

Máster Título Propio

Gestión de la Innovación Industrial



## Máster Título Propio Gestión de la Innovación Industrial

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/ingenieria/master/master-gestion-innovacion-industrial](http://www.techtitute.com/ingenieria/master/master-gestion-innovacion-industrial)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competencias

---

*pág. 14*

04

Dirección del curso

---

*pág. 18*

05

Estructura y contenido

---

*pág. 22*

06

Metodología

---

*pág. 34*

07

Titulación

---

*pág. 42*

# 01

# Presentación

Al entender a la Gestión de la Innovación como un instrumento directivo de primera magnitud que contribuye sustancialmente en el éxito y el desarrollo de la empresa y, de cualquier organización, es requerimiento indispensable dominar sus conceptos y herramientas para desenvolverse en entornos productivos como el de la industria 4.0, con una cultura y pensamiento innovador. Así como saber gestionar los recursos tanto humanos como económicos, con el fin de crear soluciones avanzadas y novedosas en la optimización de procesos; es tema per se de todo gestor de la innovación dentro de la empresa. Por ello, se ha creado un programa diseñado que profundiza específicamente en todos los principios y fundamentos del tema, bajo una metodología de comprobados resultados, basada en el *Relearning* y 100% online, para alcanzar la titulación en 12 meses.





“

*Desarrollate en Gestión de la Innovación Industrial e incorpora a tu práctica profesional los últimos avances en esta área tan importante para el mercado”*

Toda gestión inicia con una intención, un objetivo definido que para su cumplimiento debe ser desarrollado tomando en cuenta diferentes procesos y etapas. La diferenciación del profesional reposa en las ideas y su forma de ejecución. En el sector empresarial, para la dirección de los sistemas productivos y administrativos, es indispensable generar un pensamiento crítico e innovador, un perfil actualizado con el dominio de las nuevas herramientas y conocimientos que hacen eficiente al líder competente.

Contemplar las fortalezas competitivas de la empresa, para el desarrollo de nuevas ideas a través de mecanismos de trabajo individual y grupal. Es posible por medio del fomento de la cultura creativa, para gestionar la innovación en una organización, profundizar en los principios claves de la Industria 4.0, las tecnologías en las que se apoyan y la potencialidad de todas ellas en su aplicación a los distintos sectores productivos.

Para llegar a esa etapa, en este programa de actualización se desarrollarán todos los conocimientos relacionados con la Gestión de la Innovación Industrial, profundizando en metodologías y nuevos procesos que harán entender cómo la creatividad y la innovación se han convertido en los motores de la economía actual. Dominar la metodología *Design Thinking* como principal herramienta de creatividad e innovación en la empresa del siglo XXI y conocer los sistemas de gestión I+D+i, es parte de los objetivos que alcanzará el alumno al finalizar esta capacitación.

Por tanto, los profesionales serán capaces de generar valor desde diferentes perspectivas aportando soluciones progresistas en contextos de internacionalización. Además, el proceso de aprendizaje se desenvuelve completamente en línea con una duración de 12 meses, bajo una metodología *Relearning*, que les permite a los egresados capacitarse sin sacrificar actividades de su vida diaria, obteniendo la calidad y flexibilidad que necesita. Además, el programa cuenta con la participación de un prestigioso Director Invitado Internacional, que ofrecerá 10 exhaustivas *Masterclasses* para ahondar en las últimas tendencias en Gestión de la Innovación Industrial.

Este **Máster Título Propio en Gestión de la Innovación Industrial** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Ingeniería Industrial
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Un reconocido Director Invitado Internacional ofrecerá 10 exclusivas Masterclass sobre los avances más recientes en Gestión de la Innovación Industrial"*

“

*Esta titulación te brindará los conocimientos más actualizados en materia de diseño de productos y gestión de la innovación. Matricúlate ahora y titúlate en 12 meses”*

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*Domina las estrategias de Innovación en el Sector Público y Privado y las tendencias de futuro relacionadas con la innovación empresarial.*

*TECH Universidad FUNDEPOS te ofrece una innovadora metodología de estudio 100% en línea, basada en el relearning que te brindan un aprendizaje rápido y eficiente.*



# 02 Objetivos

Este Máster Título Propio en Gestión de la Innovación Industrial, tiene una serie de objetivos específicos y generales que se despliegan de una idea fundamental que es la de generar nuevos criterios en la gestión empresarial, con la puesta en marcha de modelos acordes a la nueva era digital y contemplando futuras tendencias de sistemas productivos sostenibles. El profesional desarrollará una serie de habilidades que le permitirán desenvolverse de manera eficiente en entornos organizacionales exigentes y modernos, gracias a los conocimientos dados en este programa.





“

*Profesionales con un pensamiento innovador son los que requiere el campo industrial. Tú también puedes potenciar tu perfil como gestor de la innovación. Esta es tu oportunidad. Inicia ahora”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Comprender el concepto de la innovación en el entorno empresarial para desarrollar soluciones efectivas implementando modelos eficientes
- ♦ Entender el momento actual y tendencias futuras relacionadas con la innovación empresarial
- ♦ Analizar el comportamiento del emprendedor y empresario en la evolución de los tiempos, para entender los modelos actuales
- ♦ Comprender el proceso de financiación de *Startups*, formas de capital y tipos de inversores en el marco de la creación de empresas
- ♦ Contemplar la sostenibilidad como concepto dentro de la gestión de la innovación industrial
- ♦ Analizar los aspectos fundamentales del diseño de sistemas productivos y el ciclo de vida del producto
- ♦ Conocer los aspectos fundamentales de la transformación digital de las empresas y su aprovechamiento para la Gestión de la Innovación
- ♦ Profundizar en las metodologías de la innovación especialmente *Desing Thinking*
- ♦ Desarrollar estrategias de comercio electrónico dentro de la gestión empresarial
- ♦ Profundizar en los sistemas de gestión I+D+i



## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Innovación

- ♦ Entender el concepto de innovación
- ♦ Identificar e implantar los diferentes modelos de innovación empresarial
- ♦ Identificar y priorizar los problemas y oportunidades de innovación
- ♦ Desarrollar soluciones innovadoras para la empresa
- ♦ Identificar y distinguir los riesgos relacionados con la innovación

