

## 8001 - Innovació, Emprenedoria i Gestió Estratègica

Tipus d'assignatura	
<p><b>Titulació:</b> Màster Universitari en Emprenedoria i Innovació</p> <p><b>Curs:</b> Primer</p> <p><b>Trimestre:</b> Primer</p> <p><b>Crèdits ECTS:</b> 6</p> <p><b>Coordinador de l'assignatura:</b> Dr. Ismael Hernández</p> <p><b>Professorat Teoria i Seminaris:</b> Dra. Valeria Bernardo, Dr. Ismael Hernández y Dra. Judith Turrión</p> <p><b>Idioma d'impartició:</b> anglès / castellà</p>	
1.- Objectius	
<p><b>Objectius generals d'aprenentatge de l'assignatura</b></p>	<p>L'objectiu general és aportar una visió holística de la Innovació i adquirir els coneixements, habilitats i competències bàsiques per desenvolupar projectes empresarials innovadors, des de la creació fins a la comercialització, mitjançant el treball col·laboratiu i eines innovadores.</p>
2.- Competències	
<p><b>2.1.- Competències bàsiques</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB1.- Posseir i comprendre coneixements que aportin una base o oportunitat per ser originals en el desenvolupament i/o aplicació d'idees, sovint en un context d'investigació.</li> <li>• CB2.- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.</li> <li>• CB4.- Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions i els coneixements i raons darreres que les sustenten a públics especialitzats i no especialitzats de manera clara i sense ambigüitats.</li> <li>• CB5.- Que els estudiants posseïxin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant de manera autodirigida o autònoma.</li> </ul>

<p><b>2.2.- Competències transversals</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT2.- Liderar un equip i treballar amb equips multidisciplinaris, participant activament en les tasques i negociant davant opinions discrepans fins a arribar a posicions de consens.</li> <li>• CT3.- Reconèixer la diversitat de punts de vista, entendre la multiculturalitat i ser capaç de donar a conèixer les opinions pròpies amb respecte a les opinions divergents.</li> <li>• CT4. Desenvolupar la capacitat d'avaluar les desigualtats per raó de sexe i gènere per dissenyar solucions.</li> </ul>
<p><b>2.3.- Competències específiques</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE1.- Planificar i gestionar esdeveniments, seminaris i congressos relacionats amb temes d'emprenedoria i creació de negocis innovadors.</li> <li>• CE2.- Aplicar eines de planificació i control de projectes empenedors, tant locals com internacionals, en entorns reals i virtuals.</li> <li>• CE7.- Saber aplicar i adaptar la tecnologia per a la creació de projectes empenedors.</li> <li>• CE9.- Integrar un projecte innovador en una o diverses parts o processos d'una organització existent per millorar la seva competitivitat.</li> </ul>
<p><b>3.- Metodologia de treball</b></p>	
<p>La metodologia de treball combinarà de manera experiencial teories i metodologies relacionades amb la creativitat i la innovació, i la seva aplicació en els diferents àmbits personals, socials i especialment organitzacionals. Aquesta metodologia experiencial es combinarà amb dinàmiques i exercicis pràctics per aprendre els detalls de la implementació d'aquests enfocaments per a la innovació i la creativitat.</p>	
<p><b>Sessions teòriques</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Classe magistral:</b> Sessions basades en l'explicació del professor, on hi assisteixen tots els estudiants matriculats a l'assignatura.</li> <li>• <b>Presentacions:</b> Formats multimèdia que serveixen de suport a les classes presencials.</li> </ul>

