



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Gestión de la Innovación y Procesos de Negocio + 10 Créditos ECTS

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Gestión de la Innovación y Procesos de Negocio + 10 Créditos ECTS

duración total: 1.500 horas **horas teleformación:** 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

El entorno actual en el que nos encontramos con constantes cambios tecnológicos ha influido en la forma de gestionar las organizaciones, resultando imprescindible adecuar el perfil profesional de los Directores de negocios al entorno, que requieren reaccionar a tiempo y tomar decisiones que anticipen dichos cambios.

El Máster se centra en dotar de conocimientos y competencias al alumnado para que sean capaces de gestionar la Transformación Digital empresarial analizando y gestionando la innovación, e implementándola de forma sistemática en los procesos de negocio.

INESEM ofrece un programa formativo adaptado a la actualidad de la gestión empresarial, dotando a su alumnado de conocimientos y herramientas para la gestión de la innovación y los procesos de negocio.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

Conocer la importancia de la innovación en la realidad empresarial y su impacto en la tecnología.
Manejar herramientas de gestión de la innovación aprendiendo cómo se realiza el estudio de tendencias tecnológica.

Aplicar técnicas de creatividad para la innovación.

Generar procesos de negocios bajo la metodología Business Process Management (BPM).

Implantar sistemas de automatización y modelado de procesos de negocio (BPM).

Profundizar en la generación y dirección de proyectos de I+D+i.

para qué te prepara

Este Máster te prepara como profesional capaz de liderar procesos de innovación en la empresa a través de la resolución de problemas utilizando distintas técnicas de creatividad para generar valor a la empresa. Aprenderás a gestionar los procesos de negocio abordando automatizaciones bajo la disciplina de Business Process Management (BPM), y sabrás como abordar un proyecto para implementar un sistema de BPM en la organización.

salidas laborales

Con este Máster serás capaz de trabajar como Director de Proyectos de innovación y transformación digital en empresas de cualquier sector. Adquirirás las competencias necesarias para desempeñar funciones como Project Manager, Analista de Proceso de Negocio, Responsable del Proyecto BPM, Consultor de Procesos, Director o Gestor de la Innovación o Director de BPM.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Fundamentos de la Dirección de Proyectos'
- Manual teórico 'Protección del Conocimiento y la Tecnología'
- Manual teórico 'Digital Product Management'
- Manual teórico 'Innovación, Estrategia y Liderazgo de las Personas'
- Manual teórico 'Microsoft Project 2019'
- Manual teórico 'Director de Proyectos según la Norma UNE-ISO-21500:2013'
- Manual teórico 'Design Thinking'
- Manual teórico 'Gestión de I+D'

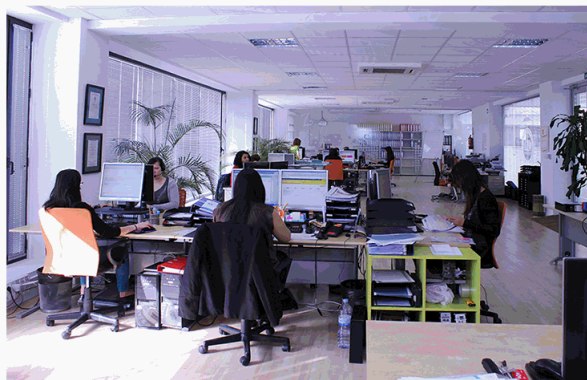


profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.
- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de ineseem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. DIGITAL PRODUCT MANAGEMENT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DIGITAL PRODUCT MANAGEMENT

1. Del Product Manager Tradicional al Digital Product Manager
2. Canal de venta online: eCommerce y perfil del consumidor actual
3. Emprendimiento y startups
4. Introducción a las nuevas metodologías

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CICLO DE VIDA DEL PRODUCTO DIGITAL

1. Características del producto digital
2. Fases del producto digital
3. Product Roadmap y equipo de trabajo
4. Google Design Sprints
5. MPV: Mínimo Producto Viable
6. Escalabilidad
7. Barrera de entrada y costes de cambio (lock-in)
8. Casos de éxito