### Módulo 2. Innovación e Iniciativa Emprendedora

- ♦ Conocer la evolución de la imagen del emprendedor y empresario en la sociedad según épocas y regiones
- ♦ Entender el fundamento intelectual de las herramientas para fomentar la innovación y el emprendimiento
- ♦ Analizar las tendencias de futuro relacionadas con la innovación empresarial
- ♦ Distinguir y analizar los diferentes tipos de innovación

### Módulo 3. Creación de Empresas

- ♦ Identificar las propias capacidades y motivaciones como emprendedor
- ♦ Identificar de forma práctica los aspectos básicos del proyecto empresarial de creación de una empresa
- ♦ Aplicar herramientas para desarrollar la creatividad de forma individual y grupal
- ♦ Identificar las principales fases del proceso de financiación
- ♦ Aplicar la metodología y modelos de diseño de productos y de innovación en casos concretos propuestos
- ♦ Explicar el ciclo de financiación de *Startups*, formas de capital y tipos de inversores
- ♦ Identificar los aspectos fundamentales de los ciclos de vida del producto y cliente
- ♦ Diseñar un plan de negocio para una organización real

### Módulo 4. Diseño de Productos y Gestión de la Innovación

- ♦ Identificar los aspectos fundamentales del diseño de sistemas productivos
- ♦ Aplicar criterios de innovación sostenible en el diseño de productos
- ♦ Analizar el ciclo de vida del diseño de productos y sus fases
- ♦ Diseñar procesos de gestión de organizaciones industriales que tengan en cuenta la innovación y la sostenibilidad
- ♦ Aplicar los criterios relacionados con el ciclo de vida del producto en la búsqueda de productos sostenibles
- ♦ Identificar las principales características de la innovación como estrategia empresarial desde la perspectiva sostenible

### Módulo 5. La Industria 4.0

- ♦ Analizar los orígenes de la llamada Cuarta Revolución Industrial y del concepto Industria 4.0
- ♦ Profundizar en los principios claves de la Industria 4.0, las tecnologías en las que se apoyan y la potencialidad de todas ellas en su aplicación a los distintos sectores productivos
- ♦ Identificar los aspectos fundamentales de la transformación digital de las empresas
- ♦ Entender la era virtual actual que vivimos y su capacidad de liderazgo, de lo que dependerá el éxito y supervivencia de los procesos de transformación digital en los que se involucre cualquier tipo de industria
- ♦ Seleccionar herramientas tecnológicas adecuadas para las situaciones propuestas

### Módulo 6. *Future Thinking*: ¿cómo transformar el hoy desde el mañana?

- ♦ Entender como la creatividad y la innovación se han convertido en los motores de la economía
- ♦ Capacidad de resolución de problemas en entornos novedosos y en contextos interdisciplinarios
- ♦ Saber gestionar el proceso de creación y puesta en práctica de ideas novedosas sobre temas determinados
- ♦ Adquirir conocimientos específicos para la gestión de las empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas

### **Módulo 7. Metodologías de la Innovación: *Desing Thinking***

- ♦ Comprender los principales retos de la transformación digital en cada ámbito de la empresa
- ♦ Dominar la metodología *Design Thinking* como principal herramienta de creatividad e innovación en la empresa del siglo XXI
- ♦ Entender el impacto del cambio constante en los negocios
- ♦ Distinguir y entender las principales tendencias de transformación que se están produciendo en las empresas actuales

### **Módulo 8. Innovación, *e-Logistics* y tecnología en la cadena de suministro**

- ♦ Identificar los cambios necesarios para la mejora en la gestión y dirección de la empresa, basado en la orientación de la estrategia al entorno digital
- ♦ Entender el entorno competitivo en el que se desarrolla nuestro negocio
- ♦ Implementar estrategias de digitalización de una industria, tomando las decisiones correctas para alcanzar los objetivos marcados
- ♦ Liderar procesos de cambio en la industria basados en la digitalización
- ♦ Llevar a cabo estrategias de comercio electrónico





### **Módulo 9. La transformación digital como estrategia 360°**

- ◆ Desarrollar una visión estratégica que permita liderar los procesos de cambio de la gestión de la innovación y de la transformación digital
- ◆ Dominar las distintas tendencias tecnológicas que están aconteciendo para tener una visión estratégica y global a la hora de aplicarlas en proyectos empresariales e industriales
- ◆ Establecer la estrategia digital, entendiendo ésta con una visión 360°, aplicada tanto a la experiencia del cliente como a la experiencia interna en la empresa

### **Módulo 10. Certificación y Auditoría I+D+i**

- ◆ Desarrollar las técnicas para el fomento del pensamiento creativo para gestionar la innovación en una organización
- ◆ Desarrollar procesos innovadores para la administración
- ◆ Evaluar los productos de manera que cumplan con los objetivos de la industria
- ◆ Conocer los sistemas de gestión I+D+i
- ◆ Conocer las fases de auditoría y certificación de los sistemas I+D+i

“ *Profundiza en las metodologías que fomentan el pensamiento creativo e innovador, para desenvolverse en entornos productivos* ”

# 03

# Competencias

Gracias al estudio de los conceptos más importantes para entender la Gestión de la Innovación Industrial, profundizados en este Máster Título Propio, el alumno podrá desarrollar una serie de competencias destinadas a convertirse en un gerente especializado y actualizado en transformación e iniciativa emprendedora. Así, destacará en su entorno laboral por ofrecer soluciones avanzadas adaptados a un contexto vanguardista, sostenible y tecnológico. Con una visión estratégica para impulsar nuevos proyectos, fomentados bajo un pensamiento creativo y adaptados a los sistemas de gestión y auditorías.





