



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

## **POSGRADO EN INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO**

# **GUÍA DOCENTE DE INTRAPRENEURSHIP AND DESIGN THINKING**

**[2020-21]**

## DATOS GENERALES

<b>Nombre del módulo:</b>	Intrapreneurship and Design Thinking
<b>Curso:</b>	2020-21   Primer cuatrimestre
<b>Titulación:</b>	Posgrado en Innovación y Emprendimiento
<b>Número de créditos (ECTS):</b>	
<b>Fecha de la última revisión:</b>	Octubre de 2020
<b>Profesor Responsable:</b>	Prof. Pol Hortal

## 1. DESCRIPCIÓN GENERAL

La asignatura tiene como objetivo dar una visión global del intraemprendimiento en su más amplio sentido. Con este objetivo, se tendrá en cuenta la conceptualización y el desarrollo de actividades estratégicas vinculadas con la innovación, en el sí de una organización y con tres diferentes focos:

1. La generación de nuevos productos y servicios adyacentes a los actuales.
2. La adopción de metodologías y *mindset* vinculados con la innovación.
3. La creación de vías de relación con start-ups o agentes de innovación ya sea aceleradoras, incubadoras...

Además, la asignatura dará una visión teórica/práctica de las metodologías de innovación Design Thinking, Sprint y Lean Start-up. Para ello, se tendrá en cuenta:

4. Poner foco en la curiosidad, empatía, creatividad y aprendizaje validado.
5. Ofrecer y utilizar herramientas claras y sencillas que puedan ser de utilidad en el día a día de los alumnos.
6. Exponer y analizar casos prácticos de éxitos que ayuden a la comprensión de las metodologías y su implementación.

## 2. OBJETIVOS

1. Entender y analizar el *porqué* de la importancia de la innovación en el sí de una organización y el contexto actual de cambio acelerado.
2. Profundizar en el desarrollo de programas de intraemprendimiento.

3. Comprender las vías más comunes de colaboración entre empresas establecidas y start-ups.
4. Conocer metodologías colaborativas y creativas vinculadas con la innovación como el Design Thinking.

### 3. CONTENIDOS

TEMA 1. Metodologías de innovación: Design Thinking

---

TEMA 2. Intraemprendimiento

---

TEMA 3. Analizando la innovación disruptiva

---

## TEMA 1. Metodologías de innovación: Design Thinking

### Resultados del aprendizaje

Veremos en profundidad las metodologías de innovación basadas en la creatividad y el aprendizaje validado. Para hacerlo, ahondaremos en la metodología, las herramientas y dinámicas, así como en las buenas prácticas para su implementación.

### Contenido

1. Detalle de las metodologías de innovación.
2. Ideación y creatividad.
3. Prototipaje rápido.
4. Buenas prácticas para su implementación.
5. Análisis de casos.

## TEMA 2. Intraemprendimiento

### Resultados del aprendizaje

Ahondaremos en la conceptualización, diseño y desarrollo de programas de intraemprendimiento basados en ampliar los productos y servicios del portafolio de negocio o en el cambio cultural de una organización.

## Contenido

Con este objetivo, trabajaremos con casos reales de corporaciones como Enel y Chiesi, y tendremos en cuenta los siguientes puntos:

1. La apuesta por la innovación desde dentro.
2. Detalle de programas de intraemprendimiento.
3. El perfil del intraemprendedor.
4. Casos prácticos.

## TEMA 3. Analizando la innovación disruptiva

### Resultados del aprendizaje

Nos fijaremos en el crecimiento exponencial de las tecnologías digitales y cómo están transformando las cadenas de valor en los distintos sectores. Además, analizaremos las dificultades de las empresas establecidas en poder innovar y pondremos el foco en las vías de colaboración más comunes entre corporaciones y start-ups.

### Contenido

1. ¿Qué es una start-up y cuáles son sus fases de crecimiento?
2. Vías de colaboración entre organizaciones y start-ups.

## 4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje experiencial en Euncet Business School combina un conjunto de metodologías que permiten al participante alcanzar de una forma práctica e innovadora las competencias propias del perfil profesional de salida establecido en un programa executive.

### CLASES PARTICIPATIVAS

Las sesiones lectivas se llevan a cabo mediante la interacción permanente entre el alumnado y el profesorado que las imparte con la finalidad de contrastar los conceptos tratados mediante análisis y debate abierto con el apoyo de casos prácticos reales y simulaciones orientadas a la toma de decisiones.

### CASOS PRÁCTICOS

Resolución de supuestos de problemáticas empresariales para experimentar la aplicación práctica de los contenidos teóricos de las diferentes asignaturas.

### APRENDIZAJE POR PROYECTOS

Realización de trabajos en grupo para desarrollar y presentar tareas y proyectos, resolviendo situaciones o retos.

## 5. EVALUACIÓN

Los programas Executive Modular Education están basados en un modelo de evaluación por competencias, en el cual se valora el progreso del estudiante en la consecución de los objetivos planteados en el programa de estudios. Se basa en la reflexión y el análisis de casos prácticos de la vida real, simulaciones y Business Case que contribuyan a la toma de decisiones empresariales.

La calificación final de la materia se calculará haciendo la media aritmética de las notas obtenidas en los diferentes casos prácticos, ejercicios y/o presentación de trabajos prácticos o proyectos realizados de forma individual o grupal.

NOMBRE	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	%
Participación en clase	Caso	Individual	20
Primer caso	Caso	Trabajo individual	40
Segundo caso	Caso	Trabajo individual	40

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### 6.1. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Liedtka, J. 2018 'Why design Thinking works'. Harvard Business Review.  
<https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>
- Bry, N. 2018 'What is a Google Design Sprint?'. Disruptor League.  
<https://innovationexcellence.com/blog/2018/03/26/what-is-a-google-design-sprint/>
- Blank, S. 2013 'Why lean start-up changes everything'. Harvard Business Review.  
<https://hbr.org/2013/05/why-the-lean-start-up-changes-everything>
- Christensen, C. 2015 'What is disruptive innovation'. Harvard Business Review  
<https://hbr.org/2015/12/what-is-disruptive-innovation>
- Johnson. M. 2018 'How to Seize the White Space for Transformative Growth'. Insight  
<https://www.innosight.com/insight/the-idea-in-5-reinvent-your-business-model/>

## 6.2. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Good Strategy/Bad Strategy: The Difference and Why It Matters. Book by Richard P. Rumelt
- Camels, Tigers & Unicorns: Rethinking Science & Technology-enabled Innovation. Book by Shailendra Vyakarnam and Uday Phadke
- Exponential Organizations: Why New Organizations are Ten Times Better, Faster, and Cheaper Than Yours (and what to Do about It). Book by Michael S. Malone, Salim Ismail, and Yuri van Geest
- No Ordinary Disruption: The Four Global Forces Breaking All the Trends. Book by James Manyika, Jonathan Woetzel, and Richard Dobbs
- The innovator's dilemma. Book by Clayton Christensen
- The Lean Startup. Book by Eric Ries
- Non-Bullshit Innovation: Radical Ideas from the World's Smartest Minds. Book by David Rowan
- Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers. Book by Jeanne Liedtka and Tim Ogilvie
- Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. Book by Alexander Osterwalder and Yves Pigneur
- The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference. Book by Malcolm Gladwell
- David and Goliath. Book by Malcolm Gladwell
- The Leader's Guide. Book by Eric Ries