IND+I CLUB

Territori de lectura d'indústria i innovació

Xa SESSIÓN DEL CLUB DE LECTURA

Madrid, 14 de enero de 2021

LECTOR/A:

Josep Mª Monguet

Profesor UPC

CRO Onsanity

https://www.linkedin.com/in/monguet/

https://futur.upc.edu/JoseMariaMonguetFierro

IND+I CLUB

Foro Empresas Innovadoras

EL LIBRO

Innovación guiada por el diseño

SUBTÍTULO	-
EDITORIAL	UPC
LUGAR Y AÑO DE EDIDICIÓN	Barcelona 1ª edición Junio 2018
COLECCIÓN Y NÚMERO	UPC Grau Enginyers Industrials 50
PÁGINAS	270
IDIOMA	2a. Edición en Catalan 1a Edición en Español

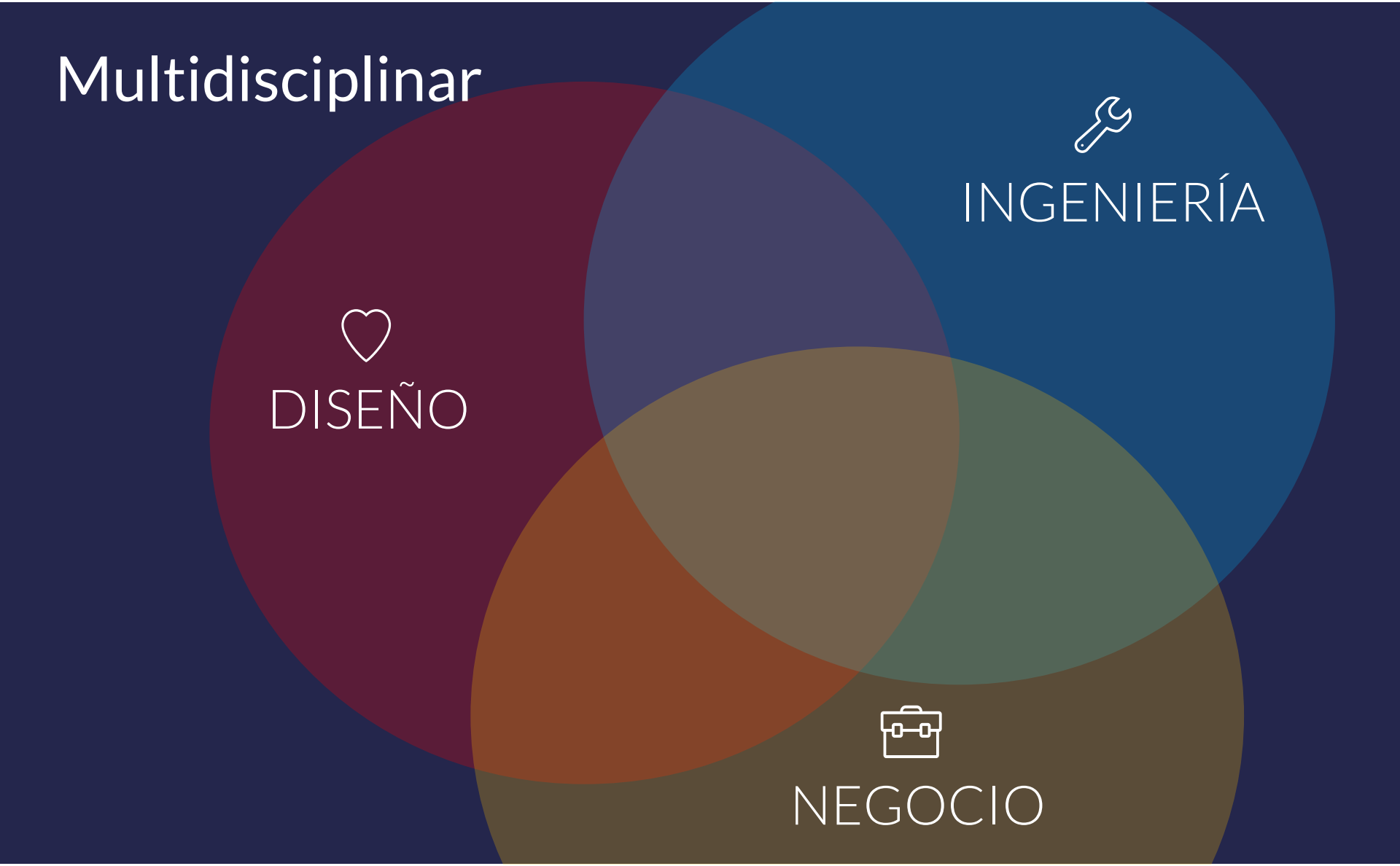
Autores

Josep Mª Monguet
Trabaja en proyectos transformación digital desde 1990 y participa activamente en la transferencia al mercado de investigación académica basada en tecnología. Cuenta con más de 100 publicaciones científicas.

