

Tarea del curso: “Intel·ligència Artificial, Educació Superior i Agència del Professorat”

Centro: Universitat Jaume I

Profesorado: Andreu Blesa. Universitat Jaume I.

Fechas: 17 y 24 de febrero y 3 de marzo.

Autor: Juan Vicente Agramunt Dempere. Departamento de Administración de Empresas y Marketing. Universitat Jaume I.

1. Contexto de la asignatura

Asignatura: Creatividad e Iniciativa Emprendedora (AE2410 / DA1210)

Grado en Administración y Dirección de Empresas (ADE) y Doble Grado ADE-Derecho

Curso 2026-2027 Asignatura perteneciente al ámbito del emprendimiento dentro del Grado en ADE y Doble Grado ADE-Derecho. Constituye la primera materia del itinerario emprendedor y sienta las bases teóricas del comportamiento emprendedor.

Número aproximado de estudiantes: 70-90 por grupo.

Relación con otras asignaturas: Fundamentos de Dirección de Empresas, Creación de Empresas, Dirección Estratégica y Gestión de Proyectos.

2. Objetivos de aprendizaje

Objetivos de la asignatura:

- Comprender la figura y el proceso emprendedor.
- Analizar la transición desde la intención hasta la creación de empresas.
- Desarrollar habilidades creativas para identificar oportunidades de negocio.
- Fomentar la iniciativa y el espíritu emprendedor.
- Aplicar conocimientos teóricos a contextos reales.

Objetivos con integración de IAGen:

- Desarrollar pensamiento crítico frente a contenidos generados por IA.
- Aprender a formular prompts estructurados y estratégicos.
- Integrar la IA como herramienta de apoyo, no sustitutiva del razonamiento.
- Analizar límites y sesgos de la creatividad algorítmica.

3. Programación de actividades con IAGen

Actividad 1 – Laboratorio de Generación Creativa Asistida (Tema 6)

Comparación entre brainstorming tradicional y generación de ideas asistida por IA. Incluye diseño de prompt, generación, evaluación comparativa y reflexión individual crítica.

Actividad 2 – De la intención emprendedora a la acción (Tema 3)

Análisis de caso práctico utilizando IA para identificar barreras internas y externas. Contraste obligatorio con bibliografía académica y elaboración de informe crítico.

Actividad 3 – Emprender con Triple Impacto (Tema 5)

Diseño asistido por IA de modelo de negocio sostenible. Evaluación de coherencia estratégica y detección de posibles riesgos de superficialidad o greenwashing.

4. Planificación temporal

Semana 4: Actividad 2

Semana 9: Actividad 3

Semana 11: Actividad 1

Semana 12: Debate final y reflexión crítica

5. Evaluación prevista

- Calidad del prompt: 20%
- Capacidad crítica y contraste teórico: 40%
- Fundamentación conceptual: 20%
- Presentación y defensa oral: 20%

En caso de no seguir evaluación continua, el 100% dependerá del examen final según normativa vigente.

6. Normas de uso de IAGen

- Uso permitido únicamente en actividades autorizadas por el profesorado.
- Declaración explícita del uso de IA en los trabajos.
- Inclusión del prompt completo en anexos.
- Prohibido sustituir el razonamiento propio por contenido generado automáticamente.

7. Aspectos éticos

- Transparencia en el uso de herramientas de IA.
- Protección de datos y confidencialidad.
- Prevención de dependencia tecnológica.
- Respeto a la normativa académica y código de conducta.

8. Resultados esperados

- Mejora en la formulación estratégica de problemas empresariales.
- Desarrollo de pensamiento crítico.
- Uso responsable y profesional de la IA generativa.
- Refuerzo de la agencia docente y del estudiantado.

ANEXO – DESARROLLO PASO A PASO DE LAS ACTIVIDADES CON IAGen

Actividad 1 – Laboratorio de Generación Creativa Asistida (Tema 6)

Duración recomendada: 2 horas (sesión práctica). Modalidad: grupos de 5–6 estudiantes.

A. Objetivos operativos en el aula

- Comparar creatividad humana (brainstorming) vs creatividad asistida por IAGen.
- Aprender a diseñar prompts con contexto, restricciones y criterios de evaluación.
- Evaluar ideas con criterios emprendedores: originalidad, viabilidad, diferenciación y escalabilidad.
- Desarrollar pensamiento crítico: detectar generalidades, sesgos y propuestas poco realistas.

