

Introducción

La Industria 4.0 es el cuerpo de conocimiento que formaliza la llamada cuarta revolución industrial, resultado del maridaje entre el mundo físico y digital. Este nuevo escenario provoca que las empresas tengan que repensar sus sistemas productivos y logísticos para dar respuesta a un mercado que demanda soluciones cada vez más personalizadas.

La segunda revolución industrial se produce en el ámbito físico y analógico, con grandes mejoras en el campo del diseño, nuevos materiales y nuevos productos. Es lo que se conoce como Operational Technologies (OT). La tercera revolución se produce en el ámbito digital, da lugar al prefijo ciber y toma el nombre de Information Technologies (IT). La Industria 4.0 es, por tanto, la hibridación de la segunda y la tercera revolución. Se fundamenta en dos pilares: por un lado, los sistemas ciberfísicos y, por otro lado, la Internet de las Cosas (IoT). La relación entre las dimensiones ciber y física se explica con el círculo virtuoso definido por la modelización y la materialización.

El principal objetivo del curso en Industria 4.0 es capacitar a los profesionales para entender las complejidades y retos de la Industria 4.0 de forma transversal.

La Innovation Management, proporciona una comprensión detallada de los conceptos y definiciones clave para conocer más sobre esta metodología que ayuda a promover la innovación empresarial de forma exitosa, entendiendo esta disciplina que tiene como objetivo promover un proceso o cultura de iniciativas que se centran en cambios o pasos disruptivos que transforman el negocio de forma significativa.

¿A quién va dirigido?

- Gerentes
- o Directores de Calidad
- o Directores de Operaciones
- Directores de Planta
- Directores de Producción
- o Directores de Ingeniería
- Directores de IT

Objetivos didácticos

- Exponer los futuros retos que debe enfrentar el sector industrial y que estrategias deben implementar las organizaciones para afrontarlos
- o Presentar las innovaciones y tendencias transformadoras de la industria 4.0.
- o Dar a conocer ejemplos, estrategias de transformación y las lecciones aprendidas







- Determinar el equilibrio entre los planes de mejora de corto plazo con las estrategias disruptivas de largo plazo
- o Aprender a diferenciarse de la competencia y generar ideas de mayor impacto que hagan crecer su negocio.
- o Analizar, comprender y aplicar los fundamentos conceptuales de la innovación.
- o Conocer las bases de Design Thinking y Visual Thinking.
- o Practicar las metodologías de innovación.

Programa

1. La industria del mañana

- o Antecedentes: De la Primera Revolución Industrial a la Industria 4.0
- La Cuarta Revolución Industrial
- o De los modelos Lean Manufacturing a la manufactura avanzada
- o Tecnologías de la industria 4.0
- o Los RRHH en un entorno 4.0
- o Bases para la implantación de los modelos de Industria 4.0

2. Tecnologías de fabricación, habilitadores tecnológicos y estado del arte de los mismos

- o Fabricación aditiva
- Nanofabricación
- Robótica Colaborativa
- o Los materiales compuestos como alternativa a los metálicos

3. Introducción al Mundo de la Innovación

- Definición de Innovación
- o Gestión de la Innovación
- ¿Qué es Innovación y por qué es importante?
- o ¿Mitos de la Innovación?
- o Tipos de Innovación
- o Diagnóstico y Estrategia
- o Componentes de la Innovación
- o Gestión Ágil y Modelos de Negocios
- Definición de Lean
- o Pensamiento Lean
- Modelo Lean











- Confianza Creativa
- Creatividad
- o Pensamiento Divergente
- o Inteligencias Múltiples del Innovador
- o Cuestionar y Percibir
- Las Necesidades

4. Innovación

- o Fundamentos Conceptuales de la Innovación
- o Gestión Ágil
- o Modelos de Negocios
- o Categorización Modelos de Negocios

5. Tipos de Innovación

- Ideas Fundamentales
- o Innovar o Morir
- o Los 10 Tipos de Innovación
- El Modelo de Ganancias
- o La Red
- o La Estructura
- El Proceso
- o El Desempeño del Producto
- El Sistema de Productos
- El Servicio
- o El Canal
- o La Marca
- o El Compromiso del Cliente
- o Cuantos Más Tipos de Innovación, Mejor
- o Analice, Luego Actúe
- o Investigación de Calidad
- o La Ambición de Innovar