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRATEGIA Y MODELO DE NEGOCIO

1. Modelos de negocio online
2. Herramientas para definir el modelo de negocio
3. Estrategias de Michael Porter
4. Herramienta Curva de Valor
5. Estrategia Océano Azul
6. Estrategias de crecimiento Ansoff
7. Integración vertical y horizontal
8. Buyer's Journey
9. Growth Hacking: estrategia de crecimiento
10. Funnel o embudos de conversión: corto y largo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELO DE NEGOCIO LINEAL VS PLATAFORMAS

1. Modelo lineal
2. Modelo de negocio de plataforma
3. Network Effect o Economía de Red
4. Modelo de negocio free
5. Modelo de negocio freemium
6. Casos de éxito

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESTRATEGIAS DE COMERCIALIZACIÓN DEL PRODUCTO DIGITAL

1. Estrategia de producto
2. Estrategia de precio: skimming, penetración, bundles y anclaje
3. Estrategia de distribución: principales canales
4. Estrategia de comunicación: Storybrand y Brandscript

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONSUMIDOR DEL PRODUCTO DIGITAL Y MARKETING

1. Customer Centric
2. Segmentación y principales variables
3. Segmentación ABC
4. Customer persona
5. Mapa de empatía
6. Customer Journey Mapping: touchpoints
7. Experiencia del cliente y NPS
8. Outbound Marketing vs Inbound Marketing
9. Marketing Automation: Lead Nurturing y Lead Scoring

+ Información Gratis

UNIDAD DIDÁCTICA 7. BUSINESS ANALYTICS

- 1.DAFO: Análisis y estrategias
- 2.Matriz BCG- Boston Consulting Group
- 3.OKR: Objetivos y resultados clave
- 4.TAM, SAM, SOM
- 5.Métricas para analizar el crecimiento
- 6.Tipos de motores de crecimiento: de pago, viral y sticky
- 7.Conversiones: CTR, CRO, Bounce Rate y Exit Rate

MÓDULO 2. GESTIÓN DE I+D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INNOVACIÓN COMO NECESIDAD

- 1.La innovación como cromosoma empresarial
- 2.Objetivos de la estrategia innovadora
- 3.¿Qué se considera innovación?
- 4.Tipos de innovación
- 5.Fuentes de la innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HACIA LA EMPRESA INNOVADORA

- 1.La estrategia hacia la innovación
- 2.Liderazgo y motivación para la innovación
- 3.La mentalidad emprendedora
- 4.La gestión de proyectos
- 5.El Proceso de I+D+i

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ¿CÓMO SE GESTIONA LA INNOVACIÓN?

- 1.Definición de la gestión de la innovación
- 2.Concepto y tipos de innovación
- 3.Fundamentos de la innovación tecnológica
- 4.El proceso de I+D+i y modelos de gestión
- 5.Agentes, actividades y técnicas de gestión de la innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL CASO PARTICULAR DE LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

- 1.¿Qué se considera innovación tecnológica?
- 2.Tipología de la tecnología
- 3.La innovación tecnológica en la empresa
- 4.Implantación de un Plan de Actuación Tecnológico
- 5.Transferencia tecnológica

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VIGILANCIA TECNOLÓGICA

- 1.Tipos de vigilancia tecnológica
- 2.Aspectos esenciales de la vigilancia tecnológica
- 3.Búsqueda de información
- 4.Implantación de la vigilancia tecnológica

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESTUDIO DE LA TENDENCIA TECNOLÓGICA

- 1.Introducción
- 2.Concepto y nociones esenciales de la prospectiva tecnológica
- 3.Tipología de técnicas para la prospectiva tecnológica
- 4.Requisitos de implantación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DESING THINKING

