



Código - Asignatura	191209 – Procesos de innovación para la creación de productos				
Tipo	Obligatoria	Curso	1º		
Bloque Temático	Innovación	Créditos	6 ECTS		
Docente responsable de la asignatura	Alex Phimister				
Profesorado	Alex Phimister				
Presencial	60 horas	Dirigido	40 horas	Autónomo	50 horas

BREVE DESCRIPCIÓN

Esta asignatura ayudará al alumnado a introducirse en el concepto de innovación tan presente en toda la economía global y el ecosistema turístico. Concretamente, aprenderán a identificar y aplicar los diferentes procesos a seguir para dar lugar a nuevos productos y servicios en el ámbito del turismo 4.0.

Innovar no es trabajo, es una mentalidad. En esta asignatura, el estudiante se pondrá en el centro de su experiencia de aprendizaje para identificar cuáles son sus fortalezas como agente innovador, y cuáles son las limitaciones autoimpuestas para poder alcanzar su potencial como innovador. El alumno trabajará en equipo para analizar las últimas innovaciones en turismo y realizar su propia propuesta.

La asignatura se desarrolla en un entorno de trabajo dinámico, en el que el alumno deberá estar cuestionándose constantemente el estado actual y realizando nuevas propuestas innovadoras para el cliente 4.0. Aprenderemos y aplicaremos diferentes estrategias de innovación para conseguir generar ideas, validarlas, volverlas a generar, volverlas a validar, prototiparlas, comunicarlas y finalmente hacerlas realidad.

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB02- 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.



COMPETENCIAS GENERALES

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

CG05- Demostrar capacidad analítica y de síntesis.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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. Dominar las herramientas de análisis de mercado y oportunidades para la creación de nuevas soluciones.
3. Entender la relación entre innovación emprendimiento.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Introducción
 - 1.1. Qué es innovar
 - 1.2. Creatividad e innovar, ¿es lo mismo?
 - 1.3. Emprender e innovar, ¿es lo mismo?
 - 1.4. Por qué es importante innovar
 - 1.5. Innovaciones en el ámbito del turismo 4.0 .
2. Innovar es una mentalidad
 - 2.1. 4 mentalidades para innovar
 - 2.2. Nosotros como agentes innovadores
 - 2.3. Nuestros “drivers” para innovar
 - 2.4. Limitaciones autoimpuestas por innovar
 - 2.5. Los enemigos psicológicos de la innovación
 - 2.6. Los enemigos sociales de la innovación
3. Los insights como motor para la innovación
 - 3.1. Qué es un insight
 - 3.2. Elige un reto
 - 3.3. Enmarca el reto



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

- 3.4. Centra el reto
4. Convierte los insights en hipótesis
 - 4.1. Estamos hechos de prejuicios
 - 4.2. ¿Cuál es el rol de las hipótesis
 - 4.3. Practica la observación para generar hipótesis
 - 4.4. Entrevista a los usuarios para validar hipótesis
5. Concluye tus insights con la empatía
 - 5.1. La mentalidad para empatizar
 - 5.2. Consejos para mejorar nuestra empatía
 - 5.3. La clave para concluir un insight
 - 5.4. Resume tu insight
 - 5.5. El insight es sólo el comienzo
6. De la idea a la acción
 - 6.1. ¿Qué significa idear
 - 6.2. Métodos de ideación
 - 6.3. Brainstorming tiene unas normas
 - 6.4. Divergencia -vs- convergència
7. Haz tu idea realidad
 - 7.1. Una idea es sólo eso. Dale forma
 - 7.2. Pasos para realizar un prototipo
 - 7.3. Tipo de prototipo
 - 7.4. Qué significa iterar
 - 7.5. Por qué iteramos 7.6. Pasos por iterar
8. Conclusiones
 - 8.1. Innovar es una mentalidad
 - 8.2. ¿Tienes confianza creativa?
 - 8.3. ¿Tienes el mindset para innovar?

ACTIVIDADES FORMATIVAS

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:



- Mi perfil innovador
- Concurso de creatividad
- Proyecto de innovación

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.

Para acogerse en esta modalidad hace falta solicitarlo a través del apartado de evaluación del Campus Virtual dentro de los primeros 15 días desde el inicio de la asignatura

La planificación de las actividades de evaluación será pública para los estudiantes desde la fecha de inicio de la asignatura.

Actividades	Tipo	Continuada	Única	Semana de entrega
Mi perfil innovador	Individual	10%	-	3ª semana
Concurso creatividad	Grupal	20%	-	7ª semana
Proyecto innovación	Grupal	40%	50%	12ª semana
Examen Final	Individual	50%	50%	Semana de examen
Total		100%	100%	

Para aprobar la asignatura es requisito indispensable haber obtenido una nota final mínima de "5", siempre y cuando el estudiante haya realizado la prueba/s o



trabajo/s individuales establecidos en la asignatura. Esta prueba/s o trabajo/s final deben estar calificadas con un mínimo de “4” para poder calcular la media de todas las actividades de evaluación realizadas durante el curso.

Revisión y Reevaluación de la Asignatura

El estudiante tiene derecho a la revisión de todas las evidencias de evaluación que hayan sido diseñadas para la valoración de su aprendizaje.

Si el estudiante no consigue lograr los objetivos de aprendizaje de la asignatura, para optar a una reevaluación de asignatura será imprescindible haber obtenido una calificación final de la asignatura entre “4-4.9”, y haberse presentado a la prueba/s o trabajo/s finales individuales del curso.

El proceso de reevaluación sólo implicará modificación del acta de calificación final en caso de que la nueva prueba de evaluación sea aprobada y, en cualquier caso, la calificación máxima será de “5”. Esta calificación hará media con el resto de calificaciones de las actividades de evaluación que haya realizado el estudiante durante el período lectivo correspondiente, teniendo en cuenta los porcentajes establecidos en cada asignatura, configurando la nota final de la asignatura.

FUENTES DE INFORMACIÓN

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