

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

GUÍA DOCENTE

Curso Académico 2017/18

1. Startup Weekend

1.1. Datos de la Actividad

Nombre de la actividad	Starup Weekend
Servicio responsable	Servicio de Empleabilidad y Emprendimiento
Coordinador/a de la actividad	Dra. Fuensanta Galán Herrero
Idioma de Impartición	
Semestre	
Número de Créditos	2 ECTS

1.2. Datos del equipo de profesores

La actividad se organiza desde el Servicio de Actividades Culturales y Formación Complementaria.

Apellidos, Nombre	Correo electrónico
Galán Herrero, Fuensanta	fgalan@uloyola.es

1.3. Objetivos del curso

Startup weekend (programa de Techstars) es un evento de 54 horas en el cual se conforman equipos que trabajan en desarrollar un modelo de negocio, un producto mínimo viable y validar su idea de negocio. Se trata de pasar de una idea a un negocio en un fin de semana.

1.4. Competencias básicas y generales

Al finalizar la actividad, el alumnado deberá adquirir las competencias que se indican a continuación.

Competencias básicas

- CB2 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
- CB4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias generales

- CG4 COMUNICACIÓN VERBAL: expresar con claridad y oportunidad las ideas, conocimientos y sentimientos propios a través de la palabra, adaptándose a las características de la situación y la audiencia para lograr su comprensión y adhesión.
- CG9 ESPÍRITU EMPRENDEDOR: realizar proyectos por iniciativa propia, comprometiendo determinados recursos con el fin de explotar una oportunidad, y asumiendo el riesgo que ello acarrea.
- CG10 INNOVACIÓN: dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando o introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

1.5. Metodología del curso

- El SW comienza un viernes por la tarde con la presentación de las ideas de negocio de aquellos participantes que tienen una.
- Los participantes votan y los que presentaron las ideas más populares serán responsables de formar un equipo, con el resto de participantes, para trabajar en su idea.
- Durante 54 horas los equipos trabajan en su idea con el objetivo de presentar el domingo los resultados de su trabajo: Un modelo de negocio, un producto mínimo viable y la validación realizada.
- Durante esas 54 horas, los equipos contarán con mentores que los asesorarán y les darán retroalimentación.
- El domingo, los equipos presentarán sus ideas ante un panel de jueces, ésta presentación dura 5 minutos por equipo que incluye una demostración del prototipo de su producto o servicio.

1.6. Duración y créditos propuestos para reconocimiento.

- Tiene una duración de 54 horas.
- Se reconocerán 2 créditos por la realización de esta actividad.

1.7. Sistema de evaluación

Presentación del proyecto de emprendimiento ante un jurado.

El jurado valorará:

1. El diseño del modelo de negocio.
2. La validación realizada.
3. La creación de un producto mínimo viable (MVP)
4. La presentación final

1.8. Número mínimo y máximo de plazas ofertadas y forma de acceso

- Número de plazas: 1 a 20.
- Forma de acceso: El registro se realizará online en la página web del Startup Weekend por orden de recepción.