“

*Desarrolla las mejores competencias para convertirte en un gran líder empresarial gracias a este Máster Título Propio”*



## Competencias generales

---

- ♦ Implementar el concepto de innovación en los proyectos de gestión empresarial
- ♦ Integrar en sus procesos herramientas que fomenten la innovación y el emprendimiento
- ♦ Aplicar las diferentes metodologías y modelos de diseño de productos implementando la innovación
- ♦ Diseñar proyectos teniendo en cuenta el ciclo de vida de los productos y sus fases
- ♦ Dominar los conceptos y principios claves de la industria 4.0
- ♦ Resolución de problemas en entornos novedosos y en contextos interdisciplinarios
- ♦ Comprender las tendencias de transformación en las empresas de la actualidad
- ♦ Liderar procesos productivos y administrativos novedosos en la industria basados en la digitalización





## Competencias específicas

---

- ◆ Identificar los problemas y oportunidades de innovación
- ◆ Dominar herramientas que fomentan la innovación y el emprendimiento
- ◆ Integrar el *Design Thinking* como principal herramienta de creatividad e innovación en la empresa del siglo XXI
- ◆ Diseñar un plan de negocio para una organización real
- ◆ Aplicar criterios de innovación sostenible en el diseño de productos
- ◆ Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el desarrollo de los procesos industriales
- ◆ Gestionar de forma eficiente el proceso de creación y puesta en práctica de ideas novedosas
- ◆ Conocer muy bien la competencia y el público objetivo
- ◆ Desarrollar una estrategia digital con visión 360°, para mejorar la experiencia del cliente y de la empresa
- ◆ Desenvolverse en los sistemas de gestión I+D+i

# 04

## Dirección del curso

En su compromiso por ofrecer las titulaciones universitarias más completas y actualizadas del panorama académico, TECH realiza un minucioso proceso para conformar sus claustros docentes. Gracias a esto, el presente Máster Título Propio cuenta con la participación de auténticas referencias en el campo de la Gestión de la Innovación Industrial. De esta forma, han creado diversos materiales didácticos que destacan tanto por su calidad como plena aplicabilidad a las exigencias del mercado laboral actual. Así, los ingenieros accederán a una experiencia académica de primer nivel que optimizará su praxis diaria y mejorará sus perspectivas laborales de forma significativa.





“

*Accederás a un plan de estudios diseñado por auténticos expertos en el campo de la Gestión de la Innovación Industrial”*

## Director Invitado Internacional

Con más de 30 años de experiencia profesional, Matthew Sinclair se ha convertido en un prestigioso especialista en el ámbito de la **Tecnología, Ingeniería de Software y Proyectos Startups**. Sus sólidos conocimientos sobre estas áreas junto a sus cualidades le han permitido ejercer su labor en instituciones de referencia en países como **Australia** o **Estados Unidos**.

De esta forma, ha ocupado roles de relevancia entre los que destaca haber sido Director de Ingeniería en Distrá, una empresa dedicada a aplicaciones de **conmutación de transacciones Electronic Funds Transfer**. Así pues, ha desarrollado estrategias avanzadas empleando **tecnología de última generación** para mejorar la eficiencia de los servicios. Entre sus principales aportaciones, se encuentra haber transformado a un equipo de 15 experimentados ingenieros en un **grupo de I+D+i** capaz de desarrollar productos de elevada calidad antes de los plazos establecidos por los clientes.

En lo que respecta a su faceta como **emprendedor tecnológico**, destaca su contribución a la fundación de la entidad SaveMail. Se trata de un **repositorio en línea** destinado al almacenamiento de documentos relevantes de las empresas, que permite a los trabajadores acceder de forma segura a informaciones claves como **extractos bancarios, facturas, contraseñas o avisos de tarifas**. A su vez, otro de sus proyectos más significativos ha sido la creación de la plataforma Tilles. Esta página web permite a los clientes adquirir **entradas** a una amplia gama de eventos culturales desde sus **teléfonos móviles inteligentes**. De esta forma, los ciudadanos evitan largas colas y disfrutan de una experiencia de usuario mucho más satisfactoria.

Cabe destacar que, en su compromiso con la excelencia, participa como ponente regularmente en **conferencias científicas** a nivel internacional para compartir sus hallazgos, valoración personal y asesoramiento en materias como la **Inteligencia Artificial**, las últimas tendencias en **Neurodiversidad** o incluso **emprendimientos digitales en Facebook**.



## D. Sinclair, Matthew

---

- ♦ Vicepresidente de Ingeniería en Boston Consulting Group, Londres, Reino Unido
- ♦ Director de Tecnología de Geodica en Londres y Sydney
- ♦ Director de Ingeniería de BCG Digital Ventures en Londres, Reino Unido
- ♦ Director de Ingeniería en Distra de Sydney, Australia
- ♦ Jefe de Tecnología de Trust Centre en Australia
- ♦ Cofundador de SaveMail en Australia
- ♦ Cofundador de Tillless en Australia
- ♦ Grado Universitario en Ciencias de la Información por la Universidad de Newcastle
- ♦ Máster Título Propio en Administración de Empresas por la Escuela de Administración y Negocios de Australia

“

*Gracias a TECH Universidad FUNDEPOS podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”*

# 05

## Estructura y contenido

Este Máster Título Propio en Gestión de la Innovación Industrial ha sido estructurado en 10 módulos especializados, mediante los cuales el alumno podrá ahondar en los aspectos fundamentales de la innovación industrial, como en desarrollar habilidades en el manejo de metodologías, técnicas y herramientas que fomenten el pensamiento creativo e innovador dentro de la gestión empresarial y en sus procesos. Gracias a la variedad de recursos multimedia y la metodología *Relearning*, los contenidos son comprendidos de forma rápida y dinámica, contando con diversos formatos tanto audiovisuales como escritos, disponibles desde el primer día para su consulta.





“

*Los contenidos más actualizados con relación a la innovación e iniciativa emprendedora, lo tienes en este Máster Título Propio”*

