

5ª edición

PROJECT MANAGEMENT PARA EMPRESAS CREATIVAS

Curso de Especialización Profesional - Weekend

Créditos formativos: 10

La planificación didáctica de todos los cursos IED Máster se basa en los criterios que marca el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). IED Máster adopta un sistema de créditos que sigue la estructura de los European Credit Transfer System (ECTS).

IED Máster expide exclusivamente títulos privados propios.

Idioma: español

Para los estudiantes cuya lengua materna no sea la española, se requiere un nivel B2, o equivalente, de conocimiento de la lengua.

También se requiere un conocimiento básico de la lengua inglesa, ya que cabe la posibilidad de distribuir material didáctico o recomendar actividades extras en inglés. Algunas clases y/o conferencias pueden ser impartidas en inglés por invitados internacionales.

Calendario: 2 de febrero al 17 de mayo de 2018

Inauguración curso e inicio clases lectivas: 2 de febrero

Finalización clases lectivas: 11 de mayo

Presentación trabajo final: 12 de mayo

Entrega de diplomas: 17 de mayo

Horario: Viernes, de 16:40 a 20:40 y sábado de 10 a 14:00

Introducción

En la economía del conocimiento, así como en la industria de producción de bienes y servicios, la profesionalización de la gestión es la clave para la consecución de los objetivos y para llevar a término exitosamente un proyecto.

El *Project Management* es una metodología de planeamiento, organización y gestión de recursos para cumplir exitosamente con las metas de un proyecto.

En el entorno de las industrias creativas, de diseño, comunicación e innovación, es la herramienta que facilita la coordinación adecuada de los actores involucrados y las actividades interrelacionadas para cumplir con los objetivos del proyecto.

La figura del *project manager* es fundamental desde la gestación, planificación, ejecución, supervisión e implementación de proyectos desde una perspectiva de liderazgo, para poder balancear los puntos claves: alcance, tiempo y presupuesto.

Garantizar la calidad, la rentabilidad y la creación de valor para todos los “stakeholders” en proyectos creativos, de diseño y/o innovación, son algunos de los desafíos del *project manager* en una industria cada vez más competitiva y profesionalizada, donde las “buenas ideas” como tal no son suficientes si no se llevan a cabo desde una perspectiva estratégica.

Para ello es necesario contar con profesionales formados en competencias específicas, con una visión tanto del diseño/innovación como de la gestión de proyectos.

Objetivos

El objetivo del curso es dar a los participantes las herramientas conceptuales y técnicas para la planificación, desarrollo, gestión e implementación de proyectos enmarcados en el ámbito de la creatividad, el diseño y/o la innovación.

Los alumnos aprenderán a gestionar proyectos creativos con mayor eficiencia gracias a las metodologías impartidas en el curso. Esto les permitirá entender de manera global las implicaciones de un proyecto y el rol de liderazgo que debe desempeñar el *project manager*.

Se buscará que los alumnos sean capaces de incorporar la gestión de proyectos a su actividad habitual, identificando la metodología adecuada para cada fase del proyecto, conociendo y utilizando las herramientas idóneas para cada ocasión y desarrollando sus aptitudes de liderazgo.

Los conocimientos adquiridos en el programa de “Project Management para industrias creativas” podrán aplicarse en múltiples entornos y formatos, desde la integración dentro de un equipo creativo de una empresa, la gestión de un estudio de diseño o a la realización de proyectos freelance.

Se fomentará y potenciará el trabajo grupal, buscando que los participantes experimenten las ventajas y dificultades del trabajo en equipos multidisciplinares, acercando la experiencia a las condiciones reales de realización de proyectos.

Metodología

El IED Barcelona propone para sus Continuing Study Programs una metodología dinámica en la que el curso funciona como un laboratorio de análisis, intercambio de información y discusión de casos. Los participantes tendrán la oportunidad de compartir experiencias con los ponentes, en un clima de estrecho diálogo que sirva como punto de encuentro de sus actuales conocimientos y sus aspiraciones profesionales futuras.

