

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106214 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Ester Bernadó Mansilla [<sebernado@tecnocampus.cat>](mailto:sebernado@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Anglès

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 empenedor. El projecte empenedor 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.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes 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

- E12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
-

E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Transversal

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.
- T2. Treballar com a membre 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 i tenint en compte els recursos disponibles.

No definides

Continguts

1. INTRODUCCIÓ A L'EMPRENEDORIA 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 Descobriment 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

- 12 - Consum i producció responsables
- 13 - Acció climàtica
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 07 - Energia neta i assequible
- 03 - Salut i benestar
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures
- 11 - Ciutats i comunitats sostenibles

Activitats i Sistema d'avaluació

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

- **Projecte emprenedor:** 40%
- 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 5.** En cas contrari, l'estudiant haurà d'assistir a un examen de recuperació.

Examen de recuperació:

- Els estudiants amb una nota inferior a 5 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.

Consideracions sobre el plagi:

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

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

- Brown, Tim. (2008). Design thinking. Harvard business review, 86(6), 84.
- DEV. Las 3D de la Financiación de Videojuegos. Link: <http://www.dev.org.es/es/3dfinanciacion>
- DEV. Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos. https://dev.org.es/libro_blanco/
- Porter, Michael E. (2008). Competitive strategy: Techniques for analyzing industries and competitors. Simon and Schuster.
-

Rodríguez Salgado, Lluís & Urbano Pulido, David (2010). Guía para la elaboración de un plan de empresa. Departament de Treball. Generalitat de Catalunya.

- Sean, Ellis. & Brown, Morgan. (2017) Hacking Growth: How Today's Fastest-Growing Companies Drive Breakout Success. NY: Currency.
- Urbano, David (2005): La creación de empresas en Catalunya: organismos de apoyo y actitudes hacia la actividad emprendedora. Col.lecció d'estudis CIDEM. Centre d'Innovació i Desenvolupament Empresarial.
- Baron, Robert A. (2014). Essentials of Entrepreneurship. Evidence and Practice. Edward Elgar.
- Bies, Brian. (2017). Indie Gaming: Finding Entrepreneurial Success in Video Games. New Degree Press
- RIES, Eric (2011). The Lean Startup. NY: Crown Publishing Group.
- Read, Stuart, Sarasvathy, Saras, Dew, Nick, & Wiltbank, Robert (2017). Effectual Entrepreneurship (2nd edition). Routledge.