- 1.Concepto de Design Thinking
- 2.Áreas de aplicación y potenciales beneficios
- 3.3.Creatividad y desarrollo de nuevos productos
- 4.Premisas Fundamentales
- 5.El proceso de innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 8 : SISTEMAS DE GESTIÓN DE LA I+D+I. UNE 166002

- 1.Introducción

- 2.Sistema de gestión de la I+D+i
- 3.Objetivos y planificación de I+D+i
- 4.Soporte a la I+D+i
- 5.Desarrollo de proyectos I+D+i
- 6.Evaluación del desempeño del sistema de gestión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CERTIFICACIÓN DE UN PROYECTO DE I+D+i

- 1.¿Qué es un proyecto de I+D+i?
- 2.Certificaciones de proyectos de I+D+i
- 3.Organismos certificadores
- 4.¿Cómo conseguir la certificación?
- 5.Ventajas de certificar el proyecto de I+D+i

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FINANCIACIÓN DE PROYECTOS

- 1.Búsqueda de canales de financiación
- 2.Financiación pública
- 3.Financiación privada
- 4.Métodos alternativos de financiar la innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PROPIEDAD INTELECTUAL. CONCEPTO DE AUTOR

- 1.Concepto de autor
- 2.Derechos de autor
- 3.Supuestos especiales de autoría

UNIDAD DIDÁCTICA 12. REGISTROS DE OBRAS Y PROTECCIÓN PREVENTIVA

- 1.Introducción
- 2.Registro General de la Propiedad Intelectual
- 3.Registros privados de propiedad intelectual
- 4.Símbolos o indicativos de la reserva de derechos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PATENTES, DISEÑOS INDUSTRIALES Y MODELOS DE UTILIDAD

- 1.Requisitos de una patente
- 2.Clases de patentes
- 3.Procedimiento de registro de patentes
- 4.Diseños industriales
- 5.Modelos de utilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OPEN INNOVATION

- 1.Definición y beneficios de la Open Innovation
- 2.Nuevas oportunidades de negocio. Aprovechamiento
- 3.Clúster y su relación con la Open Innovation
- 4.Innovación Inversa
- 5.Oportunidades de innovación y la glocalización

MÓDULO 3. DESIGN THINKING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREATIVIDAD

- 1.La creatividad y las ideas
- 2.Elementos de la creatividad
- 3.Tipos de creatividad y pensamiento
- 4.Habilidades creativas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE LA CREATIVIDAD

- 1.Desarrollo de las habilidades creativas
- 2.Barreras emocionales y cognitivas
- 3.La interrogación conduce a la creación
- 4.El uso del azar para crear ideas
- 5.Herramientas para la generación y combinación de ideas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PENSAMIENTO CREATIVO

- 1.Definición de pensamiento creativo

- 2.Pensamiento creativo e innovación
- 3.Principios de la innovación
- 4.Lateral Thinking

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN AL DESIGN THINKING

- 1.Concepto de Design Thinking
- 2.Historia y evolución del Design Thinking
- 3.Áreas de aplicación y potenciales beneficios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PROCESO EN DESIGN THINKING

- 1.Creatividad y desarrollo de nuevos productos
- 2.Premisas fundamentales
- 3.El proceso de innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FASE DE EMPATÍA, EL DESCUBRIMIENTO

- 1.Empatía: la fase de descubrimiento
- 2.Investigación de mercado
- 3.Investigación de users
- 4.Gestión de la información
- 5.Grupos de investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS Y DELIMITACIÓN DEL PROYECTO

- 1.La fase de definición
- 2.Desarrollo del proyecto
- 3.Gestión del proyecto
- 4.Cierre del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESARROLLO DEL PROYECTO, IDEA Y PROTOTIPO

- 1.El proceso de desarrollo
- 2.Trabajo multidisciplinar
- 3.Métodos de desarrollo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TESTEO Y ENTREGA DEL PROYECTO

- 1.El proceso final
- 2.Testeo final
- 3.Aprobación y lanzamiento
- 4.Medición del impacto y feedback

UNIDAD DIDÁCTICA 10. METODOLOGÍA EN DESIGN THINKING (I)