El curso tendrá un enfoque práctico con una propuesta "hands-on", combinando clases magistrales y conferencias con "workshops" de trabajo. Los estudiantes tendrán la oportunidad de aprender y experimentar con los profesores en un ambiente de estrecha colaboración. Se buscará que las clases se conviertan talleres activos con un espíritu de "aprender haciendo" integrado con el contenido teórico proporcionado por los profesores.

El plan de estudios se implementará en un entorno dinámico, combinando en cada módulo distintas tipologías de clase que permitan este enriquecimiento profesional:

- Ponencias en las que un prestigioso profesional del sector expone temas que son luego analizados a partir de casos de estudio.
- Sesiones de debate y análisis en los que se discuta sobre distintos modelos de trabajo, metodologías, herramientas, y sus aplicaciones.
- Clases técnicas sobre herramientas y recursos del sector impartidas por prestigiosos profesionales.

Como aplicación de los nuevos conocimientos adquiridos durante el curso, los alumnos deberán realizar dos proyectos de investigación que incluyan la etapa de análisis, desarrollo, plan de implementación y presentación de los resultados.

. Proyecto 1: Se desarrollará en grupo, con el objetivo de experimentar y analizar las posibilidades que brinda la dinámica de trabajo en un equipo multidisciplinar. La temática será propuesta por el equipo IED y será un proyecto de corta ejecución para iniciar experimentalmente la aplicación de los conocimientos del curso.

. Proyecto 2: También será desarrollado en grupo y será el proyecto principal del programa, donde se aplicarán e implementarán las metodologías y conocimientos aprendidos durante el curso.

A quién va dirigido

El programa profesional está dirigido a todos aquellos profesionales (perfiles creativos, técnicos, directivo y/o de gestión) que, independientemente del área específica en la que se desempeñen, quieran adquirir herramientas y metodologías específicas para la gestión y diseño de proyectos tanto para incorporarlas en sus propias empresas y proyectos, como impulsar la creatividad y competitividad en las organizaciones para las que trabajan.

Los profesionales de la comunicación, el marketing y el diseño, aquellos dedicados al mundo de los negocios y la planificación estratégica que trabajen en proyectos creativos o de innovación son potenciales project managers:

- Diseñadores de todas las disciplinas
- Especialistas en comunicación y marketing
- Profesionales dedicados al mundo de los negocios y la planificación estratégica
- Empresarios e industriales de diversos sectores, que busquen cuestionar sus propios procesos de producción y concepción de productos para encontrar técnicas y metodologías para replantear el enfoque de su negocio
- Otros profesionales con experiencia demostrable en el campo del diseño/innovación/marketing

Perfil de acceso:

Graduados/licenciados en diseño de cualquier disciplina, ingenieros, arquitectos, profesionales del marketing y negocios.

Salidas profesionales

Los participantes estarán capacitados para trabajar en empresas y organizaciones de diferente índole, desempeñando las siguientes funciones:

- . Gestión de proyectos de diseño e innovación
- . Liderar procesos creativos
- . Visión estratégica para la conceptualización y desarrollo de nuevos productos y servicios
- . Aplicar metodologías de gestión de proyectos a procesos creativos para maximizar su rendimiento

Competencias

La metodología será el camino que permitirá a los estudiantes desarrollar sus competencias para abordar los la gestión de proyectos dentro del ámbito la creatividad, el diseño y la innovación:

GESTIÓN DE PROYECTOS CREATIVOS

Conocimiento del potencial de las herramientas de gestión para su aplicación en proyectos creativos (diseño, innovación, etc).

Dominio de las herramientas necesarias para la planificación, desarrollo e implementación de proyectos eficientes y rentables.

Capacidad de análisis y pensamiento crítico aplicado a la gestión de proyectos.

LIDERAZGO

Capacidad de analizar información, visualizar y presentar datos ante diversos actores del proyecto (equipo, cliente)

Dominio de las técnicas para la gestión de recursos humanos.

