



<b>Codi - Assignatura</b>	<b>481103 – Organització d'empreses creatives i innovadores</b>				
<b>Tipus</b>	Formació bàsica			<b>Curs</b>	1r
<b>Matèria</b>	Empresa			<b>Crèdits</b>	6 ECTS
<b>Responsable de l'assignatura</b>					
<b>Presencial</b>	60 hores	<b>Dirigit</b>	40 hores	<b>Autònom</b>	50 hores

## BREU DESCRIPCIÓ

La assignatura "Organització d'Empreses Creatives i Innovadores" està dissenyada per proporcionar una comprensió profunda dels principis i pràctiques essencials que fomenten la creativitat i la innovació en l'àmbit empresarial, especialment en l'àrea de màrqueting i esdeveniments

En la primera part del curs, s'aborden els fonaments de la creativitat i la innovació en el context empresarial, exposant diversos models i estructures organitzatives que fomenten la creativitat i la innovació com, per exemple, el Business Model Canvas.

La segona part del curs es centra a explicar les habilitats necessàries per gestionar i liderar equips creatius. Els estudiants aprendran les característiques essencials dels equips creatius i com formar-los, a més de tècniques de lideratge específicament dissenyades per inspirar i gestionar equips multidisciplinaris i creatius.

També s'abordaran mètodes efectius per resoldre conflictes i mantenir la motivació dins d'aquests equips. A més, s'impartiran coneixements sobre eines i tècniques per promoure la innovació en les empreses com són el Design Thinking i/o les metodologies àgils, així com tècniques per a la generació i desenvolupament d'idees innovadores i la gestió del cicle de vida de la innovació, des de la ideació fins a la implementació i avaluació.

Finalment, el curs explora casos d'èxit i fracàs en empreses creatives i innovadores, analitzant exemples d'empreses com Airbnb, Google i Pixar, amb el propòsit d'identificar els factors que contribueixen a l'èxit i/o al fracàs en aquestes empreses, tenint en compte factors com l'impacte de la innovació en la sostenibilitat i la responsabilitat social empresarial.

Aquesta assignatura no només prepararà els estudiants per enfrontar els desafiaments de l'entorn empresarial actual, sinó que també els inspirarà a ser agents de canvi dins de qualsevol organització, especialment en el sector del màrqueting i els esdeveniments.

## RESULTATS D'APRENTATGE

El procés d'aprenentatge dissenyat per aquesta assignatura permet l'assoliment dels següents Resultats d'Aprenentatge de la Matèria:



M01C2- Reconèixer la potencialitat del mercat i la indústria de l'experiència en un context nacional i internacional.

M01H5- Indicar nous coneixements i actituds amb capacitat creativa.

M01S6- Explicar la importància de l'ètica empresarial i la responsabilitat social corporativa.

M01H7- Interpretar l'evolució de l'entorn i la seva adaptació a noves situacions.

Així mateix, aquests contribueixen a l'assoliment dels següents Resultats d'Aprenentatge de Titulació: *TC06, TC07, TH01, TH04, TH05, TH11, TS01, TS03, TS04, TS07, TS09, TS12*. Es poden consultar tots en [el següent enllaç](#).

## CONTINGUTS TEMÀTICS

---

1. Fonaments de la creativitat i la innovació en el context empresarial.

- 1.1. Conceptes bàsics de creativitat i innovació
- 1.2. Diferències entre creativitat i innovació
- 1.3. Rellevància de la creativitat i la innovació en el turisme.

2. Models i estructures organitzatives que fomenten la creativitat i la innovació.

- 2.1. Business Model Canvas Patrons
- 2.2. Model de Negoci
- 2.3. Tècniques de Disseny Model de Negoci
- 2.4. Estratègia de Models de Negoci
- 2.5. Omnicanalitat

3. Habilitats per gestionar i liderar equips creatius

- 3.1. Característiques dels equips creatius
- 3.2. Tècniques de lideratge per a equips creatius
- 3.3. Resolució de conflictes i motivació en equips creatius

4. Eines i tècniques per promoure la innovació a les empreses turístiques.

- 4.1. Design Thinking i metodologies àgils
- 4.2. Tècniques d'ideació i desenvolupament de conceptes



- 4.3. Gestió del cicle de vida de la innovació
- 5. Casos èxit i fracàs en empreses creatives i innovadores.
  - 5.1. Estudi de casos d'empreses com Airbnb, Google i Pixar
  - 5.2. Factors clau èxit i causes comunes de fracàs
  - 5.3. Impacte de la innovació en la sostenibilitat i la responsabilitat social

## METODOLOGIES D'APRENENTATGE

---

Les metodologies d'aprenentatge associades a aquesta assignatura contemplen un ampli ventall d'accions diferents a fi de donar resposta a l'assoliment dels resultats d'aprenentatge associats, 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:

- Classes expositives.
- Estudi de casos.
- Debat dirigit.
- Exercicis pràctics.
- Aprenentatge basat en problemes.

## • Aprenentatge basat en problemes SISTEMA D'AVALUACIÓ

---

El sistema d'avaluació mesura el procés d'aprenentatge de l'estudiant tenint en compte les diferents resultats d'aprenentatge 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 <sup>1</sup>
Presentació d'un Business Model Canvas	Grupal	30%	-	3 <sup>a</sup> setmana
Innovació als Models de Negoci	Individual	30%	-	8 <sup>a</sup> setmana
Examen Final	Individual	40%	60%	Setmana d'examen
<b>Total</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>	

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**

### **Llibres**

Ash Maurya, (2012). Running lean: iterate from plan A to a plan that works, O'Reilly Media, Inc.

Blank, S. 2013. "Why the lean startup changes everything." Harvard Business Review. file:///C:/Users/PC-

---

<sup>1</sup> La setmana d'entrega és una estimació que està subjecte a canvis que puguin sorgir arrel de possibles modificacions en la planificació o les circumstàncies del pla d'estudis.



21/Downloads/Why%20the%20lean%20startup%20changes%20everything%20(HBS%20article).pdf

Design Thinking Comes of Age by Jon Kolko FROM THE SEPTEMBER 2015 ISSUE. Harvard Business Review.

Eric Ries, (2011). The Lean Start up: how constant innovation creates radically successful businesses, Portfolio Penguin.

John Mullins, Randy Komisar (2009). Getting to plan B: Breaking through to a better business model, Harvard Business Press.

Steve Blank, Bob Dorf (2012). The start up owner's manual: the step-by-step guide for building a great company, K&S Ranch.

### **Recursos en línea**

The Four Biggest Challenges Digital Platforms Need to Address. Jul 8, 2019. MIT IDE Paula Klein, Editor <https://medium.com/mit-initiative-on-the-digital-economy/the-four-biggest-challenges-digital-platforms-need-to-address-a842413ee3c7>

'How to' Pitch Slide Deck:

One of the most popular how to slide decks: <http://www.slideshare.net/Sky7777/the-best-startup-pitch-deck-how-to-present-to-angels-v-cs?related=1>

From our friends at Barcinno (structure was used e.g. for Club Kviar): <http://www.slideshare.net/Barcinno/the-perfect-startup-pitch-deck-24239339?related=2>

More advice on how to create a pitch deck: <http://www.slideshare.net/ryanspoon/how-to-create-an-early-stage-pitch-deck>

Videos of Venture Pitches: [https://www.youtube.com/watch?v=XSk3xO2-3rE&list=PLuaXCn-rFmCi04BXWge0rJV\\_hj0z-KQpA](https://www.youtube.com/watch?v=XSk3xO2-3rE&list=PLuaXCn-rFmCi04BXWge0rJV_hj0z-KQpA)