
- HD06 Aplica los conocimientos para el desarrollo de estrategias para el intercambio.
- HD07 Elabora adecuadamente y con cierta originalidad composiciones escritas o argumentos motivados, de redactar planes, proyectos de trabajo o artículos científicos o de formular hipótesis razonables que pueden ser aplicables al ámbito académico y el profesional.
- HD08 Presenta públicamente ideas, procedimientos o informes de investigación, de transmitir emociones o de asesorar a personas y a organizaciones.
- HD09 Posee la habilidad de aprendizaje para el estudio autodirigido o autónomo.
- HD10 Demuestra capacidad para la resolución de problemas y tomar decisiones.
- HD11 Maneja y gestiona la información.
- HD12 Aplica los conocimientos a la práctica.



Competencias (COM)

- COM01 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.
- COM02 Ser capaz de 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.
- COM03 Capacitar para trabajar en equipo.
- COM04 Emitir juicios en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales. Dichos juicios pueden apoyarse en información incompleta o limitada que incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- COM05 Integrar sus conocimientos en un ámbito profesional.
- COM06 Poseer la capacidad de análisis y síntesis.
- COM07 Capacitar para la organización y planificación.
- COM08 Adquirir habilidades para la comunicación oral y escrita.
- COM09 Capacitar para el razonamiento crítico y autocrítico.
- COM10 Capacitar para el diseño y gestión de proyectos.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

Parte 1. Innovación Tecnológica

Tema 1. Concepto de ciencia, tecnología e invención

- Relación entre innovación y competitividad
- Implicaciones sociales y empresariales del cambio tecnológico
- Concepto de tecnología
- Tipos de tecnología
- Ciclo de vida tecnológico

Tema 2. La innovación tecnológica y sus fuentes (sesión síncrona)

- Concepto de innovación: Pensando como un innovador
- Fuentes y modelos de innovación
- Métodos de generación de ideas para nuevos productos

Tema 3. Tipologías de innovación

- En función del grado de novedad aportada
- En función de la naturaleza de la innovación

Tema 4. Proceso de lanzamiento de un producto innovador.



- Secuencia tecnología-invencción-innovación
- Proceso de desarrollo de un nuevo producto
- Barreras y factores que impulsan la innovación e introducción de nuevos productos y servicios
- Plataformas emergentes de innovación tecnológica: Aplicación de inteligencia artificial, Big data, blockchain o cloud computing a sectores emergentes.

Tema 5. Proceso de difusión y adopción de la innovación por parte de los consumidores

- El proceso de adopción y difusión de nuevos productos
- Causas del fracaso de nuevos productos

Tema 6. Innovación en procesos (sesión síncrona)

- Metodologías enfocadas en generar la innovación y creatividad: Design Thinking, Design Spring, brainwritting, mapa mental, Scamper, PNI, los 6 sombreros y 4X4X4.
- Metodologías enfocadas en testear conceptos en clientes: Lean Startup
- Metodologías para proyectos de desarrollo: Agile, Scrum y Kanban

Parte 2. Web 2.0: nuevos retos y nuevas oportunidades de negocio

Tema 8. Introducción al fenómeno 2.0. Web 1.0 vs. Web 2.0: orígenes y concepto

Tema 9. Principios básicos de la Web 2.0

- La web como plataforma
- Cloud computing vs. desktop computing: implicaciones estratégicas
- Aprovechamiento de la inteligencia colectiva y efecto red
- Social media vs. Traditional media
- Los datos son el nuevo "Intel-Inside": amenazas y oportunidades
- El final de las actualizaciones de software: el usuario como co-desarrollador
- Modelos de programación ligeros: sindicación y hacking
- Software multiplataforma: mobile social networking
- Experiencias enriquecedoras para el usuario: riqueza, interactividad y usabilidad
- Conclusiones acerca de la dimensión tecnológica de la Web 2.0: Características diferenciales de la Web 2.0 desde una perspectiva tecnológica y caracterización del panorama tecnológico y empresarial actual

Tema 10. Análisis de la Web 2.0 desde la perspectiva social

- El nuevo escenario de las relaciones sociales
- El nuevo consumidor

Tema 11. Dimensión empresarial de la Web 2.0 (sesión síncrona)



- Introducción
- Oportunidades de desarrollo en el contexto 2.0
- Modelos de ingreso en el contexto 2.0: el modelo Free
- Modelos de desarrollo estratégico: introducción
- Modelos de negocio basadas en el efecto red y la creación de plataformas
- Modelos de negocio basados en la concentración en la long tail
- Modelos de negocio basadas en la creación de infoware difícil de copiar
- Modelos de negocio basados en el autoservicio al cliente y el crowdsourcing
- Modelos de negocio basadas en la creación de redes de empresas y mashups
- Modelos de negocio basados en la generación de confianza y reputación
- Conclusiones relativas a los modelos de negocio basadas en la Web 2.0

PRÁCTICO

Parte 1. Innovación Tecnológica

Tema 1. No se definen prácticas para este tema

Tema 2. No se definen prácticas para este tema

Tema 3. No se definen prácticas para este tema

Tema 4. Caso práctico sobre proceso de lanzamiento de un producto innovador.

