

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104324 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 6
- Professorat:
  - Jaume Teodoro Sadurní <[jteodoro@tecnocampus.cat](mailto:jteodoro@tecnocampus.cat)>
  - Aida Martori Muntsant <[amartori@tecnocampus.cat](mailto:amartori@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà
- Anglès

Impartició en català i materials en castellà. Es valora especialment presentacions dels treballs de l'assignatura en llengua anglesa.

#### Competències que es treballen

##### Específica

- E10\_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs
- E12\_Planificar estratègies empresarials relacionades amb els fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar i la indústria de l'entreteniment digital. Convertir idees en actes de forma creativa i innovadora
- E19\_Creació, administració i gestió d'empreses audiovisuals en la seva estructura industrial de producció, distribució i exhibició

##### Bàsiques i Generals

- G3\_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic
- G4\_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat
- G5\_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

##### Transversal

- T2\_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

## Descripció

L'assignatura d'Emprenedoria i Innovació, juntament amb la d'Economia i Administració d'Empreses, formen una matèria compacta que té per objectiu capacitar l'alumnat per a treballar en l'entorn empresarial actual caracteritzat per un alt nivell competitiu, una forta innovació i una necessitat de professionals amb iniciativa i empena.

És una assignatura de formació eminentment pràctica que s'orienta a les competències centrals de l'emprenedoria/innovació segons allò que recull la recerca i la pràctica actual en aquest camp.

En l'acabar l'estudiant ha d'assolir un bon nivell en competències com ara: i) alertivada (capacitat per detectar i identificar oportunitats), ii) creativitat (capacitat per a donar resposta a oportunitats de forma original) iii) iniciativa personal (capacitat per a portar a terme la solució amb autonomia, mesurant els riscos necessaris per passar a l'acció i mobilitzant els recursos necessaris per aconseguir-ho).

La competència emprenedora / innovadora és essencial en la formació de l'alumnat titulat superior segons el que estableix el vigent Marc Europeu Universitari (Entrecomp Framework/ EU) i el que regula el nivell MECES2 (Ministeri d'Universitats). En aquest sentit s'espera de les persones graduades que tinguin iniciativa, creativitat i autonomia per a desenvolupar-se sigui des de dins d'una organització ja establerta (com a intraemprenedor/a) o creant una iniciativa pròpia (com a emprenedors/es convencional o com a emprenedors/es socials).

1 ECTS = 10 hores d'aprenentatge dirigit + 15 d'aprenentatge autònom = 25 hores de dedicació

| Organització de la Dedicació: 6 ECTS |  | Dedicació |             |
|--------------------------------------|--|-----------|-------------|
|                                      |  | Hores     | %           |
| Aprenentatge dirigit                 | Classe magistral   | 40        |             |
|                                      | Pràctiques Laboratori  | 20        |             |
|                                      |  |           |             |
|                                      | <b>Total</b>   | <b>60</b> | <b>40%</b>  |
| Aprenentatge autònom                 | Participació (fòrums online / en classes o videoconferència o exercicis lliurables o preparació test de control periòdics) | 45        |             |
|                                      | Pràctiques en grup de treball (x 3 persones)   | 45        |             |
|                                      | <b>Total</b>   | <b>90</b> | <b>60%</b>  |
| <b>Total</b>                         |  |           | <b>100%</b> |

## Resultats d'aprenentatge

A l'acabar l'estudiant ha de ser capaç de:

- **RA1.** Entendre els reptes d'emprenedir i saber avaluar una decisió d'emprenedoria personal
- **RA2.** Comprendre el marc d'innovació i gestió de la innovació en una empresa y en el sector
- **RA3.** Utilitzar metodologies estandarditzades per dur a terme activitats innovadora , com emprenedor o com agent de canvi en una organització ja establerta. Utilitzar eines comuns en el sector
- **RA4.** Analitzar problemes / necessitats i detectar oportunitats d'emprenedoria / innovació y cercar solucions originals de forma creativa.
- **RA5.** Dissenyar el model de negoci d'un projecte
- **RA6.** Validar projectes d'emprenedoria i innovació (prototipar i testejar)
- **RA7.** Aixecar iniciatives a partir de la planificació econòmica financera del projecte d'emprenedoria o innovació
- **RA8.** Defensar el projecte d'emprenedoria davant fòrums d'inversió (StartUp) o comitès interns d'inversió (Intra emprenedoria)

## Metodologia de treball

La metodologia de l'assignatura és Agile en base a l'aprenentatge per projecte (o aprenentatge per acció -Learning by Doing en anglès). En aquest sentit es combinen classes magistrals i classes de pràctiques, a partir del fil conductor d'un cas real (un projecte d'emprenedoria/innovació) que desenvolupa l'estudiant al llarg del curs.

