

## GRAU EN ENGINYERIA D'ORGANITZACIÓ INDUSTRIAL

### 109808 - ITINERARI EMPRENEDOR

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Julián Horrillo Tello
- Curs: Quart
- Trimestre: Anual
- Crèdits: 4
- Professorat:
  - Màrian Buil Fabregà <[mbuil@tecnocampus.cat](mailto:mbuil@tecnocampus.cat)>
  - Estel Paloma Cisa <[epalomac@tecnocampus.cat](mailto:epalomac@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà
- Anglès

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

#### Competències que es treballen

##### Transversal

- **CT2:** Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com 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 empenedor adquirit a altres joves empenedors amb inquietuds empenedores

Ampliar la xarxa de contactes en l'àmbit de l'empenedoria 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.

### Aprentatge dirigit

- Seminàris: 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 vivenciar la situació de referència de la dinàmica.

### Aprentatge 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 empenedoria (Assignatures dels graus de l'àmbit de coneixement d'empenedoria i innovació i/o MOOC Innotools 2.0)
2. Competències empenedores ( ACTIVITATS DE COLOR BLAU : Competències empenedores i Mentor@ Joves empened@rs)
3. Ecosistema empenedor ( ACTIVITATS DE COLOR VERMELL : Accelera la teva Xarxa empenedora i Repte empenedor)
4. Projecte innovador ( ACTIVITATS DE COLOR GROC :Projecte propi i infografia)
5. Conferències i networking en l'àmbit de l'empenedoria i innovació

## Activitats d'aprenentatge

---

- Eines d'innovació i empenedoria (MOOC Innotools 2.0)
- Habilitats empenedores (Skills and Mentor @)
- Ecosistema empenedor (Xarxa empenedora i concursos i premis)
- Projecte innovador (Projecte propi i infografia)

## Sistema d'avaluació

---

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

10% Competències empenedores

10% Mentor@ a Joves empened@rs

10% Accelera la teva Xarxa empenedora

20% Repte empenedor

30% Projecte propi

10% Infografia empenedora