

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104324 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

#### Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
  - Miguel Guillén Burguillos <[mguillen@tecnocampus.cat](mailto:mguillen@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Català

Classes impartides en català. Materials en català, castellà i anglès.

#### 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.

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

La competència empenedora/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 desenvolupar-se, sigui des de dins d'una organització ja establerta (com a intraemprenedor/a), o bé creant una iniciativa pròpia (com a empenedors/es convencionals o com a empenedors/es socials).

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

Planificació del trimestre:

- Setmana: Teoria dia 1 / Teoria dia 2 / Pràctiques / Lliuraments d'activitats avaluable
  - Setmana 1: Presentació assignatura / Conceptes I / Introducció al ToolBoard Canvas / Activitat individual 1: targeta de presentació
  - Setmana 2: Conceptes II / Treball en equip/ Escena 0: Equip (treball activitat 1) / Activitat individual 2: comentari de text
  - Setmana 3: Design thinking / Taller *Design Thinking* / Escena 1: Identificació del repte / Activitat en equip 1 (pràctiques): escenes 0 i 1
  - Setmana 4: Mètodes d'investigació en el disseny / Mètodes d'investigació en el disseny (observacions i oportunitat) / Escena 2: Observacions / Activitat individual 3: vídeo *Design Thinking*
  - Setmana 5: Mètodes de creativitat / No classe/recuperacions trimestre anterior / Escena 3: Oportunitat / Sense lliurament d'activitat
  - Setmana 6: Prova parcial de teoria / Models de negoci / Escena 4: Ideació / Activitat en equip 2 (pràctiques): escenes 2 i 3
  - Setmana 7: Models de negoci / Taller de models de negoci / Escena 5: *Business Model* / Activitat individual 4: models de negoci
  - Setmana 8: Mètodes d'ideació (prototipus de l'oferta) / Mètodes de validació / Escena 6: Oferta / Activitat en equip 3: escenes 4, 5 y 6
  - Setmana 9: Finances per a empenedors/es / Taller sobre constitució d'una empresa / Escena 7,8 i 9: Validació / Sense lliurament d'activitat
  - Setmana 10: Visita d'un/a empenedor/a / Presentacions públiques per equips / Presentacions públiques per equips / Activitat en equip 4: *Pitch* final
  - Examen final

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

## 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 emprenedor. 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 de l'encaix problema-solució i l'encaix oferta-demanda. En base a aquesta assumpció, la persona emprenedora/innovadora és aquella 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 síntesi 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*

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

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

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

### Sistema d'avaluació:

- 20% de la nota final: activitats individuals que es lliuraran durant el trimestre a través d'eCampus (4 activitats x 5% de la nota final cadascuna)
- 40% de la nota final: activitats en equip (pràctiques) que es lliuraran durant el trimestre a través d'eCampus (4 activitats x 10% de la nota final cadascuna d'elles)
- 10% de la nota final: prova parcial teòrica (es farà una prova parcial teòrica en la sisena setmana del trimestre, a l'aula. No elimina teoria de cara a l'examen final)
- 30% de la nota final: examen final (part teòrica + part corresponent al que s'ha treballat a les pràctiques)

La nota final de l'assignatura serà la mitjana ponderada segons els percentatges citats anteriorment, sempre i quan a l'examen final s'obtingui una nota mínima de 5 sobre 10. En cas que aquesta estigui per sota de 5, la nota final d'assignatura serà la de l'examen i caldrà anar a recuperació. Els estudiants que no es presentin a l'examen final tindran una qualificació de "no presentat" i no es tindran en compte les activitats lliurades durant el trimestre

Recuperació: aquells/es estudiants que vagin a recuperació (qui no es presenta a l'examen final ordinari no pot anar a recuperació) tindran com a nota final d'assignatura la de l'examen de recuperació (no es tindran en compte les activitats lliurades durant el trimestre). Si la nota és inferior a 5 sobre 10, l'assignatura quedarà suspesa

**NOTA IMPORTANT:**

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