

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104324 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Miguel Guillén Burguillos <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 té com a objectiu desenvolupar la competència emprenedora de l'estudiantat d'acord amb el Marc Europeu de Competència Emprenedora (EntreComp), que defineix l'emprenedoria com la capacitat de transformar idees i oportunitats en valor per als altres. Aquest valor pot ser econòmic, social, cultural o ambiental, i es construeix a partir de la combinació de coneixements, habilitats i actituds que permeten identificar oportunitats, mobilitzar recursos i actuar davant dels reptes d'un entorn canviant.

L'assignatura entén l'emprenedoria com un procés orientat a identificar necessitats, comprendre els reptes del context, generar solucions innovadores i transformar-les en iniciatives viables que aportin valor. Aquesta perspectiva és aplicable tant a la creació de noves iniciatives com al desenvolupament de projectes innovadors dins d'organitzacions existents (intraemprenedoria) o a la generació de solucions amb impacte social, ambiental o tecnològic.

Per al desenvolupament d'aquesta competència, l'assignatura adopta la metodologia ToolBoard, un model d'aprenentatge basat en projectes que estructura el procés emprenedor en quatre fases: preparació, investigació, ideació i validació. Al llarg d'aquest procés, l'estudiantat treballa sobre reptes reals, aplica eines pròpies del disseny centrat en les persones i de la innovació, desenvolupa propostes de valor, construeix i valida prototips i aprèn a comunicar les seves iniciatives de manera efectiva.

La metodologia combina el treball cooperatiu, la reflexió crítica, l'experimentació i la validació contínua amb usuaris i agents de l'entorn, afavorint un aprenentatge actiu i experiencial. D'aquesta manera, l'estudiantat desenvolupa la capacitat de prendre decisions en contextos d'incertesa, aprendre de l'evidència obtinguda durant el procés i adaptar les seves propostes per generar solucions sostenibles i amb impacte.

L'assignatura contribueix, així, a formar professionals amb iniciativa, creativitat i capacitat per identificar oportunitats, liderar processos d'innovació i generar valor de manera responsable, en coherència amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible i amb les necessitats de la societat actual.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i qualsevol altra forma de discriminació, tant envers l'estudiantat com envers el professorat. Confiam que, entre totes i tots, puguem construir un entorn de confiança i respecte mutu que afavoreixi la participació, l'aprenentatge i la possibilitat d'equivocar-nos i créixer sense por de patir prejudicis o discriminació.

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

- E15_Dimensionar i gestionar recursos humans, tècnics i econòmics necessaris pel desenvolupament d'un projecte audiovisual o multimèdia optimitzant temps, costos i qualitat
- E19_Creació, administració i gestió d'empreses audiovisuals en la seva estructura industrial de producció, distribució i exhibició

Bàsiques i Generals

- G1_ Que els estudiants hagin demostrar tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- G2_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- 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 interdisciplinar 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

0. PREPARACIÓ (Pas 0)

- Identificació del repte.
- Creació de l'equip emprenedor.
- Creativitat i innovació.
- Pensament en el disseny.
- Procés emprenedor TOOLBOARD: 3 fases de 3 etapes cadascuna.

1. ?INVESTIGACIÓ

1.1. Temptativa (Pas 1, comprensió del repte de partida).

Mètodes: Revisió de literatura. Mapa de tendències. PESTEL. Benchmarking. Identificació de restriccions. Experts.

Eina: Mapa mental de la Temptativa.

1.2. Observacions (Pas 2, recerca qualitativa en zona de problema).

Mètodes: Mapa de participants. Enquesta. Entrevista en profunditat. Etnografia. Observació participant. Generació d'Insights.

Eina: Mural d'observacions.

1.3. Oportunitat (Pas 3, Definició de l'oportunitat)

Mètodes: Persona. Mapa d'Empatia. 5W. Mapa de viatge de client. HMW. Mètodes de síntesi en zona de problema.

Eina: Briefing d'oportunitat.

2. ?IDEACIÓ

2.1. Claus de ideació (Lead Ideas) (Pas 4, generació de idees i de la proposta de valor)

Mètodes: Pluja d'idees. Selecció i valoració d'idees.

