

## 8008 - Jornades especialitzades en Emprenedoria i Innovació

Tipus d'assignatura	
<p><b>Titulació:</b> Màster Universitari en Emprenedoria i Innovació</p> <p><b>Curs:</b> Primer</p> <p><b>Trimestre:</b> Anual</p> <p><b>Crèdits ECTS:</b> 5</p> <p><b>Coordinador de l'assignatura:</b> Dr. Aleksander Kucel</p> <p><b>Professorat de teoria i seminaris:</b> Dr. Aleksander Kucel i Jordi Arruff</p> <p><b>Idioma d'impartició:</b> Anglès / Castellà</p>	
1.- Objectius	
<p><b>Objectius generals d'aprenentatge de l'assignatura</b></p>	<p>Familiaritzar-se amb les claus del nou paradigma econòmic de l'anomenada 4a revolució industrial, les seves principals tecnologies i canvis socials.</p> <p>Comprendre com les tecnologies digitals estan transformant la cadena de valor de les indústries i donant lloc a nous models de negoci.</p> <p>Conèixer quin paper juguen les anomenades ciutats tecnològiques (o ecosistemes d'innovació) en el desenvolupament de la 4a revolució industrial.</p> <p>Familiaritzar-se amb les eines col·laboratives entre dos agendes clau dels ecosistemes d'innovació (grans corporacions i <i>startups</i>)</p>
2.- Competències	
<p><b>2.1.- Competències bàsiques</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB1.- Posseir i comprendre coneixements que proporcionin una base o oportunitat per ser originals en el desenvolupament i/o aplicació d'idees, sovint en un context de recerca</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB3.- Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i afrontar la complexitat de fer judicis basats en informació incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis</li> <li>• CG2.- Aplicar eines i metodologies que facilitin el pensament creatiu i innovador en situacions quotidianes vinculades a l'entorn empresarial</li> <li>• CG3- Analitzar entorns empresarials, locals i globals, per detectar noves oportunitats de mercat que es poden transformar en productes comercials</li> <li>• CG4- Gestionar estratègicament els processos d'innovació empresarial des del diagnòstic fins a l'aplicació podent alinear recursos, capacitats i habilitats per implementar-los</li> </ul>
<b>2.2.- Competències transversals</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT1.- Comunicar en anglès idees i projectes empresarials de manera efectiva, clara, aplicant capacitat de síntesi</li> <li>• CT2.- Liderar un equip i treballar equips multidisciplinaris, participar activament en tasques i negociar davant d'opinions discrepades fins que s'assoleixin posicions de consens</li> <li>• CT3.- Reconèixer la diversitat de punts de vista, entendre la multiculturalitat i poder donar a conèixer les opinions en compliment d'opinions divergents</li> <li>• CT4. Desenvolupar la capacitat d'avaluar les desigualtats de gènere per dissenyar solucions</li> </ul>

<b>2.3.- Competències específiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE3.- Aplicar intel·ligència competitiva per detectar signes de canvi, analitzar tendències, reaccions i estratègies dels competidors actuals i/o potencials.</li> <li>• CE4.- Dissenyar i implementar amb èxit projectes i plans de gestió d'R+D i innovació a nivell empresarial</li> </ul>
<b>3.- Metodologia de treball</b>	
<b>Sessions teòriques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Classe magistral:</b> Sessions de classe d'exposició basades en l'explicació del professor en què assisteixen tots els alumnes matriculats en l'assignatura</li> <li>• <b>Presentacions:</b> Formats multimèdia que admeten classes presencials</li> </ul>
<b>Aprenentatge orientat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Classes magistrals:</b> Sessions presencials o en streaming, tant a les aules de la universitat com en el marc d'una altra institució, en què un o diversos especialistes presenten les seves experiències o projectes als estudiants.</li> </ul>
<b>Autoaprenentatge</b>	<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 facilitades pel professor</li> </ul>
<b>4.- Avaluació de l'assignatura</b>	
<b>Sistema d'avaluació:</b> <p>SE1. Participació en les activitats plantejades dins de l'aula - 30%</p> <p>SE2. Assistència i participació en les Sessions d'Experiència - 30%</p> <p>SE3. Activitat final individual o col·lectiu - 40%</p>	

