

**EDICIÓ 2018**  
**DE JUNY A DESEMBRE**  
Design and experience in the connected vehicle



# FORMACIÓ

# ANOIA

# CONNECTED

# CAR LIVING

# LAB

Organitza



CONSELL  
COMARCAL  
DE L'ANOIA



CAMPUS MOTOR ANOIA

Amb el suport del Departament d'Empresa i Coneixement i el cofinançament del FSE



Generalitat de Catalunya  
**Departament d'Empresa  
i Coneixement**



catalunya  
**empren**



**Unió Europea**  
**Fons social europeu**  
L'FSE inverteix en el teu futur

Amb la col·laboració



Clúster de la Indústria d'Automoció  
de Catalunya



Applus<sup>®</sup>  
**IDIADA**



**IED**  
Barcelona  
Escola Superior  
de Disseny



## CONTINGUTS

### Part 1: REPTES I OPORTUNITATS DEL VEHICLE CONNECTAT (52h)

#### 1.1.Desafiaments i innovació (8h)

- 1.1.1.Desafiaments de vehicle connectat
- 1.1.2.La innovació en el vehicle connectat

#### 1.2.Exemples de Reptes per a la creació o co-creació de projectes d'emprenedoria del vehicle connectat (23h)

- 1.2.1.Canvi de model: el vehicle connectat s'adapta a les necessitats de mobilitat dels usuaris.
- 1.2.2.La millora de la mobilitat en transport públic
- 1.2.3.La vessant social del vehicle connectat: accessibilitat i sharing.
- 1.2.4.Les possibilitats que ofereix la connectivitat a partir del DONGLE (targeta e-SIM pel desenvolupament de M2M)
- 1.2.5.El Repte de la comunicació entre el vehicle i les infraestructures (*senyalètica*, la mobilitat Smart rural, etc)
- 1.2.6.Problemàtiques de gestió de dades (big data). Casos pràctics
- 1.2.7.La comunicació entre dispositius com a oportunitat de negoci
- 1.2.8.La ciberseguretat com a repte a resoldre

#### 1.3.Oportunitats que genera el vehicle connectat (21h)

- 1.3.1.Ludificació i Serious Games aplicats al vehicle connectat
- 1.3.2.El Design Tinking per a la generació de nous serveis per al vehicle connectat

### Part 2: PLATAFORMES I TECNOLOGIES DEL VEHICLE CONNECTAT. (37H)

- 2.1.Tecnologia del Game Design
- 2.2.Un exemple de plataforma i tecnologia des del proveïdor de serveis en el vehicle connectat
- 2.3.Tecnologies de comunicació entre dispositius des de la perspectiva d'una operadora.
- 2.4.Plataformes i tecnologies del vehicle connectat. Perspectiva des de la pròpia marca
- 2.5.Serveis que es generen a partir de les dades obtingudes pel vehicle connectat
- 2.6.Nous serveis del vehicle connectat. Casos pràctics
- 2.7.Sistema públic de transport amb els vehicles connectats
- 2.8.Infraestructures de comunicacions en el vehicle connectat
- 2.9.La usabilitat i accessibilitat dels productes/Ciberseguretat

### Part 3: SITUACIÓ DEL MERCAT INTERNACIONAL DEL VEHICLE CONNECTAT (16H)

- 3.1.Mercat internacional del vehicle connectat des de la perspectiva del Clúster de la Indústria de l'Automoció
- 3.2. Competitivitat i permanència en el mercat internacional
- 3.3.Formació internacional del vehicle connectat. Una experiència en entorn interuniversitari
- 3.4.El mercat internacional des de la perspectiva de la marca d'automoció

*Design and experience in the Connected vehicle. Com la connectivitat habilita una nova relació amb el vehicle*



## Part 4: FORMACIÓ EN GESTIÓ EMPRESARIAL (45H)

### 4.1. Iniciació a l'emprenedoria

- 4.1.1. Què vol dir emprendre?
  - Què és una Startup
  - Caracteritzant l'emprenedoria
- 4.1.2. Caracteritzant l'emprenedor
- 4.1.3. Èxits i fracassos
  - Concepte d'èxit
  - Concepte de fracàs

