Guía docente
205244 - VCII - Validación y Comunicación de Ideas Innovadoras

Última modificación: 19/04/2023

Unidad responsable: Escuela Superior de Ingenierías Industrial, Aeroespacial y Audiovisual de Terrassa
Unidad que imparte: 758 - EPC - Departamento de Ingeniería de Proyectos y de la Construcción.

Titulación:
GRADO EN INGENIERÍA DE SISTEMAS AUDIOVISUALES (Plan 2009). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA DE TECNOLOGÍA Y DISEÑO TEXTIL (Plan 2009). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA ELÉCTRICA (Plan 2009). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA ELECTRÓNICA INDUSTRIAL Y AUTOMÁTICA (Plan 2009). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA MECÁNICA (Plan 2009). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA QUÍMICA (Plan 2009). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DEL PRODUCTO (Plan 2010). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS AEROESPACIALES (Plan 2010). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS INDUSTRIALES (Plan 2010). (Asignatura optativa).
GRADO EN INGENIERÍA EN VEHÍCULOS AEROESPACIALES (Plan 2010). (Asignatura optativa).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Macarulla Martí, Marcel

Otros: Nicolau Martinez, Marc
Arcal Cunillera, Jordina

METODOLOGÍAS DOCENTES

Esta es una asignatura práctica donde los estudiantes aprenderán e implementarán metodologías para validar, además de aprender habilidades comunicativas para resolver retos planteados por la industria. Trabajarán de manera muy cercana con las empresas que propongan el reto, aprendiendo a validar ideas innovadoras y aprendiendo a comunicarlas. Los estudiantes practicarán cómo presentar sus ideas y soluciones, y aprenderán a validar sus ideas mediante usuarios reales.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

En este curso los estudiantes aprenderán cómo llevar a cabo una comunicación efectiva de sus ideas innovadoras, para convencer a su audiencia y conseguir que estas se lleven a cabo. Además, aprenderán a realizar presentaciones atractivas para sus proyectos disruptivos y aprenderán a validar las ideas propuestas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	60,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Módulo1: Herramientas para validar ideas disruptivas Dedication: 33 hours Large group: 12 hours Autonomous learning: 21 hours Description

Descripción:
En este módulo los estudiantes aprenderán distintos procesos y herramientas para poder validar las ideas e hipótesis innovadoras con los clientes. Este módulo será una introducción a las herramientas necesarias para validar las ideas innovadoras.

Dedicación: 33h
Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 21h

Módulo 2: Como crear un buen discurso

Descripción:
En este módulo los estudiantes profundizarán en cómo comunicar mejor sus ideas innovadoras para convencer a su audiencia, y permitir que estas se lleven a cabo. Se trabajarán las habilidades que influyen en un buen discurso para convencer a la audiencia. Este módulo se focalizará en enseñar a los estudiantes como interactuar con los distintos stakeholders dentro de una empresa para comunicar mejor sus ideas y proyectos con el objetivo de estar preparados para afrontar sus retos laborales.

Dedicación: 33h
Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 21h

Módulo 3: Storytelling para influir

Descripción:
En este módulo los estudiantes aprenderán los conceptos necesarios para desarrollar sus historias y presentaciones de manera que influyan en la audiencia para tener un resultado positivo.

Dedicación: 22h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 14h

Módulo 4: Solucionando un reto planteado por la industria

Descripción:
Este módulo se focaliza en solucionar un reto propuesto por una empresa. Las soluciones propuestas se prototiparán y testearán en escenarios simulados, focalizándose en las habilidades comunicativas y en cómo interactuar con la empresa.

Dedicación: 62h
Grupo grande/Teoría: 28h
Aprendizaje autónomo: 34h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La nota final de la asignatura se calculará:
â□□ 20% ejercicios de clase
â□□ 20% entrega parcial (soluciones + primer prototipo)
â□□ 40% entrega final (solución final y prototipo)
â□□ 20% Presentación y vídeo

RECURSOS

Material audiovisual:
- Nom recurs. Recurso

Otros recursos:
User friendly, by Cliff Kuang & Robert Fabricant
Resonate, by Nancy Duarte
Slide:ology, by Nancy Duarte
Pitch anything, by Oren Klaff
The Jobs to be done playbook, by Jim Kalbach.
When Coffee and kale compete, by Alan Klement