

Anexo 2 INNOVA
MEMORIA FINAL. COMPROMISOS Y RESULTADOS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2025/2026

Identificación del proyecto	
Código	sol-202500299779-tra
Título	Creación de Prototipos Web y Aplicación de Inteligencia Artificial en Proyectos Emprendedores: Un Enfoque Multidisciplinar en Organización de Empresas y Marketing Digital
Responsable	María Paula Lechuga Sancho

- Se recomienda:
 - Atender a los criterios de valoración de las memorias indicados en las bases de la convocatoria.
 - Incluir referencias bibliográficas y datos comparativos con proyectos previos, según casos, para reforzar la evaluación del impacto.
 - Incluir evidencias sobre las medidas de difusión desarrolladas.
- Otros aspectos que considerar:
 - La claridad, la coherencia y la justificación de los datos presentados serán clave en la valoración final.
 - La difusión de resultados debe priorizar la transparencia y accesibilidad a la comunidad universitaria.
 - Serán valoras como evidencias: registro de actividades, listados de participantes, programas de eventos, fotografías, documentos que acreditan la aceptación de una comunicación/ponencia o similar, informes, actas o resúmenes de las acciones realizadas, índices de impacto que respalden la cantidad de personas alcanzadas o el impacto de la difusión, etc.

1. **Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.**

Objetivo nº 1	Diseñar y desarrollar prototipos digitales de proyectos empresariales viables, integrando herramientas tecnológicas actuales.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	A1. Talleres iniciales para ideación y planificación de modelos de negocio. A2. Formación técnica en plataformas de prototipado web (ej. Figma, Webflow, WordPress). A3. Acompañamiento docente en el diseño y desarrollo del prototipo funcional.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se desarrolló un itinerario de aprendizaje basado en proyectos (PBL) orientado a la creación de un prototipo web/app y su validación inicial. El alumnado trabajó en equipos (3–4 estudiantes), formuló una idea de negocio

	y la aterrizó en un Business Model Canvas y una propuesta de valor. Resultados principales: (i) elaboración de 27 ideas/proyectos y sus entregables (BMC, propuesta de valor y arquitectura de la solución), (ii) diseño de prototipos de alta fidelidad con herramientas de prototipado (Figma y/o herramientas equivalentes), (iii) desarrollo de un prototipo navegable (web/app) como producto mínimo viable a nivel de interfaz, y (iv) preparación de un pitch final. La mayoría de equipos alcanzó un prototipo navegable y una identidad visual coherente, indicando la consecución del objetivo de “materialización” de las ideas empresariales.
Objetivo nº 2	Aplicar herramientas de inteligencia artificial de forma crítica y estratégica en el diseño, validación y promoción de proyectos emprendedores
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	A4. Sesiones formativas sobre herramientas de IA generativa (ChatGPT, DALL·E, Canva IA, Copy.ai, etc.). A5. Aplicación práctica de la IA para generar contenido promocional, visual, textual y/o de soporte. A6. Evaluación del uso responsable, ético y eficiente de estas herramientas por parte del alumnado.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se impartieron sesiones formativas específicas sobre uso crítico de IA generativa (texto e imagen) aplicada a emprendimiento: ideación, validación, generación de copys, creatividad visual, y apoyo a la estrategia de marketing digital. Se incorporaron pautas de uso responsable (verificación de información, citación/atribución cuando procedía y reflexión ética). Resultados principales: (i) integración sistemática de IA en los proyectos (generación de contenidos y apoyo a prototipado/branding), (ii) mejora percibida en aplicabilidad y utilidad de la innovación: media 4,56/5 en ítems de aplicabilidad del enfoque (H1-H2), y (iii) incremento de autoeficacia y competencias percibidas en tareas digitales (pre-post), coherente con los objetivos del proyecto.
Objetivo nº 3	Fomentar el trabajo interdisciplinar entre las áreas de Organización de Empresas y Marketing Digital, promoviendo el aprendizaje activo y colaborativo.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	A7. Formación de equipos multidisciplinares con roles definidos. A8. Coordinación de sesiones conjuntas entre docentes