## 5.- Continguts de l'assignatura

1. Introducció al paradigma de la 4a evolució Revolució Industrial. Visió general de les tecnologies de la 4a Revolució industrial: Big Data, IoT, Blockchain, 5G, robòtica, drons, transport autònom, intel·ligència artificial, impressió 3D...
2. Aplicació de les tecnologies de la 4a revolució industrial en els principals sectors.
3. Visió general dels canvis demogràfics i socioeconòmics en l'era digital; Visió general de les disrupcions que les tecnologies digitals estan portant als negocis: evolució del producte al servei, hipopersonalització, apoderament del client, P2P, economia col·laborativa, etc.; Anàlisi de les disrupcions digitals en els principals sectors.
4. Visita al Innovation hub d'Avanade, un *showroom* de tecnologies digitals aplicades.
5. Claus per al desenvolupament d'ecosistemes d'startups i innovació; Anàlisi de l'ecosistema d'innovació de Barcelona.
6. Visita a una selecció de startups exposadores de 4YFN; assistència a Pitching Sessions Sessions de *startups*; Assistència a les sessions de contingut previstes en els escenaris.
7. Anàlisi dels diferents models de corporate venturing, entesos com a models d'innovació basats en la col·laboració de la corporació – startup: scouting missions, hackhatons, excubators, incubators, accelerators, corporate venture capital, acquisitions...
8. Visita a les instal·lacions del centre de negocis base digital Pier01; Presentació del treball final realitzat com a resposta a un repte exposat per startups vinculades a la plataforma de negoci 4YFN (MWCB).

## 6.- Recursos didàctics

### **Bibliografia bàsica:**

Prats, J., Amigó, P., Ametller, X., & Batlle, A. (2017). Corporate venturing: Achieving profitable growth through startups. IESE Mobile World Capital Barcelona.

Siebel, T. M. (2019). Digital transformation: survive and thrive in an era of mass extinction. RosettaBooks.

Mazzone, D. M. (2014). Digital or death: digital transformation: the only choice for business to survive smash and conquer. Smashbox Consulting Inc.

Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., & Choudary, S. P. (2016). Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you. WW Norton & Company.

Schwab, K. (2017). The fourth industrial revolution. Currency.

### **Bibliografia complementària:**

Christensen, C. M. (2013). The innovator's dilemma: when new technologies cause great firms to fail. Harvard Business Review Press.

Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies. WW Norton & Company.

### **Enllaços rellevants:**

[www.l2inc.com](http://www.l2inc.com)

[www.medium.com](http://www.medium.com)

[www.recode.net](http://www.recode.net)

[www.theverge.com](http://www.theverge.com)

## 8008 - Jornadas especializadas en Emprendimiento e Innovación

Tipo de asignatura	
<p><b>Titulación:</b> Máster Universitario en Emprendimiento e Innovación  <b>Curso:</b> Primero  <b>Trimestre:</b> Anual  <b>Créditos ECTS:</b> 5  <b>Coordinador Asignatura:</b> Dr. Aleksander Kucel  <b>Profesorado Teoría y Seminarios:</b> Dr. Aleksander Kucel, Jordi Arrufí  <b>Idioma de impartición:</b> inglés / castellano</p>	
1.- Objetivos	
<p><b>Objetivos de aprendizaje generales de la asignatura</b></p>	<p>Familiarizarse con las claves del nuevo paradigma económico de la llamada 4ta revolución industrial, sus principales tecnologías y cambios sociales.</p> <p>Entender cómo las tecnologías digitales están transformando la cadena de valor de los sectores y dando lugar a nuevos modelos de negocio.</p> <p>Obtener una visión de cuál es el papel que juegan las llamadas tech cities (o ecosistemas de innovación) en el desarrollo de la 4ta revolución industrial.</p> <p>Familiarizarse con los instrumentos de colaboración entre dos agendas clave de los ecosistemas de innovación (grandes corporaciones y startups)</p>
2.- Competencias	
<p><b>2.1.- Competencias básicas</b></p>	<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> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB3.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios</li> <li>• CG2.- Aplicar herramientas y metodologías que facilitan el pensamiento creativo e innovador en las situaciones cotidianas ligadas en el entorno de los negocios</li> <li>• CG3- Analizar los entornos de negocio, locales y globales, con el fin de detectar nuevas oportunidades de mercado susceptibles de ser transformadas en productos comerciales</li> <li>• CG4- Gestionar estratégicamente los procesos de innovación empresarial desde el diagnóstico hasta su aplicación siendo capaz de alinear recursos, capacidades y habilidades para ponerlos en práctica</li> </ul>
<b>2.2.- Competencias transversales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT1.- Comunicar en inglés las ideas y proyectos de negocio de manera efectiva, clara, aplicando capacidad de síntesis</li> <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>