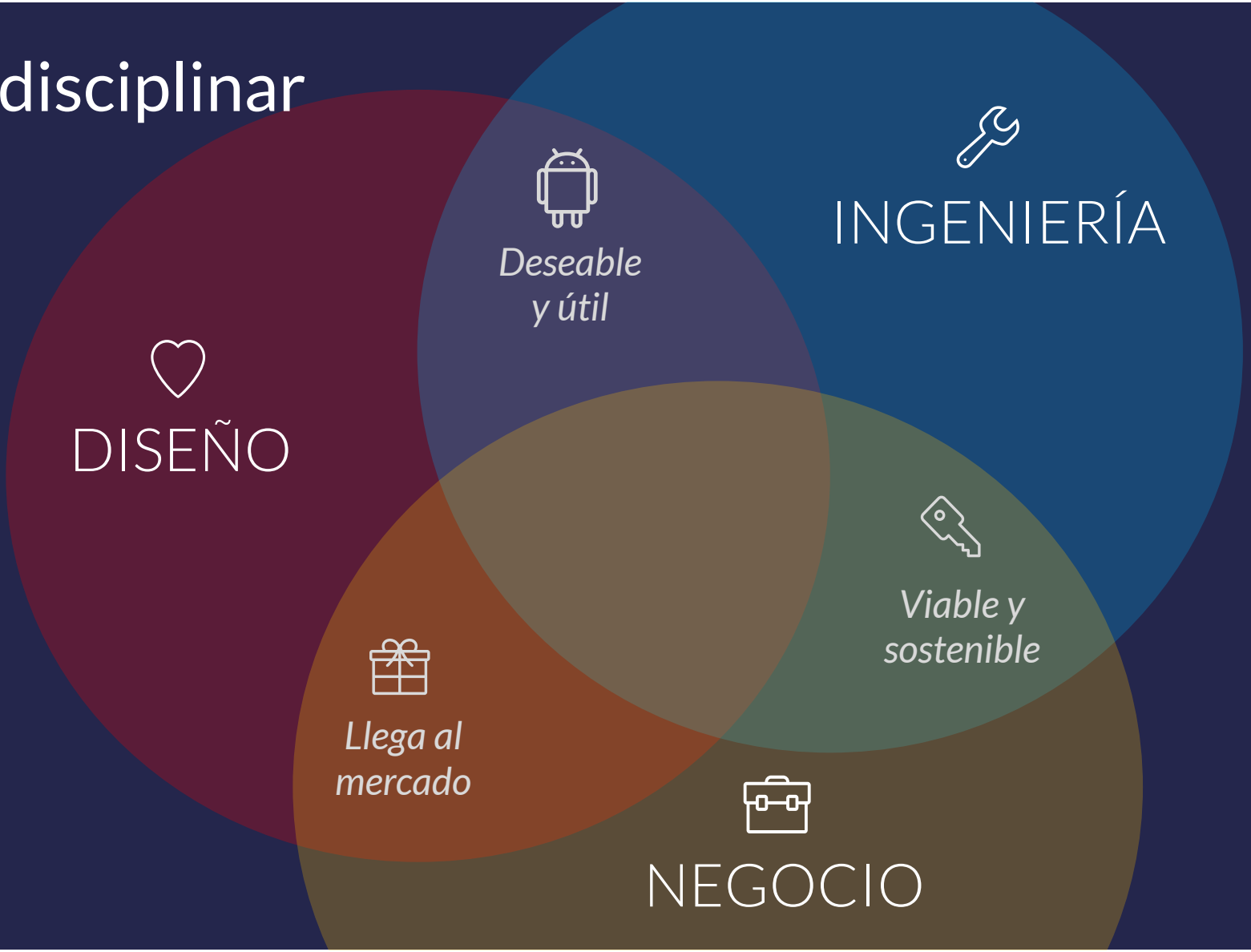
Alex Trejo
CEO de Onsanity y profesor asociado a la UPC. Trabaja en el diseño y desarrollo de soluciones innovadoras en el sector de la salud. Investigación en el campo de la inteligencia colectiva y las técnicas de futurización basadas en herramientas digitales.

