

GRAU EN ENGINYERIA INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ

103113 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Tecnologia
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Jaume Teodoro Sadurní <jteodoro@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Castellà
- Català
- Anglès

L'assignatura s'imparteix en català amb continguts escrits i audiovisuals que poden ser en castellà i/o anglès.

Presentació de l'assignatura

És una assignatura de formació eminentment pràctica que parteix de la disciplina de l'emprenedoria i la innovació. En acabar l'estudiant ha d'assolir la competència de l'emprenedoria i la innovació la qual al seu torn es treballa a partir de 3 capacitats: i) La alertividad (capacitat de detecció d'oportunitats), ii) la capacitat creativa (capacitat per donar resposta a oportunitats de forma original) iii) la iniciativa personal (capacitat per dur a terme la solució mobilitzant els recursos necessaris).

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homo?fobes, tra?nsfobes i discriminato?ries, 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.

La competència emprenedora / innovadora és essencial en la formació d'un titulat superior de qui s'espera que tingui iniciativa, visió i autonomia dins d'una organització.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Bàsica

- 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

Comú

- CIN2_ Capacitat per a planificar, concebre, desplegar i dirigir projectes, serveis i sistemes informàtics en tots els àmbits, liderant la seva posada en marxa i la seva millora contínua i valorant el seu impacte econòmic i social

Específica

- EFB6_Coneixement adequat del concepte d'empresa, marc institucional i jurídic de l'empresa. Organització i gestió d'empreses
- ESI1_Capacitat per integrar solucions de Tecnologies de la Informació i de les Comunicacions i processos empresarials per a satisfer les necessitats d'informació de les organitzacions, permetent arribar als seus objectius de forma efectiva i eficient, aconseguint així avantatges competitives
- ESI4_Capacitat per comprendre i aplicar els principis i pràctiques de les organitzacions, de manera que puguin exercir com a enllaç entre les comunitats tècniques i de gestió d'una organització i participar activament en la formació dels usuaris

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

El contingut parteix de la metodologia d'emprenedoria i innovació amb Design Thinking desenvolupada pel professor Jaume Teodoro i denominada ToolBoad ©. S'estructura a partir de l'esquema següent:

Bloc A: Repte d'emprenedoria i innovació

1. Emprenedoria i innovació

Conceptes d'emprenedoria i innovació. Investigació i estat de l'art. Competències emprenedores.

1. Investigació en el disseny.

Design Thinking. Disseny Centrat en la Persona. Disseny de Serveis. Metodologies àgils

1. Equip de disseny

Bloc B: Disseny d'emprenedoria i innovació

1. Fase d'Investigació en E & I

1.1. Repte de partida.

Conceptes: Tendències. Tecnologies.

Mètodes: Cadena de valor. Anàlisi de Stakeholders

Eina: Mapa mental d'enquadrament de l'repte

2.2. Recerca en zona de problema

Concepte: Problema. Necessitat.

Mètode: Entrevista. Etnografia.

Eina de desenvolupament: Mural d'observacions.

2.3. Definició i marc d'oportunitat

Concepte: Empatia. Insight. Innovació.

Mètode: Síntesi de problema. Persona.

Eina de desenvolupament: Mapa d'empatia

2. Fase d'Ideació en E & I

2.1. Proposta de valor

Concepte: Valor. Idea.

Mètode: 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

Mètode: Generació de valor.

Eina de desenvolupament: Canvas de model de negoci

2.3. oferta única

Concepte: Experiència de client. Producte mínim viable.

Mètode: Prototip conceptual. Prototip funcional.

Eina de desenvolupament: Mapa de viatge de client

3. Fase de Validació en E & I

3.1. clients

Concepte: Generació de Client. Mercat. Escalabilitat.

Mètode: Lean start up.

Eina clau: Canvas de validació

3.2. Cas de negoci

Concepte. Compte de resultats. Balanç. Tresoreria. Inversió

Mètode: Mètriques. PEF

Eina clau: Full de ruta financera

3.3. iniciativa

Concepte: Capital llavor. Fòrum d'inversió. StartUp

Mètode: DAFO.

Eina clau: Mapa mental del pitch

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 16 - Pau, justícia i institucions sòlides
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 10 - Reducció de les desigualtats
- 02 - Fam zero
- 17 - Aliança pels objectius
- 01 - Fi de la pobresa
- 03 - Salut i benestar
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures
- 11 - Ciutats i comunitats sostenibles

Activitats i Sistema d'avaluació

Concepte	Ponderació	Observació
Activitats individuals	10%	Lliurement des d'ecampus
Pràctiques	40%	3 lliuraments d'igual pes i diferent rúbrica (veure rúbrica a ecampus) . Assistència obligada (tan sols es permet una falta sense justificació oficial).
Teoria	50%	Prova 1
		Prova 2
Nota final	100%	Per aprovar cal que nota mitja superior o igual a 5 i a més cal que la nota tant de teoria com de pràctiques sigui com a mínim de 5. En avaluació extraordinària (recuperació únicament de la nota de teoria) la nota final màxima es de 5 . Si la nota final de pràctiques es menor a 5 aleshores l'assignatura queda automàticament suspesa.

Aquesta assignatura treballa i avalua la competència comuna del TecnoCampus d'emprenedoria i intraemprenedoria.

NOTA: Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- Open Innovation. William Chesbrought
- Steve Blank & Bob Dorf, The Startup Owner's Manul. The Step-by-Step Guide for Building a Great Company. K&S Ranch, Inc. 2012.
- Alexander Osterwalder, Yves Pigneur, Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Ghangers, and Challengers. John Wiley & Sons. 2010.
- Eric Ries, The Lean Startup. How Constant Innovation Creates Radically Successful Businesses. Portfolio Penguin, 2011.