<p><b>Aprenentatge dirigit</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Seminaris:</b> Format presencial en petits grups de treball. Són sessions presencials de l'assignatura que permeten oferir una perspectiva pràctica i on la participació de l'estudiant és clau.</li> <li>• <b>Debats i fòrums:</b> Converses presencials o en línia, segons els objectius que el professor responsable de l'assignatura persegueixi. Els debats tenen una data d'inici i finalització i són dinamitzats pel professor.</li> <li>• <b>Estudi de casos:</b> Dinàmica que parteix de l'estudi d'un cas que serveix per contextualitzar l'estudiant en una situació concreta. El professor pot proposar diferents activitats, tant a nivell individual com en grup, entre els estudiants.</li> </ul>
<p><b>Aprenentatge autònom</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resolució d'exercicis i problemes:</b> Activitat no presencial dedicada a la resolució d'exercicis pràctics a partir de les dades subministrades pel professor.</li> <li>• <b>Tutories no presencials:</b> L'alumne disposarà de recursos telemàtics com el correu electrònic i els recursos de la intranet de l'ESCSET.</li> </ul>
<p>La metodologia de treball combinarà teories i metodologies de manera vivencial en relació amb la creativitat i la innovació, així com la seva aplicació en diferents àmbits personals, socials i especialment organitzacionals. Aquesta metodologia experiencial es combinarà amb dinàmiques i exercicis pràctics per conèixer els detalls de la implementació d'aquests enfocaments per a la innovació i la creativitat. Els estudiants progressaran a través de diferents activitats proposades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinàmica experiencial.</li> <li>• Classes pràctiques amb metodologia de casos.</li> <li>• Resolució de casos individuals o grupals, presentacions grupals a classe, creació de debats participatius i espais de preguntes.</li> <li>• Treballar en grups d'anàlisi i síntesi de temes relacionats amb l'assignatura.</li> </ul>	

#### 4.- Avaluació de l'assignatura

##### **Sistema d'avaluació:**

- SE1. Participació en les activitats plantejades dins l'aula- 40%
- SE2.Treball final - 20%
- SE3.Exposicions - 20%
- SE4.Examen final - 20%

#### 5.- Continguts de l'assignatura

##### **1. Introducció**

- 1.1. Introducció
- 1.2. El concepte d'Innovació
- 1.3. Quina és la diferència? Millora versus innovació
- 1.4. Tipus d'innovació
- 1.5. Preparant l'organització per innovar
- 1.6. Innovació permanent i forces de canvi a les organitzacions

##### **2. Darrere l'escenari: persones i eines per innovar**

- 2.1. Estructures d'innovació
- 2.2. Persones darrere de las innovacions
- 2.3. Fases del sistema de gestió de la innovació
- 2.4. Processos y models per innovar

##### **3. Innovació inspiradora**

- 3.1. Vigilància tecnològica
- 3.2. Perspectives tecnològiques
- 3.3. Comparativa

##### **4. Bones y males idees**

- 4.1. Tècniques de generació d'idees
- 4.2. Tècniques d'avaluació d'idees utilitzades a les organitzacions
- 4.3. Criteris d'avaluació d'idees: fulls d'avaluació d'idees
- 4.4. Portafoli de projectes d'innovació a l'organització

## 5. Prova ràpida d'idees: disseny de pensament

### 5.1. Metodologia

5.2. El concepte de "coneixement" del client i els mètodes comuns per descobrir nous coneixements

### 5.3. Intervenció real

5.3.1. Definició del problema a resoldre

5.3.2. Extracció d'insights

5.3.3. Generació de noves oportunitats a partir dels informes

## 6. Fer realitat una idea

6.1. Definició del projecte: abast, objectius

6.2. Pla de projectes d'innovació empresarial

6.3. Estructura del desglossament de l'obra:

6.3.1. Descomposició del projecte en tasques

6.3.2. Calendari i pressupost del projecte d'innovació

6.4. Riscos associats als projectes d'innovació

6.4.1. Avaluació de riscos

6.4.2. Pla de resposta

## 7. Obtenir beneficis de qualsevol innovació

7.1. Conceptes financers: corba de retorn

7.2. Propietat industrial i intel·lectual

7.3. Explotació d'innovacions: cessió, llicència

7.4. Sistema d'indicadors d'innovació a les organitzacions

## 6.- Recursos didàctics

### Referències:

CORNELLA, A. (2019). *Cómo innovar: ... sin ser Google*. Ed. Profit.

