



Código-Asignatura	063601 – Procesos de innovación para la creación y transformación de productos turísticos I				
Curso	3º	Créditos	6 ECTS		
Bloque temático	Digital	Tipo asignatura	Mención		
Horas presenciales	48h	Horas de trabajo dirigido	48h	Horas de trabajo autónomo	54h

## BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

---

Esta asignatura permitirá al estudiante comprender y adquirir los conocimientos de todos los procesos de la innovación y en concreto la innovación en el turismo 4.0.

Conoceremos y descubriremos los diferentes modelos de creación de innovación a través de útiles herramientas y sistemas de trabajo utilizados por las empresas más punteras que existen en el mercado.

Aprenderás las métricas de la innovación, y como las Kpi's de seguimiento que ayudan a validar los modelos.

También será el hilo conductor para la innovación de los proyectos de los equipos de trabajo. Mostrará el proceso detalladamente sobre cómo crear la innovación, desde el "Qué", "Quién", "Dónde", "Cómo" y "Dónde". Para ello, se utilizarán casos reales de innovación, y se aprenderá cómo generarlos para nuestros propios retos.

La asignatura se desarrolla en un entorno de trabajo constante de modelización de propuestas de valor para el nuevo cliente 4.0. Una ventana para la creatividad que permita aterrizar de forma ordenada las ideas y convertirlas en proyectos.

## COMPETENCIAS BÁSICAS

---

CB04 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

## COMPETENCIAS GENÉRICAS

---

CG05 Trabajar en equipo.



CG09 Trabajar en un contexto internacional.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

---

CE06 Analizar y evaluar el potencial turístico para el diseño de productos, servicios y proyectos.

CE16 Gestionar los recursos financieros.

## CONTENIDOS TEMÁTICOS

---

PARTE I: Introducción a la Innovación. (1,5 ECTS)

PARTE II: Un proyecto para la Innovación (1,5 ECTS)

PARTE III: La innovación por etapas I: De la idea al primer prototipo (1,5 ECTS)

Parte IV: La innovación por etapas II: Del primer MVP al primer Product Market Fit (1,5 ECTS)

## METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

---

1. Aprendizaje basado en Proyectos.

La asignatura girará entorno a los proyectos o retos que hayan escogido los grupos. Los alumnos aplicarán los conocimientos, herramientas y metodologías aprendidos en cada tema en sus retos de empresa o proyectos de innovación.

2. Aprendizaje basado en problemas.

En los casos en los que los proyectos no estén suficientemente avanzados como para aplicar la temática estudiada se usarán retos puntuales o problemáticas únicas para toda la clase.

3. Clases Magistrales - Casos reales.

Se invitarán a profesionales del sector para ciertos temas en los que estudiaremos sus casos para conocer de primera mano qué hicieron bien y qué hicieron mal en sus proyectos de innovación.

4. Eventos y Congresos.



Asistencia a concursos de Elevator Pitch / Hackathons. Escucharemos presentaciones de startups reales y analizaremos sus Productos, Modelos de Negocio y Pitches.

### 5. Aprendizaje teórico previo.

Se minimizará la parte teórica de las clases, para mantener constantemente una dinámica participativa abierta y dinámica. Por ello se colgarán recursos didácticos (presentaciones, conferencias, artículos, películas) antes de las clases para que los alumnos tengan conocimientos previos y la clase sirva para debatir y resolver dudas.

## 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.

## FUENTES DE INFORMACIÓN BÁSICA

---

- 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



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

# PLAN DOCENTE

## Grado de Turismo

- Godin, S. (2002) La vaca púrpura. Gestión 2000.