IND+I CLUB

Ver la propia actividad profesional como un espacio lleno de **oportunidades**


Multidisciplinar
INGENIERÍA
DISEÑO
NEGOCIO

Multidisciplinar



Multidisciplinar
INGENIERÍA
Deseable
y útil
DISEÑO
Demanda
inteligente
Oferta de
valor
Viable y
sostenible
Llega al
mercado
NEGOCIO

Proyecto

	Ingeniería	Diseño	Negocio
RETO			
SOLUCIÓN			
PROPUESTA			
PROTOTIPO			
MERCADO			

Proyecto

	Ingeniería	Diseño	Negocio
RETO	1| 4ª Revolución		
SOLUCIÓN	4| Realidad extendida		
PROPUESTA	7| Transformación digital		
PROTOTIPO	10| Fabricación de servicios		
MERCADO	13| Datos masivos		

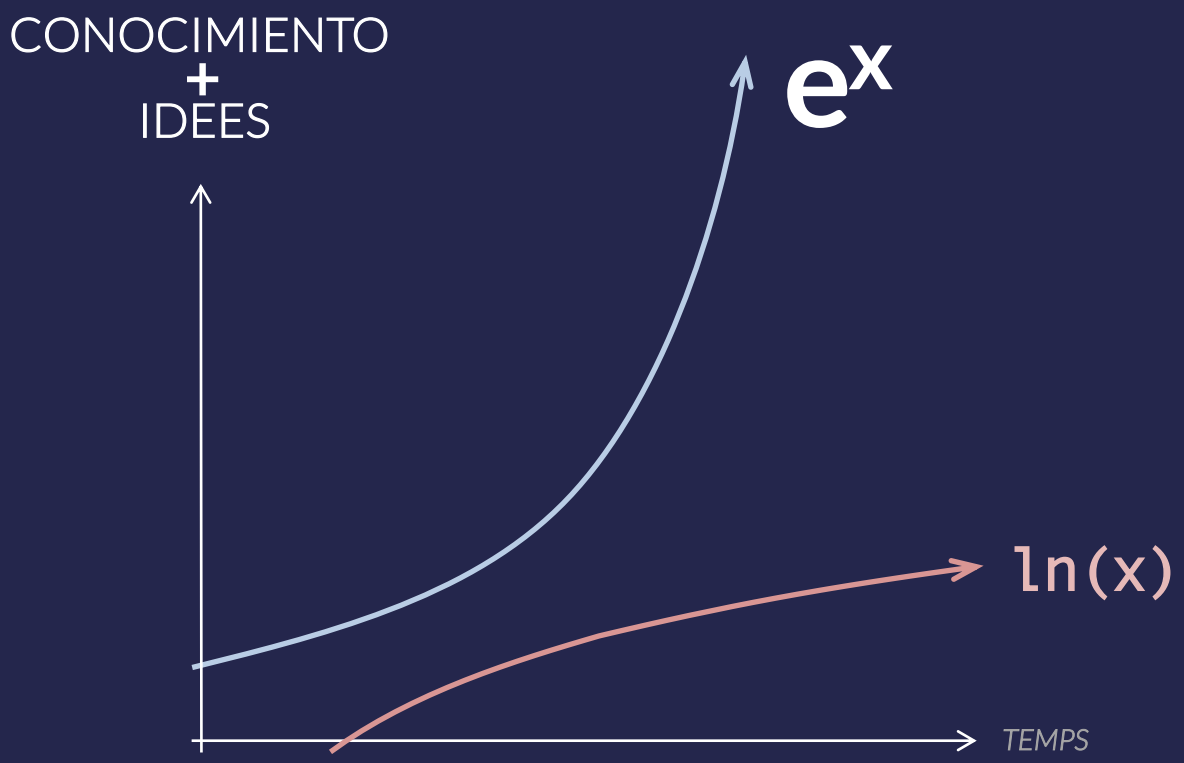
Proyecto

	Ingeniería	Diseño	Negocio
RETO	1| 4ª Revolución	2| Creatividad	
SOLUCIÓN	4| Realidad extendida	5| Métodos de diseño	
PROPUESTA	7| Transformación digital	8| Gestión del diseño	
PROTOTIPO	10| Fabricación de servicios	11| Usuario	
MERCADO	13| Datos masivos	14| Investigación	