GOFFIN, K. & RICK, M. (2016). *Innovation Management: Effective Strategy and Implementation*. Ed. Red Globe Press, 3<sup>rd</sup> edition.

JURGENS-KOWAL, T. (2019). *The Innovation ANSWER Book*. Independently published.

OLIVELLA, J. (2020). *Gestión eficiente de proyectos de innovación*. Ed. Profit.

RADEKA, K. (2019). *High Velocity Innovation: How to Get Your Best Ideas to Market*. Ed. New Page Books.

ELSBACH, K. D., & STIGLIANI, I. (2018). Design thinking and organizational culture: A review and framework for future research. *Journal of Management*, 44(6), 2274-2306.

MICHELI, P., WILNER, S. J., BHATTI, S. H., MURA, M., & BEVERLAND, M. B. (2019). Doing design thinking: Conceptual review, synthesis, and research agenda. *Journal of Product Innovation Management*, 36(2), 124-148.

### **Bibliografia complementària**

BARBA, E. (2011). *Innovación. 100 consejos para inspirarla y gestionarla*. Barcelona, Libros de Cabecera.

BROWN, T. (2008). Design Thinking: Thinking like a designer can transform the way you develop your products, services, processes- and even strategy. *Harvard Business Review*.

BROWN, T. (2009). *Change by Design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business. Nueva York. <http://tinyurl.com/oljttez>

FRIESE, R. (2020). *The Good Culture: The Leader's Guide to Creating a Workplace That Doesn't Suck*. FLYN.

IDEO. Human Centered Design Toolkit. <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>

JOHNSON, S. (2010). *Where Good Ideas Come From. The Natural history of Innovation*. Riverhead Books. Nueva York.

OCDE (2018): Oslo Manual. Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition. <https://www.oecd.org/science/oslo-manual-2018-9789264304604-en.htm>

## 8001 - Innovación, Emprendimiento y Gestión Estratégica

Tipo de asignatura	
<p><b>Titulación:</b> Máster Universitario en Emprendimiento e Innovación</p> <p><b>Curso:</b> Primero</p> <p><b>Trimestre:</b> Primero</p> <p><b>Créditos ECTS:</b> 6</p> <p><b>Coordinador Asignatura:</b> Dr. Ismael Hernández</p> <p><b>Profesorado Teoría y Seminarios:</b> Dra. Valeria Bernardo, Dr. Ismael Hernández y Dra. Judith Turrión</p> <p><b>Idioma de impartición:</b> inglés / castellano</p>	
1.- Objetivos	
<b>Objetivos de aprendizaje generales de la asignatura</b>	<p>El objetivo general es aportar una visión holística de la Innovación y adquirir los conocimientos, habilidades y competencias básicas para desarrollar proyectos empresariales innovadores desde la creación a la comercialización mediante el trabajo colaborativo y herramientas innovadoras</p>
2.- Competencias	
<b>2.1.- Competencias básicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB1.- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación</li> <li>• CB2.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio</li> <li>• CB4.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades</li> <li>• CB5.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo</li> </ul>

