# Guía docente
# 270688 - I2P - Proyecto de Innovación Interdisciplinar

**Última modificación:** 02/02/2024

**Unidad responsable:** Facultad de Informática de Barcelona
**Unidad que imparte:** 701 - DAC - Departamento de Arquitectura de Computadores.

**Titulación:** MÁSTER UNIVERSITARIO EN INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN INFORMÁTICA (Plan 2012). (Asignatura optativa).
MÁSTER UNIVERSITARIO EN CIENCIA DE DATOS (Plan 2021). (Asignatura optativa).

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

## PROFESORADO

**Profesorado responsable:** JOSEP LLUÍS BERRAL GARCÍA

**Otros:**

## CAPACIDADES PREVIAS

Ninguna en especial.

## COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

**Específicas:**
CEE1.1. Capacidad de comprender y saber aplicar las tecnologías actuales y las que en el futuro se utilicen para el diseño y evaluación de aplicaciones gráficas interactivas en tres dimensiones, tanto cuando prime la calidad de imagen como cuando lo haga la interactividad o la velocidad, así como comprender los compromisos inherentes y las razones que los ocasionan.
CEE2.1. Capacidad para entender los modelos, problemas y algoritmos relacionados con los sistemas distribuidos, así como poder diseñar y evaluar algoritmos y sistemas que traten la problemática de la distribución y ofrezcan servicios distribuidos
CEE3.1. Capacidad para identificar barreras computacionales y analizar la complejidad de problemas computacionales en diversos ámbitos de la ciencia y la tecnología; así como para representar problemas de alta complejidad en estructuras matemáticas que puedan ser tratadas eficientemente con esquemas algorítmicos.
CEE4.1. Capacidad de analizar, evaluar y diseñar computadores y proponer nuevas técnicas de mejora en su arquitectura.
CEE5.1. Capacidad para participar en proyectos de mejora o creación de sistemas de servicios, aportando especialmente: a) propuestas de innovación e investigación basadas en nuevos usos y desarrollos de las tecnologías de la información b) la aplicación de los principios de la ingeniería del software y las bases de datos en el desarrollo de los sistemas de información que sean más adecuados, c) la determinación, instalación y gestión de la infraestructura/plataforma informática necesaria para el funcionamento eficiente de los sistemas de servicio.

**Genéricas:**
CG1. Capacidad para aplicar el método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en cualquier ámbito de la Informática, así como en la concepción, diseño e implantación de soluciones informáticas innovadoras y originales.
CG2. Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
CG4. Capacidad para la dirección general y técnica de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.

**Transversales:**
CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.
CTR3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo, ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

**Básicas:**
CB9. 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.

## METODOLOGÍAS DOCENTES

Para alcanzar los objetivos del curso la metodología usada se basa en aprendizaje experimental. Esto se combinará con clases que proporcionan el marco de conocimiento adecuado. Las clases serán impartidas tanto por UPC (FIB, ETSETB) como por ESADE. En este contexto recibirás formación en aspectos técnicos, así como de negocio y emprendeduria.

Sin embargo el principal énfasis del curso es aprender a través de la búsqueda de soluciones a retos reales. El conocimiento técnico y de negocio adquirido previamente (tanto en la carrera como en clase) se aplicará a un contexto real. Esto implicara pensamiento creativo, búsqueda de la oportunidad, modelos de negocio y gestión de la innovación, entre otros.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

1.Conocer y aplicar conocimiento técnico a los retos reales en un equipo multi-disciplinar.
2.Comunicar claramente y justificar las decisiones tomadas en un proyecto de innovación.
3.Liderar el trabajo de manera independiente.
4.Liderar el trabajo en un proyecto de innovación.
5.Realizar un prototipo de un proyecto de innovación.

## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

| Tipo | Horas | Porcentaje |
|---|---|---|
| Horas grupo grande | 24,0 | 16.00 |
| Horas aprendizaje autónomo | 96,0 | 64.00 |
| Horas grupo pequeño | 24,0 | 16.00 |
| Horas actividades dirigidas | 6,0 | 4.00 |

**Dedicación total:** 150 h

## CONTENIDOS

### Kick-off Week

**Descripción:**
Esta primera semana tiene como objetivo conocer al equipo, el/la representante de la organización y empezar a trabajar en el reto. Durante la semana los equipos debatirán el reto y empezarán a plantear soluciones. El objetivo de la actividad es arrancar el trabajo, obtener una comprensión global sobre el proyecto y establecer un buen punto de partida para el equipo. La semana tiene programadas diversas actividades (talleres, actividades dirigidas y trabajo en equipo). Al final de la semana se realizará la primera 'Checkpoint presentation'.

### Weekly Team-Work

**Descripción:**
Al margen de las dos semanas de intensivas (Kick-off y Mid-term) los equipos trabajaran de manera independiente en el reto. El trabajo se basa en el plan de trabajo resultante de la Kick-off Week así como consejos/dirección proporcionado por el profesorado así como por los coaches.

### Coaching Session

**Descripción:**
Cada equipo dispone de un coach cuyo objetivo es dar soporte y guiar al equipo durante el reto. El coach también asiste a las presentaciones y proporciona 'feedback' en relación a los entregables. Los coaches son expertos en el campo de la inovación y colaboran con ESADE y UPC.

### Technical Coaching

**Descripción:**
Cada equipo dispone también de un coach técnico, el objetivo es proporcionar consejo y guía sobre la viabilidad y prototipaje de la solución técnica escogida. Los coaches técnicos son expertos de la UPC en el campo específico del reto.

### Mid-term Week

**Descripción:**
La 'mid-term intensive week' se centra en crear y testear los prototipos. Esta semana esta estructurada de manera similar a la 'kick-off-week, se realizarán Trabajos por expertos en temes tanto técnios como de negocio. Las charlas se escojen en función de los retos y proyectos de ese curso. Finalmente y durante el último día se realitzarà la 'Prototype Expo', en esta expo tendrás la oportundiad de presentar tu proyecto así como ver y discutir los de tus compañeros.

### Rehearsal and Final Presentation

**Descripción:**
Esta actividad representa un ensayo de la presentación final así como la presentación final ante los responsables de la organización que plantea el reto. El ensayo se realiza ante los otros equipos, coaches así como el profesorado.

## ACTIVIDADES

### Kick-off Week

**Descripción:**
(Ver contenido)

**Objetivos específicos:**
1, 2

**Competencias relacionadas:**
CG4. Capacidad para la dirección general y técnica de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.
CG2. Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
CG1. Capacidad para aplicar el método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en cualquier ámbito de la Informática, así como en la concepción, diseño e implantación de soluciones informáticas innovadoras y originales.
CEE2.1. Capacidad para entender los modelos, problemas y algoritmos relacionados con los sistemas distribuidos, así como poder diseñar y evaluar algoritmos y sistemas que traten la problemática de la distribución y ofrezcan servicios distribuidos
CEE1.1. Capacidad de comprender y saber aplicar las tecnologías actuales y las que en el futuro se utilicen para el diseño y evaluación de aplicaciones gráficas interactivas en tres dimensiones, tanto cuando prime la calidad de imagen como cuando lo haga la interactividad o la velocidad, así como comprender los compromisos inherentes y las razones que los ocasionan.
CEE4.1. Capacidad de analizar, evaluar y diseñar computadores y proponer nuevas técnicas de mejora en su arquitectura.
CEE3.1. Capacidad para identificar barreras computacionales y analizar la complejidad de problemas computacionales en diversos ámbitos de la ciencia y la tecnología; así como para representar problemas de alta complejidad en estructuras matemáticas que puedan ser tratadas eficientemente con esquemas algorítmicos.
CEE5.1. Capacidad para participar en proyectos de mejora o creación de sistemas de servicios, aportando especialmente: a) propuestas de innovación e investigación basadas en nuevos usos y desarrollos de las tecnologías de la información b) la aplicación de los principios de la ingeniería del software y las bases de datos en el desarrollo de los sistemas de información que sean más adecuados, c) la determinación, instalación y gestión de la infraestructura/plataforma informática necesaria para el funcionamento eficiente de los sistemas de servicio.
CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.
CB9. 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.

