



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

PLAN DOCENTE

Grado de Negocio Digital e Innovación en turismo

Curso 2022/23

Código-Asignatura	Emprendimiento y lanzamiento de proyectos digitales				
Curso	2º	Créditos	6 créditos ECTS		
Bloque temático	Innovación y digitalización en proyectos turísticos		Tipo asignatura	Obligatoria	
Horas presenciales	48	Horas de trabajo dirigido	48	Horas de trabajo autónomo	54

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La competitividad e inestabilidad del mercado laboral está provocando un aumento muy importante y sostenido de creación de empresas en los últimos años. Por otra parte, los proyectos digitales están en auge debido a los bajos costes de generación y a la gran capacidad de monetización de los mismos. Por todo ello el emprendimiento se ha convertido en una de las principales salidas profesionales de muchos estudiantes universitarios.

En esta asignatura se prepara al alumno para liderar el desarrollo y lanzamiento de iniciativas emprendedoras, desde la generación de la idea hasta su puesta en marcha en el mercado, aplicando distintas metodologías y herramientas como Design Thinking y Lean Startup.

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB2- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB4- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG02- Colaborar y cooperar con los demás, formar parte de un grupo y trabajar juntos en procesos, tareas u objetivos compartidos.



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

PLAN DOCENTE

Grado de Negocio Digital e Innovación en turismo

Curso 2022/23

CG03- Coordinar equipos de trabajo en entornos digitales.

CG05- Demostrar capacidad analítica y de síntesis.

CG06- Tener orientación al cliente.

CG08- Razonamiento crítico y compromiso con la pluralidad y diversidad de realidades de la sociedad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE06- Formular las principales características del funcionamiento de modelos de negocio digital en turismo.

CE08- Diseñar y desarrollar productos y procesos que generen valor, y que supongan una novedad, un cambio o la generación de una ventaja competitiva en el sector turístico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer las principales metodologías de innovación y aplicarlas al diseño y desarrollo de nuevos proyectos turísticos.
2. Entender las bases de la creación de nuevas empresas.
3. Dominar técnicas de Co-creación con el cliente para el desarrollo de nuevas soluciones.
4. Conocer en profundidad y aplicar las herramientas necesarias para la modelación de negocio.
5. Dominar las herramientas de análisis de mercado y oportunidades para la creación de nuevas soluciones.
6. Sintetizar conocimientos básicos de marketing adquiridos en forma de planes de acción y aplicación directa.
7. Entender y conocer los pasos básicos para el lanzamiento de productos, servicios y proyectos digitales de nueva creación.
8. Entender la relación entre innovación y emprendimiento.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. El perfil emprendedor
2. Fases de un proyecto de emprendimiento



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

PLAN DOCENTE

Grado de Negocio Digital e Innovación en turismo

Curso 2022/23

3. Gestión de la incertidumbre en proyectos de emprendimiento
4. Metodologías de desarrollo y lanzamiento de iniciativas emprendedoras
5. Casos de estudio
6. Desarrollo de un proyecto emprendedor propio

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

Las metodologías de aprendizaje previstas contemplan una diversidad de procesos entre los que cabe destacar aquellos cognitivos vinculados a la comprensión de los principios del turismo y el sistema turístico global, la inclusión de competencias con un mayor componente de capacidades técnicas; así las actividades y dinámicas, tanto de tipo individual como grupal, asociadas para esta asignatura son las siguientes:

- Clases expositivas
- Estudio de casos
- Debate dirigido
- Ejercicios prácticos
- Aprendizaje basado en problemas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación mide el proceso de aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta las competencias y los contenidos de cada asignatura.

Los estudiantes pueden escoger entre la evaluación continua o la evaluación única:

Evaluación Continua: el proceso de enseñanza - aprendizaje es evaluado a través de un seguimiento continuo de las actividades realizadas por los estudiantes durante el semestre y una evaluación individual final. Los estudiantes deben asistir a las clases para ser evaluados mediante la evaluación continua.

Evaluación Única: aquellos estudiantes que no pueden asistir regularmente a clase pueden escoger ser evaluados a través de la evaluación única. El proceso de enseñanza - aprendizaje es evaluado mediante la evaluación de todas las actividades y una prueba individual final.