<p><b>2.2.- Competencias transversales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT2.- Liderar un equipo y trabajar equipos multidisciplinares, participando activamente en las tareas y negociando ante opiniones discrepantes hasta llegar a posiciones de consenso</li> <li>• CT3.- Reconocer la diversidad de puntos de vista, entender la multiculturalidad y ser capaz de dar a conocer las opiniones propias dentro del respeto a las opiniones divergentes</li> <li>• CT4. Desarrollar la capacidad de evaluar las desigualdades por razón de sexo y género para diseñar soluciones</li> </ul>
<p><b>2.3.- Competencias específicas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE1.- Planificar y gestionar eventos, seminarios y congresos relacionados con temas de emprendimiento y creación de negocios innovadores</li> <li>• CE2.- Aplicar herramientas de planificación y control de proyectos emprendedores de carácter local o internacional y en entornos reales y virtuales</li> <li>• CE7.- Saber aplicar y adaptar la tecnología para la creación de proyectos emprendedores.</li> <li>• CE9.- Integrar un proyecto innovador en una o varias partes o procesos de una organización existente para mejorar su competitividad</li> </ul>
<p><b>3.- Metodología de trabajo</b></p>	
<p>La metodología de trabajo combinará de manera experiencial teorías y metodologías en relación con la creatividad y la innovación, su aplicación en los diferentes ámbitos personales, sociales, y especialmente organizacionales. Esta metodología experiencial se combinará con dinámicas y ejercicios prácticos para aprender los detalles de la puesta en acción de este tipo de enfoques para la innovación y la creatividad.</p>	
<p><b>Sesiones teóricas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Clase magistral:</b> Sesiones de clase expositivas basadas en la explicación del profesor en la que asisten todos los estudiantes matriculados en la asignatura</li> <li>• <b>Presentaciones:</b> Formatos multimedia que sirven de apoyo a las clases presenciales</li> </ul>



<p><b>Aprendizaje dirigido</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Seminarios:</b> Formato presencial en pequeños grupos de trabajo. Son sesiones presenciales de la asignatura que permiten ofrecer una perspectiva práctica de la asignatura y en la que la participación del estudiante es clave</li> <li>• <b>Debates y foros:</b> Conversaciones presenciales u online, según los objetivos que el profesor responsable de la asignatura persiga. Los debates tienen una fecha de inicio y fin y están dinamizados por el profesor</li> <li>• <b>Estudio de casos:</b> Dinámica que parte del estudio de un caso que sirve para contextualizar al estudiante en una situación en concreto, el profesor puede proponer distintas actividades, tanto a nivel individual como en grupo, entre sus estudiantes</li> </ul>
<p><b>Aprendizaje autónomo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resolución de ejercicios y problemas:</b> Actividad no presencial dedicada a la resolución de ejercicios prácticos a partir de los datos suministrados por el profesor</li> <li>• <b>Tutorías no presenciales:</b> para las que el alumno dispondrá de recursos telemáticos como el correo electrónico y los recursos de la intranet de la ESCSET</li> </ul>
<p>La metodología de trabajo combinará teorías y metodologías de manera vivencial en relación con la creatividad y la innovación, su aplicación en diferentes ámbitos personales, sociales y especialmente organizacionales. Esta metodología experiencial se combinará con dinámicas y ejercicios prácticos para conocer los detalles de la implementación de este tipo de enfoques para la innovación y la creatividad. Los estudiantes progresarán a través de diferentes actividades propuestas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámica experiencial</li> <li>• Clases prácticas con metodología de casos</li> <li>• Resolución de casos individuales o grupales, presentaciones grupales en clases, creación de debates participativos y tiempos de preguntas</li> <li>• Trabajar en grupos de análisis y síntesis de temas relacionados con la asignatura</li> </ul>	

## 4.- Evaluación de la asignatura

### Sistema de evaluación:

- SE1.Participación en las actividades planteadas dentro del aula - 40%
- SE2.Trabajo final - 20%
- SE3.Exposiciones - 20%
- SE4.Examen final - 20%

## 5.- Contenidos de la asignatura

### 1. Introducción

- 1.1. Introducción
- 1.2. El concepto de Innovación
- 1.3. ¿Cuál es la diferencia? Mejora versus innovación
- 1.4. Tipos de innovación
- 1.5. Preparando a la organización para innovar
- 1.6. Innovación permanente y fuerzas de cambio en las organizaciones

### 2. Detrás de escena: personas y herramientas para innovar

- 2.1. Estructuras de innovación
- 2.2. Personas detrás de las innovaciones
- 2.3. Fases del sistema de gestión de la innovación
- 2.4. Procesos y modelos para innovar

### 3. Innovación inspiradora

- 3.1. Vigilancia tecnológica
- 3.2. Perspectivas tecnológicas
- 3.3. Comparativa