**Dedicación:** 38h
Grupo grande/Teoría: 9h
Grupo pequeño/Laboratorio: 9h
Aprendizaje autónomo: 20h

### Weekly Team-Work

**Descripción:**
Ver contenido

**Objetivos específicos:**
3, 4

**Competencias relacionadas:**
CG4. Capacidad para la dirección general y técnica de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.
CG2. Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
CG1. Capacidad para aplicar el método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en cualquier ámbito de la Informática, así como en la concepción, diseño e implantación de soluciones informáticas innovadoras y originales.
CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.
CTR3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo, ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
CB9. 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.

**Dedicación:** 68h
Aprendizaje autónomo: 68h

### Coaching Session

**Descripción:**
Ver contenido

**Objetivos específicos:**
2, 3, 4

**Competencias relacionadas:**
CG4. Capacidad para la dirección general y técnica de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.
CG2. Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
CG1. Capacidad para aplicar el método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en cualquier ámbito de la Informática, así como en la concepción, diseño e implantación de soluciones informáticas innovadoras y originales.
CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.
CTR3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo, ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
CB9. 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.

**Dedicación:** 3h
Actividades dirigidas: 3h

**Technical Coaching**

**Descripción:**
Ver contenido

**Objetivos específicos:**
1, 3, 4, 5

**Competencias relacionadas:**
CG4. Capacidad para la dirección general y técnica de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.
CG2. Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
CG1. Capacidad para aplicar el método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en cualquier ámbito de la Informática, así como en la concepción, diseño e implantación de soluciones informáticas innovadoras y originales.
CEE2.1. Capacidad para entender los modelos, problemas y algoritmos relacionados con los sistemas distribuidos, así como poder diseñar y evaluar algoritmos y sistemas que traten la problemática de la distribución y ofrezcan servicios distribuidos
CEE1.1. Capacidad de comprender y saber aplicar las tecnologías actuales y las que en el futuro se utilicen para el diseño y evaluación de aplicaciones gráficas interactivas en tres dimensiones, tanto cuando prime la calidad de imagen como cuando lo haga la interactividad o la velocidad, así como comprender los compromisos inherentes y las razones que los ocasionan.
CEE4.1. Capacidad de analizar, evaluar y diseñar computadores y proponer nuevas técnicas de mejora en su arquitectura.
CEE3.1. Capacidad para identificar barreras computacionales y analizar la complejidad de problemas computacionales en diversos ámbitos de la ciencia y la tecnología; así como para representar problemas de alta complejidad en estructuras matemáticas que puedan ser tratadas eficientemente con esquemas algorítmicos.
CEE5.1. Capacidad para participar en proyectos de mejora o creación de sistemas de servicios, aportando especialmente: a) propuestas de innovación e investigación basadas en nuevos usos y desarrollos de las tecnologías de la información b) la aplicación de los principios de la ingeniería del software y las bases de datos en el desarrollo de los sistemas de información que sean más adecuados, c) la determinación, instalación y gestión de la infraestructura/plataforma informática necesaria para el funcionamento eficiente de los sistemas de servicio.
CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.
CTR3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo, ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
CB9. 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.

