

## DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJCS

### 107511 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

#### Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Cinquè
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
  - Ester Bernadó Mansilla [<cebernado@tecnocampus.cat>](mailto:cebernado@tecnocampus.cat)

#### Llengües de docència

- Anglès

Durant l'assignatura es fan servir materials (articles, vídeos, guies, etc.) en anglès i castellà.

#### Presentació de l'assignatura

L'assignatura "Emprenedoria i Innovació" del Grau en Disseny i Producció de Videojocs forma part de les assignatures vinculades a l'àrea d'empresa que conjuntament amb "Administració d'Empreses", "Models de negoci", "Màrqueting" i altres assignatures, pretenen potenciar l'actitud emprenedora entre els alumnes i dotar-los d'eines que puguin ser d'utilitat si decideixen vincular-se a l'emprenedoria en el camí a la incorporació al món laboral. En aquest cas, aquesta assignatura és posterior a la d'"Administració d'Empreses" (1r curs) i prèvia a "Models de negoci" i "Màrqueting" que s'imparteixen en els següents trimestres del 2n curs. Cal destacar, per tant, que aquesta assignatura segueix un fil conductor sobre els coneixements empresarials que han adquirit els alumnes en el 1r curs i no aprofundeix en els conceptes de "Models de negoci" i "Màrqueting" atès que s'entra en detall en els següents trimestres del mateix curs.

El contingut d'aquesta assignatura s'han dissenyat per a donar una visió general a l'alumnat sobre l'emprenedoria, des del coneixement de la situació de la indústria del videojoc i la generació d'idees fins a l'execució de les mateixes de manera viable i sostenible. Atesa la necessitat de projectes empresarials diferenciadors en un entorn altament competitiu amb empreses d'alta cultura innovadora, l'assignatura dona un alt protagonisme a la creativitat i les eines pràctiques que avui dia s'utilitzen en empreses d'èxit.

L'assignatura combina sessions teòriques amb sessions pràctiques. Pel que fa a la part teòrica, aquesta consta de sessions teòriques, debats en grup, exercicis i xerrades de professionals del sector. La part pràctica consisteix en un treball en grup, on els alumnes han de desenvolupar un projecte emprenedor. El projecte emprenedor es realitzarà en el marc d'un projecte internacional anomenat Start For Future (SFF), dins dels temes previstos que són: salut, energia, alimentació, economia circular, fabricació i mobilitat. Al fer-ho, els estudiants treballaran les competències emprenedores i el desenvolupament dels Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) associats al tema escollit. Start For Future és un projecte internacional on estudiants i personal de més de 20 universitats europees d'Europa treballen junts per promoure l'emprenedoria i competències emprenedores a Europa. Els estudiants hauran de seguir la fase "Learn" del projecte Start For Future, on presentaran el seu projecte (des de l'oportunitat identificada, fins a la idea i el model de negoci) i rebran suport de mentors i experts del sector. Els estudiants també tindran oportunitat de relacionar-se amb altres estudiants de la xarxa i de seguir els seus projectes emprenedors en etapes posteriors.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Bàsica

-

B1\_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi

- B2\_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les comptències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B3\_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científica o ètica
- B4\_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat
- B5\_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

## Específica

- V12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- V13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.

## Transversal

- T1\_ Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- T2\_ 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

No definides

## Continguts

---

1. INTRODUCCIÓ A L'EMPREDORIA I A LA INNOVACIÓ
  - 1.1 Fonaments de la Innovació i l'Emprenedoria
  - 1.2 Megatendències, camps d'innovació i tecnologies actuals
  - 1.3 Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) de les Nacions Unides
  - 1.4 Ecosistema europeu de start-ups (Barcelona i Berlín)
  - 1.5 Indústria de videojocs i empreses de desenvolupament de videojocs
2. ORGANITZACIÓ I TEAM BUILDING
  - 2.1 Entendre's a un mateix i als altres
  - 2.2 Personalitats complementàries i competències dels membres de l'equip
  - 2.3 Formació d'equips
3. DETECCIÓ D'OPORTUNITATS DE NEGOCI
  - 3.1 Identificació d'oportunitats
  - 3.2 Fonts d'idees de negoci
  - 3.3 Anàlisi i avaluació d'oportunitats
4. CREATIVITAT I DESIGN THINKING
  - 4.1 Fonaments de la creativitat
  - 4.2 Tècniques de creativitat
  - 4.3 Metodologia del Design Thinking
  - 4.4 Descobriments de clients i generació d'idees
  - 4.5 Prototipatge i proves
5. PLA DE EMPRESA I MODEL DE NEGOCI
  - 5.1 Fonaments de la planificació vs. experimentació en start-ups
  - 5.2 Pla d'empresa
  - 5.3 Canvas del model de negoci
  - 5.4 Anàlisi dels competidors
  - 5.5 Unique Value Proposition
6. LEAN STARTUP
  - 6.1 Introducció al Lean Startup

- 6.2 Producte mínim viable (PMV)
- 6.3 El cicle Build-Measure-Learn
- 7. FINANÇAMENT I ANÀLISI DE VIABILITAT
  - 7.1 Finances per a emprenedors
  - 7.2 Punt d'equilibri
  - 7.3 Fonts de finançament
  - 7.4 Affordable loss
- 8. CREACIÓ I GESTIÓ DE LA START-UP
  - 8.1 Aspectes legals
  - 8.2 Cultura i organització d'empreses
  - 8.3 Màrqueting i vendes
  - 8.4 Creixement i expansió
  - 8.5 Incubadores i altres serveis de suport
- 9. INGREDIENTS CLAU PER L'ÈXIT
  - 9.1 Per què les empreses emergents fracassen o tenen èxit?
  - 9.2 Competències emprenedores
  - 9.3 Històries d'startups i MVPs
- 10. PITCHING
  - 10.1 Tipus de pitching
  - 10.2 Estructura
  - 10.3 Continguts
  - 10.4 Assaig

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 07 - Energia neta i assequible
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures
- 11 - Ciutats i comunitats sostenibles

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

Les qualificacions es calcularan d'acord amb els percentatges següents:

- Projecte empenedor: 40% (en tres presentacions que compten, respectivament, 10%, 10% i 20% per a la presentació final)
- Participació en el projecte Start For Future: 20%
- Examen final: 40%

Consideracions:

- Una activitat no lliurada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o qüestió mèdica) compta com a zero (0).
- El 40% de la nota de l'assignatura correspon a l'examen final. La nota mínima de l'examen és de 4. En cas contrari, l'estudiant haurà d'assistir a un examen de recuperació.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar plagi en alguna activitat, independentment del seu abast, els alumnes implicats obtindran una nota de zero (0).

Examen de recuperació:

- Els estudiants amb una nota inferior a 4 a la nota de l'examen tindran una altra oportunitat d'aprovar l'assignatura mitjançant la realització d'un examen de recuperació que inclou tots els continguts del curs.