

# PROTOTIPADO DE IDEAS PARA PROYECTOS INNOVADORES

## Programa eLearning

Espacio IDEA

Teléfono: +34 915485163

Correo electrónico: [cursos@espacioidea.eu](mailto:cursos@espacioidea.eu)

Sitio web: [www.espacioidea.eu](http://www.espacioidea.eu)

<b>Duración</b>	12h
<b>Modalidad</b>	eLearning personalizado & <i>Real-world Based Learning</i>
<b>Capacita para</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Generar y prepararse para desarrollar proyectos innovadores.</li><li>• Comprender el posible impacto de la propia innovación.</li><li>• Crear prototipos conceptuales de ideas de innovación.</li><li>• Desarrollar innovaciones empresariales enfocadas en los usuarios.</li><li>• Obtener aceptación, negociar y movilizar fondos.</li></ul>
<b>¿Por qué hacer este curso?</b>	<b>Son algunas de las capacidades que más puede influir en el éxito profesional y empresarial, y nuestra formación va a ser realmente práctica, dirigida a que a partir de ahora sepas qué hacer en momentos en los que el futuro puede verse afectado.</b>

**Impartido por profesionales con +15 años de  
EXPERIENCIA, apasionados de su profesión y  
todavía en activo**

**Formación en  
 innovación  
 desde  
 2014**

**+2.300  
 PERSONAS  
 formadas  
 en +15 PAÍSES**

**Trabajamos con  
 INSTITUCIONES  
 empresariales y  
 educativas**

Cada vez se valoran más las competencias relacionadas con la innovación, entendidas como la capacidad de generar ideas de mejora en los productos, servicios, metodologías o procesos, y conocimientos para llevarlos al mercado, a la sociedad o a grupos objetivo, ya sea en una empresa propia o dentro de una organización existente. En promedio, más del 70% de las iniciativas de emprendimiento innovador mueren antes de los 5 años, y los numerosos estudios que se han llevado a cabo al respecto a nivel internacional identifican como una de las razones principales de esta mortalidad la falta de ajuste real a las necesidades de aquellos a los que se dirige la idea (“market fit”).

Además, un gran porcentaje de las propuestas de proyectos presentadas a programas de apoyo público a la investigación e innovación adolecen de falta de claridad sobre el concepto de proyecto, lo que reduce sus posibilidades de obtener financiación. Y en la mayoría de los casos esta falta de claridad en la descripción del concepto es causada por una falta de claridad en el diseño de la idea del proyecto en sí.

Este módulo está diseñado para que los participantes puedan abordar estas circunstancias, con un enfoque en la aplicación inmediata de lo aprendido. Se basa en la amplia experiencia de [RTDI](#) en emprendimiento científico e innovación tecnológica, desarrollada a lo largo de más de 15 años, y habiendo apoyado más de 320 proyectos.

→ **Certificamos la teoría y la experiencia adquirida**

→ **De la mano de *practitioners***

Con la colaboración de



## 1. Funcionamiento

- El contenido teórico-práctico se impartirá en dos sesiones online de la mano del *practitioner* especialista, de 2 horas de duración cada una. Además, se desarrollarán 8h de práctica sobre un proyecto real de un cliente real aportado por RTDI (alternativamente, la persona participante podrá proponer trabajar sobre un proyecto propio).
- Todas las prácticas serán corregidas por tu tutor/a, y recibirás feedback personalizado.
- Podrás tener comunicación constante con tu tutor/a por correo electrónico, o solicitar tutorías online con tu tutor/a los jueves de 8 a 20h.
- Tu tutor/a te seguirá apoyando hasta 6 meses después de la finalización de la formación.
- Trabajarás a tu propio ritmo y dispondrás de 2 meses para completar la formación.
- Solo necesitas un correo electrónico y acceso a Internet.

## 2. Programa

### 2.1 Objetivos

- Comprender los componentes fundamentales de una idea de proyecto, ya sea de investigación, desarrollo tecnológico o innovación, y la importancia de cada proceso y sus interrelaciones.
- Experimentar con herramientas, técnicas y metodologías disponibles para la generación de ideas integrales.
- Experimentar con herramientas, técnicas y metodologías disponibles para construir prototipos conceptuales de ideas de proyectos innovadores (por ejemplo, herramientas propias del *Design thinking* y la comunicación visual).
- Entender el proceso que arranca para tratar de convertir una idea en realidad y lograr la innovación empresarial.

### 2.2 Plan de contenidos

Unidad	Contenidos	Actividades a realizar
1	Ideas de proyectos innovadores: cuáles son sus elementos fundamentales y cómo deben relacionarse entre sí.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1ª sesión online con el <i>practitioner</i>.</li> <li>• Selección y arranque de la resolución del caso práctico basado en un proyecto real en marcha, bien propuesto por el propio participante o, en su defecto, por el tutor/a.</li> </ul>
2	Herramientas disponibles para la generación de ideas de proyectos innovadores que sean integrales.	

3	Técnicas del <i>Design Thinking</i> para lograr ideas innovadoras realmente centradas en los usuarios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2ª sesión online con el <i>practitioner</i>.</li> <li>• Continuación y cierre de la resolución del caso práctico basado en un proyecto real en marcha.</li> </ul>
4	Herramientas y metodologías de prototipado visual de ideas.	

### 2.3 Metodología *Real-world Based Learning*

**Se trata de trabajar los casos prácticos sobre proyectos reales vivos (que están desarrollándose en tiempo real, y que tienen un dueño).** Así se logra que el aprendizaje sea lo más activo posible, y que esté enfocado en mejorar las múltiples habilidades requeridas para aumentar el nivel de competencia de los participantes. Además, el *Real-world Based Learning* **permite no solo certificar la adquisición de nuevos conocimientos, sino también la experiencia real adquirida, que se vuelve demostrable.**

A través del *Real-world Based Learning*:

- 1) Las opciones se construyen de forma dirigida por los propios participantes con ayuda de los tutores.
- 2) Las asignaciones de trabajos dejan espacio a la apropiación del conocimiento adquirido y su manejo creativo.

Es una técnica desarrollada por RTDI en el marco de proyectos financiados por la Comisión Europea.

### 2.4 Practitioner responsable del curso



**Eva García Muntión.** Fundó RTDI en 2008 como una PYME dedicada a la gestión integral de proyectos de investigación e innovación, para apoyar a las empresas, instituciones de investigación y centros tecnológicos en la concepción y desarrollo de proyectos tecnológicos, y llevar resultados efectivos hacia la sociedad y las industrias. Se centra principalmente en la generación de conceptos de proyectos sólidos, el aumento de su potencial de innovación, la búsqueda de apoyo financiero y la definición de vías de explotación (es decir,

la identificación de buenas adecuaciones al mercado y las ventajas competitivas, el aprovechamiento de la difusión y la participación de las partes interesadas, la definición de estrategias de PI y la optimización de los modelos de negocio). RTDI ha promovido y gestionado +320 proyectos de investigación e innovación en una amplia gama de temas, por un valor total de +230 millones de euros, la mayoría de ellos financiados por la Comisión Europea.

También ha sido evaluadora y asesora de autoridades nacionales y europeas (AEVAL – la antigua Agencia Nacional de Evaluación de Políticas Públicas, Fundación Gadea Ciencia y la CE) en torno a programas relacionados con el fomento de la innovación.