



Codi - Assignatura	191209 – Processos d'innovació per a la creació de productes turístics I				
Tipus	Obligatòria			Curs	1r
Bloc Temàtic	Innovació			Crèdits	6 ECTS
Docent responsable de l'assignatura	Alex Phimister				
Professorat	Alex Phimister				
Presencial	60 hores	Dirigit	40 hores	Autònom	50 hores

BREU DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura ajudarà l'alumnat a introduir-se en el concepte d'innovació tan present en tota l'economia global i l'ecosistema turístic. Concretament, aprendran a identificar i aplicar els diferents processos a seguir per a donar lloc a nous productes i serveis en l'àmbit del turisme 4.0.

Innovar no és treball, és una mentalitat. En aquesta assignatura, l'estudiant es posarà en el centre de la seva experiència d'aprenentatge per a identificar quines són les seves fortaleses com a agent innovador, i quines són les limitacions auto imposades per a poder aconseguir el seu potencial com a innovador. L'alumne treballarà en equip per a analitzar les últimes innovacions en turisme i realitzar la seva pròpia proposta.

L'assignatura es desenvolupa en un entorn de treball dinàmic, en el qual l'alumne haurà d'estar qüestionant-se constantment l'estat actual i realitzant noves propostes innovadores per al client 4.0. Aprendre i aplicarem diferents estratègies d'innovació per a aconseguir generar idees, validar-les, tornar-les a generar, tornar-les a validar, prototipar-les, comunicar-les i finalment fer-les realitat.

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

CB02- Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea



COMPETÈNCIES GENERALS

CG02- Col·laborar i cooperar amb els altres, formar part d'un equip i treballar junts en processos, tasques o objectius compartits.

CG05- Demostrar capacitat analítica i de síntesi.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE08- Dissenyar i desenvolupar productes i processos que generin valor, i que en suposin una novetat, un canvi o la generació d'un avantatge competitiu en el sector.

RESULTATS D'APRENENTATGE

1. Conèixer les principals metodologies d'innovació i aplicar-les al disseny desenvolupament de nous projectes turístics.
2. Dominar les eines d'anàlisi de mercat i oportunitats per a la creació de noves solucions.
3. Entendre la relació entre innovació i emprenedoria.

CONTINGUTS TEMÀTICS

1. Introducció
 - 1.1. Què és innovar
 - 1.2. Creativitat i innovar, és el mateix?
 - 1.3. Emprendre i innovar, és el mateix?
 - 1.4. Per què és important innovar
 - 1.5. Innovacions en l'àmbit del turisme 4.0 .
2. Innovar és una mentalitat
 - 2.1. 4 mentalitats per a innovar
 - 2.2. Nosaltres com a agents innovadors
 - 2.3. Els nostres "drivers" per a innovar
 - 2.4. Limitacions autoimposades per innovar
 - 2.5. Els enemics psicològics de la innovació
 - 2.6. Els enemics socials de la innovació
3. Els insights com a motor per a la innovació
 - 3.1. Què és un insight
 - 3.2. Tria un repte
 - 3.3. Emmarca el repte



- 3.4. Centra el repte
4. Converteix els insights en hipòtesis
 - 4.1. Estem fets de prejudicis
 - 4.2. Quin és el rol de les hipòtesis
 - 4.3. Practica l'observació per a generar hipòtesi
 - 4.4. Entrevista als usuaris per a validar hipòtesis
5. Conclou els teus insights amb l'empatia
 - 5.1. La mentalitat per a empatitzar
 - 5.2. Consells per a millorar la nostra empatia
 - 5.3. La clau per a concloure un insight
 - 5.4. Resumeix el teu insight
 - 5.5. El insight és només el començament
6. De la idea a l'acció
 - 6.1. Què significa idear
 - 6.2. Mètodes d'ideació
 - 6.3. Brainstorming té unes normes
 - 6.4. Divergència -vs- convergència
7. Fes la teva idea realitat
 - 7.1. Una idea és només això. Dona-li forma
 - 7.2. Passos per a realitzar un prototip
 - 7.3. Tipus de prototip
 - 7.4. Què significa iterar
 - 7.5. Per què iterem
 - 7.6. Passos per iterar
8. Conclusions
 - 8.1. Innovar és una mentalitat
 - 8.2. Tens confiança creativa?
 - 8.3. Tens el mindset per a innovar?

ACTIVITATS FORMATIVES

Les metodologies d'aprenentatge associades a aquesta assignatura contemplen un ampli ventall d'accions diferents a fi de donar resposta a l'assoliment de les competències assignades, i que impliquen el desenvolupament de diferents tipus de capacitats referides a l'aprenentatge de processos i aplicabilitat d'actituds dins de l'entorn de les organitzacions a partir de les activitats següents:



- El meu perfil innovador
- Concurs de creativitat
- Projecte d'innovació

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.

Per acollir-se a aquesta modalitat cal sol·licitar-ho a través de l'apartat d'avaluació del Campus Virtual dins dels primers 15 dies des de l'inici de l'assignatura.

La planificació de les activitats d'avaluació serà pública pels estudiants des de la data d'inici de l'assignatura.

Activitats	Tipus	Continuada	Única	Setmana d'entrega
El meu perfil innovador	Individual	10%	-	3ª setmana
Concurs creativitat	Grupal	20%	-	7ª setmana
Projecte innovació	Grupal	40%	50%	12ª setmana
Examen Final	Individual	50%	50%	Setmana d'examen
Total		100%	100%	

Per aprovar l'assignatura és requisit indispensable haver obtingut una nota final mínima de "5", sempre i quan l'estudiant hagi realitzat la/es prova/es individual/s establerta/es a l'assignatura. Aquesta/es prova/es o treball/s final/s han d'estar qualificades amb un mínim de "4" per a poder calcular la mitjana de totes les activitats d'avaluació realitzades durant el curs.



Revisió i Reavaluació de l'Assignatura

L'estudiant té dret a la revisió de totes les evidències d'avaluació que hagin estat dissenyades per a la valoració del seu aprenentatge.

Si l'estudiant no aconsegueix assolir els objectius d'aprenentatge de l'assignatura, per a optar a una reavaluació d'assignatura serà imprescindible haver obtingut una qualificació final de l'assignatura entre "4-4,9", i haver-se presentat a la/es prova/es o treball/s final/s individual/s del curs.

El procés de reavaluació només implicarà modificació de l'acta de qualificació final en el cas que la nova prova d'avaluació sigui aprovada i, en qualsevol cas, la qualificació màxima serà de "5". Aquesta qualificació farà mitjana amb la resta de qualificacions de les activitats d'avaluació que hagi realitzat l'estudiant durant el període lectiu corresponent, tenint en compte els percentatges establerts en cada assignatura, configurant la nota final de l'assignatura.

FONTS D'INFORMACIÓ

J. Dyer, H. Gregersen y C.M. Christensen (2011). The Innovator's DNA: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators

T. Kelley (2001). The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm. • T. Kelley (2005). The Ten Faces of Innovation.

Cornella, A. (2019). Cómo innovar sin ser Google: Manual de Innovación. Profit.

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