

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104324 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Jaume Teodoro Sadurní <jteodoro@tecnocampus.cat>
 - Miguel Guillén Burguillos <mguillen@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Castellà
- Català

Impartició en català i materials en castellà i anglès.

Es valora especialment presentacions dels treballs de l'assignatura en llengua anglesa.

Presentació de l'assignatura

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) alertividad (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 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

#	Planing GMA (6 ECTS)	Teoria 1 (dimecres)	Teoria 2 (dijous)	Pràctiques	Lliurements
1	Presentació assignatura	Conceptes I		Introducció al ToolBoard Canvas	A1: Activitat Individual Tarjeta de presentació
2	Conceptes II	Treball en equip		Escena 0: Equip (treball amb A1)	A2: Activitat Individual : comentari de text
3	Design thinking	Taller Design Thinking		Escena 1: Identificació del repte	1er lliurement de pràctiques (escena 0 i 1)
4	Mètodes d' investigació en el disseny	Mètodes d' investigació en el disseny (observacions i oportunitat)		Escena 2: Observacions	A3: video Design Thinking
5	Mètodes de creativitat	(no classe/ recuperacions)		Escena 3: Oportunitat	
6	Prova parcial 1	Models de negoci		Escena 4: Ideació	2on lliurement de pràctiques (escena 2 i 3)
7	Models de negoci	Taller de models de negoci-2		Escena 5: Business Model	A4: Activitat individual: models de negoci
8	Mètodes d' ideació (prototipus de l' Oferta)	Mètodes de validació		Escena 6: Oferta	3er lliurement de pràctiques (escenes 4, 5 y 6)
9	Finances per a Emprendedors	Taller sobre com obrir una empresa		Escena 7,8 i 9: Validació	
10	Visita d'un empenedor	Presentacions públiques en equip			4art. lliurement de pràctiques (Pitch final)
Exam.		Exàmen final (prova 2)			

Competències/Resultats d'aprenentatge

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

No definides

Continguts

Bloc A: Fonaments en emprenedoria i innovació (30%)

Conceptes en emprenedoria i innovació. 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 empenedor. Motivació, actitud i talent en emprenedoria i innovació. Equip eclèctic.

Bloc B: Disseny del projecte d'emprenedoria i innovació (70%)

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 empenedora/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 (problema a resoldre), ideació (solució) i validació/implementació (iniciativa de mercat). 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

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

Evaluació	Ponderació	Observació
Concepte		
Activitats individuals	20%	Lliurement des d'ecampus
Pràctiques	40%	3 lliurements d'igual pes i diferent rúbrica (veure rúbrica a ecampus) . Assistència obligada (tan sols es permet una falta sense ustificació oficial).
Teoria	40%	Prova 1: (40% nota de teoria) Prova 2 : (60% nota de teoria)
Nota final	100%	Per aprovar cal que nota mitja superior o igual a 5 i a més cal que tant a nota mitja de teoria com la de pràctiques sigui com a mínim de 5. En evaluació extraordinària (recuperació únicament de la part de teoria) la nota final màxima possible es de 5. En cas que la nota de pràctiques sigui menor a 5 l'assignatura queda automàticament suspesa sense opció de recuperació,

NOTA:

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a l'assignatura. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.