B. Materiales y preparación del docente (antes de clase)

- Seleccionar 3–4 sectores/retos (p. ej., economía circular, servicios para estudiantes, bienestar, finanzas personales) y asignarlos a cada grupo.
- Definir restricciones comunes: inversión máxima (p. ej., 20.000€), ámbito geográfico (Castellón/Comunitat Valenciana), público objetivo (estudiantes/jóvenes).
- Preparar una plantilla de evaluación (matriz) y compartirla por Aula Virtual.
- Recordatorio de normas: uso de IAGen permitido solo en esta actividad; debe incluirse el prompt en anexos; prohibido copiar sin análisis.

C. Desarrollo paso a paso (en clase)

Paso 1 (10 min) – Activación

Explica el propósito: “La IA no viene a pensar por vosotros; vamos a comprobar si mejora la calidad de las ideas”. Formula 2 preguntas rápidas: (1) ¿Qué es una buena idea de negocio? (2) ¿La IA es creativa o combinatoria?

Paso 2 (25 min) – Brainstorming sin IA

Cada grupo genera mínimo 10 ideas usando una técnica creativa (SCAMPER, analogías, combinación forzada). No se juzga durante la generación. Al final, seleccionan 3 ideas con voto ponderado (originalidad/viabilidad/diferenciación).

Paso 3 (15 min) – Diseño del primer prompt (versión 1)

El grupo redacta un prompt que incluya: rol (experto en innovación), contexto, restricciones, público objetivo, y salida estructurada (tabla con idea, cliente, propuesta de valor, ingresos, costes, riesgos).

Paso 4 (15 min) – Generación con IAGen y recogida de resultados

Ejecutan el prompt y obtienen 5–8 ideas. Guardan el output (captura o copia) y el prompt exacto. Marcan 2 ideas candidatas.

Paso 5 (10 min) – Iteración del prompt (versión 2)

Reescriben el prompt para mejorar: piden mayor concreción (números aproximados, canales, competidores), exigen una idea “radical” y otra “realista”, o limitan a un nicho específico. Vuelven a generar.

Paso 6 (25 min) – Matriz comparativa (humano vs IA)

Rellenan una matriz con 6 criterios: originalidad, problema real, cliente definido, viabilidad económica, diferenciación, escalabilidad. Comparan sus 3 ideas humanas con las 3 mejores de IA y eligen 1 final.

Paso 7 (15 min) – Mini-presentación

Cada grupo presenta en 2 minutos la idea final y responde: (a) qué aportó la IA, (b) qué no aportó, (c) qué cambió al iterar el prompt.

Paso 8 (Tarea individual, fuera de clase) – Reflexión crítica (800–1.000 palabras)

Cada estudiante entrega una reflexión: límites detectados, riesgo de homogeneización, sesgos, y cómo mejoraría el proceso para usar IA responsablemente.

D. Plantilla de prompt recomendada (para entregar al alumnado)

“Actúa como experto/a en emprendimiento e innovación. Contexto: [sector/mercado], ubicación: [zona], inversión máxima: [€], público objetivo: [perfil]. Genera 6 ideas de negocio. Para cada idea, devuelve una tabla con: (1) problema, (2) cliente, (3) propuesta de valor, (4) canal de captación, (5) fuente de ingresos, (6) costes clave, (7) 3 riesgos, (8) diferencial frente a competidores. Incluye 1 idea muy innovadora y 1 idea muy realista.”

E. Evidencias a entregar (producto evaluable)

- Prompt versión 1 y versión 2 (copiados literalmente).
- Tabla/matriz comparativa humano vs IA.
- Idea final justificada (1 página).
- Reflexión individual crítica.

Actividad 2 – De la Intención Emprendedora a la Acción (Tema 3)

Duración recomendada: 75–90 minutos. Modalidad: grupos de 5–6 + cierre individual.

A. Objetivos operativos

- Aplicar conceptos del Tema 3 (intención → acción) a un caso práctico.
- Usar IAGen para generar hipótesis (barreras, palancas) y después contrastarlas con teoría y evidencia (bibliografía / GEM).
- Aprender a detectar respuestas superficiales y reformular prompts para obtener análisis más útil.

B. Caso base (plantilla para el docente)

Presenta un caso breve (1 página) de un/a estudiante con intención emprendedora: recursos limitados, miedo al fracaso, entorno familiar, experiencia laboral, idea incipiente. El caso debe incluir al menos 3 barreras internas y 2 externas.