## Módulo 1. Innovación

- 1.1. La innovación
  - 1.1.1. Innovación y errores de concepto
  - 1.1.2. Premisas básicas de la innovación
  - 1.1.3. Redefinición de la innovación
  - 1.1.4. Errores comunes
    - 1.1.4.1. Caer en la trampa de la consistencia y el compromiso
    - 1.1.4.2. Confundir problemas técnicos con problemas de innovación
    - 1.1.4.3. Desarrollar soluciones tácticas para problemas estratégicos y viceversa
- 1.2. Pensamiento y cultura Innovadora
  - 1.2.1. El talento necesario para innovar
    - 1.2.1.1. El mito del experto
    - 1.2.1.2. En la variedad está el éxito
    - 1.2.1.3. El talento de las empresas innovadoras
    - 1.2.1.4. Perfil ideal del director de innovación de una empresa
  - 1.2.2. La cultura colaborativa
    - 1.2.2.1. Sin colaboración no existe la innovación
    - 1.2.2.2. Hacia una cultura de colaboración
    - 1.2.2.3. Valores
  - 1.2.3. Modelos para sembrar una cultura de innovación
- 1.3. Las habilidades blandas como motor de la innovación
  - 1.3.1. La revolución de las habilidades blandas
    - 1.3.1.1. La revolución 4.0
    - 1.3.1.2. La revolución blanda
    - 1.3.1.3. Las habilidades blandas
    - 1.3.1.4. Habilidades blandas Vs. Habilidades duras
  - 1.3.2. Las habilidades blandas
    - 1.3.2.1. Las habilidades blandas necesarias para la innovación
    - 1.3.2.2. Desarrollo de habilidades blandas para innovar en ti
    - 1.3.2.3. Desarrollo de habilidades blandas para innovar en los negocios
- 1.4. Ecosistemas de innovación
  - 1.4.1. El ecosistema de innovación
    - 1.4.1.1. La triple y cuádruple hélice
    - 1.4.1.2. Protagonistas de los ecosistemas de innovación
    - 1.4.1.3. Construcción de un ecosistema de innovación para un negocio
  - 1.4.2. Innovación abierta
    - 1.4.2.1. Beneficios y debilidades de los distintos modelos
    - 1.4.2.2. ¿Cuándo y cuánto conviene abrir la innovación
    - 1.4.2.3. Ejemplos
  - 1.4.3. Principales herramientas de innovación colaborativa
    - 1.4.3.1. Herramientas análogas
    - 1.4.3.2. Herramientas digitales
    - 1.4.3.3. Proceso de elección para el negocio
- 1.5. Sistema de innovación empresarial
  - 1.5.1. Sistemas de innovación
    - 1.5.1.1. La importancia del tamaño
    - 1.5.1.2. El sistema de innovación, un traje a medida para nuestra organización
    - 1.5.1.3. Tipos de sistemas de innovación
  - 1.5.2. El ciclo de innovación
    - 1.5.2.1. El método científico
    - 1.5.2.2. Fases del ciclo de innovación
    - 1.5.2.3. Gestión del fracaso
  - 1.5.3. Elementos fundamentales de un sistema
    - 1.5.3.1. Gestión del conocimiento
    - 1.5.3.2. Medir la innovación
    - 1.5.3.3. Financiar la innovación
- 1.6. Identificación de problemas y oportunidades de Innovación
  - 1.6.1. Identificación de problemas
    - 1.6.1.1. Problemas operativos y estratégicos
    - 1.6.1.2. Clasificación de problemas
    - 1.6.1.3. Cómo elaborar un mapa de problemas

- 1.6.2. Priorización de problemas
  - 1.6.2.1. Descartando problemas técnicos
  - 1.6.2.2. La matriz de priorización
  - 1.6.2.3. Ejercicios grupales
- 1.6.3. Disección de problemas y definición de retos
  - 1.6.3.1. Problemas vs. Retos
  - 1.6.3.2. Disección de problemas
  - 1.6.3.3. Definición de retos
  - 1.6.3.4. Dimensionamiento de retos (potencial retorno)
- 1.7. Desarrollo de soluciones innovadoras
  - 1.7.1. Diseño de soluciones innovadoras
    - 1.7.1.1. Técnicas de creatividad
    - 1.7.1.2. *Building blocks* para innovar
    - 1.7.1.3. Entrenamiento en creatividad
  - 1.7.2. Identificación de riesgos
    - 1.7.2.1. Riesgos de generación
    - 1.7.2.2. Riesgos de mercado
    - 1.7.2.3. Riesgos financieros
    - 1.7.2.4. Matriz de priorización de soluciones hipotéticas
  - 1.7.3. Experimentación y validación iterativa
    - 1.7.3.1. Razonamiento para experimentar y no encuestar
    - 1.7.3.2. Diseño de pruebas y experimentos según tipo de riesgo
    - 1.7.3.3. Medición de resultados, análisis, conclusiones e iteración
- 1.8. Estrategias de innovación en el sector público
  - 1.8.1. Estrategias y tácticas públicas de innovación
    - 1.8.1.1. Políticas Públicas de Fomento de la Innovación
    - 1.8.1.2. Acciones públicas para el impulso de la Innovación
    - 1.8.1.3. Beneficios tributarios o financieros
  - 1.8.2. Sistemas y planes de innovación regionales
    - 1.8.2.1. Diagnóstico regional de innovación
    - 1.8.2.2. Foco de un sistema o plan de innovación regional
    - 1.8.2.3. Diseño de sistemas y planes de innovación regionales
  - 1.8.3. Entidades pública de fomento a la innovación
    - 1.8.3.1. Otros
    - 1.8.3.2. Centros de investigación públicos
    - 1.8.3.3. Parques de innovación públicos
    - 1.8.3.4. Empresas públicas innovadoras
- 1.9. Desarrollos urbanos sostenibles innovadores e inteligentes (*Smart Cities*)
  - 1.9.1. Fomento de la innovación en el desarrollo sostenible e inteligente
    - 1.9.1.1. La innovación como motor del desarrollo sostenible
    - 1.9.1.2. Estrategias nacionales de desarrollo sostenible
    - 1.9.1.3. Impactos buscados
  - 1.9.2. La innovación de las ciudades inteligentes
    - 1.9.2.1. *Smart Cities*
    - 1.9.2.2. La innovación en el desarrollo de las ciudades
    - 1.9.2.3. Fomento del ecosistema innovador de las ciudades
    - 1.9.2.4. La cooperación Público Privada
  - 1.9.3. La innovación en las Regiones Inteligentes
    - 1.9.3.1. La innovación en el desarrollo de las regiones
    - 1.9.3.2. Fomento del ecosistema innovador de las regiones
    - 1.9.3.3. El impacto de las regiones inteligentes
- 1.10. Financiación pública de la innovación
  - 1.10.1. Financiar la Innovación
    - 1.10.1.1. Razones para la financiación
    - 1.10.1.2. Objetivos de la financiación de la innovación
    - 1.10.1.3. Beneficios de financiar la innovación
  - 1.10.2. Financiación pública de la innovación
    - 1.10.2.1. La financiación pública
    - 1.10.2.2. Fuentes de financiación europea
    - 1.10.2.3. Impacto de proyectos financiados con financiación Pública

