

¿Por qué debes invertir en nuestra empresa? El uso de las TICs para comprender los nuevos modelos de negocio

Autores

Pilar Bernal, Beatriz Domínguez, Elisabet Garrido, Minerva González y Javier Montero

- **Objetivos y contexto académico**

La innovación docente se está aplicando actualmente a la asignatura de Política de Empresa (6º curso de DADE). El sistema de evaluación de esta asignatura permite realizar un trabajo en grupo que analice una empresa de manera detallada. Una vez completado el trabajo, los diferentes grupos presentan su análisis al resto de compañeros. Tradicionalmente, estas presentaciones solían hacerse en el aula mediante el uso de herramientas de presentación tradicionales (principalmente, *Power Point*). Al finalizar las presentaciones, se abría un turno de comentarios y preguntas, que pocas veces resultaba enriquecedor. En definitiva, la actividad parecía ser poco motivadora para el estudiantado y los objetivos de aprendizaje no se alcanzaban en su totalidad.

El actual contexto sanitario ha derivado en un incremento notable de docencia virtual, que nos ha obligado a hacer un uso más intensivo de las tecnologías, y a replantearnos el estilo y el método docente a emplear. En este sentido, debemos ser conscientes de que el formato de presentación y defensa de trabajos en grupo que tradicionalmente hemos realizado en el aula física no debería ser trasladado sin adaptación alguna al aula virtual. Por ello, hemos diseñado una nueva actividad de trabajo en grupo, cambiando tanto la finalidad de la actividad como la forma de ejecutarla. Ahora invitamos a los alumnos a ponerse en la piel de los directivos de algunas de las empresas más exitosas de los últimos años y a que hagan uso de diferentes tecnologías para defender sus modelos de negocio. Con esta nueva actividad se persiguen diferentes objetivos: (1) incrementar la motivación del alumnado, frecuentemente cansado de realizar el mismo tipo de actividad en varias materias; (2) aumentar la implicación del alumnado en la asignatura y el debate en el aula, (3) fomentar el razonamiento crítico del estudiante, y (4) acercar la materia a la práctica empresarial.

- **Metodología docente utilizada**

Cada grupo de trabajo debe meterse en la piel de los directivos de una determinada empresa y vender su modelo de negocio para buscar financiación. Para convencer a los posibles inversores, el alumnado debe hacer uso de diversas tecnologías. Gracias a ellas, son los propios alumnos los que, de forma dinámica, presentan al resto de compañeros los nuevos modelos de negocio existentes en el mundo empresarial. La clase invertida (*flipped classroom*) es, por tanto, la principal metodología docente utilizada en esta actividad.

- **TIC en que se ha apoyado**

Las tecnologías sobre las que se apoya esta actividad docente pueden dividirse en dos grandes grupos: (1) tecnologías audiovisuales, y (2) la plataforma *Flipgrip*. Respecto a la primera categoría,

cada grupo de trabajo debe elaborar un vídeo explicativo del modelo de negocio de su empresa. Las herramientas a utilizar son libres, aunque se les da la directriz de que se premia la originalidad y el atractivo de los vídeos. Respecto a la segunda categoría, los vídeos elaborados por cada grupo deben ser compartidos en un aula virtual creada dentro de la plataforma *Flipgrid*. Además de ser utilizada como un repositorio de vídeos, esta plataforma también se usa para debatir sobre los diferentes modelos de negocio. Una de las directrices recibidas es que los potenciales inversores solo invertirán en una empresa, por lo que cada grupo debe competir con el resto en la búsqueda de financiación. Los estudiantes deben ver los vídeos subidos por el resto de compañeros y comentarlos, con la intención de subrayar las fortalezas y oportunidades de su empresa y resaltar las debilidades o amenazas de sus competidores. *Flipgrid* permite que los comentarios se hagan de forma escrita o mediante la grabación de un nuevo vídeo y, además, permite responder de forma ilimitada a los comentarios recibidos. La plataforma ofrece, por tanto, muchas posibilidades de interacción entre los alumnos.

- **Carácter innovador a destacar**

Los estudiantes se meten en la piel de los directivos de una empresa, acercándose de esta manera a la práctica empresarial. Además, el uso de *Flipgrid* incentiva la interacción entre los grupos, fomentando el debate en el aula virtual. Posteriormente, ese debate se trasladará a una sesión de clase online, recapitulando las principales ideas de los diferentes modelos de negocio.

- **Mejoras esperadas en el aprendizaje de los alumnos**

La actividad ha sido bien recibida por el alumnado, que se ha visto motivado por la tarea y por las empresas a analizar (todas pertenecen a sectores emergentes, como el sector del contenido audiovisual en *streaming* o el de las redes sociales). Gracias a ello, estamos observando un alto grado de implicación en la actividad, lo que nos permitirá profundizar en mayor medida en los diferentes modelos de negocio. Esperamos que el aprendizaje aumente, viéndose reflejado en un aumento de la nota asociada al trabajo en grupo y de la calificación obtenida en el examen final.

- **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

Esta actividad puede desarrollarse en otras asignaturas y áreas de conocimiento, adaptándolas al contenido correspondiente, dado que todas las herramientas que se plantean son de libre uso y fácil aplicación, tanto para el profesor como para el alumnado. En función de la naturaleza del área de conocimiento habrá que adaptar la finalidad de la actividad tal como hemos hecho con la búsqueda de financiación en la actividad de Política de la Empresa.

- **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

Se espera un efecto muy positivo de este proyecto docente en el aprendizaje de los alumnos. La actividad que se propone es muy dinámica, motivadora y puntúa en la nota final, por lo que se espera que los alumnos se impliquen e interactúen entre ellos, tanto fuera como dentro del aula.