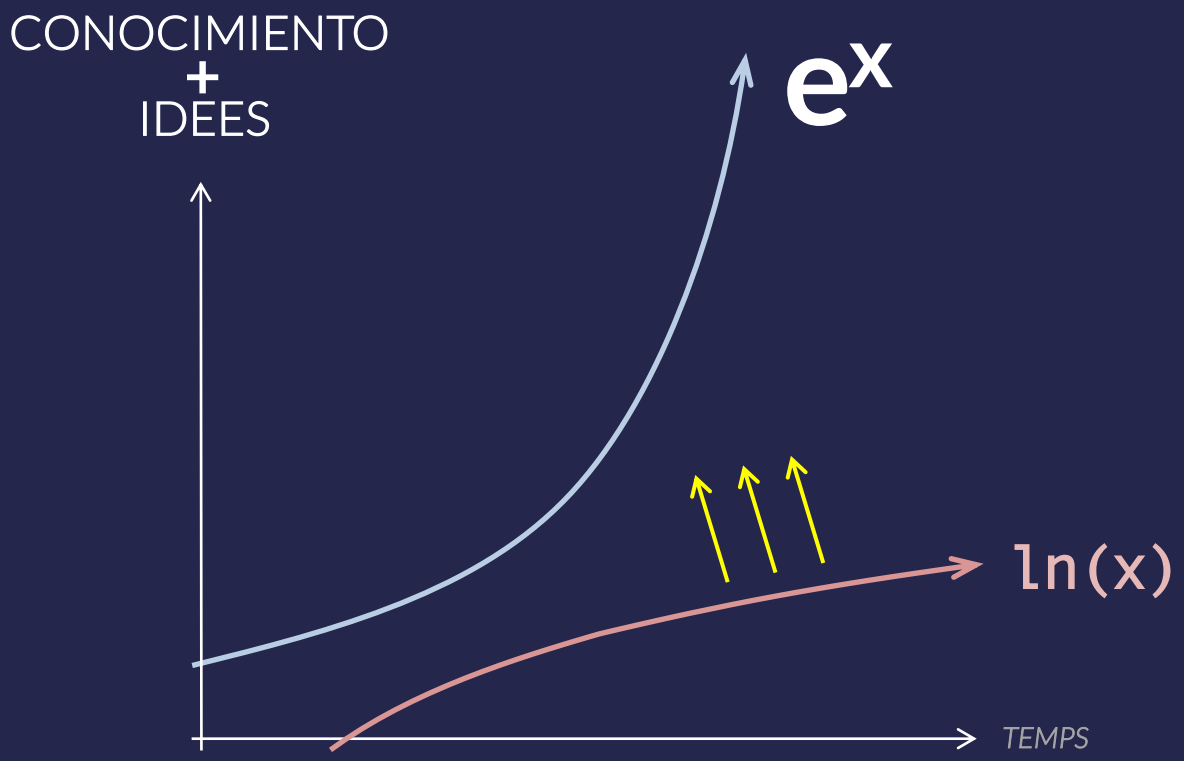
Proyecto

	Ingeniería	Diseño	Negocio
RETO	1| 4ª Revolución	2| Creatividad	3| Equipo
SOLUCIÓN	4| Realidad extendida	5| Métodos de diseño	6| Escenarios de futuro
PROPUESTA	7| Transformación digital	8| Gestión del diseño	9| Participación
PROTOTIPO	10| Fabricación de servicios	11| Usuario	12| Liderazgo de la innovación
MERCADO	13| Datos masivos	14| Investigación	15| Valor de la innovación