Conocimiento de las principales herramientas de la gestión de proyectos para necesarias para la creación de una empresa.

GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN DE PRODUCTO Y SERVICIO

Conocimiento de las principales técnicas y herramientas para la gestión de la innovación aplicada a productos y/o servicios.

Dominio de las metodologías y herramientas básicas para la gestión el diseño de productos y servicios.

INSERCIÓN EN EL MERCADO LABORAL DENTRO DEL ENTORNO DE LA INNOVACIÓN

Capacidad de rápida integración laboral por medio del conocimiento de las herramientas de gestión de proyectos creativos.

Autosuficiencia y seguridad en la presentación de proyectos en el entorno laboral.

Conocimientos básicos acerca de la gestión de proyectos y su relación con el negocio en torno a la innovación de productos y servicios.

Programa

A continuación se detalla estructura de contenidos generales propuesta para el curso, que estará organizado conceptualmente en 3 módulos de conocimiento:

Módulo 1: Conocimientos de Base

En este módulo se desarrollarán todos los contenidos básicos, con el objetivo de introducir a los profesionales en las dimensiones involucradas en la gestión de proyectos creativos, de diseño y/o innovación. Debe servir como introducción y situación en contexto sobre la problemática que implica el *Project Management* en entornos creativos y su alcance en todos los sectores de las organizaciones.

Bases del Project Management

- Introducción al Project Management
- Definición de alcance, planificación, estimación de costes, ejecución, control y cierre, gestión del riesgo
- Metodología PMBOK. Herramientas (Diagramas de flujo, Gantt, Camino crítico,...)

Gestión Económica y financiera de Proyectos

- Gestión de costes e inversiones en los proyectos
- Rentabilidad y rendimiento
- Finanzas para proyectos
- Coste financiero

Gestión de la Calidad

- Cómo asegurar y garantizar que el proyecto cumple con los requisitos y parámetros acordados con el cliente.
- Normativas ISO
- Herramientas de gestión de la calidad

Gestión de los Recursos Humanos

- Habilidades directivas
- Gestión del equipo y gestión del cliente
- Liderazgo. Motivación y comunicación
- El «contrato psicológico»
- Dinámica de grupos
- Selección del equipo del proyecto
- Negociación

Módulo 2: Conocimientos Técnicos

En este módulo se introducirán las herramientas técnicas específicas involucradas en el proceso gestión de proyectos en la industria creativa. Los participantes en el curso deben estar capacitados para diseñar y gestionar proyectos creativos, de diseño y/o innovación, y este módulo debe darles las herramientas técnicas necesarias para ejecutar estas tareas.

Herramientas informáticas para la gestión de proyectos

.Herramientas informáticas para la gestión de proyectos: MS Project, Excel, Herramientas online, Apps, etc.

Gestión de proyectos de innovación y diseño

- Tipologías de proyectos: diseño de producto, comunicación, interacción, interface, packaging, ...
- Fases: Investigación, conceptualización, desarrollo e implementación.
- Proyectos de nuevos desarrollos de productos y servicios
- Diseño de la experiencia de usuario
- Proyectos de servicios y su gestión

Proyectos de servicios y su gestión

- Proceso de diseño de servicios
- Factores críticos de éxito
- Implantación de los procesos de servicios
- Gestión de proyectos de servicios
- "Touchpoints"
- Back office-front office.

Emprender: la empresa como proyecto

- Plan de negocio
- Emprender
- Oportunidad de negocio
- Modelo de negocio
- Plan de marketing
- Operaciones
- RRHH
- Plan financiero

Técnicas y herramientas de presentación

- Creación de presentaciones efectivas y exitosas
- Diseño y arquitectura de la información
- Herramientas informáticas para presentaciones
- Comunicación

Módulo 3: Conocimientos Específicos

En este módulo se debe profundizar sobre la aplicación de los temas específicos del curso, integrando los conocimientos aprendidos dentro de los proyectos y complementándolos con su implementación práctica.