**Dedicación:** 15h
Grupo pequeño/Laboratorio: 9h
Actividades dirigidas: 6h

**Mid-term week**

**Descripción:**
Ver contenido

**Objetivos específicos:**
1, 2, 3, 4, 5

**Competencias relacionadas:**
CG4. Capacidad para la dirección general y técnica de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.
CG2. Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
CG1. Capacidad para aplicar el método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en cualquier ámbito de la Informática, así como en la concepción, diseño e implantación de soluciones informáticas innovadoras y originales.
CEE2.1. Capacidad para entender los modelos, problemas y algoritmos relacionados con los sistemas distribuidos, así como poder diseñar y evaluar algoritmos y sistemas que traten la problemática de la distribución y ofrezcan servicios distribuidos
CEE1.1. Capacidad de comprender y saber aplicar las tecnologías actuales y las que en el futuro se utilicen para el diseño y evaluación de aplicaciones gráficas interactivas en tres dimensiones, tanto cuando prime la calidad de imagen como cuando lo haga la interactividad o la velocidad, así como comprender los compromisos inherentes y las razones que los ocasionan.
CEE4.1. Capacidad de analizar, evaluar y diseñar computadores y proponer nuevas técnicas de mejora en su arquitectura.
CEE3.1. Capacidad para identificar barreras computacionales y analizar la complejidad de problemas computacionales en diversos ámbitos de la ciencia y la tecnología; así como para representar problemas de alta complejidad en estructuras matemáticas que puedan ser tratadas eficientemente con esquemas algorítmicos.
CEE5.1. Capacidad para participar en proyectos de mejora o creación de sistemas de servicios, aportando especialmente: a) propuestas de innovación e investigación basadas en nuevos usos y desarrollos de las tecnologías de la información b) la aplicación de los principios de la ingeniería del software y las bases de datos en el desarrollo de los sistemas de información que sean más adecuados, c) la determinación, instalación y gestión de la infraestructura/plataforma informática necesaria para el funcionamento eficiente de los sistemas de servicio.
CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.
CTR3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo, ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
CB9. 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.

**Dedicación:** 35h
Grupo grande/Teoría: 6h
Grupo pequeño/Laboratorio: 9h
Actividades dirigidas: 20h

**Rehersal and Final Presentation**

**Descripción:**
Ver contenido

**Objetivos específicos:**
1, 2, 3, 4, 5

**Competencias relacionadas:**
CG4. Capacidad para la dirección general y técnica de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.
CG2. Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
CG1. Capacidad para aplicar el método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en cualquier ámbito de la Informática, así como en la concepción, diseño e implantación de soluciones informáticas innovadoras y originales.
CEE2.1. Capacidad para entender los modelos, problemas y algoritmos relacionados con los sistemas distribuidos, así como poder diseñar y evaluar algoritmos y sistemas que traten la problemática de la distribución y ofrezcan servicios distribuidos
CEE1.1. Capacidad de comprender y saber aplicar las tecnologías actuales y las que en el futuro se utilicen para el diseño y evaluación de aplicaciones gráficas interactivas en tres dimensiones, tanto cuando prime la calidad de imagen como cuando lo haga la interactividad o la velocidad, así como comprender los compromisos inherentes y las razones que los ocasionan.
CEE4.1. Capacidad de analizar, evaluar y diseñar computadores y proponer nuevas técnicas de mejora en su arquitectura.
CEE3.1. Capacidad para identificar barreras computacionales y analizar la complejidad de problemas computacionales en diversos ámbitos de la ciencia y la tecnología; así como para representar problemas de alta complejidad en estructuras matemáticas que puedan ser tratadas eficientemente con esquemas algorítmicos.
CEE5.1. Capacidad para participar en proyectos de mejora o creación de sistemas de servicios, aportando especialmente: a) propuestas de innovación e investigación basadas en nuevos usos y desarrollos de las tecnologías de la información b) la aplicación de los principios de la ingeniería del software y las bases de datos en el desarrollo de los sistemas de información que sean más adecuados, c) la determinación, instalación y gestión de la infraestructura/plataforma informática necesaria para el funcionamento eficiente de los sistemas de servicio.
CTR1. ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADOR: Conocer y comprender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; capacidad de comprender las reglas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio. Desarrollar la creatividad, el espíritu emprendedor y la tendencia a la innovación. Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica, así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.
CTR3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo, ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
CB9. 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.