Exponencial



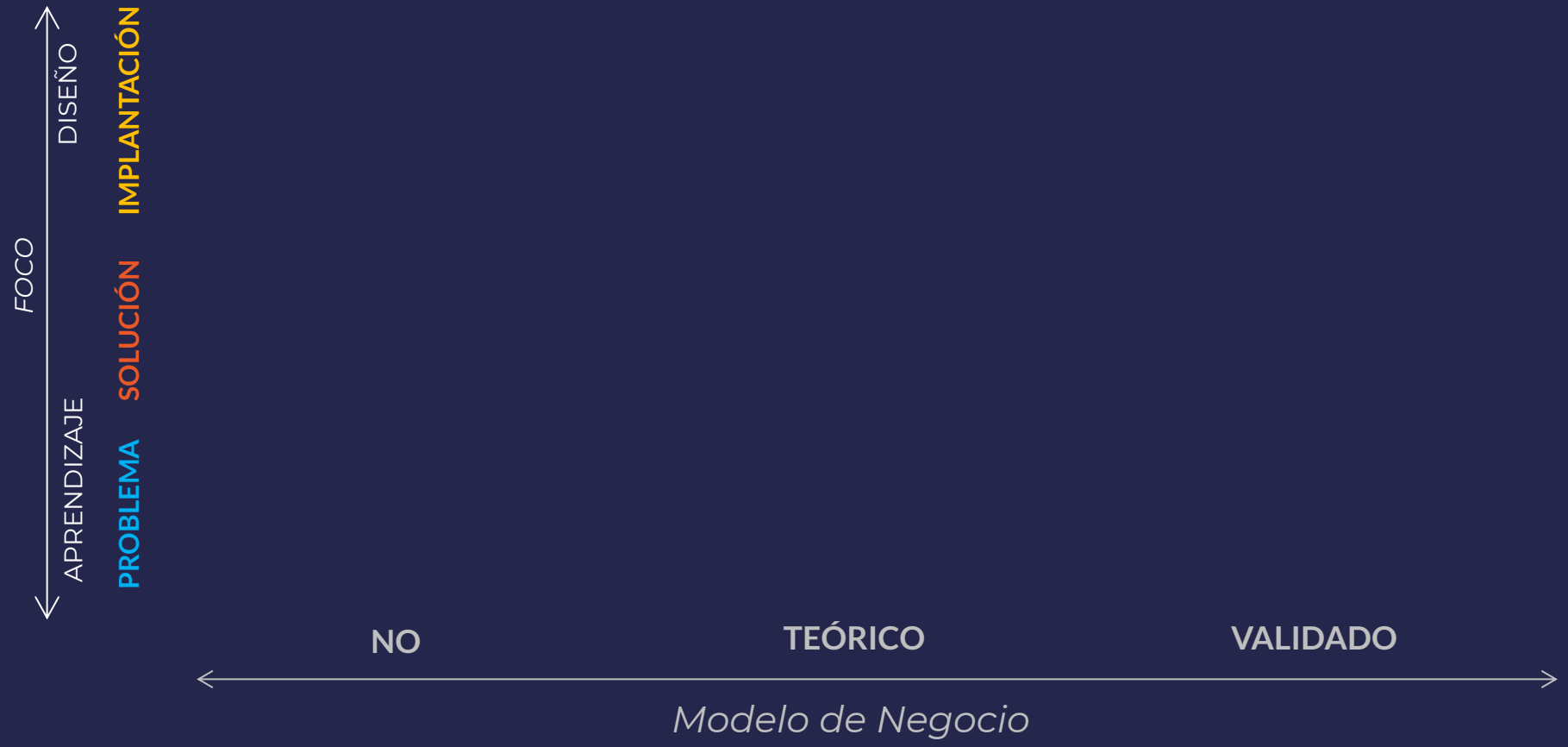
Inteligencia colectiva



- Equipos creativos
- Comunidades y redes de innovación
- Usuarios empoderados

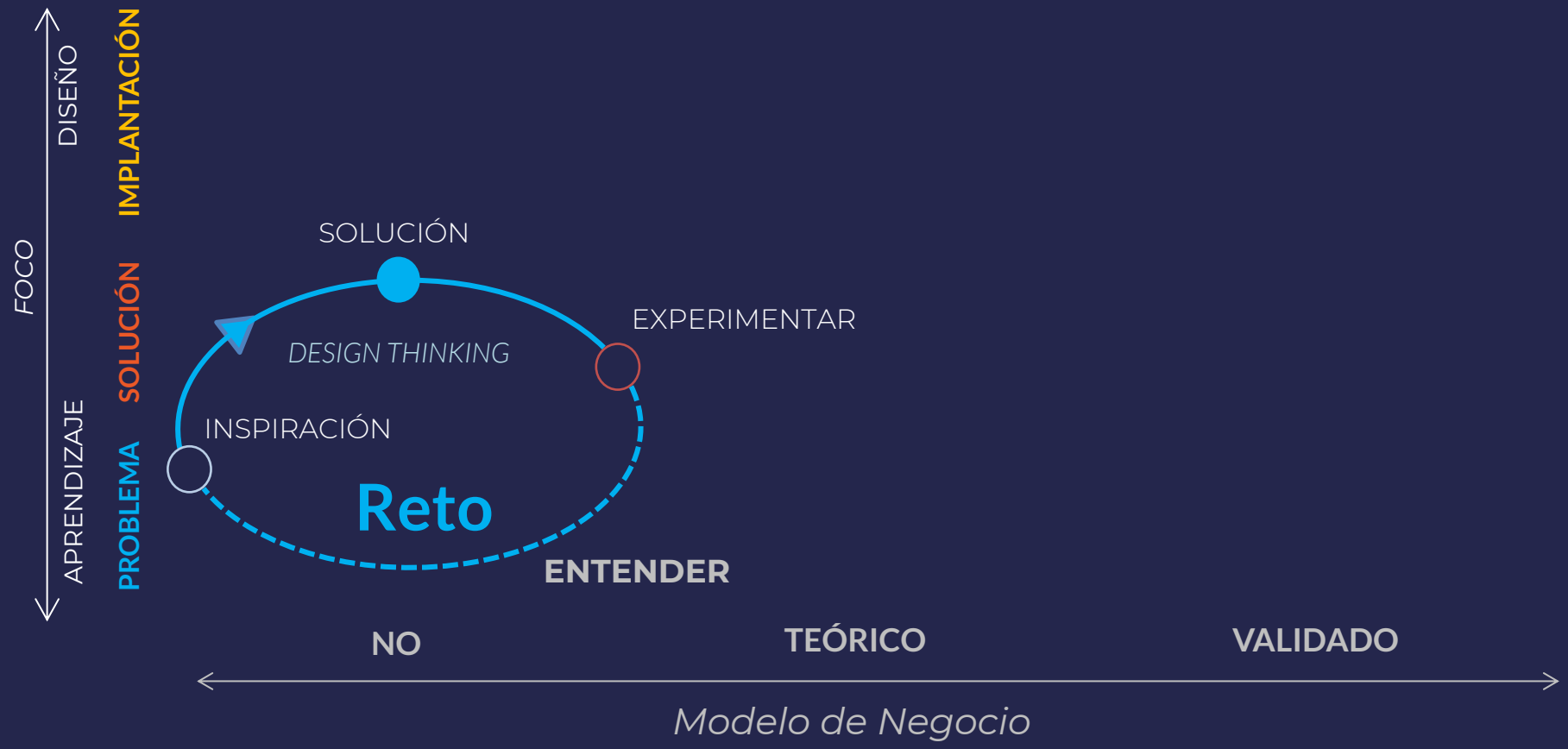
Técnicas