### 4.2. Disseny i desenvolupament d'emprenedoria

- 4.2.1. Crashcourse idees amb impacte: tecnologia/empresa/societat
- 4.2.2. Com crear una startup
  - 4.2.2.1. Innovació i tendències
  - 4.2.2.2. Identificació d'oportunitats de negoci
  - 4.2.2.3. Metodologia Lean Startup
  - 4.2.2.4. El pla de negoci: Business Model Canvas
  - 4.2.2.5. MVP: Minimum Viable Product
  - 4.2.2.6. Fonts de finançament
- 4.2.3. Com comunicar la teva startup
  - 4.2.3.1. Pitch Deck
  - 4.2.3.2. Pitch Elevator

### 4.3. Visualització d'un projecte emprenedor liderat per una dona

## METODOLOGIA

La metodologia a seguir serà híbrida, ja que les sessions seran presencials, però una part també podrà ser online assincron.

Cada alumne definirà el seu propi projecte d'empresa de forma paral·lela a l'adquisició dels coneixements i disposarà del suport necessari perquè el projecte maduri i es desenvolupi correctament.

S'utilitzaran casos pràctics com a recurs dins de l'aula, per tal que els alumnes puguin visualitzar més fàcilment la posada en pràctica dels coneixements adquirits.

Els projectes resultants es donaran a conèixer a diferents entorns on podran aconseguir una major projecció.

## SISTEMES D'AVALUACIÓ

L'avaluació de l'assoliment dels objectius de la formació serà individual i continuada en base a 2 criteris ponderats de la següent manera:

- Desenvolupament del projecte i defensa del mateix (60%).
- Treball en equip i participació (40%).

*Design and experience in the Connected vehicle. Com la connectivitat habilita una nova relació amb el vehicle*





## REQUISITS D'ACCÉS I TITULACIÓ

Formació dirigida a persones amb perfil emprenedor i amb motivació per adquirir i aplicar els continguts que es treballaran. Si escau, es realitzarà una entrevista personal per a la selecció dels alumnes.

Per obtenir la titulació de la Generalitat de Catalunya es valorarà el projecte empresarial i la participació en la formació.

## PROFESSORAT

La formació comptarà amb professorat provinent d'empreses i entitats referents en la temàtica, com són **Cellnex Telecom, Applus IDIADA, SEAT, Eurecat, Vodafone, RACC, Institut Europeu de Disseny, CIAC, UOC, UPC i Geomotion Games.**

## CALENDARI

La formació es desenvoluparà a partir del dia 18 de juny fins al 12 de desembre.  
Horari: els dilluns i dimecres, de 15 a 19h.

## UBICACIÓ

El curs es durà a terme a les següents instal·lacions:

### Campus Motor Anoia

Avinguda Tecnologia, 1  
08719 Castellolí (Barcelona)

### Institut Europeu de Disseny

Biada, 11  
08012 Barcelona

### Applus IDIADA

Polígon Industrial Albornar S/N  
43710 Santa Oliva (Tarragona)

## PREU

La formació està subvencionada al 100% per la Generalitat de Catalunya i el Consell Comarcal de l'Anoia i, per tant, a l'alumne no li suposa cap cost.

## INFORMACIÓ I INSCRIPCIONS

Enviar un correu electrònic a [info@campusmotor.eu](mailto:info@campusmotor.eu) amb les dades personals (nom, cognoms, direcció i telèfon de contacte) i el CV de l'alumne.

Organitza:



CONSELL  
COMARCAL  
DE L'ANOIA



Amb el suport del Departament d'Empresa i Coneixement i el cofinançament del FSE:



Generalitat de Catalunya  
**Departament d'Empresa  
i Coneixement**



**Unió Europea**  
Fons social europeu  
L'FSE inverteix en el teu futur

*Design and experience in the Connected vehicle. Com la connectivitat habilita una nova relació amb el vehicle*