- 1.Stakeholders Map
- 2.Inmersión Cognitiva
- 3.Interacción constructiva
- 4.Mapa mental
- 5.Moodboard
- 6.Observación encubierta
- 7.¿Qué, Cómo y por qué?
- 8.Entrevistas
- 9.Scamper
- 10.Visualización empática
- 11.World Café
- 12.Mapa de interacción
- 13.Personas
- 14.Mapa de empatía
- 15.How might we...?
- 16.Saturar y agrupar
- 17.Compartir y documentar historias

UNIDAD DIDÁCTICA 11. METODOLOGÍA EN DESIGN THINKING (II)

- 1.Perfil de usuario

- 2.Card Sorting
- 3.Maquetas
- 4.Mapa de ofertas
- 5.Actividades de reactivación
- 6.Brainstorming
- 7.Brainwriting
- 8.Storytelling
- 9.Consejo de sabios
- 10.Impact Mapping
- 11.Lego® Serious Play®
- 12.Flor de loto
- 13.Customer journey map

UNIDAD DIDÁCTICA 12. METODOLOGÍA DESIGN THINKING (III)

- 1.Dibujo en grupo
- 2.Evaluación controlada
- 3.Matriz de motivaciones
- 4.Role Play
- 5.Prototipado en bruto
- 6.Prototipado en imagen
- 7.Storyboard
- 8.System Map
- 9.Casos de Uso
- 10.Prototipado de la experiencia
- 11.Prototipado del servicio
- 12.Póster
- 13.Prueba de usabilidad

MÓDULO 4. FUNDAMENTOS DE LA DIRECCIÓN DE PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS DE PROYECTO Y SU GESTIÓN

- 1.Definición de Proyecto y conceptos básicos para la gestión de Proyectos
- 2.Concepto de Programa y Portafolio
- 3.Dirección de Proyectos vs Dirección Estratégica de Operaciones
- 4.El Contexto de los Proyectos
- 5.La Implantación de los Proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS Y GRUPOS DE PROCESOS

- 1.Ejecución de proyectos bajo un equipo de dirección
- 2.Habilidades, competencias y conocimientos de la dirección de proyectos
- 3.Conceptos y organización de la dirección de proyectos
- 4.Procesos de Inicio, Planificación, Ejecución, Control y Cierre. Interacción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE LAS ÁREAS DE CONOCIMIENTO DE LA DIRECCIÓN DE PROYECTOS

- 1.Integración del proyecto. Acta de constitución, supervisión, cambios y cierre
- 2.Validación y del alcance del proyecto
- 3.Secuenciación y cronograma del tiempo del proyecto
- 4.Estimación y control de costes del proyecto
- 5.Planificación, aseguramiento y control de la calidad del proyecto
- 6.Planificación, desarrollo y gestión de los recursos humanos del proyecto
- 7.Planificación y gestión de las comunicaciones del proyecto
- 8.Identificación, análisis, seguimiento y control de los riesgos del proyecto
- 9.Planificación, administración y cierre de las adquisiciones del proyecto
- 10.Identificación, gestión y control de los interesados del proyecto. Stakeholders

MÓDULO 5. DIRECCIÓN DE PROYECTOS (NORMA UNE-ISO-21500:2013)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ISO 21500

1. Conceptos previos de normalización y estandarización
2. Relación de la norma con otros estándares de gestión de proyectos: PMI, PRINCE2...
3. Introducción a la norma UNE-ISO 21500:2013
4. Objeto y campo de aplicación de la norma
5. Historia, contexto actual y futuro de la ISO 21500
6. Costos de implantación de la norma
7. Periodo de vigencia de la norma

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE LA NORMA ISO 21500

1. Estructura de la norma ISO 21500
2. Definición de conceptos generales de la norma
3. Clasificación de los procesos en grupos de proceso y grupos de materia
4. Grupo de procesos del inicio del proyecto
5. Grupo de procesos de planificación del proyecto
6. Grupo de procesos de implementación
7. Grupo de procesos de control y seguimiento del proyecto
8. Grupo de procesos de cierre del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRUPO DE MATERIA: INTEGRACIÓN