Métodos y Gestión del diseño



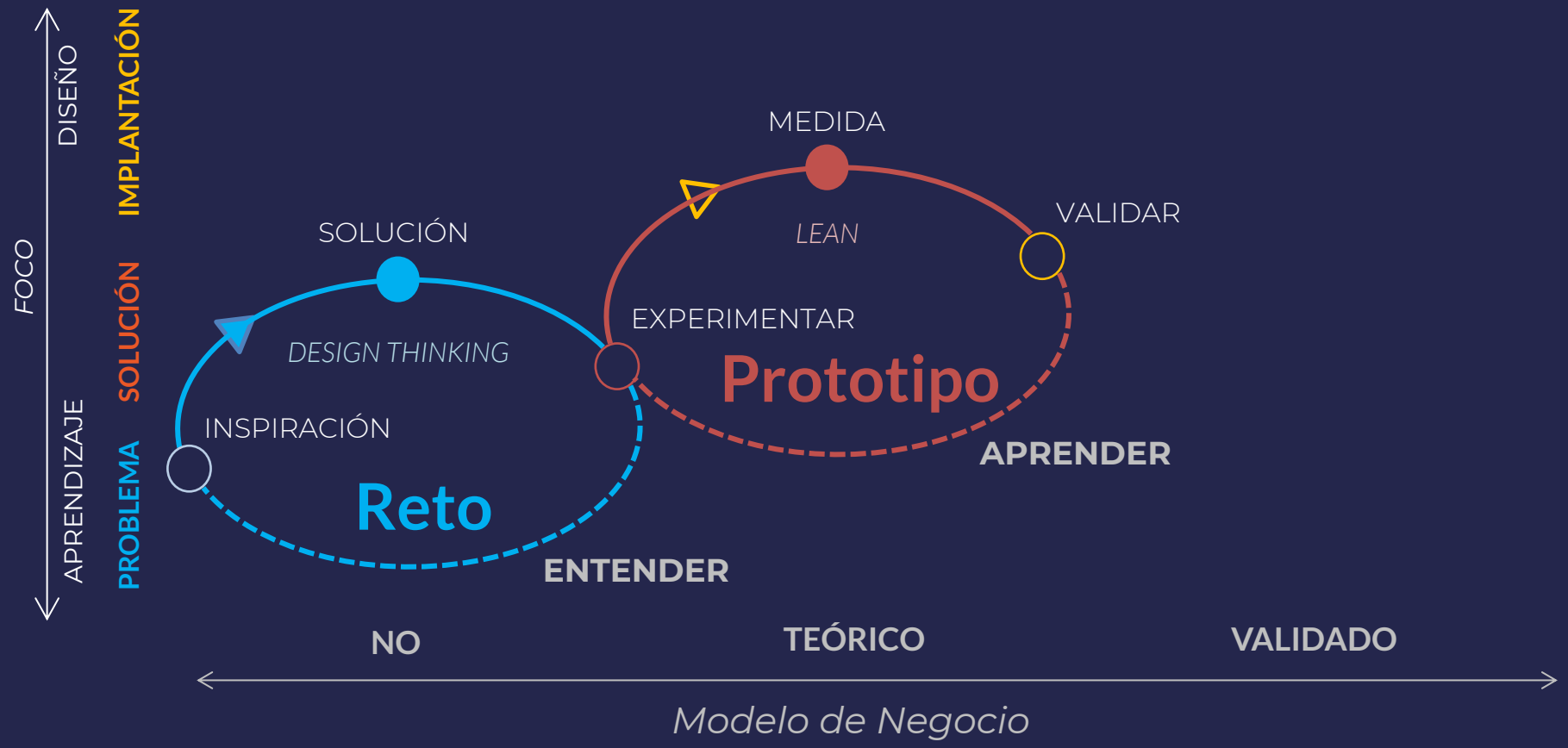
Técnicas

Métodos y Gestión del diseño



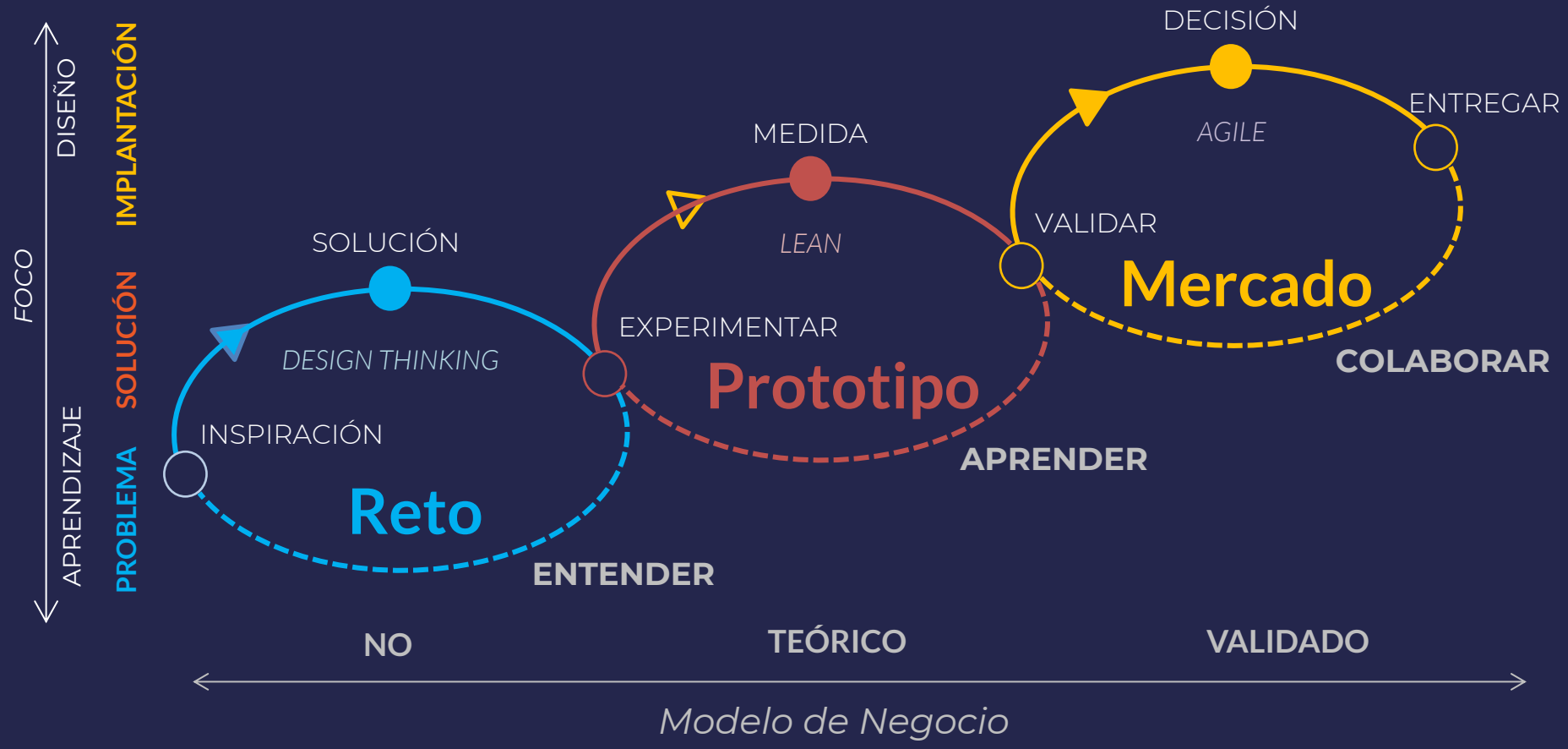
Técnicas

Métodos y Gestión del diseño

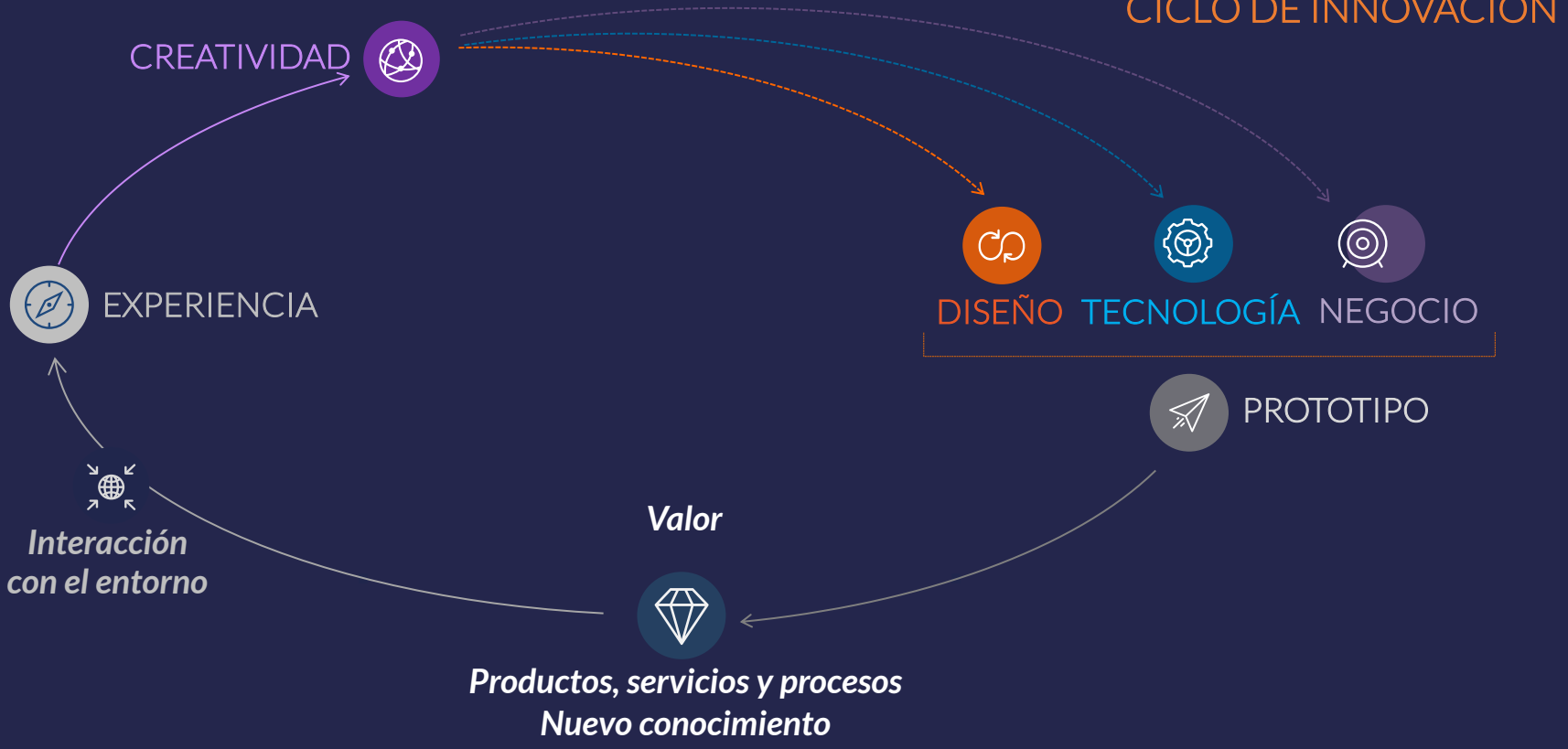


Técnicas

Métodos y Gestión del diseño



Investigación



Investigación

Investigación

La innovación es más práctica que teórica, pero requiere conocimiento.

Compartimos nuestra disciplina de estudio.

Nos comprometemos con el contenido.

La innovación es más práctica que teórica, pero requiere conocimiento.

Compartimos nuestra disciplina de estudio.

Nos comprometemos con el contenido.

Gracias por vuestra atención

jm.monguet@upc.edu