## Módulo 2. Innovación e Iniciativa Emprendedora

- 2.1. Introducción a la investigación en *Entrepreneurship*
  - 2.1.1. Iniciativa emprendedora
  - 2.1.2. Virtudes y defectos de un plan de negocio
- 2.2. Introducción a la investigación en innovación
  - 2.2.1. Semblanza histórica de la innovación empresarial
  - 2.2.2. Procesos de transferencia tecnológica
- 2.3. Creatividad
  - 2.3.1. El marco teórico de la ideación y creación
  - 2.3.2. Creatividad e innovación
  - 2.3.3. Empresas creativas
  - 2.3.4. Herramientas creativas
  - 2.3.5. Selección de ideas
- 2.4. Emprendimientos ágiles
  - 2.4.1. El modelo *Lean Startup*
  - 2.4.2. Desarrollo de productos y servicios con *Agile*
  - 2.4.3. DevOps en los emprendimientos TIC
- 2.5. Gestión de la innovación
  - 2.5.1. Análisis de los tipos de innovación
  - 2.5.2. Palancas de la innovación
  - 2.5.3. Alcance de la innovación
  - 2.5.4. Análisis comparado de casos de innovación
  - 2.5.5. Gestión del I+D
- 2.6. Contexto emprendedor: sociedad de la información
  - 2.6.1. El emprendedor y su tiempo
  - 2.6.2. Oportunidades y retos del emprendedor contemporáneo

- 2.7. Globalización
  - 2.7.1. La globalización
  - 2.7.2. Abogado y detractores
  - 2.7.3. Influencia en el proyecto emprendedor
  - 2.7.4. Análisis económico de los entornos internacionales
- 2.8. Gestión de proyectos
  - 2.8.1. El plan de negocio
  - 2.8.2. Gestión convencional de proyectos
  - 2.8.3. Gestión ágil de proyectos
- 2.9. Intraemprendimiento
  - 2.9.1. Especificidades del intraemprendimiento
  - 2.9.2. Análisis comparado de casos de intraemprendimiento
- 2.10. Tendencias de futuro
  - 2.10.1. Nuevos nichos de emprendimiento
  - 2.10.2. Emprendimiento social
  - 2.10.3. Emprendimiento por seniors

## Módulo 3. Creación de Empresas

- 3.1. Espíritu emprendedor
  - 3.1.1. Emprendedor
  - 3.1.2. Características del emprendedor
  - 3.1.3. Tipos de emprendedores
- 3.2. Emprender y trabajar en equipo
  - 3.2.1. Trabajo en equipo
  - 3.2.2. Características del trabajo en equipo
  - 3.2.3. Ventajas y desventajas de trabajar en equipo
- 3.3. Creación de una empresa
  - 3.3.1. Ser empresario
  - 3.3.2. Concepto y modelo de empresa
  - 3.3.3. Etapas del proceso de creación de empresas

- 3.4. Componentes básicos de una empresa
  - 3.4.1. Distintos enfoques
  - 3.4.2. Los 8 componentes de una empresa
    - 3.4.2.1. Clientes
    - 3.4.2.2. Entorno
    - 3.4.2.3. Tecnología
    - 3.4.2.4. Recursos materiales
    - 3.4.2.5. Recursos humanos
    - 3.4.2.6. Finanzas
    - 3.4.2.7. Redes empresariales
    - 3.4.2.8. Oportunidad
- 3.5. Propuesta de valor
  - 3.5.1. La propuesta de valor
  - 3.5.2. Generación de ideas
  - 3.5.3. Recomendaciones generales de propuestas de valor
- 3.6. Herramientas de ayuda para el emprendedor
  - 3.6.1. *Lean Startup*
  - 3.6.2. *Design Thinking*
  - 3.6.3. *Open Innovation*
- 3.7. *Lean Startups*
  - 3.7.1. *Lean Startup*
  - 3.7.2. La metodología *Lean Startup*
  - 3.7.3. Fases por las que atraviesa una *Startup*
- 3.8. Secuencia en el planteamiento de negocio
  - 3.8.1. Validar hipótesis
  - 3.8.2. PMV: Producto Mínimo Viable
  - 3.8.3. Medir: *Lean Analytics*
  - 3.8.4. Pivotar o perseverar

- 3.9. Innovar
  - 3.9.1. Innovación
  - 3.9.2. La capacidad de innovar, la creatividad y el crecimiento
  - 3.9.3. El ciclo de innovación
- 3.10. Creatividad
  - 3.10.1. La creatividad como habilidad
  - 3.10.2. El proceso de creatividad
  - 3.10.3. Tipos de creatividad

#### Módulo 4. Diseño de Productos y Gestión de la Innovación

- 4.1. QFD en Diseño y Desarrollo del producto (*Quality Function Deployment*)
  - 4.1.1. De la voz del cliente a los requerimientos técnicos
  - 4.1.2. La casa de la Calidad. Fases para su desarrollo
  - 4.1.3. Ventajas y limitaciones
- 4.2. *Design Thinking* (Pensamiento de Diseño)
  - 4.2.1. Diseño, necesidad, tecnología y estrategia
  - 4.2.2. Etapas del proceso
  - 4.2.3. Técnicas y herramientas utilizadas
- 4.3. Ingeniería concurrente
  - 4.3.1. Fundamentos de la ingeniería concurrente
  - 4.3.2. Metodologías de la ingeniería concurrente
  - 4.3.4. Herramientas utilizadas
- 4.4. Programa. Planificación y definición
  - 4.4.1. Requerimientos. Gestión de la calidad
  - 4.4.2. Fases de desarrollo. Gestión del tiempo
  - 4.4.3. Materiales, factibilidad, procesos. Gestión del coste
  - 4.4.4. Equipo de proyecto. Gestión de los recursos humanos
  - 4.4.5. Información. Gestión de las comunicaciones
  - 4.4.6. Análisis de riesgos. Gestión del riesgo

