



Código - Asignatura	540041 – Innovación en productos y servicios				
Tipo	Obligatoria	Créditos	6 ECTS		
Materia	Innovación				
Responsable de la asignatura	Dra. Emma Pla				
Presencial	42 horas	Dirigido	58 horas	Autónomo	50 horas

BREVE DESCRIPCIÓN

La asignatura *Innovación en productos y servicios* pretende introducir algunos de los conceptos clave que se desarrollarán durante el máster. Innovación, creatividad, gestión y competitividad son aspectos básicos para comprender el turismo del siglo XXI. El objetivo principal de la asignatura es dar a conocer las diversas políticas, estrategias y actividades de innovación basadas en el desarrollo de la gestión de los destinos turísticos y de las empresas vinculadas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje diseñado para esta asignatura permite la consecución de los siguientes Resultados de Aprendizaje de Materia:

M01H1- Defender una visión estratégica que facilite el posicionamiento y/o el lanzamiento de nuevos productos y servicios al mercado turístico, aportando un valor diferencial a los usuarios

M01C2- Relacionar los elementos clave a considerar en los procesos de identificación y preparación de iniciativas innovadoras y su encaje en el mercado turístico.

M01C4- Reconocer modelos de innovación turística para detectar nuevos nichos de mercado, así como para la generación de nuevos productos y servicios turísticos.

M01C6- Reconocer qué es la innovación disruptiva, cómo se produce y se desarrolla, y como impacta en los mercados turísticos.

M01H7- Utilizar mecanismos de co-creación con los diferentes stakeholders de la empresa turística en beneficio de la generación de valor y la innovación en turismo.

Asimismo, estos contribuyen a la consecución de los siguientes Resultados de Aprendizaje de Titulación: *TC01, TC02, TC03, TC04, TC05, TH02, TH03, TH04, TH06, TH07, TH09, TS01, TS02, TS03, TS04, TS06, TS07, TS08*. Se pueden consultar todos en [el siguiente enlace](#).

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. La innovación como motor de la competitividad.



- 1.1. Concepto de innovación.
- 1.2. Estrategias y entornos de innovación.
- 1.3. Fases de la innovación
- 1.4. La transformación digital y los modelos de innovación
2. Claves técnicas para la innovación y la creatividad.
 - 2.1. Que es creatividad
 - 2.2. Limitaciones a la creatividad
 - 2.3. Técnicas de creatividad
3. Design thinking: una herramienta para innovar
4. Casos prácticos: Proyectos impulsados por EURECAT y Fundació i2cat

METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

La asignatura se basará en sesiones de trabajo presenciales, de carácter teórico-práctico, en los que se tratan los diversos contenidos previamente definidos. Se realizan estudios de casos que contribuyen a contextualizar los conceptos tratados en cada tema. La participación de los alumnos será fundamental para el seguimiento de la asignatura.

La asignatura está impartida por un equipo de profesores y profesionales expertos en la creación y gestión del proceso de desarrollo de servicios y productos turísticos sostenibles y de calidad. La metodología utilizada tiene la función principal de dinamizar el proceso formativo, garantizando un seguimiento y aprovechamiento óptimo del curso para futuras aplicaciones.

Además, se prevé realizar salidas fuera del aula como trabajo de campo y refuerzo del aprendizaje.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación mide el proceso de aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta los resultados de aprendizaje y los contenidos de cada asignatura. Dada la naturaleza de este programa, una parte importante del aprendizaje se basa en la participación activa de los(as) estudiantes durante las sesiones. Por este motivo, la asistencia a un mínimo del 80% de las sesiones, se considera obligatoria. En cada sesión, el/a estudiante deberá firmar el control de asistencia durante la sesión.

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 como mínimo al 80% de 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 ¹
Actividad 1 : Poner en práctica las herramientas, técnicas y métodos de innovación y creatividad vistos en las sesiones lectivas en un caso turístico. Así como fomentar procesos de reflexión alrededor de la innovación y de la creatividad.	grupal	60%	60%	2ª semana
Actividad 2: Realizar un Learning Diary para razonar y sintetizar los aprendizajes obtenidos en las sesiones realizadas y el taller de Design Thinking.	individual	40%	40%	4ª semana
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. El periodo de revisión es público y se encuentra disponible en el apartado de evaluación de la asignatura, en el

¹ La semana de entrega es una estimación que está sujeta a cambios que puedan surgir a raíz de posibles modificaciones en la planificación o las circunstancias del plan de estudios.



campus virtual de la misma. Es deber del/a estudiante, leer y entender los procesos de revisión y reevaluación de la asignatura. Todas las solicitudes de revisión, deben seguir el proceso establecido en tiempo y forma. Cualquier solicitud de revisión fuera del proceso establecido no se considerará estimada.

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 las 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.

COPIA Y PLAGIO

Sin perjuicio de otros que se consideren oportunos y de acuerdo con la normativa vigente de disciplina académica, las irregularidades cometidas por un estudiante que puedan dar lugar a una variación de la calificación se valorarán con nota cero (0). Las actividades de evaluación clasificadas de esta forma y por este procedimiento no serán recuperables. Estas irregularidades incluyen, entre otras:

- La copia total o parcial de una práctica, informe o cualquier otra actividad de evaluación.
- Dejar que otros copien el examen/trabajo.
- Presentar un trabajo en grupo que no haya sido realizado completamente por los miembros del grupo.
- Presentar como propios aquellos materiales elaborados por un tercero, aunque sean traducciones o adaptaciones, y en general, obras con elementos no originales y exclusivos del estudiante.***
- Disponer de dispositivos de comunicación (como teléfonos móviles, relojes inteligentes, etc.) accesibles durante las pruebas de evaluación teórica - prácticas individuales (exámenes).

*** La Inteligencia Artificial es considerada como un tercero

FUENTES DE INFORMACIÓN

BUZAN, T. (2013). *Cómo crear Mapas Mentales*. Madrid: Urano.

CORNELLA, A. (2019). *Como innovar sin ser google*. Manual de innovación. Barcelona. Profit Editorial



DEBONO, E. (1994). *El pensamiento creativo*. Madrid: Paidós.

DEBONO, E. (2013). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Madrid: Paidós.

GOLEMAN, D. (2009). *El espíritu creativo*. Barcelona: Ediciones B.

HJALAGER, A.M. (2015). "100 innovations that transformed tourism". *Journal of travel research*, Vol. 54(I), 3-21. SAGE Publications.

MIHALKO, M. (2000). *Thinkertoys. Cómo desarrollar la creatividad en la empresa*. Barcelona: Gestión 2000.

PONTI, F. (2012). *La empresa creativa*. Madrid: Gránica

RIES, E. (2013). *El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua*. Bilbao: DEUSTO.

Webs

www.neuronilla.com

<http://www.slideshare.net/ramonvullings/27-creativity-innovation-tools-final>

www.mindomo.com

www.bubbl.us

www.mindmeister.com

<http://freemind.sourceforge.net>