	de ambas asignaturas. A9. Realización de una sesión de presentación informal en el aula, donde cada grupo comparte su prototipo con el resto de compañeros/as y docentes, utilizando un formato breve y visual (tipo “pitch”).
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se fomentó la coordinación interdisciplinar entre contenidos de Organización de Empresas (modelización, viabilidad y gestión) y Marketing Digital (comunicación, contenidos y estrategia). Se trabajó con roles de equipo y entregables integrados. Resultados principales: (i) productos finales coherentes entre modelo de negocio, prototipo y comunicación; (ii) alta satisfacción global con la metodología (media 4,62/5; 65% puntuación 5 y 35% puntuación 4), y (iii) evidencias de trabajo colaborativo mediante la sesión de presentación tipo pitch en el aula (actividad A9), en la que cada equipo compartió su prototipo con el resto de compañeros/as y docentes.

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

<i>Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto</i>
El proyecto ha tenido un impacto relevante en la evolución de las asignaturas vinculadas a la creación de empresas y al emprendimiento, al introducir un enfoque metodológico más aplicado y orientado a la materialización de ideas de negocio. La integración transversal de herramientas digitales y de inteligencia artificial ha permitido enriquecer el proceso emprendedor desarrollado en la asignatura, facilitando la ideación, el prototipado y la comunicación de los proyectos sin alterar los objetivos ni los contenidos propios de la materia. Desde el punto de vista docente, la principal evolución observada ha sido el paso de un enfoque centrado en la elaboración de documentos teóricos (planes de negocio) hacia un aprendizaje basado en proyectos (PBL), estructurado en entregables progresivos: definición de la propuesta de valor, diseño del modelo de negocio, desarrollo de un prototipo digital y presentación final en formato <i>pitch</i>. Este cambio ha permitido reforzar la coherencia entre contenidos, actividades y competencias, así como mejorar la coordinación de los distintos bloques de la asignatura. La innovación ha favorecido además una mayor implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, así como una mejora en la planificación, seguimiento y evaluación de los proyectos emprendedores. En conjunto, el proyecto ha contribuido a una evolución metodológica sostenible de las asignaturas de creación de empresas, incorporando prácticas docentes replicables en futuras ediciones y fortaleciendo el desarrollo de competencias emprendedoras, digitales y de comunicación, sin desvirtuar

los objetivos ni los contenidos propios de la materia.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnado matriculado y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión del alumnado.

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado:		Número de alumnado matriculado: 157 alumnos/as		
Número de respuestas válidas (cuestionario pre y post):		144 estudiantes		
Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
0	6	86	52	0
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
0	95	49	0	0
Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0	0	0	63	81
En el caso de la participación de profesorado invitado				
La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
La percepción de dificultad desciende del inicio al final del proyecto, pasando de una media pre = 3,32/5 a una media post = 2,34/5. Este cambio sugiere que, aunque el alumnado anticipaba inicialmente una carga/dificultad media-alta, la secuencia de talleres, el enfoque basado en proyectos y el acompañamiento docente facilitaron la comprensión y la ejecución de las tareas.				
La utilidad y aplicabilidad de los elementos de innovación es muy elevada (media = 4,56/5), con				

una distribución concentrada en los niveles de acuerdo alto (63 respuestas en “Muy de acuerdo” y 81 en “Completamente de acuerdo”). En conjunto, la alta satisfacción global (media = 4,62/5) respalda el impacto positivo del proyecto en el proceso de aprendizaje y la adecuación del enfoque metodológico adoptado.

