

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

109808 - ITINERARI EMPRENEDOR

Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Segon
- Trimestre: Anual
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Màrian Buil Fabregà <mbuil@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà
- Anglès

L'idioma d'impartició és el que es determini en cada activitat en la què es participa.

Competències que es treballen

Bàsiques i Generals

- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

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

Aquesta assignatura és el reconeixement intern a les activitats dutes a terme per l'estudiantat que acreditin el seu recorregut emprenedor.

L'itinerari emprenedor consta de 6 activitats curriculars i extra curriculars obligatòries que es poden dur a terme al llarg dels 4 o 5 cursos corresponents a l'etapa de formació universitària. És a dir, NO és una assignatura optativa que es cursi en un trimestre en un horari concret. Les activitats proposades es poden distribuir en dos, tres o quatre cursos acadèmics segons el ritme de treball de l'estudiant.

Pots consultar les 6 activitats en la infografia del curs (obrir en aquest link: <https://drive.google.com/file/d/1oAMjSq3ZSqFMJGCMaJWpEX-C72cz3Xkz/view?usp=sharing>). Les activitats estan dividides en tres colors : BLAUS, VERMELLS i GROCS seguint el contingut de l'assignatura

Les activitats poden ser organitzades per Tecnocampus o d'altres entitats reconegudes en l'àmbit d'emprenedoria o la innovació.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiem que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Resultats d'aprenentatge

Posar en pràctica les competències emprenedores adquirides a través de workshops, concursos, premis o altres esdeveniments

Ser capaç de traslladar el coneixement emprenedor adquirit a altres joves emprenedors amb inquietuds emprenedores

Ampliar la xarxa de contactes en l'àmbit de l'emprenedoria i innovació per facilitar el desenvolupament de projectes innovadors

Desenvolupar un projecte innovador propi o aliè que incorpori innovació al mercat de manera sostenible

Metodologia de treball

Classes teòriques

- Conferències: Sessions presencials o transmeses en streaming, tant en les aules de la universitat com en el marc d'una altra institució, en què un o diversos especialistes exposen les seves experiències o projectes davant els estudiants.
- Càpsules de vídeo: Recurs en format vídeo, que inclou continguts o demostracions dels eixos temàtics de les assignatures. Aquestes càpsules estan integrades en l'estructura de l'assignatura i serveixen als estudiants per revisar tantes vegades com calgui les idees o propostes que el professor necessita destacar de les seves classes.

Aprenentatge dirigit

- Seminari: Format presencial en petits grups de treball (entre 14 i 40). Són sessions lligades a les sessions presencials de l'assignatura que permeten oferir una perspectiva pràctica de l'assignatura i en la qual la participació de l'estudiant és clau.
- Estudi de casos: Dinàmica que part de l'estudi d'un cas, que serveix per contextualitzar l'estudiant en una situació en concret, el professor pot proposar diferents activitats, tant a nivell individual com en grup, entre els seus estudiants.
- Jocs de rol: Dinàmica de simulació en què cada estudiant figura un paper especificat pel professor. Com a "rol", tindrà accés a una informació específica i ha de "jugar" les seves bases, segons les regles del joc, per resoldre o vienciar la situació de referència de la dinàmica.

Aprenentatge autònom

- Resolució d'exercicis i problemes: Activitat no presencial dedicada a la resolució d'exercicis pràctics a partir de les dades subministrades pel professor.
- Tutories no presencials: per què l'alumne disposarà de recursos telemàtics com el correu electrònic i els recursos de la intranet.

Continguts

1. Eines d'innovació i emprenedoria (Assignatures dels graus de l'àmbit de coneixement d'emprenedoria i innovació i/o MOOC Innotools 2.0)
2. Competències emprenedores (ACTIVITATS DE COLOR BLAU : Competències emprenedores i Mentor@ Joves emprened@rs)
3. Ecosistema emprenedor (ACTIVITATS DE COLOR VERMELL : Accelera la teva Xarxa emprenedora i Repte emprenedor)
4. Projecte innovador (ACTIVITATS DE COLOR GROC :Projecte propi i infografia)
5. Conferències i networking en l'àmbit de l'emprenedoria i innovació

Activitats d'aprenentatge

- Eines d'innovació i emprenedoria (MOOC Innotools 2.0)
- Habilitats emprenedores (Skills and Mentor @)
- Ecosistema emprenedor (Xarxa emprenedora i concursos i premis)
- Projecte innovador (Projecte propi i infografia)

Sistema d'avaluació

10% Assignatura curricular en l'àmbit de l'emprenedoria i la innovació

10% Competències emprenedores

10% Mentor@ a Joves emprened@rs

10% Accelera la teva Xarxa emprenedora

20% Repte emprenedor

30% Projecte propi

10% Infografia emprenedora