<b>2.3.- Competencias específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE3.- Aplicar la inteligencia competitiva para detectar señales de cambio, analizar tendencias, reacciones y estrategias de competidores actuales y/o potenciales.</li> <li>• CE4.- Diseñar e implantar con éxito proyectos y planes de gestión de la I+D y la innovación a nivel empresarial</li> </ul>
<b>3.- Metodología de trabajo</b>	
<b>Sesiones teóricas</b>	<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>
<b>Aprendizaje dirigido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conferencias:</b> Sesiones presenciales o transmitidas en streaming, tanto en las aulas de la universidad como en el marco de otra institución, en las que uno o varios especialistas exponen sus experiencias o proyectos ante los estudiantes.</li> </ul>
<b>Aprendizaje autónomo</b>	<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> </ul>
<b>4.- Evaluación de la asignatura</b>	
<b>Sistema de evaluación:</b> <p>SE1. Participación en las actividades planteadas dentro del aula - 30%</p> <p>SE2. Asistencia y participación en las Sesiones de Experiencias - 30%</p> <p>SE3. Actividad Final individual o en grupo - 40%</p>	



## 5.- Contenidos de la asignatura

1. Introducción al paradigma de la 4ta Revolución Industrial. Visión general de las tecnologías de la 4ta Revolución industrial: Big Data, IoT, Blockchain, 5G, robótica, drones y transporte autónomo, inteligencia artificial, 3Dprinting...
2. Aplicación de las tecnologías de la 4ta revolución industrial en los principales sectores.
3. Visión general de los cambios demográficos y socioeconómicos de la era digital; Visión general de las disrupciones que las tecnologías digitales están llevando a los negocios: evolución de producto a servicio, hypepersonalización, empoderamiento del cliente, P2P, sharing economy, etc.; Análisis de las disrupciones digitales en los principales sectores.
4. Visita al Innovation hub de Avanade, un showroom de tecnologías digitales aplicadas.
5. Claves para el desarrollo de ecosistemas de startups e innovación; Análisis del ecosistema de innovación de Barcelona.
6. Tour por una selección de startups expositoras de 4YFN; Asistencia a Pitching Sessions de startups; Asistencia a sesiones de contenidos previstas en los escenarios.
7. Análisis de los distintos modelos de corporate venturing, entendidos como modelos de innovación basados en la colaboración corporación – startup: scouting missions, hackhatons, excubators, incubators, accelerators, corporate venture capital, acquisitions...
8. Visita a las instalaciones del hub de empresas de base digital Pier01; Presentación de los trabajos finales realizados como respuesta a un reto expuesto por las startups vinculadas a la plataforma de negocios de 4YFN (de MWCB).

## 6.- Recursos didácticos

### **Bibliografía básica:**

Prats, J., Amigó, P., Ametller, X., & Batlle, A. (2017). Corporate venturing: Achieving profitable growth through startups. IESE Mobile World Capital Barcelona.

Siebel, T. M. (2019). Digital transformation: survive and thrive in an era of mass extinction. RosettaBooks.

Mazzone, D. M. (2014). Digital or death: digital transformation: the only choice for business to survive smash and conquer. Smashbox Consulting Inc.

Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., & Choudary, S. P. (2016). Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you. WW Norton & Company.

Schwab, K. (2017). The fourth industrial revolution. Currency.

### **Bibliografía complementaria:**

Christensen, C. M. (2013). The innovator's dilemma: when new technologies cause great firms to fail. Harvard Business Review Press.

Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies. WW Norton & Company.

### **Enlaces relevantes:**

[www.l2inc.com](http://www.l2inc.com)

[www.medium.com](http://www.medium.com)

[www.recode.net](http://www.recode.net)

[www.theverge.com](http://www.theverge.com)