### 4. Buenas y malas ideas

- 4.1. Técnicas de generación de ideas
- 4.2. Técnicas de evaluación de ideas utilizadas en las organizaciones
- 4.3. Criterios de evaluación de ideas: hojas de evaluación de ideas.
- 4.4. Portafolio de proyectos de innovación en la organización

## 5. Ideas de prueba rápida: diseño de pensamiento

### 5.1. Metodología

5.2. El concepto de "conocimiento" del cliente y los métodos comunes para descubrir nuevos conocimientos

### 5.3. Intervención real:

5.3.1. Definición del problema a resolver

5.3.2. Extracción de insights

5.3.3. Generación de nuevas oportunidades a partir de los informes

## 6. Hacer realidad una idea

6.1. Definición del proyecto: alcance, objetivos

6.2. Plan de proyectos de innovación empresarial

6.3. Estructura del desglose de la obra:

6.3.1. Descomposición del proyecto en tareas

6.3.2. Calendario y presupuesto del proyecto de innovación

6.4. Riesgos asociados a los proyectos de innovación

6.4.1. Evaluación de riesgos

6.4.2. Plan de respuesta

## 7. Obtener beneficios de cualquier innovación

7.1. Conceptos financieros: curva de retorno

7.2. Propiedad industrial e intelectual

7.3. Explotación de innovaciones: cesión, licencia.

7.4. Sistema de indicadores de innovación en las organizaciones

## 6.- Recursos didácticos

### Referencias:

CORNELLA, A. (2019). *Cómo innovar: ... sin ser Google*. Ed. Profit.

GOFFIN, K. & RICK, M. (2016). *Innovation Management: Effective Strategy and Implementation*. Ed. Red Globe Press, 3<sup>rd</sup> edition.

JURGENS-KOWAL, T. (2019). *The Innovation ANSWER Book*. Independently published.

OLIVELLA, J. (2020). *Gestión eficiente de proyectos de innovación*. Ed. Profit.

RADEKA, K. (2019). *High Velocity Innovation: How to Get Your Best Ideas to Market*. Ed. New Page Books.

ELSBACH, K. D., & STIGLIANI, I. (2018). Design thinking and organizational culture: A review and framework for future research. *Journal of Management*, 44(6), 2274-2306.

MICHELI, P., WILNER, S. J., BHATTI, S. H., MURA, M., & BEVERLAND, M. B. (2019). Doing design thinking: Conceptual review, synthesis, and research agenda. *Journal of Product Innovation Management*, 36(2), 124-148.

### **Bibliografía complementaria**

BARBA, E. (2011). *Innovación. 100 consejos para inspirarla y gestionarla*. Barcelona, Libros de Cabecera.

BROWN, T. (2008). Design Thinking: Thinking like a designer can transform the way you develop your products, services, processes- and even strategy. *Harvard Business Review*.

BROWN, T. (2009). *Change by Design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business. Nueva York. <http://tinyurl.com/oljttez>

FRIESE, R. (2020). *The Good Culture: The Leader's Guide to Creating a Workplace That Doesn't Suck*. FLYN.

IDEO. Human Centered Design Toolkit. <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>

JOHNSON, S. (2010). *Where Good Ideas Come From. The Natural history of Innovation*. Riverhead Books. Nueva York.

OCDE (2018): Oslo Manual. Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition. <https://www.oecd.org/science/oslo-manual-2018-9789264304604-en.htm>