6. Temas vs Problemas vs Proyectos

- o Problemas y Retos
- o Investigación
- o Temas











7. Del Tema al Problema

- o Antecedentes del Problema
- Árbol de Problemas
- o ¿Para qué sirve?
- o Fenómeno de la Niña
- o Aprendizaje Infantil
- o Saneamiento Básico
- o Taller
- o Al Tablero
- o Problema ¿Qué?
- Características
- Taller
- o Enunciado
- A Redactar

8. Del Problema al Proyecto

- o Definición de Proyecto
- o Fases de un Proyecto
- Bibliografía Sugerida

9. Design Thinking y Visual Thinking

- Design Thinking
- o Historia del Design Thinking
- o ¿Qué es Design Thinking?
- o Características de Design Thinking
- o Design Thinker
- o ¿Cómo es la personalidad de un Design Thinker?
- o Design Thinking en la Universidad
- o Hoy Todo es Diseño

10. Fases de Design Thinking

- o Empatizar
- o Definir
- o Idear
- Prototipar
- Evaluar
- o ¿Qué se ha desarrollado con la metodología Design Thinking?
- o ¿Dónde puedo saber más de Design Thinking?









- o ¿Qué es el Visual Thinking y para qué nos sirve?
- o ¿Cómo convertimos las ideas en imágenes?
- o ¿Para qué nos sirve? ¿Qué ventajas nos aporta?

11. Metodologías de Innovación

- o Metodologías de Innovación
- Design Thinking
- Lean Startup
- o Forth Innovation Method
- o La Estrategia del Océano Azul
- o TRIZ
- Principios Inventivos

12. Management vs Leadership

- Management
- Leadership
- Management vs Leadership
- En Conclusión

13. Customer Experience

- o Causas de Abandono de Clientes
- o Manifiesto Experiencia de Cliente
- o Gestión de la Experiencia de Cliente
- o Ejemplo de CX
- o Tecnología en Experiencia de Cliente
- Customer Experience
- Conclusión

14. Lean Startup

- o Lean Startup Crear
- o Lean Startup Medir
- o Lean Startup Aprender

15. Lean Software Development

- Eliminar los Desperdicios
- o Amplificar el Aprendizaje
- Decidir lo Más Tarde Posible











- Entregar Tan Rápido Como Sea Posible
- o Potenciar al Equipo
- o Construir Integridad Intrínseca
- Véase Todo el Conjunto

16. Agile y Scrum

- o ¿Qué es Agilidad?
- o Iterativo
- o Agile
- Manifiesto Ágil
- Aspectos o Pilares del Manifiesto
- Declaración de Interdependencia
- o Los 6 Valores Declaración de Interdependencia
- o ¿Qué es Scrum?
- Historia de Scrum
- Usos de Scrum
- o Bases de Scrum
- o Roles de Scrum
- o Reuniones de Scrum
- o Artefactos de Scrum

17. Generación de Modelos de Negocios

- Business Model Canvas
- Value Proposition Canvas
- o Lean Canvas
- o Propósito
- o Propuesta de Valor
- o Cadena de valor
- o Estructura de Costos
- o Red de Valor
- o Estrategia de Implementación
- o Proceso de Diseño y Desarrollo de Producto

18. Manufacturing Intelligence

- o M.E.S. (Manufacturing Execution System) de nueva generación
- o CMMS (Computerized Maintenance Management System) de nueva generación







- E-A-K-M- (Enterprise Asset Knowledge Management) para un mantenimiento avanzado
- Sistemas con enfoque proactivo, gestión por excepción
- Scada de Scadas
- Soluciones de movilidad
- o Eficiencia energética
- Presentación de ejemplos de aplicación
- Modelos virtuales de fábrica y proceso
- Optimización de procesos y activos mediante herramientas de simulación
- Identificación de desviaciones en tiempo real
- o Modelos avanzados de monitorización de procesos, presentación de experiencias y ejemplos de aplicación
- Predicción de modos de fallo

19. Logística 4.0

- o Logística 4.0 estado del arte: descripción de soluciones tecnológicas que permiten digitalizar la cadena de suministro y eliminar operaciones sin valor añadido
- o Trazabilidad unitaria a lo largo de la Supply Chain: logística interna y logística externa
- o Aplicaciones avanzadas del posicionamiento indoor, uso de sistemas de movimiento autogestionados (agv´s) y uso potencial de la robótica colaborativa para entornos logísticos
- o Visibilidad en tiempo real de la cadena de suministro: integración de clientes y proveedores
- o Presentación de ejemplos de aplicación









Acreditado:

Microsoft Imagine Academy Program Member