- 4.5. Producto. Su diseño (CAD) y desarrollo
  - 4.5.1. Gestión de la información. PLM. Ciclo de vida del producto
  - 4.5.2. Modos y efectos de fallo del producto
  - 4.5.3. Construcción CAD. Revisiones
  - 4.5.4. Planos de producto y fabricación
  - 4.5.5. Verificación diseño
- 4.6. Prototipos. Su desarrollo
  - 4.6.1. Prototipado rápido
  - 4.6.2. Plan de control
  - 4.6.3. Diseño de experimentos
  - 4.6.4. Análisis de los sistemas de medida
- 4.7. Proceso productivo. Diseño y desarrollo
  - 4.7.1. Modos y efectos de fallo del proceso
  - 4.7.2. Diseño y construcción de utillajes de fabricación
  - 4.7.3. Diseño y construcción de utillajes de control (galgas)
  - 4.7.4. Fase de ajustes
  - 4.7.5. Puesta en planta producción
  - 4.7.6. Evaluación inicial del proceso
- 4.8. Producto y proceso. Su validación
  - 4.8.1. Evaluación de los sistemas de medición
  - 4.8.2. Ensayos de validación
  - 4.8.3. Control estadístico del proceso (SPC)
  - 4.8.4. Certificación producto
- 4.9. Gestión del Cambio. Mejora y acciones correctivas
  - 4.9.1. Tipos de cambio
  - 4.9.2. Análisis de la variabilidad, mejora
  - 4.9.3. Lecciones aprendidas y prácticas probadas
  - 4.9.4. Proceso del cambio
- 4.10. Innovación y transferencia tecnológica
  - 4.10.1. Propiedad intelectual
  - 4.10.2. Innovación
  - 4.10.3. Transferencia tecnológica

## Módulo 5. La industria 4.0

- 5.1. Definición de Industria 4.0
  - 5.1.1. Características
- 5.2. Beneficios de la Industria 4.0
  - 5.2.1. Factores clave
  - 5.2.2. Principales ventajas
- 5.3. Revoluciones industriales y visión de futuro
  - 5.3.1. Las revoluciones industriales
  - 5.3.2. Factores clave en cada revolución
  - 5.3.3. Principios tecnológicos base de posibles nuevas revoluciones
- 5.4. La transformación digital de la industria
  - 5.4.1. Características de la digitalización de la industria
  - 5.4.2. Tecnologías disruptivas
  - 5.4.3. Aplicaciones en la industria
- 5.5. Cuarta revolución industrial. Principios clave de la Industria 4.0
  - 5.5.1. Definiciones
  - 5.5.2. Principios clave y aplicaciones
- 5.6. Industria 4.0 e Internet Industrial
  - 5.6.1. Origen del IloT
  - 5.6.2. Funcionamiento
  - 5.6.3. Pasos a seguir para su implantación
  - 5.6.4. Beneficios
- 5.7. Principios de "Fábrica Inteligente"
  - 5.7.1. La fábrica inteligente
  - 5.7.2. Elementos que definen una fábrica inteligente
  - 5.7.3. Pasos para desplegar una fábrica inteligente
- 5.8. El estado de la Industria 4.0
  - 5.8.1. El estado de la industria 4.0 en diferentes sectores
  - 5.8.2. Barreras para la implantación de la industria 4.0
- 5.9. Desafíos y riesgos
  - 5.9.1. Análisis DAFO
  - 5.9.2. Retos y desafíos

- 5.10. Papel de las capacidades tecnológicas y el factor humano
  - 5.10.1. Tecnologías disruptivas de la Industria 4.0
  - 5.10.2. La importancia del factor humano. Factor clave

## Módulo 6. *Future Thinking*: ¿cómo transformar el hoy desde el mañana?

- 6.1. Metodología *Futures Thinking*
  - 6.1.1. El *Futures Thinking*
  - 6.1.2. Beneficios del uso de esta metodología
  - 6.1.3. El papel del "futurista" en la empresa creativa
- 6.2. Señales de cambio
  - 6.2.1. La señal de cambio
  - 6.2.2. Identificación de las señales de cambio
  - 6.2.3. La interpretación de las señales
- 6.3. Tipos de futuros
  - 6.3.1. Viaje al pasado
  - 6.3.2. Los cuatro tipos de futuros
  - 6.3.3. Aplicación de la metodología *Futures Thinking* en el trabajo
- 6.4. *Future Forecasting*
  - 6.4.1. En busca de *Drivers*
  - 6.4.2. Cómo crear una previsión de futuro
  - 6.4.3. Cómo escribir un futuro escenario
- 6.5. Técnicas de estimulación mental
  - 6.5.1. Pasado, futuro y empatía
  - 6.5.2. Hechos vs. Experiencia
  - 6.5.3. Caminos alternativos
- 6.6. Previsión colaborativa
  - 6.6.1. El futuro como un juego
  - 6.6.2. *Future Wheel*
  - 6.6.3. El futuro desde distintos enfoques

- 6.7. Victorias épicas
  - 6.7.1. Del descubrimiento a la propuesta de innovación
  - 6.7.2. La victoria épica
  - 6.7.3. La equidad en el juego del futuro
- 6.8. Futuros preferentes
  - 6.8.1. El futuro preferente
  - 6.8.2. Técnicas
  - 6.8.3. Trabajar desde el futuro hacia atrás
- 6.9. De la predicción a la acción
  - 6.9.1. Imágenes del futuro
  - 6.9.2. Artefactos del futuro
  - 6.9.3. Hoja de ruta
- 6.10. ODS. Una visión global y multidisciplinar del futuro
  - 6.10.1. Desarrollo sostenible como objetivo mundial
  - 6.10.2. La gestión del ser humano en la naturaleza
  - 6.10.3. Sostenibilidad social

## Módulo 7. Metodologías de la Innovación: *Desing Thinking*

- 7.1. *Design Thinking*: innovación centrada en las personas
  - 7.1.1. Entender los principios fundamentales del *Design Thinking*
  - 7.1.2. Objetivos y limitaciones
  - 7.1.3. Beneficios, dentro del contexto actual
- 7.2. Fases del *Design Thinking*
  - 7.2.1. Comprender el flujo de desarrollo de esta metodología
  - 7.2.2. Desafíos en cada una de las fases de un proyecto
  - 7.2.3. Errores y mala praxis
- 7.3. Metodologías de investigación en *Design Thinking* I
  - 7.3.1. Metodologías I
  - 7.3.2. Objetivos, beneficios y limitaciones I
  - 7.3.3. Aplicación en la práctica I