# 8001 - Innovation, Entrepreneurship and Strategic Management

General Information	
<p><b>Degree:</b> University Master's Degree in Entrepreneurship and Innovation  <b>Course:</b> First  <b>Quarter:</b> First  <b>ECTS credits:</b> 6  <b>Course Coordinator:</b> Ismael Hernández, Ph.D.  <b>Teaching Theory and Workshops:</b> Valeria Bernardo, Ph.D. and Ismael Hernández, Ph.D. Judit Turrión, Ph.D.  <b>Teaching language:</b> English / Spanish</p>	
1.- Objectives	
<p><b>General objectives</b></p>	<p>The general objective is to provide a holistic vision of Innovation and acquire the basic knowledge, skills and competences to develop innovative business projects from creation to marketing through collaborative work and innovative tools.</p>
2.- Competences	
<p><b>2.1.- Basic competences</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB1.- Possess and understand knowledge that provides a basis or opportunity to be original in the development and / or application of ideas, often in a research context.</li> <li>• CB2.- That the students know how to apply the knowledge acquired and their ability to solve problems in new or little- known environments within broader (or multidisciplinary) contexts related to their area of study</li> <li>• CB4.- That the students know how to communicate their conclusions and the latest knowledge and reasons that support them to specialized and non-specialized audiences in a clear and unambiguous way</li> <li>• CB5.- That students possess the learning skills that allow them to continue studying in a way that will be largely self- directed or autonomous</li> </ul>

<b>2.2.- Transversal competences</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT2.- Lead a team and work multidisciplinary teams, actively participating in the tasks and negotiating before dissenting opinions until reaching consensus positions</li> <li>• CT3.- Recognize the diversity of points of view, understand multiculturalism and be able to make their own opinions known in respect to divergent opinions</li> <li>• CT4. Develop the ability to assess gender inequalities to design solutions</li> </ul>
<b>2.3.- Specific competences</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE1.- Plan and manage events, seminars and congresses related to entrepreneurship and innovative business creation.</li> <li>• CE2.- Apply planning and control tools for entrepreneurial projects of local or international character and in real and virtual environments</li> <li>• CE3.- Apply competitive intelligence to detect signs of change, analyze trends, reactions and strategies of current and / or potential competitors.</li> <li>• CE7.- Know how to apply and adapt technology for the creation of entrepreneurial projects.</li> <li>• CE9.- Integrate an innovative project in one or more parts or processes of an existing organization to improve its competitiveness</li> </ul>
<b>3.- Methodology</b>	
<p>The work methodology will combine, in an experiential manner, theories and methodologies related to creativity and innovation, and their application in various personal, social, and especially organizational contexts. This experiential methodology will be complemented with dynamics and practical exercises to learn the details of implementing these approaches for innovation and creativity.</p>	
<b>Theoretical sessions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Master class:</b> Expository class sessions based on the teacher's explanation in which all students enrolled in the subject attend</li> <li>• <b>Presentations:</b> Multimedia formats that support classroom classes</li> </ul>

<p><b>Directed learning</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Seminars:</b> Face-to-face format in small work groups. Face- to-face sessions of the subject that allow offering a practical perspective of the subject and in which student participation is key</li> <li>• <b>Debates and forums:</b> Face-to-face or online conversations, according to the objectives that the teacher responsible for the subject pursues. The debates have a start and end date and are energized by the teacher</li> <li>• <b>Case study:</b> Dynamics based on the study of a case that serves to contextualize the student in a specific situation, the teacher can propose different activities, both individually and in groups, among his students</li> </ul>
<p><b>Autonomous learning</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resolution of exercises and problems:</b> Non-face-to-face activity dedicated to the resolution of practical exercises from the data provided by the teacher</li> <li>• <b>Tutoring:</b> for which the student will have telematic resources such as email and the intranet resources of the ESCSET</li> </ul>
<p>The work methodology will combine theories and methodologies in an experiential way in relation to creativity and innovation, its application in different personal, social, and especially organizational fields. This experiential methodology will be combined with dynamics and practical exercises to learn the details of the implementation of this type of approaches for innovation and creativity. Students will progress through different proposed activities:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Experiential dynamics</li> <li>• Practical classes with case methodology</li> <li>• Resolution of individual or group cases, group presentations in classes, creation of participatory debates and question times</li> <li>• Work in groups of analysis and synthesis of topics related to the subject</li> </ul>	