Es tracta d'una metodologia que s'orienta a tres grans objectius:

- i. **Sensibilitzar** sobre la rellevància de l'emprenedoria en el moment actual i en el sector de treball futur de l'alumnat. Això es fa a partir d'exemples atractius, casos pràctics del sector i la visita d'emprenedors/es del sector que expliquen la seva vivència. També es visita la incubadora d'empreses del TecnoCampus.
- ii. **Crear cultura d'emprenedoria i innovació**, és a dir contribuir a crear una mentalitat emprenedora pel progrés econòmic i social de l'entorn. Això es fa a partir d'introduir el llenguatge de la matèria, els conceptes de base que ajuden a entendre el fenomen i metodologies de treball i teories contemporànies.
- iii. **Formar en competències emprenedores i d'innovació**, és a dir capacitar a l'alumnat per tal que aquest pugui afrontar amb èxit un projecte d'emprenedoria i innovació, propi o dins l'empresa on treballi. El marc de competències resulta cabdal en aquest aspecte i es pren com a referència el model Entrecamp de la Comissió Europea.

Per tal de treballar els objectius a nivell metodològic es fan servir instruments com ara:

- **Classes magistrals:** El professorat explica els conceptes a l'aula (o en videoconferència no presencial amb simultaneïtat). Durant la classe es busca la participació de l'estudiant, obrint temes de discussió i compartint continguts de referència (articles, vídeos, casos del sector, actualitat, ...).
- **Casos de negoci.** El professorat proposa des de campus virtual casos d'emprenedoria per treballar a classe. Es fa servir el mètode del cas a classe de forma que s'estimula un treball en col·laboració on el tema de fons s'analitza, així com les alternatives i possibilitats
- **Fòrums.** El professorat obre fòrums en línia o presencials a partir de preguntes sobre un cas o una qüestió polèmica. Cada estudiant/a ha d'aportar un mínim de 2 entrades comentades al fòrum (una original i una rèplica a una d'un altre company). El professorat modera el debat introduint preguntes al fòrum al llarg de 10 dies.
- **Mètodes.** La formació en competències es desenvolupa bàsicament a partir de mètodes de treball àmpliament validats en l'entorn actual de l'emprenedoria i innovació real. Són bàsicament: Design Thinking, Lean StartUp i Effectuation.
- **Eines.** Pel desenvolupament de les pràctiques es fan servir una col·lecció d'eines de disseny estandarditzades en el mercat i que se solen utilitzar en l'empresa. Les més rellevants són: Context Mind Maps, Empathy Map, Opportunity Synthesis, Brainstorming, Business Model Canvas, Service Blueprint, Lean Canvas, Financial Roadmap o Pitch
- **Plataformes i software.** El treball en grup i les competències digitals són un pilar fonamental de l'assignatura. Per aquest motiu les pràctiques són en grup i es fa ús de plataformes de treball de col·laboració (MIRO o MURAL). A banda pel treball amb eines s'invita a l'alumnat a treballar a partir d'eines online i comunitats d'aprenentatge. En aquest sentit es pot fer ús de Figma, Nvivo, ConceptBoard, Forms, SurveyMonkey, DirectPoll, etc. A banda es crea dins e-campus una comunitat d'eines i usos, per tal de compartir descobertes i fomentar el treball cooperatiu.
- **Projecte pràctic en grup:** Al llarg de el curs es desenvolupa un projecte que és alhora el fil conductor de l'assignatura. Per millorar les competències de treball en equip el projecte es fa en grup (3-4 estudiants). Es parteix d'identificar un repte del sector, convertir el repte en un problema a tractar en forma d'oportunitat, buscar una solució i validar la solució. Per dur a terme el treball hi h sessions exclusives de pràctiques on el professorat guia per a millorar el màxim els resultats i revisa per tal d'avaluar cada grup en global i cada membre del grup en particular.

## Continguts

---

### Bloc A: Fonaments en emprenedoria i innovació (40%)

Conceptes en emprenedoria i innovació. Història. Investigació i estat de l'art en la matèria. Casos d'èxit en el sector. Innovació incremental i innovació disruptiva. Innovació oberta. Indústries culturals i indústries creatives (cadena de valor) i mercat. Gestió de la innovació. Finançament i inversió en emprenedoria. Capital llavor i capital risc. Competències emprenedores. Creativitat. Pensament en el disseny (Design Thinking). Disseny centrat en la persona. Disseny de Serveis. Metodologies àgils. Lean StartUp. Eines en emprenedoria i innovació. Equip emprenedor. Motivació, actitud i talent en emprenedoria i innovació. Equip eclèctic.