- 7.4. Metodologías de investigación en *Design Thinking* II
  - 7.4.1. Metodologías II
  - 7.4.2. Objetivos, beneficios y limitaciones II
  - 7.4.3. Aplicación en la práctica II
- 7.5. El *Customer Journey*
  - 7.5.1. El *Customer Journey*
  - 7.5.2. Objetivos, beneficios y casos de uso
  - 7.5.3. Aplicación en la práctica
- 7.6. Flujo de trabajo en *Design Thinking* I: la inmersión
  - 7.6.1. Objetivos
  - 7.6.2. Procedimiento
  - 7.6.3. Desafíos y buenas prácticas
- 7.7. Flujo de trabajo en *Design Thinking* II: la ideación
  - 7.7.1. Objetivos
  - 7.7.2. Procedimiento
  - 7.7.3. Desafíos y buenas prácticas
- 7.8. Flujo de trabajo en *Design Thinking* III: la implementación
  - 7.8.1. Objetivos
  - 7.8.2. Procedimiento
  - 7.8.3. Desafíos y buenas prácticas
- 7.9. Flujo de trabajo en *Design Thinking* IV: testado y cierre
  - 7.9.1. Objetivos
  - 7.9.2. Procedimiento
  - 7.9.3. Desafíos y precauciones previas a la implementación de soluciones
- 7.10. Buenas y malas prácticas en *Design thinking*
  - 7.10.1. Riesgos y errores más habituales en la práctica del *Design Thinking*
  - 7.10.2. Casos en los que no debemos aplicar esta metodología
  - 7.10.3. Recomendaciones finales y *checklist*

## Módulo 8. Innovación, e-Logistics y tecnología en la cadena de suministro

- 8.1. Ingeniería de procesos e ingeniería de productos
  - 8.1.1. Estrategias de innovación
  - 8.1.2. Innovación abierta
  - 8.1.3. Organización y cultura innovadoras
  - 8.1.4. Equipos multifuncionales
- 8.2. Lanzamiento e industrialización de nuevos productos
  - 8.2.1. Diseño de nuevos productos
  - 8.2.2. *Lean Design*
  - 8.2.3. Industrialización de nuevos productos
  - 8.2.4. Fabricación y montaje
- 8.3. *Digital e-Commerce Management*
  - 8.3.1. Nuevos modelos de negocio e-Commerce
  - 8.3.2. Planificación y desarrollo de un plan estratégico de comercio electrónico
  - 8.3.3. Estructura tecnológica en e-Commerce
- 8.4. Operaciones y logística en el comercio electrónico
  - 8.4.1. Gestión digital del punto de venta
  - 8.4.2. *Contact Center Management*
  - 8.4.3. Automatización en la gestión y seguimiento de procesos
- 8.5. e-Logistics. B2C y B2B
  - 8.5.1. e-Logistics
  - 8.5.2. El B2C: e-Fulfillment, la última milla
  - 8.5.3. El B2B: e-Procurement. MarketPlaces
- 8.6. *Digital Pricing*
  - 8.6.1. Medios y pasarelas de pago online
  - 8.6.2. Promociones electrónicas
  - 8.6.3. Temporización digital de precios

- 8.6.4. *e-Auctions*
- 8.7. Aspectos legales del *e-Commerce*
  - 8.7.1. Normativa de la UE y de España
  - 8.7.2. Protección de datos
  - 8.7.3. Aspectos fiscales del *e-Commerce*
  - 8.7.4. Condiciones Generales de Venta
- 8.8. El almacén en el *e-Commerce*
  - 8.8.1. Peculiaridades del almacén en el *e-Commerce*
  - 8.8.2. Diseño y planificación del almacén
  - 8.8.3. Infraestructuras. Equipos fijos y móviles
  - 8.8.4. Zonificación y ubicaciones
- 8.9. El diseño de la tienda online
  - 8.9.1. Diseño y usabilidad
  - 8.9.2. Funcionalidades más comunes
  - 8.9.3. Alternativas tecnológicas
- 8.10. *Supply Chain Management* y tendencias de futuro
  - 8.10.1. Futuro del *e-Business*
  - 8.10.2. La realidad hoy y futuro del *e-Commerce*
  - 8.10.3. Modelos Operativos SC para Empresas Globales

## Módulo 9. La transformación digital como estrategia 360°

- 9.1. Estrategia 360°
  - 9.1.1. *Brand Awareness*
  - 9.1.2. *Content Mapping* y *Customer Journey*
  - 9.1.3. Estrategia *Always on*
- 9.2. *Rebranding*
  - 9.2.1. *Rebranding*
  - 9.2.2. ¿Cuándo aplicar una estrategia de *Rebranding*?
  - 9.2.3. ¿Cómo aplicar una estrategia de *Rebranding*?
- 9.3. *HR Marketing*
  - 9.3.1. *Recruitment Marketing*
  - 9.3.2. Fases del *HR Marketing*
  - 9.3.3. Estrategia de comunicación: interna y externa

- 9.4. Marketing relacional
  - 9.4.1. Marketing relacional
  - 9.4.2. *Inbound Marketing*
  - 9.4.3. Herramientas
- 9.5. Comunidades y ecosistemas de innovación
  - 9.5.1. Ecosistemas de innovación
  - 9.5.2. Tipos de perfiles
  - 9.5.3. Claves para tener una comunidad interna y externa
- 9.6. *Social Selling*
  - 9.6.1. *Social selling*
  - 9.6.2. ¿Cómo aplicar una estrategia de *Social Selling*?
  - 9.6.3. Aplicaciones basadas en el *social selling*
- 9.7. Marketing experiencial
  - 9.7.1. Marketing experiencial
  - 9.7.2. Objetivos en una campaña de marketing experiencial
  - 9.7.3. Uso de la tecnología en el marketing experiencial
- 9.8. *Branded Content* y publicidad nativa
  - 9.8.1. *Branded Content* y *Debranding*
  - 9.8.2. *Content marketing* vs. *Brand Journalism*
  - 9.8.3. Publicidad nativa
- 9.9. *Real Time Marketing*
  - 9.9.1. *Real Time Marketing*
  - 9.9.2. Preparación de una campaña de *Real Time Marketing*
  - 9.9.3. La personalización como concepto clave
  - 9.9.4. Responsabilidad social corporativa
- 9.10. Indicadores clave del rendimiento (KPI) en la era digital
  - 9.10.1. Indicadores organizacionales
  - 9.10.2. Indicadores de innovación
  - 9.10.3. Indicadores de Marketing