**Dedicación:** 3h
Actividades dirigidas: 3h

## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

El proceso = 60%

La calidad del proceso (investigación, desarrollo de ideas, creación de prototipos, prueba, iteración) que usa el equipo durante el proyecto es el punto más significativo para la evaluación. Esto representa el 60% de la calificación.
Lo que evaluamos aquí es la capacidad del equipo para liderar el proyecto a través de un proceso de aprendizaje bien argumentado, tanto en el problema como en el espacio de la solución. Algunos de los criterios para evaluar el proceso del equipo: ¿El equipo está al tanto de las elecciones que hacen en el proyecto? ¿Las elecciones y decisiones están bien fundamentadas en evidencia? ¿Conoce el equipo las incertidumbres o suposiciones que están presentes en el proyecto? ¿El equipo maneja bien el tiempo disponible?

El resultado = 30%

La evaluación del resultado se basa en 1) la solución final propuesta por el equipo,
2) presentación final del proyecto, y 3) el informe final. Esto representa el 30% de la calificación. Cada equipo entregará una presentación final y el informe final de su proyecto a la organización que plantea el caso de uso. Las instrucciones para la presentación final se proporcionan en el sitio web del curso. El informe final consiste en 1) un informe escrito, 2) un video y 3) la demostración.
Algunos de los criterios para evaluar el resultado del proyecto
1) Solución final: ¿Relevancia de la necesidad elegida? Impacto de la solución (¿qué tan bien responde al desafío y la necesidad identificada)? Originalidad de la solución?
2) Presentación final: ¿Claridad en la comunicación de los principales aspectos del proyecto?
3) Entregable final: ¿Qué tan bien representa el trabajo realizado en el proyecto? ¿Qué tan bien toma en cuenta a su audiencia (el propietario del caso)? ¿El informe ofrece una historia concisa y lógica y evidencia suficiente para respaldar el caso?
La organización que lanzó el desafío también será escuchada para la evaluación del resultado del proyecto, y esto se tendrá en cuenta al formarse la calificación para el resultado.

Participación individual = 10%

La evaluación de la participación individual en el trabajo del proyecto consta de dos componentes: 1) evaluación del coach de la contribución individual como se observó durante las sesiones de coaching, y 2) una evaluación de pares opcional.
El proyecto-trabajo es una tarea de equipo. Los miembros del equipo obtendrán la misma calificación para el trabajo relacionado con el proyecto, pero esto se aumentará o disminuirá en función de las diferencias en la participación individual en el trabajo del proyecto.
El coach del equipo monitorizará la participación individual durante las sesiones de entrenamiento. Algunosde los criterios para la evaluación de la participación individual:
· Participación activa en la discusión durante la sesión de coaching: ¿participa el participante en la discusión grupal?
· Interacción activa con otros miembros del equipo. ¿El participante escucha a los compañeros de equipo y se basa en la contribución de los demás?
· ¿El participante está preparado y muestra evidencia de participación en las tareas fuera de las sesiones de la clase?
Los miembros del equipo pueden optar por llevar a cabo una evaluación entre iguales si sienten que la contribución al esfuerzo del equipo fue sustancialmente diferente. Si considera que la contribución de uno o más miembros del equipo fue sustancialmente inferior a la media, infórmenos por correo electrónico. Mantendremos este correo electrónico confidencial, pero plantearemos una reunión con el equipo. Tenga en cuenta, sin embargo, que parte del resultado de aprendizaje del equipo es trabajar con miembros con diferentes niveles de aspiraciones, habilidades, ideas, etc. Por lo tanto, trate de resolver problemas internamente. La convocatoria de evaluación por pares debe ser un último recurso si los esfuerzos anteriores no tuvieron éxito.

## BIBLIOGRAFÍA

**Básica:**
- Furr, N.; Dyer, J. The innovator's method: bringing the lean startup into your organization. Boston: Harvard Business Review Press, 2014. ISBN 9781625271471.