# 8008 - Specialized Workshops on Entrepreneurship and Innovation

General Information	
<p><b>Degree:</b> University Master's Degree in Entrepreneurship and Innovation  <b>Course:</b> First  <b>Quarter:</b> Annual  <b>ECTS credits:</b> 5  <b>Course Coordinator:</b> Aleksander Kucel, Ph.D.  <b>Teaching Theory:</b> Aleksander Kucel, Ph.D. and Jordi Arruffi  <b>Teaching language:</b> English / Spanish</p>	
1.- Objectives	
<p><b>General objectives</b></p>	<p>Become familiar with the keys to the new economic paradigm of the so-called 4th industrial revolution, its main technologies and social changes.</p> <p>Understand how digital technologies are transforming the value chain of the sectors and giving rise to new business models.</p> <p>Obtain an overview of the role that so-called tech cities (or innovation ecosystems) play in the development of the 4th industrial revolution.</p> <p>Become familiar with the collaboration instruments between two key agendas of the innovation ecosystems (large corporations and startups).</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> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB3.- That students are able to integrate knowledge and face the complexity of formulating judgments based on information that, being incomplete or limited, includes reflections on the social and ethical responsibilities linked to the application of their knowledge and judgments</li> <li>• CG2.- Apply tools and methodologies that facilitate creative and innovative thinking in everyday situations related to the business environment</li> <li>• CG3- Analyze business environments, local and global, in order to detect new market opportunities that can be transformed into commercial products</li> <li>• CG4- Strategically manage business innovation processes from diagnosis to application being able to align resources, capabilities and skills to implement them</li> </ul>
<p><b>2.2.- Transversal competences</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT1.- Communicate in English business ideas and projects in an effective, clear way, applying synthesis capacity</li> <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>• CE3.- Apply competitive intelligence to detect signs of change, analyze trends, reactions and strategies of current and / or potential competitors.</li> <li>• CE4.- Successfully design and implement projects and management plans for R&amp;D and innovation at the business level</li> </ul>
<b>3.- Methodology</b>	
<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>
<b>Directed learning</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conferences:</b> Face-to-face or streaming sessions, both in the university classrooms and within another institution, in which one or more specialists present their experiences or projects to students.</li> </ul>
<b>Autonomous learning</b>	<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> </ul>
<b>4.- Overall assessment of the subject</b>	
<b>Evaluation system:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ES1. Participation in the activities raised within the classroom - 30%</li> <li>ES2. Attendance and participation in 'Experience' Sessions - 30%</li> <li>ES3. Final individual or group activity - 40%</li> </ul>	

## 5.- Contents

1. Introduction to the paradigm of the 4th industrial revolution. Overview of the technologies of the 4th industrial revolution: big data, IoT, blockchain, 5G, robotics, drones and autonomous transport, artificial intelligence, 3Dprinting...
2. Application of the technologies of the 4th industrial revolution in the main sectors.
3. Overview of the demographic and socio-economic changes of the digital era; Overview of the disruptions that digital technologies are bringing to business: evolution from product to service, hypepersonalization, customer empowerment, P2P, sharing economy, etc.; Analysis of digital disruptions in the main sectors.
4. Visit the Avanade innovation hub, a showroom of applied digital technologies.
5. Keys to the development of startups and innovation ecosystems; Analysis of the innovation ecosystem of Barcelona.
6. Tour of a selection of 4YFN exhibiting startups; Assistance to pitching sessions of startups; Attendance to content sessions planned in the scenarios.
7. Analysis of the different models of corporate venturing, understood as models of innovation based on the collaboration corporation - startup: scouting missions, hackhatons, excubators, incubators, accelerators, corporate venture capital, acquisitions ...
8. Visit to the Pier01 digital base company hub facilities; Presentation of the final works carried out in response to a challenge presented by the startups linked to the business platform of 4YFN (of MWCB).

## 6.- Didactic Resources

### References:

Prats, J., Amigó, P., Ametller, X., & Batlle, A. (2017). Corporate venturing: Achieving profitable growth through startups. IESE Mobile World Capital Barcelona.

Siebel, T. M. (2019). Digital transformation: survive and thrive in an era of mass extinction. RosettaBooks.

Mazzone, D. M. (2014). Digital or death: digital transformation: the only choice for business to survive smash and conquer. Smashbox Consulting Inc.

Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., & Choudary, S. P. (2016). Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you. WW Norton & Company.

Schwab, K. (2017). The fourth industrial revolution. Currency.

### Further Reading:

Christensen, C. M. (2013). The innovator's dilemma: when new technologies cause great firms to fail. Harvard Business Review Press.

Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies. WW Norton & Company.

### Relevant Links:

[www.l2inc.com](http://www.l2inc.com)

[www.medium.com](http://www.medium.com)

[www.recode.net](http://www.recode.net)

[www.theverge.com](http://www.theverge.com)