

GRAU EN FISIOTERÀPIA

40140 - INNOVACIÓ I EMPRENEDORIA

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Salut
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 10
- Professorat:
 - Anabel Casanovas Alvarez <acasanovasa@tecnocampus.cat>
 - Maria Muñoz Roca <mmunozr@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català

Presentació de l'assignatura

L'objectiu general de l'assignatura és adquirir els coneixements, habilitats i competències bàsiques per desenvolupar projectes creatius i innovadors. Aquests projectes no són exclusius de la figura de l'empresari, sinó que es poden integrar en el dia a dia de qualsevol professional de la Salut que treballa per compte aliena. Per això, l'actitud innovadora estarà impregnant totes les iniciatives de les diferents sessions, per tal que l'alumnat entengui que tothom, sense excepció, pot tenir la seva quota de creativitat i innovació.

Coneixerem les competències necessàries per generar noves iniciatives empresarials per compte propi (emprenedoria) o aliena (intraemprenedoria). Les competències emprenedores ajudaran als estudiants a identificar i crear oportunitats de mercat transformant idees en possibles negocis.

Coneixerem com desenvolupar un projecte i, de manera més concretam, com fer-ho en un context professional de l'àmbit de la Salut.

Per últim, l'assignatura pretén que els alumnes entengui que una actitud innovadora els fa millors professionals i, per tant, els converteix en persones més valuoses tant pels propis pacients com per les empreses que els contractin.

La distribució dels continguts teòrics i/o pràctics de l'assignatura, es podran consultar al cronograma i seccions de l'aula virtual corresponent abans del seu inici.

Aquesta assignatura vetlla per introduir la perspectiva de gènere en el seu contingut i desenvolupament. A més els objectius estan alineats amb els Objectius de Desenvolupament sostenible (ODS) de l'Agenda 2030 de les Nacions Unides.

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

- RAE5 - Serà capaç d'identificar els factors que intervenen en situacions de treball en equip i de lideratge, en les activitats teòriques i/o pràctiques en les quals es treballi en aquesta modalitat.

No definides

Continguts

1. INTRODUCCIÓ A LA INNOVACIÓ I L'EMPREDENDORIA. L'ACTITUD EMPREDENDORA.

L'emprededoria és una actitud que pot desenvolupar-se. A l'entorn empresarial, l'emprededoria implica una manera de fer enfocada a la generació d'idees per desenvolupar projectes nous que responguin a les necessitats del mercat. El nostre DAFO. Tipus d'emprededoria

2. INNOVACIÓ I CREATIVITAT

La creativitat és una habilitat efocada a la generació de noves idees. Però no és suficient amb tenir una idea, hem de fer-la viable dins del seu context, adreçada a un públic concret. Això és la Innovació

3. COMPETÈNCIES D'UN/A EMPREDENDOR/A

L'emprededoria requereix unes comptetències i habilitats que permetin identificar oportunitats, gestionar riscos i liderar projectes amb visió i determinació. La iniciativa i la proactivitat seran el nostre punt de partida: gestionar el canvi, afrontar nous reptes, comunicar-los de forma assertiva, influir per liderar un equip sinèrgic, negociar les diferents variables del nostre projecte, i per suposat, gestionar la resiliència per aprendre de cada oportunitat.

4. DE LA IDEA A LA VALIDACIÓ DEL MODEL DE NEGOCI

Les fases del projecte, des de la descoberta del problema fins a la introducció al mercat, utilitzant la metodologia Design Thinking. Disseny del model de negoci amb els 9 elements del Model de Negoci CANVAS: segments de clients, proposta de valor, canals, relació amb els clients, activitats clau, recursos clau, socis clau, fonts d'ingressos i estructura de costos

5. PLA DE NEGOCI I VIABILITAT

Estudiar el mercat, analitzar la competència i definir l'estratègia de marketing: objectius SMART i indicadors de rendiment KPIs, del mercat total al mercat objectiu (TAM, SAM i SOM) disseny i execució d'una campanya de marketing.

6. DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE EMPREDENDOR DINS DE LA FISIOTERÀPIA

Creació d'equips, preparació i execució del projecte i presentació final oral i escrita.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 03 - Salut i benestar

Activitats i Sistema d'avaluació

Aquesta assignatura podrà considerar en la seva proposta d'avaluació els següents indicadors detallats a la taula següent:

Sistema d'avaluació	Ponderació mínima	Ponderació màxima
SE1. Portafoli electrònic	10%	40%
SE2. Exposició Oral	20%	50%
SE 3.Examen	30%	60%
SE4. Autoevaluació	5%	30%

S'avaluaran les diferents activitats sempre que l'assistència a classe sigui, com a mínim, del 80%. Si no s'assoleix aquest mínim, la qualificació de l'assignatura serà 'No presentat/ada' i no es tindrà dret a recuperació."

S'utilitza un sistema de qualificació quantitativa (de 0 a 10) i qualitativa (suspens, aprovat, notable, excel·lent, matrícula d'honor) segons RD 1125/2003.

Les assignatures tindran activitats d'avaluació i recuperació d'acord amb a la guia docent i el pla d'aprenentatge de l'assignatura, publicats a la seva aula virtual i que establiran els requisits necessaris per poder-hi concórrer.

D'acord amb la normativa UPF vigent, podran concórrer al procés de recuperació tots els estudiants que, havent participat a les activitats d'aprenentatge i avaluació durant el trimestre, hagin obtingut la qualificació de suspens de l'assignatura corresponent en l'avaluació trimestral. No hi podran concórrer els que no hagin participat en les activitats d'aprenentatge i avaluació o hagin renunciat a l'avaluació. Si la qualificació és de "no presentat/da", no podrà optar a la recuperació i per tant l'assignatura s'haurà de tornar a cursar íntegrament al curs acadèmic següent.

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. L'ús de la intel·ligència artificial (IA) en aquesta assignatura es troba regulat al Pla d'Aprenentatge. Cal consultar-lo per a conèixer les condicions específiques d'ús.

Bibliografia i Recursos

- El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Paidós Ibérica (12ª ed). Barcelona
- Liñán, F.; Fayolle, A. (2015). A systematic literature review on entrepreneurial intentions: citation, thematic analyses, and research agenda. International Entrepreneurship and Management Journal. vol. 11, no 4, p. 907-933
-

Miller, P., Brankovic, A. (2011) "Building a creative culture for Innovation." IESE Insight, No 11, Fourth Quarter 2011, pages 51-58

- Osterwalder A. & Pigneur, Y. (2010) Business Model Generation: a handbook for visionaries, game changers and challengers. Wiley published de Bono, Edward. (1994)
- Amabile, T. M. (1988). A model of creativity and innovation in organizations. Research in organizational behavior, 10(1), 123-167
- Blank, S. G. (Steven G., & Dorf, B. (2013). El Manual del emprendedor?: la guía paso a paso para crear una gran empresa. Gestión 2000.
- Ries, E., & San Julián Arrupe, F. J. (2012). El Método Lean Startup?: cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. Deusto.