4. **Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo. Describe, analice y valore los desajustes respecto a lo previsto en el proyecto y las soluciones aplicadas.**

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
Se difundirá el proyecto a través de: Publicación de un artículo en una revista de innovación docente. Participación en jornadas de innovación educativa (internas y externas). Se prevé la creación de un canal de YouTube como plataforma de difusión de los prototipos desarrollados por los estudiantes. Cada equipo podrá grabar una presentación tipo pitch o demo de su prototipo, lo que servirá tanto como recurso evaluativo como medio para compartir buenas prácticas de innovación docente.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
Medidas realizadas: - Elaboración de materiales docentes (guías de taller, rúbricas y recursos sobre prototipado e IA) para uso en próximas ediciones. - Preparación y envío de un paper académico a revista docente y comunicaciones para jornadas/congresos de innovación docente (p. ej., FECIES), centradas en el impacto pre-post y la metodología. - Difusión interna: compartición de resultados y buenas prácticas con otros docentes del centro/departamentos implicados en la impartición de Creación de Empresas en otras disciplinas. Desajuste respecto a lo previsto: no se ha creado el canal de YouTube contemplado en la solicitud. Los pitches finales se realizaron de forma presencial en el aula (actividad A9) y no fueron grabados ni publicados en abierto, al no haberse gestionado previamente las autorizaciones de imagen del alumnado ni los derechos sobre las ideas de negocio presentadas, muchas de ellas en fase inicial. En consecuencia, tampoco se desarrolló el componente audiovisual descrito en el resumen de la solicitud (grabación y edición de vídeos tipo pitch o demo), cuya función evaluativa quedó cubierta por la presentación presencial en el aula y por los entregables del proyecto (prototipo navegable, Business Model Canvas y materiales de comunicación). La difusión externa de resultados se ha canalizado a través del paper académico y las comunicaciones a congresos, y la difusión interna a través del intercambio de buenas prácticas con el profesorado del centro. Se plantea recuperar esta medida en futuras ediciones, incorporando desde el inicio del curso el consentimiento informado del alumnado para la grabación y publicación de los pitches.

5. **Conclusiones. Entre ellas, describa las aplicaciones futuras del proyecto, su sostenibilidad y posible continuidad y estrategias para ello.**

Conclusiones
El proyecto ha permitido alcanzar los objetivos planteados en la solicitud, consolidando una experiencia de innovación docente centrada en la creación de empresas y el desarrollo de

competencias emprendedoras mediante metodologías activas. El alumnado ha sido capaz de transformar ideas iniciales en proyectos estructurados, desarrollando prototipos digitales funcionales, materiales de comunicación y presentaciones tipo *pitch*, lo que evidencia una adecuada materialización de los aprendizajes previstos.

Desde el punto de vista metodológico, la incorporación de un aprendizaje basado en proyectos, apoyado por herramientas digitales y de inteligencia artificial utilizadas de forma guiada y crítica, ha contribuido a reforzar el carácter aplicado de la asignatura y a mejorar la coherencia entre contenidos, actividades y sistemas de evaluación. Esta integración no ha desvirtuado los objetivos ni los contenidos propios de la materia, sino que ha enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje, alineándolo con contextos profesionales reales.

Los resultados obtenidos a partir de la evaluación del alumnado ($n = 144$) respaldan el impacto positivo del proyecto, tanto en términos de reducción de la dificultad percibida como de elevada utilidad, aplicabilidad y satisfacción global. Estos datos, analizados en detalle en el apartado correspondiente, refuerzan la idoneidad del enfoque adoptado y su contribución a la evolución de la asignatura.

En cuanto a la sostenibilidad y continuidad, el proyecto ha generado materiales docentes reutilizables (guías de trabajo, rúbricas, ejemplos de prototipos y pautas para el uso responsable de la IA) que facilitan su implementación en futuras ediciones. Asimismo, la experiencia resulta replicable en otras asignaturas afines al emprendimiento y la innovación, con potencial de adaptación a distintos contextos formativos.

Finalmente, como líneas de mejora se identifican la necesidad de reforzar la nivelación digital inicial del alumnado, ampliar los espacios de tutoría técnica en fases tempranas del proyecto y seguir avanzando en la sistematización de la evaluación del uso crítico de la inteligencia artificial, mediante rúbricas específicas y ejemplos orientativos. Estas mejoras permitirán optimizar el diseño del proyecto y consolidar su impacto en ediciones posteriores.