#### 4.- Assessment of the subject

##### Evaluation system:

- ES1. Participation in the activities raised within the classroom - 20%
- ES2. Individual or group work - 20%
- ES3. Exhibitions - 20%
- ES4. Final Exam - 40%

#### 5.- Contents

##### 1. Introduction

- 1.1. Introduction
- 1.2. The concept of Innovation
- 1.3. What's the difference? Improvement versus innovation
- 1.4. Types of Innovation
- 1.5. Preparing the organization to innovate
- 1.6. Permanent innovation and the forces of change in organizations

##### 2. Behind scenes: people and tools to innovate

- 2.1. Innovation structures
- 2.2. People behind innovations
- 2.3 Phases of the innovation management system
- 2.4. Processes and models to innovate

##### 3. Inspiring innovation

- 3.1. Technological surveillance
- 3.2. Technology Prospective
- 3.3. Benchmarking

##### 4. Good and bad ideas

- 4.1 Ideas generation techniques
- 4.2. Ideas evaluation techniques used in organizations
- 4.3. Criteria of evaluation of ideas: cards of evaluation of ideas.
- 4.4. Portfolio of innovation projects in the organization



## **5. Fast-testing ideas: Design Thinking**

### 5.1. Methodology

5.2. The 'insight' concept of the customer and common methods to discover new 'insights'

### 5.3. Real intervention:

5.3.1. Definition of the problem to be solved

5.3.2. Insights Extraction

5.3.3. Generation of new opportunities from insights

## **6. Making real an idea**

6.1. Project definition: scope, objectives

6.2. Business innovation project plan

6.3. Work Breakdown Structure:

6.3.1. Decomposition of the project into tasks

6.3.2. Innovation project schedule and budget

6.4. Risks associated with innovation projects

6.4.1. Risks evaluation

6.4.2. Response plan

## **7. Making profit from any innovation**

7.1. Financial concepts: Payback curve

7.2. Industrial and intellectual property

7.3. Exploitation of innovations: Assignment, license.

7.4. System of indicators of innovation in organizations

## **6.- Didactic Resources**

### **References:**

CORNELLA, A. (2019). *Cómo innovar: ... sin ser Google*. Ed. Profit.

GOFFIN, K. & RICK, M. (2016). *Innovation Management: Effective Strategy and Implementation*. Ed. Red Globe Press, 3<sup>rd</sup> edition.

JURGENS-KOWAL, T. (2019). *The Innovation ANSWER Book*. Independently published.

OLIVELLA, J. (2020). *Gestión eficiente de proyectos de innovación*. Ed. Profit.

RADEKA, K. (2019). *High Velocity Innovation: How to Get Your Best Ideas to Market*. Ed. New Page Books.

ELSBACH, K. D., & STIGLIANI, I. (2018). Design thinking and organizational culture: A review and framework for future research. *Journal of Management*, 44(6), 2274-2306.

MICHELI, P., WILNER, S. J., BHATTI, S. H., MURA, M., & BEVERLAND, M. B. (2019). Doing design thinking: Conceptual review, synthesis, and research agenda. *Journal of Product Innovation Management*, 36(2), 124-148.

#### **Further Reading:**

BARBA, E. (2011). *Innovación. 100 consejos para inspirarla y gestionarla*. Barcelona, Libros de Cabecera.

BROWN, T. (2008). *Design Thinking: Thinking like a designer can transform the way you develop your products, services, processes- and even strategy*. *Harvard Business Review*.

BROWN, T. (2009). *Change by Design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business. Nueva York. <http://tinyurl.com/oljttez>

FRIESE, R. (2020). *The Good Culture: The Leader's Guide to Creating a Workplace That Doesn't Suck*. FLYN.

IDEO. Human Centered Design Toolkit. <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>

JOHNSON, S. (2010). *Where Good Ideas Come From. The Natural history of Innovation*. Riverhead Books. Nueva York.

OCDE (2018): *Oslo Manual. Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation*, 4th Edition. <https://www.oecd.org/science/oslo-manual-2018-9789264304604-en.htm>