1. Introducción a la materia "Integración"
2. Desarrollo del acta de constitución del proyecto
3. Desarrollar los planes de proyecto
4. Dirigir las tareas del proyecto
5. Control de las tareas del proyecto
6. Controlar los cambios
7. Cierre del proyecto
8. Recopilación de las lecciones aprendidas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRUPOS DE MATERIA: PARTES INTERESADAS Y ALCANCE

1. Introducción a la materia "Partes Interesadas"
2. Identificar las partes interesadas
3. Gestionar las partes interesadas
4. Introducción a la materia "Alcance"
5. Definir el alcance
6. Crear la estructura de desglose de trabajo (EDT)
7. Definir las actividades
8. Controlar el alcance

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GRUPO DE MATERIA: RECURSOS

1. Introducción a la materia "Recursos"
2. Establecer el equipo de proyecto
3. Estimar los recursos
4. Definir la organización del proyecto
5. Desarrollar el equipo de proyecto
6. Controlar los recursos
7. Gestionar el equipo de proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRUPOS DE MATERIA: TIEMPO Y COSTE

1. Introducción a la materia "Tiempo"
2. Establecer la secuencia de actividades
3. Estimar la duración de actividades
4. Desarrollar el cronograma
5. Controlar el cronograma
6. Introducción a la materia "Coste"
7. Estimar costos

8.Desarrollar el presupuesto

9.Controlar los costos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRUPOS DE MATERIA: RIESGO Y CALIDAD

1.Introducción a la materia “Riesgo”

2.Identificar los riesgos

3.Evaluar los riesgos

4.Tratar los riesgos

5.Controlar los riesgos

6.Introducción a la materia “Calidad”

7.Planificar la calidad

8.Realizar el aseguramiento de la calidad

9.Realizar el control de la calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GRUPOS DE MATERIA: ADQUISICIONES Y COMUNICACIONES

1.Introducción a la materia “Adquisiciones”

2.Planificar las adquisiciones

3.Seleccionar los proveedores

4.Administrar los contratos

5.Introducción a la materia “Comunicaciones”

6.Planificar las comunicaciones

7.Distribuir la información

8.Gestionar la comunicación

MÓDULO 6. GESTIÓN DE PROYECTOS CON MICROSOFT PROJECT 2019

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PROJECT 2019

1.Conceptos iniciales de administración de Proyectos

2.Entrar y salir del programa

3.El Interfaz Componentes de la ventana de Project 2019

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRIMEROS PASOS. OPCIONES DE VISUALIZACIÓN Y PERSONALIZACIÓN CON PROJECT 2019

1.Crear un nuevo proyecto

2.Ver un proyecto

3.Cambiar la escala temporal de una vista

4.Ocultar o mostrar una columna (quitar o agregar una columna)

5.Ajustar el texto en una celda

6.Dar formato al gráfico de barras de una vista Diagrama de Gantt

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROGRAMACIÓN DE TAREAS CON PROJECT 2019

1.Conceptos Opciones de programación

2.Crear tareas únicas y repetitivas

3.Organizar tareas en subtareas y tareas de resumen

4.Crear un hito

5.Desactivar una tarea

6.Interrumpir el trabajo en una tarea (dividir una tarea)

7.Vincular tareas dentro del proyecto

8.Delimitar las tareas (restricciones)

9.Uso de la herramienta Inspeccionar

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMACIÓN DE RECURSOS CON PROJECT 2019

1.Tipos de recursos

2.Agregar recursos

3.Asignar recursos

4.Administrar recursos Redistribuir asignaciones

5.Trabajar con la vista Organizador de equipo

6.Agrupar tareas o recursos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ASIGNACIÓN DE COSTOS CON PROJECT 2019