Eina: Mapa d'idees clau.

2.2. Idea de Negoci (Business Idea) (Pas 5, generació de valor)

Mètodes: Matriu d'impacte. 5 forces. Oceans blaus. Anàlisi de la Cadena de valor.

Eina: Canvas de model de negoci.

2.3. Oferta (Pas 6, definició d'una oferta competitiva)

Mètodes: Prova de concepte. Prototipatge. Matriu de posicionament competitiu. Proposta única de venda.

Eina: Test amb prototipus.

3. VALIDACIÓ

3.1. Afirmacions (Pas 7, validació de les assumpcions)

Mètodes: Lean Startup. MVP. Growth hacking. Mètriques.

Eina: Quadern d'afirmacions.

3.2. Ruta financera (Pas 8, econòmics de la iniciativa)

Mètodes: Compte anuals previsionals. Diagrames de fites. TAM/SAM/SOM. Curva J de finançament.

Eina: Full de ruta financer.

3.3. Difusió (Pas 9, difusió i cerca d'inversors)

Mètodes: Elevator Pitch. Pitch Deck. Storytelling.

Eina: Canvas de ToolBoard (mapa del pitch).

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 05 - Igualtat de gènere
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

Sistema d'avaluació	Avaluació ordinària	Avaluació extraordinària
Avaluació continuada: Activitats individuals	20%	—
Avaluació continuada: Seminaris/Pràctiques Projecte emprenedor desenvolupat en equip (ToolBoard)	40%	—
Exàmens	40%	100%
TOTAL	100%	100%

NOTA 1. L'assistència a classe de pràctiques es obligatòria (qualsevol manca d'assistència s'ha de justificar). Atès el caràcter pràctic i experiencial de l'assignatura, l'assistència és part de l'avaluació.

NOTA 2. L'avaluació de l'assignatura és contínua. Tant el treball individual com el projecte emprenedor desenvolupat en equip es desenvolupen de manera progressiva al llarg del curs, incorporant el feedback del professorat i de la resta d'estudiants com a part del procés d'aprenentatge i de millora contínua.

NOTA 3. Per superar l'assignatura cal obtenir una qualificació mínima de **5 sobre 10** en les proves individuals. Només en aquest cas es computaran les qualificacions corresponents al treball individual i al projecte emprenedor desenvolupat en equip.

NOTA 4. És obligatori participar en les activitats d'avaluació continuada per poder presentar-se a les proves individuals.

NOTA 5. En les activitats desenvolupades en equip, la qualificació individual podrà tenir en compte la contribució efectiva de cada membre de l'equip.

NOTA 6. En l'avaluació extraordinària únicament serà objecte d'avaluació la part corresponent a les proves individuals. Les qualificacions obtingudes en el treball individual i en el projecte emprenedor desenvolupat en equip es mantindran per al càlcul de la qualificació final.

NOTA 7. L'estudiantat que no s'hagi presentat a la convocatòria ordinària no podrà presentar-se a l'avaluació extraordinària.

NOTA 8. Les activitats d'avaluació podran ser revisades durant els cinc dies posteriors a la publicació de les qualificacions. Un cop transcorregut aquest termini, no s'admetran sol·licituds de revisió o reclamació.

NOTA 9. 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'estudiantat a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- Osterwalder A. & Peigner, Y. (2010). Business Model Generation: a handbook for visionaries, game changers and challengers. Wiley published.
- Reis, E. (2011). The lean startup. New York: Crown Business, 27, 2016-2020.
- Trias de Bes, F. (2007). El libro negro del emprendedor. Empresa activa.
- United Nations. Sustainable Development Goals. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/>
- Van Der Pijl, P., Lokitz, J., & Solomon, L. K. (2016). Design a better business: New tools, skills, and mindset for strategy and innovation. John Wiley & Sons.
- Teodoro, J. (2025). El viaje del emprendedor: Generación de proyectos de emprendimiento e innovación con ToolBoard. Dykinson.
- Teodoro, J. Manual de prácticas ToolBoard Canvas. TecnoCampus-UPF.