Proyecto 1

. Proyecto grupal para el diseño de un producto.

Consistirá en la definición, planificación y ejecución de un proyecto de diseño de producto.

Proyecto 2

. Proyecto grupal para el diseño de un producto y servicio asociado.

Consistirá en la definición, planificación, estimación de costes, calidad, riesgos, ejecución y control de un proyecto de diseño de producto y servicio asociado.

La Dirección del Instituto Europeo de Design se reserva el derecho de modificar el plan de estudios en función de las exigencias que puedan surgir en relación a los objetivos didácticos.

Coordinador del curso

Cada curso de curso de Formación Continua Profesional cuenta con el asesoramiento de un especialista en el tema, que tiene un rol activo en el desarrollo del plan de estudios y los contenidos del curso en colaboración con el departamento de didáctica de la Formación Avanzada.

El coordinador apoya también la incorporación de docentes específicos del sector, así como la relación con las empresas e instituciones del área de conocimiento del curso.

GUIDO CHAROSKY

Consultor en diseño e innovación Co-fundador *Drop-Design for Innovation*, consultora de innovación enfocada a la creación de productos y servicios excepcionales, centradas en la experiencia de usuario y el modelo de negocio.

Es Diseñador industrial por la Universidad de Buenos Aires, Máster (DEA) en Proyectos de Innovación por la Universidad Politécnica de Catalunya y Postgrado en Gestión de Empresas en la Escuela de Organización Industrial.

Previamente trabajó Experience Design Lead en HP y como Design & Innovation Manager en la consultora Loop Business Innovation.

Es profesor del IED desde el año 2008 y Director del Innovation Lab del MBA de ESADE. Posee una amplia experiencia en diferentes campos del diseño y la innovación en diversos sectores: electrónica de consumo, bienes de equipo, juguetes, tecnología, servicios, packaging y gran consumo. Ha colaborado con empresas multinacionales, pymes y startups y ha realizado proyectos en Argentina, Estados Unidos, España, Inglaterra, Italia y Dubai.

Ha escrito artículos para revistas y congresos internacionales. Su trabajo ha sido publicado en diferentes revistas y periódicos, y ha obtenido premios de diseño en Alemania, Estados Unidos, Argentina, España y Japón.

Equipo Docente

La estructura docente está formada por profesionales activos, en los distintos ámbitos de referencia, garantizando la actualización permanente en cada edición, y la pertinencia de los contenidos de las clases para su aplicación en el mercado laboral.

Algunos de los profesores que integran el equipo docentes son:

ALBERT BRUN

Ingeniero Industrial e Ingeniero Técnico Industrial en electricidad por la Universidad de Girona (UdG). Su experiencia se resume en 9 años en el departamento de mantenimiento de una compañía cárnica, 3 años como ingeniero autónomo y desde el 1999 en consultoría estratégica y gestión de proyectos de diseño y desarrollo de producto. Ha sido durante 10 años el responsable de gestión de la calidad de la empresa, a parte de ser Manager de muchos de los proyectos de la compañía.

PIERPAOLO CONGIU

Co-fundador *Drop-Design for Innovation*, consultora de innovación enfocada a la creación de productos y servicios excepcionales, centradas en la experiencia de usuario y el modelo de negocio. Graduado en diseño industrial en la Università degli Studi di Genova Italia, y posteriormente ha realizado un master en el IED de Barcelona. A lo largo de su experiencia profesional ha desarrollado proyectos en diferentes sectores de la industria, como transporte, juguetes, packaging, bienes de equipo y de consumo. Ha obtenido diferentes premios de diseños en España, Italia,

Estados Unidos y Hong Kong. Desde el 2004 es docente en el IED de Barcelona en el área master y de cursos trienales.