### Bloc B: Disseny del projecte d'emprenedoria i innovació (60%)

En emprenedoria i innovació el fil conductor del projecte està en la creació de valor. La creació de valor es basa en la cerca del encaix problema-solució i l'encaix oferta- demanda. En base a aquesta assumpció la persona emprenedora/innovadora és aquell que converteix en demanda un problema o una necessitat (no coberta, mal solucionada o que es pot solucionar millor amb noves tecnologies o nou coneixement).

Per tirar endavant un projecte innovador des de la filosofia Agile es poden diferenciar tres fases: investigació (oportunitat), ideació (solució) i validació/implementació (demanda). En cada fase es desenvolupen les competències d'emprenedoria/innovació del pla d'estudis en un aprenentatge per acció: en investigació la competència d'identificar oportunitats, en ideació la competència de la creativitat i en validació la competència de la iniciativa / passar a l'acció.

#### 1. Fase d'Investigació (del problema/necessitat per identificar l'oportunitat)

##### 1.1. Repte de partida.

Conceptes: Tendències. Tecnologies. Entorn. Cadena de valor. Anàlisi de Stakeholders

Mètodes: Anàlisi de dades. DAFO.PESTEL. 5 forces.

Eina: Mapa mental d'enquadrament del repte

##### 2.2. Recerca en zona de problema

Concepte: Problema. Necessitat.

Mètodes: Entrevista qualitativa. Etnografia.

Eina de desenvolupament: Mural d'observacions.

### 2.3. Definició i marc d'oportunitat

Concepte: Empatia. Insight. Innovació.

Mètodes: Síntesi de problema. Persona.

Eina de desenvolupament: Mapa de síntesis per empatia

## 2. Fase d'Ideació en E & I (de l'oportunitat identificada a la solució a partir de la ideació)

### 2.1. Proposta de valor

Concepte: Valor. Idea.

Mètodes: Pluja d'idees. Co-creació. Selecció / valoració d'idees

Eina de desenvolupament: Mapa d'idees

### 2.2. Idea de Negoci

Concepte: Model de negoci. Variables de negoci

Mètodes: Generació de valor.

Eina de desenvolupament: Canvas de model de negoci

### 2.3. Oferta única de valor

Concepte: Experiència de client. Producte mínim viable.

Mètodes: Prototip conceptual. Prototip funcional.

Eina de desenvolupament: Mapa de viatge de client (service blueprint)

## 3. Fase de Validació en E & I (de la solució delimitada en una primera iteració a una oferta de mercat competitiva i capaç de captar demanda)

### 3.1. Generació de clients

Concepte: Generació de Client. Mercat. Escalabilitat.

Mètodes: Lean Startup. MVP.

Eina de desenvolupament: Canvas de validació

### 3.2. Full de ruta financer.

Concepte. Compte de resultats. Balanç. Tresoreria. Inversió

Mètodes: Mètriques. Experiments. Pla Econòmic i financer.

Eina de desenvolupament: Full de ruta financer

### 3.3. Llançament de la Iniciativa /demanda

Concepte: Capital llavor. Fòrum d'inversió. StartUp

Mètodes: Cas de negoci.

Eina de desenvolupament: Mapa mental del pitch

## Activitats d'aprenentatge

| Activitat 1                                    | Casos de negoci del sector  |
|--|---|
| Descripció                                     | Es busca la immersió en un cas pràctic que l'alumnat identifica amb el seu sector de la seva futura activitat professional. El mètode del cas consisteix en un treball cooperatiu on a partir del procés de guiatge del professorat es resol el cas de forma creativa |
| Resultats d'aprenentatge als quals contribueix | RA1, RA2, RA4, RA6  |

|           |                    |
|-----------|--------------------|
| Avaluació | Treball individual |
|-----------|--------------------|

|  |  |
|--|--|
| <b>Activitat 2</b>                             | <b>Fòrums de debat</b>   |
| Descripció                                     | Es busca tractar un tema d'actualitat o generador de diferents punts de vista i opinions |
| Resultats d'aprenentatge als quals contribueix | RA1, RA4, RA8  |
| Avaluació                                      | Treball individual   |

|  |   |
|--|---|
| <b>Activitat 3</b>                             | <b>Visita a la incubadora Tecnocampus</b>   |
| Descripció                                     | Es tracta d'aprofitar l'oportunitat de l'ecosistema TecnoCampus per conèixer de primera mà en què consisteix la fase d'incubació, què cal per aplicar-hi i quines facilitats es poden tenir a l'abast |
| Resultats d'aprenentatge als quals contribueix | RA2, RA5  |
| Avaluació                                      | Treball Individual  |

|  |  |
|--|--|
| <b>Activitat 4</b>                             | <b>Videoteca / links e-campus</b>  |
| Descripció                                     | Es crea a e-campus una carpeta amb vídeos i referències rellevants del món de la innovació i l'emprenedoria per tal que l'alumnat puguin ampliar coneixements i aquells estudiants/es que ho desitgin puguin anar més enllà . Alguns dels elements contenen preguntes d'auto-test a nivell individual o accés a comunitats d'aprenentatge. |
| Resultats d'aprenentatge als quals contribueix | RA4  |
| Avaluació                                      | Treball individual   |