## Módulo 10. Certificación y Auditoría I+D+i

- 10.1. Pensamiento creativo: innovación
  - 10.1.1. La innovación en la empresa tecnológica
  - 10.1.2. Técnicas de fomento de la creatividad
  - 10.1.3. Proceso de concepción de ideas innovadoras
- 10.2. Ingeniería de procesos e ingeniería de productos
  - 10.2.1. Estrategias de innovación
  - 10.2.2. Innovación abierta
  - 10.2.3. Organización y cultura innovadoras
  - 10.2.4. Equipos multifuncionales
- 10.3. Lanzamiento e industrialización de nuevos productos
  - 10.3.1. Diseño de nuevos productos
  - 10.3.2. Diseño eficiente
  - 10.3.3. Industrialización de nuevos productos
  - 10.3.4. Fabricación y montaje
- 10.4. Sistemas de gestión de la Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.4.1. Requisitos de un sistema de gestión de la Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.4.2. Línea de acción, actividad, proceso y procedimiento
  - 10.4.3. Marco recomendado para la gestión de la Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
- 10.5. Auditoría y certificación de la Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.5.1. Principios básicos de las auditorías de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.5.2. Fases de una auditoría de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.5.3. Certificaciones en el ámbito de la Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.5.4. Certificación de sistemas de gestión de la Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
- 10.6. Herramientas para la gestión de la Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.6.1. Diagrama causa-efecto para Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.6.2. Selección ponderada para Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.6.3. Diagrama de Pareto para Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.6.4. Matriz de prioridades para Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
- 10.7. Evaluación comparativa aplicado a Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.7.1. Tipos de evaluación comparativa
  - 10.7.2. El proceso de evaluación comparativa en Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.7.3. Metodología del proceso de evaluación comparativa aplicado a la Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.7.4. Ventajas de la evaluación comparativa
- 10.8. Reingeniería para la innovación radical de los procedimientos de negocio de la empresa
  - 10.8.1. Orígenes y evolución de la reingeniería de procesos
  - 10.8.2. Objetivos de la reingeniería
  - 10.8.3. Enfoque correcto de la reingeniería
- 10.9. Dirección y administración de proyectos de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.9.1. Elementos que componen un proyecto de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.9.2. Etapas más significativas de un proyecto de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.9.3. Procesos para la gestión de proyectos de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
- 10.10. Gestión de la calidad en proyectos de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.10.1. El sistema de gestión de la calidad en proyectos de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.10.2. Planes de calidad en los proyectos de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i
  - 10.10.3. Contenido de un plan de calidad de proyectos de Investigación, desarrollo e innovación I+D+i



“

*Conocerás las más útiles herramientas de ayuda para el emprendedor para generar propuestas de valor únicas. No dejes pasar esta oportunidad. Ahora es tu momento”*

06

# Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH Universidad FUNDEPOS podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.*



*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH Universidad FUNDEPOS es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción.

A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

TECH Universidad FUNDEPOS aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

En TECH Universidad FUNDEPOS se aprende con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH Universidad FUNDEPOS. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



#### Prácticas de habilidades y competencias

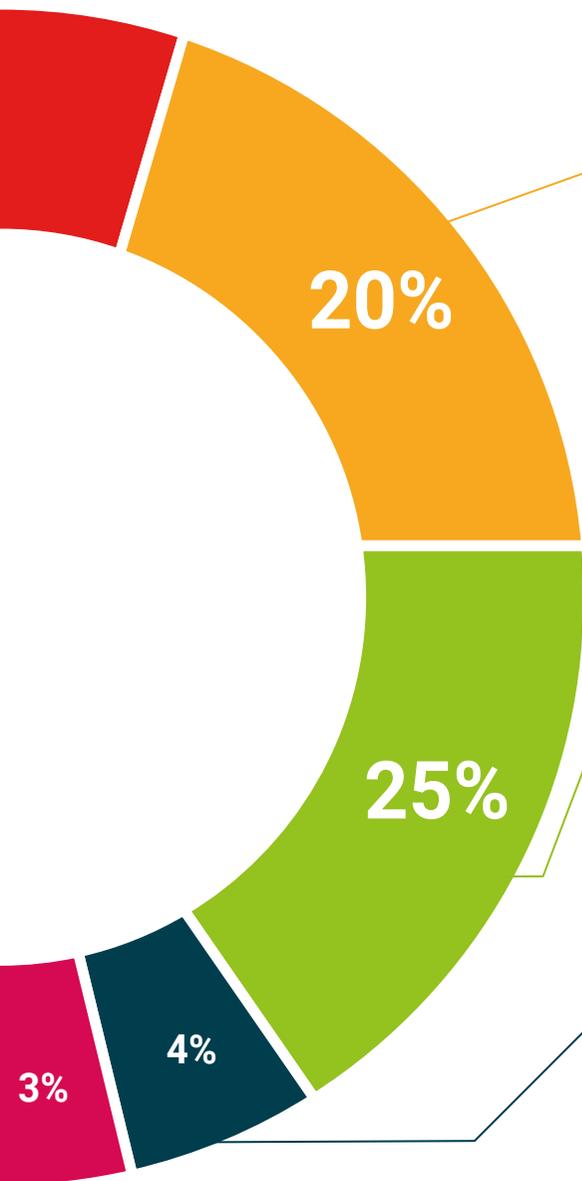
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH Universidad FUNDEPOS el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





**Case studies**

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Resúmenes interactivos**

El equipo de TECH Universidad FUNDEPOS presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



**Testing & Retesting**

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



07

# Titulación

El Máster Título Propio en Gestión de la Innovación Industrial garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS..



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*



salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente calidad  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas

**tech** universidad  
FUNDEPOS

## Máster Título Propio Gestión de la Innovación Industrial

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Máster Título Propio

## Gestión de la Innovación Industrial

