

13. GESTIÓN EN SOFTWARE LIBRE

I. DIRIGIDO A:

Emprendedores/as, empresarios/as y personal técnico de empresas de base tecnológica que desarrollen software y se planteen la opción de liberar sus programas, o que lo hayan hecho ya, de modo que puedan reducir las barreras de acceso, así como las curvas de adopción de su producto y contribuyan a la difusión en abierto del conocimiento que generan.

II. OBJETIVOS:

Crear nuevas empresas basadas en la generación de programas y aplicaciones informáticas basadas en software libre.

Facilitar a los/as alumnos/as el conocer el marco normativo, los derechos y obligaciones que supone el desarrollo y difusión del conocimiento en abierto y del software libre en particular.

Disponer de herramientas que hagan más efectiva la difusión del conocimiento de sus empresas y permitir monetizar sus desarrollos

III. METODOLOGÍA:

EOI ha desarrollado una metodología que se basa en la formación de carácter práctico y en la atención individualizada y activa a cada uno/una de los/las empresarios/as, y cuenta con un elemento clave que marca la diferencia respecto de otras metodologías: los programas no finalizan cuando el/la empresario/a termina el curso, sino que se mantiene un seguimiento continuo para apoyarle/a en el nuevo modelo de negocio que contemple la utilización de software libre.

Esta metodología combina sesiones formativas y tutorías presenciales con otras bajo la modalidad de “clase virtual”, con el fin de que los alumnos se familiaricen con la utilización de las TIC y las utilicen en sus empresas.

El Programa incluye el desarrollo de un módulo lectivo presencial, aunque el peso del curso recae en la elaboración tutelada de un proyecto de rentabilización de un nuevo modelo de gestión basado en software libre en las empresas de las que proceden los alumnos participantes con datos reales de las mismas.

El núcleo del Programa reside en la atención individualizada activa de cada participante por un/a profesor/a-tutor/a que le ayuda a desarrollar su idea de proyecto.

La duración de este programa es de 72 horas⁴⁶ (60 horas lectivas y 12 horas de tutorías por alumno de media), distribuidas en aproximadamente cuatro meses, facilita que los y las participantes dispongan de suficiente tiempo para la reflexión y el análisis, de manera que puedan ir madurando su plan.

Este objetivo se logra a través de:

a) Módulo lectivo, que incluye:

- Conocimiento de nuevos modelos de negocio basados en la utilización de software libre, así como el conocimiento del entorno en el que se están desarrollando estas nuevas industrias.

b) Módulo de Dirección y desarrollo de proyectos:

- Cada alumno/a dispondrá de una media de 12 horas de tutoría realizadas por un/a profesor/a-tutor/a del mismo, durante el cual se va guiando el trabajo del/ de la participante para que los aspectos de gestión de empresa y tecnológicos confluyan en la elaboración de un proyecto de viabilidad de su empresa de base tecnológica y posterior puesta en marcha de la misma.

El trabajo individual, así como la elaboración del proyecto se estima alrededor de 240 h de dedicación⁴⁷.

⁴⁶ Este curso tiene una dedicación de 360 horas de profesorado EOI. La cofinanciación por parte del Fondo Social Europeo, del M^o de Industria, Turismo y Comercio y de la entidad colaboradora se calcula en base a este número de horas.

⁴⁷ Este programa de 60 horas lectivas conlleva aproximadamente unas 90 horas de estudio y trabajo individual, así como 150 horas de elaboración de proyecto.

IV. PROGRAMA

El Programa incluye las siguientes materias:

Módulo lectivo

60 horas

Inteligencia estratégica

Finanzas

Marketing

Evolución de las licencias de software. Casos de estudio

Modelos de negocio basados en software libre

Comunidad de desarrolladores y marketplaces

Herramientas para desarrollar una comunidad de usuarios y otras de imagen corporativa

Manejo de aula virtual

Taller de creatividad

Módulo de desarrollo de proyectos

12 horas

Tutorías por alumno/a

12 horas⁴⁸

TOTAL CURSO

72 HORAS

⁴⁸ El número de horas de tutoría de proyecto por alumno es una cifra aproximada que puede variar en función de las características y necesidades de cada alumno/proyecto