

TECNOLOGÍA DIGITAL Y SOCIEDAD

GUÍA DOCENTE MODALIDAD PRESENCIAL

MÁSTER UNIVERSITARIO EN NEGOCIOS DIGITALES

2026/2027



I. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Tecnología Digital y Sociedad

TIPO: Obligatoria

PERIODO DE IMPARTICIÓN: Primer semestre

NÚMERO DE CRÉDITOS: 3,0 ECTS

IDIOMA EN EL QUE SE IMPARTE: Castellano

CALENDARIOS Y HORARIOS: Ver en la web

II. PROFESORADO

PERSONAL DOCENTE: Alejandro Barceló Hernando

CORREO ELECTRÓNICO: a.barcelohernando@cedeu.es

TUTORÍAS: Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a

TIEMPO ESTIMADO DE RESPUESTA AL ALUMNO: 48 h (días lectivos) desde la recepción del correo electrónico

III. PRESENTACIÓN

El objetivo de esta asignatura es proporcionar a los estudiantes un profundo entendimiento de los principios y bases que rigen la Tecnología Digital.

Al concluir esta asignatura, se espera que los estudiantes logren:

1. Adquirir y comprender de manera sólida los principios y fundamentos subyacentes en la tecnología digital.
2. Familiarizarse con las características y ramificaciones de la contemporánea Sociedad de la Información.
3. Reconocer el potencial transformador y perturbador de ciertas tecnologías, así como su habilidad para incidir en la vida cotidiana y en la configuración social.
4. Explorar en detalle las tecnologías emergentes de mayor relevancia, las cuales están instigando un cambio sustancial en la Sociedad y ofreciendo aplicaciones innovadoras en modelos de negocio. Además, evaluarán su potencial y determinarán cómo pueden ser aprovechadas como elementos de ventaja competitiva.
5. Estar preparados para identificar y analizar con precisión las tecnologías digitales venideras que podrían manifestarse en un futuro cercano.

Por lo tanto, el plan de estudio de esta asignatura se enfoca en los aspectos esenciales del ámbito tecnológico, relacionándolos con la Sociedad de la Información y con nuevos paradigmas de negocios digitales.

IV. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON1 Identificar las tecnologías disruptivas y los modelos de negocio emergentes en la economía digital, así como su impacto en la Sociedad de la Información.

Habilidades y destrezas

HAB5 Planificar y ejecutar proyectos de transformación digital, aplicando metodologías de gestión de proyectos en entornos digitales complejos.

Competencias

COM1 Evaluar el impacto de las tecnologías disruptivas y las nuevas tendencias tecnológicas en diferentes sectores empresariales, integrando consideraciones estratégicas, éticas y de innovación.

V. ACTIVIDADES FORMATIVAS

TIPO	CONTENIDO	HORAS	PRESENCIALIDAD OBLIGATORIA
A1P. Lección magistral	Actividad formativa para la explicación de conceptos y teorías. Metodología expositiva donde se prioriza la acción del profesor, impartida de forma presencial en el aula.	18	100%
A2P. Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	Actividad formativa que se orienta a la realización de informes, memorias, etc. y/o resolución de problemas bajo la supervisión y asesoramiento del profesor o tutor, de forma presencial.	6	100%
A4P. Tutorías	Resolución de dudas y orientación sobre actividades formativas o de evaluación, de forma presencial en el horario de tutorías establecido.	6	100%
A5P. Trabajo autónomo	Actividades formativas fuera del aula en las que el estudiante desarrolla su capacidad de aprendizaje autónomo a través de la realización de trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio, etc.	43	0%
A6P. Pruebas de evaluación	Actividad destinada a la realización de pruebas de evaluación para valorar la adquisición de las competencias en la materia por parte de los estudiantes.	2	100%
Total		75	

VI. METODOLOGÍAS DOCENTES

MD1. CLASE MAGISTRAL: Exposición por parte del profesor de los contenidos de cada unidad didáctica por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Las

sesiones se impartirán de forma presencial en el aula.

MD2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE SOBRE CASOS PRÁCTICOS: Selección y presentación de casos prácticos, problemas o situaciones con las que el alumno puede encontrarse en su práctica, para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de bibliografía especializada. Se desarrollarán de forma presencial en el aula, favoreciendo el trabajo en grupo y el debate.

VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN

NOTA IMPORTANTE:

No se podrá superar la asignatura en el caso de que la parte correspondiente a las actividades de evaluación (Prueba 1) o la parte correspondiente a la realización de la prueba escrita (Prueba 2) no estén aprobadas con una calificación final igual o superior a 5 puntos en una escala de 0 a 10.

El alumno que no supere la Prueba 1 y/o 2 no podrá superar la asignatura en la evaluación ordinaria, obteniendo una calificación máxima de 4,0, independientemente de la nota obtenida en la prueba teórico-práctica.

Para poder aprobar la asignatura el alumno debe superar obligatoriamente, con una calificación superior a 5,0, las pruebas 1 y 2 por separado, siempre y cuando la media de la asignatura sea superior a 5,0.

En el caso de que el alumno no supere la asignatura, la calificación obtenida en las pruebas 1 y 2 de la asignatura durante el curso en cualquier evaluación no se reservará para el curso siguiente.

CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN ORDINARIA

SISTEMA DE EVALUACIÓN	CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN CONTINUA	PON.	PERIODO
PRUEBA 1:		ACUMULATIVA	
Examen final	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria). 50%	Durante el curso o semestre
PRUEBA 2:		ACUMULATIVA	
Resolución de actividades prácticas	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria). 50%	Durante el curso o semestre

CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

SISTEMA DE EVALUACIÓN	CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN CONTINUA	PON.	PERIODO
PRUEBA 1:		ACUMULATIVA	
Examen final	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	No Reevaluable	50% En la convocatoria extraordinaria
PRUEBA 2:		ACUMULATIVA	
Presentación de actividades prácticas	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	No Reevaluable	50% En la convocatoria extraordinaria

Si tras la realización de la evaluación extraordinaria, el alumno no supera la media de 5,0 en todas las pruebas acumulativas liberatorias 1 y 2, la asignatura quedará finalmente como suspensa, calificada con el menor valor obtenido en las pruebas realizadas en las dos convocatorias

VIII. TEMARIO

1. El desarrollo exponencial de la tecnología.
2. Tendencias tecnológicas y disrupción.
3. La Sociedad Conectada.
4. Tecnología Disruptiva: Internet, Mobile, VR, Big Data, IA, 3D, IoT, Blockchain, Robótica, etc.
5. ODS y sostenibilidad digital.

IX. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

JARED COHEN, E. S. (2012) The New Digital Age (First Edition ed.). USA: Google Inc. Albert Hall.

KOTLER, P., ARMSTRONG, G. (2008). Principios de marketing. Décimo segunda edición. España: Prentice.

LAUDON, K. Y GUERCIO, C. (2009): E-commerce: Negocios, Tecnología y Sociedad, Pearson.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

BAIENSON, J. (2019), Realidad Virtual, Lid Editorial, España.

BARABASI, L. (2014) Linked (Second Edition Ed.) USA: Perseus Book Group.

BROGNARA, R. (2016), Revolución Mobile, ESIC, Madrid, España.

BRYCE, M. (2007) Viral Marketing, VDM, London, UK.

- BUENO DE LA MATA, F. (2020), Estudios sobre tecnologías disruptivas y justicia, Granada, España.
- DAMIAN, R. et JONES, C. (2011) Understanding Digital Marketing, Marketing strategies for engaging the digital generation (Second Edition Ed.) USA: KoganPage.
- GODET, M. (1995). De la Anticipación a la acción, manual de prospectiva y estrategia. (Segunda Edición) Barcelona España: Alfaomega.
- GODIN, S. (2009) Tribus, Gestión 2000, Barcelona.
- GONZÁLEZ, M. A. CARRERO, E. (2006): Manual de planificación de medios, ESIC Editorial, Madrid.
- LÓPEZ y SEUBA, M. (2019), Internet de las cosas, RA-MA, Madrid, España.
- MARR, B. (2017), Big data en la práctica, TEELL, España.
- PASTOR, R. (2018), Aumenta tu empresa con la realidad aumentada y la realidad virtual, Marcombo, España.
- RÍOS INSUA, D. (2019), Big data, conceptos, tecnologías y aplicaciones, CSIC, Madrid, España.
- ROUHIAINEN, L (2018), Inteligencia artificial, Planeta, Barcelona, España.