Tema 5. Análisis de las plataformas emergentes de innovación tecnológica en sectores punteros

Tema 6. Casos práctico sobre metodologías de innovación y creatividad

Parte 2. Web 2.0: nuevas reglas, nuevos retos y nuevas oportunidades de negocio

Tema 8. No se definen prácticas para este tema introductorio

Tema 9. Caso práctico sobre el concepto web 2.0: debate acerca del grado de cumplimiento de los principios básicos de la Web 2.0 en una selección de servicios web.

Tema 10. Caso práctico sobre los nuevos modelos de comunicación y relaciones sociales y su impacto sobre el desarrollo de estrategias de marketing: marketing político digital

Tema 11. Caso práctico sobre modelos de negocio basados en la Web 2.0 y marketing digital

BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

BIBLIOGRAFÍA PARTE 1:

- ARBONIES ORTIZ, A. (2007): ¿Innovación o evolución?. Metáfora Evolutiva de la Empresa. Ed. Díaz de Santos. Madrid.
- Barba, E. (2011): Innovación, 100 consejos para inspirarla y gestionarla. Ed. Libros de Cabecera.
- Barba, E. (2013): Cómo gestionar la innovación. Ed. Altran.
- BAYIGHOMOG LIKOUM, S. et al. (2020). Market-Sensing Capability, Innovativeness, Brand Management Systems, Market Dynamism, Competitive Intensity, and Performance: An Integrative Review. *Journal of the Knowledge Economy*, 11(2), 593–613. <https://doi.org/10.1007/s13132-018-0561-x>
- BRÍTEZ CHAMORRO, V.; DÁVALOS DÁVALOS, L.; DUARTE MASI, S. (2014): Emprendiendo la innovación las claves para cambiar nuestra empresa, Ed. Erasmus Ediciones.
- CHESBROUGH, H.W. (2009): Innovación abierta. Plataforma Editorial. Barcelona.
- DANNEELS, E., & VESTAL, A. (2020). Normalizing vs. analyzing: Drawing the lessons from failure to enhance firm innovativeness. *Journal of Business Venturing*, 35(1), 105903. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2018.10.001>
- Dávila, T.; Epstein, M.J. (2014): La paradoja de la innovación: por qué las buenas empresas mueren de éxito y qué hacer al respecto. Ed. Empresa Activa.
- Domingo, C. (2013): El viaje de la innovación: la guía definitiva para innovar con éxito. Ed. Gestión 2000.
- FERNÁNEZ DEL HOYO (2009): Innovación y gestión de nuevos productos. Una visión estratégica y práctica. Pirámide. Madrid.
- GETNET, H., O’CASS, A., AHMADI, H., & SIAHTIRI, V. (2019). Supporting product innovativeness and customer value at the bottom of the pyramid through context-specific capabilities and social ties. *Industrial Marketing Management*, 83, 70–80. <https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2018.11.002>
- LEITAO, J. (2019). Concepts, Methodologies and Tools of Gamification and Design Thinking. In J. Leitão (Ed.), *Open Innovation Business Modeling: Gamification and Design Thinking Applications* (pp. 85–127). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91282-0_3
- Mootee, I. (2014): Design Thinking para la innovación estratégica: lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocio ni en las de diseño. Ed. Empresa Activa.
- Sabbagh, A.; Mackinlay, M. (2013): El método de la innovación creativa: Un sistema para generar ideas y transformarlas en proyectos sustentables. Ed. Granica.
- Serrano Ortega, M.; Blázquez Ceballos, P. (2015): Design thinking: lidera el presente, crea el futuro. Ed. Esic.
- VILLASECA MORALES, D. (2014): Innovación y marketing de servicios en la era digital. Ed. Esic.
- WESTLAND J. C. (2017). *Global Innovation Management*. Macmillan International Higher Education.
 - ZAHARA PÉREZ, M. (2017) Gestión integrada de proyectos innovadores. Retrieved June 1, 2021, from <http://www.edicionespiramide.es:80/libro.php?id=4714777>

BIBLIOGRAFÍA PARTE 2:



- HOLLENSEN, Svend. “Global marketing: a market-response approach”, Prentice-Hall Europe, 2011.
- Fundación Innovación Bankinter. “Web 2.0: El negocio de las redes sociales”. Informe disponible en [fundacionbankinter.org](http://www.fundacionbankinter.org), 2007.
http://www.fundacionbankinter.org/system/documents/5996/original/8_web20_ES.pdf
- O'REILLY, Tim. “What is Web 2.0”. Artículo disponible en [oreilly.com](http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html), 2005.
<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- O'REILLY, Tim. “Web 2.0 and Cloud Computing”. Artículo disponible en radar.oreilly.com, 2008.
<http://radar.oreilly.com/2008/10/web-20-and-cloud-computing.html>
- DEL FRESNO-GARCÍA, Miguel. “Comprendiendo los social media y mass media: un modelo para el estudio de la comunicación interpersonal colectiva en tiempos de internet”. En Nueva Época (2012). Disponible en <http://www.slideshare.net/fresnocom/comprendiendo-los-social-media-y-mass-media-un-modelo-para-el-estudio-de-la-comunicacion-interpersonal-colectiva-en-tiempos-de-internet>
- KAPLAN, Andreas, M. & HAENLEIN, Michael “Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media”. En Business Horizons (2010). Disponible en <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681309001232>
- COSTAS-MANAURE, Larissa. “WEB 2.0, Sociedad 2.0 y Política 2.0: realidades que debemos encarar”. En América Latina en Movimiento (2010). Disponible en <http://alainet.org/active/36477&lang=es>
- DEL VALLE-MARTÍNEZ, M^a José. “La Sociedad 2.0”. En 10.cero. Disponible en <http://www.10puntocero.es/blog/67-redes-sociales/156-sociedad-2-0.html>
- Deitel & Associates, Inc. “Web 2.0 Monetization Models”. En Dive into WEB 2.0 (2007). Disponible en <http://www.deitel.com/eBook/Web20MonetizationModels/tabid/2497/Default.aspx>
- ANDERSON, Chris. “Free: the future of a radical price” (2009). Disponible en http://www.longtail.com/the_long_tail/2009/07/free-for-free-first-ebook-and-audiobook-versions-released.html
- EDELMAN, Benjamin. “Priced and Unpriced Online Markets”. En Journal of Economic Perspectives, Vol. 23, n^o 3 (2009). Disponible en <http://people.hbs.edu/bedelman/papers/priced-and-unpriced-online-markets-jep2009.pdf>
- HOEGG, Roman, MARTIGNONI, Robert, MECKEL, Miriam & STANOEVSKA-SLABEVA, Katarina. “Overview of business models for Web 2.0 communities” (2006). Disponible en https://www.alexandria.unisg.ch/EXPORT/DL/Katarina_Stanoevska/31412.pdf
- LYTRAS, Miltiadis D., DAMIANI, Ernesto, & ORDÓÑEZ, Patricia. “Web 2.0: The Business Model” (2009). Disponible en <http://goo.gl/RieZxG>

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva



- MD02 Sesiones de discusión y debate
- MD03 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD05 Seminarios
- MD07 Realización de trabajos en grupo
- MD08 Análisis de fuentes y documentos

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

Instrumento 1.

Examen con 2-4 preguntas de desarrollo/reflexión sobre los contenidos tratados en la asignatura.
(40% de la calificación final).

Instrumento 2.

Desarrollo de un o dos trabajos de investigación (documentación y reflexión) sobre un tema relacionado con los contenidos del curso (40% de la calificación final)

El tema (s) en cuestión será asignado aleatoriamente entre temas previamente definidos y especificados en la plataforma web del máster.

El estudiante deberá elaborar un documento (s) de respuesta a la tarea encomendada de entre 3000 y 4000 palabras.

La evaluación de los trabajos realizados se basará en los 4 criterios siguientes y sus correspondientes ponderaciones:

- Trabajo de documentación (35%)
- Esfuerzo de reflexión y justificación (35%)
- Calidad de redacción (20%)
- Calidad de presentación (10%)

Instrumento 3.

Asistencia y participación activa en clase (20%)

La evaluación de las aportaciones de los estudiantes tendrá lugar en base al número y calidad de las mismas, considerando en este último sentido el esfuerzo de documentación, reflexión y redacción realizado por los mismos.



El alumno debe alcanzar el 50% de la nota total para superar el curso. Tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria se mantendrán los porcentajes y criterios descritos anteriormente.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En relación con el sistema de evaluación única final y/o las convocatorias extraordinarias (si el estudiante desea renunciar a la calificación de las prácticas alcanzada durante el desarrollo del curso), el sistema de evaluación es el siguiente: se considerará la entrega de las actividades evaluables que sigan la misma estructura y contenido que el pedido en la convocatoria ordinaria que alcanzará un valor del 30% de la calificación y la realización de un examen de los competencias de la asignatura que alcanzará un valor del 70% de la calificación. Para tener opción a superar la asignatura se ha de alcanzar una calificación mínima el 30% en cada una de las partes (trabajos y examen).

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

La evaluación en tal caso consistirá en una serie de trabajos que a título individual deberá entregar en el plazo establecido, así como una prueba escrita de evaluación de competencias y contenidos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad) (<https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad>).