C. Desarrollo paso a paso

Paso 1 (10 min) – Lectura del caso y variables teóricas

El grupo identifica en el caso elementos de: actitud, norma subjetiva y control percibido; y predice si habrá alta o baja intención/acción.

Paso 2 (10 min) – Prompt diagnóstico (versión 1)

Piden a la IA: (a) barreras internas/externas, (b) factores de control percibido, (c) recomendaciones para pasar a la acción en 30 días, (d) riesgos y supuestos.

Paso 3 (10 min) – Auditoría crítica del output

El grupo marca con colores: (verde) ideas útiles, (amarillo) genéricas, (rojo) dudosas/incorrectas. Señalan 3 afirmaciones que requieren evidencia.

Paso 4 (15 min) – Contraste con bibliografía

Usan la bibliografía básica/complementaria del programa (manuales) y el Informe GEM para verificar o matizar 3 afirmaciones de la IA. Deben citar al menos 2 fuentes.

Paso 5 (10 min) – Prompt mejorado (versión 2)

Reformulan pidiendo: referencias conceptuales, recomendaciones ajustadas al contexto local, y una matriz ‘barrera → acción → indicador’.

Paso 6 (15 min) – Plan de acción final

Elaboran un plan de 6 acciones en 30 días con indicadores (KPI) y responsables. Incluyen 2 acciones para aumentar control percibido (habilidades/recursos).

Paso 7 (Tarea individual) – Micro-reflexión

Cada estudiante escribe 200–300 palabras: qué parte del output fue más engañosa y cómo la detectó.

D. Evidencias a entregar

- Prompt v1 y v2.
- Tabla de auditoría (útil / genérico / dudoso).
- Contraste con bibliografía (mín. 2 citas).
- Plan de acción 30 días con KPIs.
- Micro-reflexión individual.

Actividad 3 – Emprender con Triple Impacto (Tema 5)

Duración recomendada: 90–120 minutos. Modalidad: grupos + debate.

A. Objetivos operativos

- Diseñar propuestas de negocio con impacto económico, social y ambiental (triple impacto).
- Evaluar coherencia entre ‘discurso sostenible’ y viabilidad real (costes, ingresos, medición de impacto).
- Identificar riesgos de greenwashing y sesgos de la IA al hablar de sostenibilidad.

B. Desarrollo paso a paso

Paso 1 (10 min) – Definir reto de impacto

Cada grupo elige un reto (p. ej., residuos, empleo juvenil, inclusión, energía, salud). Define público objetivo y entorno (local/regional).

Paso 2 (15 min) – Prompt de modelo de negocio sostenible

Piden: propuesta de valor, segmentos, canales, estructura de costes, fuentes de ingresos, y 5 indicadores de impacto (1 económico, 2 sociales, 2 ambientales) medibles.

Paso 3 (10 min) – Comprobación de medibilidad

El grupo revisa si los indicadores son medibles (qué, cómo, unidad, frecuencia). Si no lo son, exigen a la IA reformularlos.

Paso 4 (15 min) – Mini análisis financiero preliminar

El grupo estima (con supuestos simples) ingresos/mes, costes fijos y variables, punto de equilibrio aproximado. Piden a la IA que critique sus supuestos.

Paso 5 (15 min) – Test anti-greenwashing

Aplican una checklist: (a) ¿el impacto está ligado al modelo de ingresos? (b) ¿hay trade-offs? (c) ¿se puede verificar? (d) ¿qué riesgos reputacionales/regulatorios existen?

Paso 6 (20 min) – Debate en aula (preguntas cruzadas)

Cada grupo presenta 3 minutos. Los demás solo hacen preguntas críticas (mín. 2 por grupo): viabilidad, medición, coherencia y riesgos. El docente modera y eleva el nivel conceptual.

Paso 7 (Tarea individual) – Conclusión ética

200–300 palabras: cuándo la IA facilita sostenibilidad y cuándo fomenta greenwashing; qué reglas pondrían para usar IA en emprendimiento responsable.

C. Evidencias a entregar

- Prompt y output (con versión final).
- Tabla de indicadores (definición + unidad + fuente/medición).
- Supuestos financieros y punto de equilibrio.
- Checklist anti-greenwashing cumplimentada.
- Conclusión ética individual.