



Codi-Assignatura	063601 – Processos d'innovació per la creació i transformació de productes turístics I				
Curs	3r	Crèdits	6 ECTS		
Bloc Temàtic	Digital	Tipus assignatura	Menció		
Hores presencials	48h	Hores de treball dirigit	48h	Hores de treball autònom	54h

BREU DESCRIPCIÓ DE L'ASSIGNATURA

Aquesta assignatura permetrà a l'estudiant comprendre i adquirir els coneixements de tots els processos de la innovació i en concret la innovació en el turisme 4.0.

Coneixerem i descobrirem els diferents models de creació d'innovació a través d'utils eines i sistemes de treball utilitzats per les empreses més punteres que hi ha al mercat.

Aprendràs les mètriques de la innovació, i com les Kpi's de seguiment que ajuden a validar els models.

També serà el fil conductor per a la innovació dels projectes dels equips de treball. Mostrarà el procés detalladament sobre com crear la innovació, des del "Què", "Qui", "On", "Com" i "On". Per a això, s'utilitzaran casos reals d'innovació, i s'aprendrà com generar-los per als nostres propis reptes.

L'assignatura es desenvolupa en un entorn de treball constant de modelització de propostes de valor per al nou client 4.0. Una finestra per a la creativitat que permeti aterrar de forma ordenada les idees i convertir-les en projectes.

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

CB04- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

COMPETÈNCIES GENÈRIQUES

CG05- Treballar en equip.

CG09- Treballar en un context internacional.



COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE06- Analitzar i avaluar el potencial turístic per al disseny de productes, serveis i projectes.

CE16- Gestionar els recursos financers.

CONTINGUTS TEMÀTICS

PART I: Introducció a la Innovació. (1,5 ECTS)

PART II: Un projecte per a la Innovació (1,5 ECTS)

PART III: La innovació per etapes I: De la idea a el primer prototip (1,5 ECTS)

Part IV: La innovació per etapes II: De la primera MVP a el primer Product Market Fit (1,5 ECTS)

METODOLOGIA D'APRENTATGE

1. Aprenentatge basat en Projectes.

L'assignatura girarà entorn als projectes o reptes que hagin escollit els grups. Els alumnes aplicaran els coneixements, eines i metodologies apresos en cada tema en els seus reptes d'empresa o projectes d'innovació.

2. Aprenentatge basat en problemes.

En els casos en què els projectes no estiguin prou avançats com per aplicar la temàtica estudiada es faran servir reptes puntuals o problemàtiques úniques per a tota la classe.

3. Classes Magistral - Casos reals.

Es convidaran a professionals de sector per a certs temes en què estudiarem els seus casos per conèixer de primera mà què van fer bé i què van fer malament en els seus projectes d'innovació.

4. Esdeveniments i Congressos.

Assistència a concursos d'Elevator Pitch / hackathons. Escoltarem presentacions de startups reals i analitzarem els seus Productes, Models de Negoci i pitches.

5. Aprenentatge teòric previ.

Es minimitzarà la part teòrica de les classes, per mantenir constantment una dinàmica participativa oberta i dinàmica. Per això es penjaran recursos didàctics (presentacions, conferències, articles, pel·lícules) abans de les classes perquè els alumnes tinguin coneixements previs i la classe serveixi per debatre i resoldre dubtes.



SISTEMA D'AVALUACIÓ

El sistema d'avaluació mesura el procés d'aprenentatge de l'estudiant tenint en compte les diferents competències i continguts de cada assignatura.

Els estudiants poden escollir entre l'avaluació contínua o l'avaluació única:

Avaluació Contínua: el procés d'ensenyament - aprenentatge és avaluat a través d'un seguiment continu de les activitats realitzades pels estudiants durant el semestre i una avaluació individual final. Els estudiants han d'assistir a les classes per tal de ser avaluats mitjançant l'avaluació contínua.

Avaluació Única: aquells estudiants que no poden assistir regularment a classe poden escollir ser avaluats a través de l'avaluació única. El procés d'ensenyament - aprenentatge és avaluat mitjançant l'avaluació de totes les activitats i una prova individual final.

FONTS D'INFORMACIÓ BÀSICA

- Cornella, A. (2019). Cómo innovar sin ser Google: Manual de Innovación. Profit.
- OECD and Statistical Office of the European Communities (2005). Manual de Oslo: Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). Diseñando la propuesta de valor. Deusto.
- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010). Business model canvas. Self published.
- Love, H (2016). Start-Up J Curve: The Six Steps to Entrepreneurial Success. Greenleaf Book Group Press.
- Ries, E. (2011). The Lean Startup. Deusto
- Godin, S. (2002) La vaca púrpura. Gestión 2000.