CRISTINA COSTA

Licenciada y Master en Administración y Dirección de Empresas por Esade donde investigó para el proyecto de fin de carrera sobre 'Open Innovation'. Posteriormente complementó sus estudios en el área de la sostenibilidad y el diseño de producto.

Ha desarrollado su carrera profesional en consultoría en Loop Business Innovation, Fjord, The Node Company y Accenture. Tanto en entornos creativos y equipos multidisciplinares, utilizando tanto metodologías tradicionales de 'management' como de 'design thinking'. Actualmente colabora en esta área con Esade y el IED.

INGRID FERRER ALSINA

Máster en coaching y liderazgo personal por la Universidad de Barcelona. Certificada en Marketing y Ventas por el Kingston College y Chartered Institute of Marketing en Londres.

Creadora de “**factor Oh! emoción en acción**”, que ofrece soluciones creativas a profesionales y organizaciones con la finalidad de alcanzar mayor equilibrio entre rendimiento, resultados y bienestar emocional. Cuenta con 9 años de experiencia en dirección de equipos en empresas multinacionales de Londres y Barcelona. Ha sido gerente en la Fundación para la Educación Emocional y responsable de la implementación del primer Gimnasio Emocional en las Organizaciones en el Deutsche Bank. Otros clientes con los que ha colaborado: Panasonic, Bayer, Asepeyo, B.Braun, Ecocat, Intermón, Fundación MAP entre otros.

GEMMA IZQUIERDO

Licenciada en Derecho por la Universidad de Barcelona, es también Master en Economía y Dirección de Empresas y PDG (Programa de Dirección General) por IESE.

Desde 2003 es consultora asociada en Facto Estrategia. Anteriormente ha desarrollado su carrera profesional en Teletech, como Directora de División de Negocio y en Banca Catalana, Grupo BBVA, como Directora de Publicidad y Comunicación (1993-2000).

Paralelamente ha ejercido la docencia principalmente en el campo de las finanzas en IED, la Universitat Ramon Llull (Blanquerna), la Universitat de Barcelona (IL3) y FERT.

FERRAN LAJARA

Licenciado en Diseño de producto.

Actualmente trabaja el departamento de Customer Experience Lead en Hewlett Packard.

Lleva siete años de experiencia estudiando las necesidades de los usuarios y convirtiendo estas necesidades en nuevos productos y servicios. Ha trabajado en varios sectores: tele-comunicaciones, proveedores de servicios digitales y packaging, con marcas como Movistar, Nestle, Panasonic, Novo Nordisk, Samsung y Nissan.

OLIVIER MACHE

Licenciado en arquitectura en la Universidad Nacional de Grenoble y realiza un Master en el IED Milano de Industrial Design.

Actualmente es el jefe de Diseño y User experience del departamento de impresiones de grande formato e impresoras 3D de la empresa Hewlett Packard

En 2006 es el manager de la marca b'Twin de Oxyane (Decathlon). Su equipo obtuvo His team un IF Award and Red Dot Award.

HERNÁN ORDOÑEZ

Licenciado en Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad de Buenos Aires (FADU-UBA). Argentina. Facilitador workshops LEGO® SERIOUS PLAY® (Certificado por Rasmussen Consulting, Denmark y Juego Serio, Argentina). Profesor de Tipografía cátedra Longinotti (FADU-UBA) y de Diseño en la Escuela Superior de Creativos Publicitarios de BsAs. Colaborador en la gestión, desarrollo, clases y tutorías con estudios y escuelas de diseño (algunos de los proyectos tutorados obtuvieron premios y menciones Signes, ADI-FAD y Laus; otros permitieron a los alumnos realizar experiencias laborales en estudios de prestigio internacional como DesignBridge, Londres y el Museo Guggenheim Bilbao, para el cual co-tutoré su identidad corporativa en su 10 aniversario. Seleccionador del Anuario de Diseño español Select H. Publicación del libro "Typex. Una experiencia docente en Diseño con Tipografía", IndexBook. Conferencista en TrimarchiDG, Argentina.