1. Tipos de costos que están disponibles en Project
2. Asignación de costos a recursos
3. Recursos de costo
4. Asignación de costos a tareas
5. Acumulación de costos
6. Visualización de los costos del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SEGUIMIENTO DE PROYECTOS CON PROJECT 2019

1. Crear o actualizar una línea de base o un plan provisional
2. Introducir el porcentaje completado de las tareas
3. Ruta crítica para la administración del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GUARDAR, EXPORTAR E IMPRIMIR, CON PROJECT 2019

1. Guardar un proyecto
2. Exportar o importar datos a otro formato de archivo
3. Imprimir una vista o informe

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TRABAJAR CON VARIOS PROYECTOS

1. Inserción de un proyecto en un proyecto principal
2. Realizar cambios en un subproyecto sin cambiar el archivo original
3. Mostrar una única ruta crítica para varios proyectos
4. Cómo se ven afectados los recursos cuando se combinan los archivos
5. Grupo de recursos
6. Comparar proyectos

MÓDULO 7. PROTECCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y LA TECNOLOGÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROPIEDAD INDUSTRIAL

1. Nociones generales de la propiedad industrial
2. Titularidad y autoría de las innovaciones
3. Tipos de protección según su naturaleza
4. Fundamentos jurídicos de la propiedad industrial

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

1. Aspectos introductorios a la gestión del conocimiento
2. Repercusión de la gestión del conocimiento
3. Objetivos y proceso de la gestión del conocimiento
4. Modelos de gestión del conocimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA

1. Conceptualización de la transferencia tecnológica
2. Mecanismos de transferencia tecnológica
3. PARTICULARIDADES DE LA LICENCIA
4. Especificaciones del contrato Know-How
5. Nuevas tendencias en transferencia tecnológica: Spin-Off y JointVentures
6. Ejemplos reales de transferencia tecnológica

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL SECRETO EMPRESARIAL

1. Necesidad de protección del conocimiento en el seno de la empresa
2. Ideas protegibles
3. El deber de secreto de los empleados
4. El deber de secreto con tercero en el ámbito de la empresa
5. Cloud computing: base de datos sensibles

MÓDULO 8. INNOVACIÓN, ESTRATEGIA Y LIDERAZGO DE LAS PERSONAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INNOVACIÓN EN LA ORGANIZACIÓN

1. Adaptación de la organización a través del talento y la innovación

- 2.Los ingredientes de la innovación
- 3.Gestión de la innovación
- 4.Requisitos para la innovación
- 5.Caso de estudio voluntario: La innovación según Steve Jobs
- 6.Caso Helvex: el cambio continuo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NUEVOS RETOS DEL DEPARTAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

- 1.Wellbeing: el bienestar en el trabajo
- 2.El clima laboral y productividad 2.0
- 3.El empowerment o empoderamiento
- 4.De la ética empresarial a la responsabilidad social corporativa
- 5.La consultoría de Recursos Humanos
- 6.El responsable de Recursos Humanos como arquitecto de la estrategia

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DIRECCIÓN ESTRATÉGICA DE RRHH

- 1.Conceptualización
- 2.Perspectivas en la dirección estratégica de los recursos humanos
- 3.La relación entre la estrategia empresarial y la de recursos humanos
- 4.Modelos de gestión estratégica de RRHH
- 5.Proceso de DERRHH
- 6.Barreras a la DERRHH

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL LIDERAZGO EN EL EQUIPO

- 1.Liderazgo
- 2.Enfoques en la teoría del liderazgo
- 3.Estilos de liderazgo
- 4.El papel del líder

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TÉCNICAS PARA MEJORAR EL FUNCIONAMIENTO DE UN EQUIPO

- 1.Programa de entrenamiento
- 2.Técnicas de desarrollo en equipo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA DINÁMICA DE GRUPOS

- 1.Definición
- 2.Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
- 3.Técnicas de dinámicas de grupos
- 4.Normas generales para el uso de las técnicas de grupo
- 5.El papel del dinamizador

MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MÁSTER