|  |  |
|--|--|
| <b>Activitat 5</b>                             | <b>Mètodes i eines On-line d'emprenedoria i innovació</b>  |
| Descripció                                     | <p>Al llarg del curs es fan servir els mètodes més actuals en la matèria (Business Canvas, Lean Startup, Service Design, Design Thinking , Effectuation).</p> <p>També mètodes de disseny com ara: Context Mind Maps, Empathy Map, Opportunity Synthesis, Braimstorming, Business Model Canvas, Service Blueprint, Lean Canvas, Financial Roadmap o Pitch</p> <p>Es fa un ús intensiu de plataformes de treball en col·laboració (Miro, Mural o ConceptBoard)</p> <p>Es fa ús d'eines digitals com ara Figma, Nvivo, ConceptBoard, Google Form, Sketching, SurveyMonkey o DirectPoll</p> <p>Els mètodes i eines es treballen a fons partir dels deu elements lliurables de les pràctiques (que van des de P0 a P9 / consultar al Planning general de l'assignatura)</p> <p>Les pràctiques es desenvolupen i es lliuren al professorat en diferents lliurements</p> |
| Resultats d'aprenentatge als quals contribueix | RA3, RA4, RA5, R6, RA7   |

|           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| Avaluació | Treball de pràctiques en grup |
|-----------|-------------------------------|

|  |   |
|--|---|
| <b>Activitat 6</b>                             | <b>Defensa pública del treball pràctic en grup</b>  |
| Descripció                                     | Com a compendi final de pràctiques es fa la defensa pública del treball en grup a partir d'un Pitch. El professorat l'avalua i el conjunt d'alumnat estudiants fa una valoració crítica emulant el rol d'un/a inversor/a. |
| Resultats d'aprenentatge als quals contribueix | RA8   |
| Avaluació                                      | Treball de pràctiques en grup   |

## Sistema d'avaluació

L'avaluació ordinària es porta a terme mitjançant avaluació continuada a partir de l'esquema següent (tots els tres grups de notes han de ser qualificats amb nota més gran o igual a 4 per optar a ser qualificat en avaluació continuada) :

- i. Treball individual (A1, A2,A3,A4): 20%
- ii. Rúbrica del Treball de pràctiques en grup (A5 i A6): 40%
  - a. L'assistència a pràctiques amb aprofitament és obligatòria. Si l'assistència es menor del 70% es considera no superat / no presentat (sense dret a recuperació)
  - b. La participació activa de cada membre de grup és necessària per ser qualificat. En aquest sentit la nota grupal de pràctiques es modula segons el desenvolupament personal de cada membre del grup. Si la nota individual es menor a 4 es considera no superat / no presentat (sense dret a recuperació)
- iii. Nota de l'Examen final: 40% (A1 a A6)
  - a. Cal demostrar la comprensió tant dels aspectes teòrics com pràctics (l'examen inclou continguts treballats tant a les classes de teoria com a les classes de pràctiques).
  - b. Si la nota és menor a 4 cal anar a recuperació, independentment de quina sigui la nota mitjana

La recuperació es porta a terme quan la nota de l'examen és inferior a 4 i es fa mitjançant examen en període de recuperació partint de l'esquema següent:

- Hi ha d'assistir l'alumnat que vulgui ser reavaluat (sempre i quan tinguin superades les pràctiques amb una nota superior a 4)
- La nota final màxima en recuperació és Aprovat (5)

| Sistema d' Avaluació           |                                  |  |
|--------------------------------|----------------------------------|--|
|                                | Avaluació ordinària (continuada) | Avaluació extraordinària (recuperació) |
| Treball individual             | 20%                              | 0                                      |
| Pràctiques en grup<br>(Sii>=4) | 40%                              | 0                                      |
| Examen final<br>(Sii >=4)      | 40%                              | 100%                                   |
| <b>TOTAL:</b>                  | <b>&lt;=10</b>                   | <b>&lt;= 5</b>                         |

## Recursos

---

### Bàsics

#### Bibliografies

- Osterwalder, A., Pigneur, Y., In Clark, T., & Smith, A. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers.
- Ries, E. (2011). The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses. New York: Crown Business.
- Teodoro, Jaume . 2018. Col.lecció de casos pràctics (business cases)
- Teodoro, Jaume. 2017. Col.lecció d'apunts de classe

### Complementaris

#### Bibliografies

- Blank, S. G., & Dorf, B. (2012). The startup owner's manual: The step-by-step guide for building a great company. Pescadero, Calif: K & S Ranch, Inc.