

Maestría en Proyectos de Innovación y Producto



**CENTRO
PANAMERICANO
DE ESTUDIOS
SUPERIORES**



www.cepes.edu.mx

Presentación

El destacado crecimiento del área de proyectos en la actualidad, ha llevado a que la misma sea abordada desde diferentes enfoques.

De todos los enfoques que podemos citar dos son los de mayor actualidad y complejidad al momento de establecer estructuras académicas: Innovación y Producto.

Para tener un acercamiento mas acabado debemos destacar que el concepto de Innovación guarda una relación directa con el de Diseño, pues entendemos que la responsabilidad del Diseño esta justamente: Innovar, hacer un aporte total o parcial de soluciones "originales".

La Maestría en Proyectos de Innovación y Producto, propone una formación completa en las tres disciplinas del área de proyectos: Diseño, Gestión y Dirección, en forma paralela y de manera teórica y práctica, referenciada en exclusividad a dos conceptos ya establecidos en las áreas de Management: Innovación y Producto, y a un tercero de actual desarrollo en las área directivas: el Diseño y su rentabilidad.

Es importante destacar además, el reconocido crecimiento de las áreas y prácticas creativas en los estándares universales de Gerenciamiento, estableciendo un equilibrio exacto entre planificar (anticiparse) y diseñar (dar soluciones creativas de manea inmediata).

Si bien se puede considerar que la imagen rígida y metodológica de las áreas de Gestión y Dirección no podría convivir con la imagen creativa y artística de las áreas de Diseño, en la actualidad no es así, sí pueden.



Presentación

Las áreas creativas de Diseño, requieren más que cualquier otra, un proceso metodológico de desarrollo de proyecto, y de gestión y administración de recursos y habilidades, para articularse a las áreas duras del Management pues estas últimas las necesitan.

La Maestría en Proyectos de Innovación y Producto, presenta una estructura académica combinada entre temas teóricos y ejercitación práctica por medio de ejercicios individuales y en grupos, y talleres de trabajo de reflexión sobre procesos de diseño de proyectos.

Esto permite entonces, estructurar correctamente el trabajo de creativos y diseñadores, aportando entrenamiento en herramientas actuales de gestión, sin que esto atente a los procesos creativos.

Y a la vez entrenar en procesos metodológicos creativos al resto de los profesionales que participan en desarrollo de proyectos.

Finalmente es importante destacar que la superposición de los dos temas centrales: Innovación y Producto, con las tres áreas clásicas de Proyecto, y la combinación de teoría y práctica de aplicación inmediata conforman un programa formativo completo que permitirá a profesionales del Diseño ganar un espacio en la oficina de decisiones de un proyecto, si quedar recluidos a una mera participación de espectador en el desarrollo del mismo.



Objetivos

El programa de Maestría en Proyectos de Innovación y Producto, afronta un desafío único, y es poder articular mediante una metodología probada y exitosa el proceso creativo directamente a las áreas de gestión y dirección de proyecto, siendo éstos a la vez proyectos con un alto aditamento de innovación, verificable en el producto resultante.

Para esto es necesario un equilibrio complejo entre fundamentos teóricos que permiten un desarrollo conceptual de cada tema, y ejercitación práctica metodológica con toda la rigurosidad propia que se vive en el seno del desarrollo de un proyecto.

Para así alcanzar dos estadios: un fuerte aporte de herramientas de Management, para profesionales del diseño y una merecida incorporación de entrenamiento creativo para los demás profesionales.

En síntesis la Maestría en Proyectos de Innovación y Producto, no solo forma profesionales desde la teoría y la práctica, sino que además los entrena y ejercita para su aplicación en la vida real.

Objetivo General:

Formar profesionales con alto compromiso social y ético, con una visión abierta a incorporar nuevos procesos de desarrollo (diseño) de proyectos innovadores, los cuales abarcan todo proyecto que pretenda como elemento resultante, tangible o no, un "producto" con alto porcentaje de innovación.



Objetivos

Objetivos Particulares:

Incorporar un proceso metodológico de Diseño de proyecto, que dé como resultado un producto tangible o no, pero con un alto porcentaje de innovación.

Gestionar proyectos Innovadores desde un enfoque moderno para las áreas de Management y práctico para las áreas de Diseño.

Aportar herramientas y conocimiento para una correcta Dirección de proyectos muy particulares como ser, de Innovación y Producto, los cuales requieren de una formación especializada.

Incorporar los conceptos de diseño y rentabilidad y de aporte de valor a partir de la innovación, necesarios para el mundo actual de la empresa.

Alcanzar altos niveles de conocimiento en planificación, estrategia y empresa, para una adecuada incorporación a niveles ejecutivos, de profesionales del Diseño.

Conocer y hacer uso de metodologías adecuadas para el diseño de soluciones proyectuales, atendiendo a secuencias lógicas de avance y evaluación continua, y para la gestión/ administración de todos los recursos comprometidos respondiendo a los estándares internacionales de Management (Asociación Española de Ingeniería de Proyectos, AEIPRO o el Project Management Institute, PMI).



A quién va dirigido

La Maestría en Proyectos de Innovación y Producto se ubica en un punto estratégicamente medio, entre profesionales del Diseño y profesionales de las áreas duras del Management, aportando a los primeros nuevos temas de gestión y a los segundos, procesos creativos pero a la vez metodológicos.

Concretamente se dirige a profesionales relacionados a áreas de Diseño de producto de base innovadora, destacando que al mencionar producto nos referimos claramente a todo elemento tangible o no, resultante de un proyecto, con fuerte presencia del "diseño" en sus fases de desarrollo.

La modalidad y metodología propuesta permite una formación integral de ambas áreas (innovación y producto) incorporando conceptos nuevos al área de Proyectos, resultantes éstos de las áreas de diseño.

La metodológica exigencia de la Maestría sumado al entrenamiento creativo, forma a profesionales, para desempeñarse de manera independiente o no, en cargos ejecutivos y de dirección, con un conocimiento global y particular de cada área de estudio comprometida, por ser de aplicación inmediata en la parte de Diseño de proyectos.

Salidas Profesionales

Algunas de las salidas profesionales del programa de Maestría en Proyectos de Innovación y Producto son:

Directores de proyectos de todas las áreas de Diseño.

Directores de equipos en proyectos innovadores.

Consultores en Diseño/Innovación.

Directores de productos, en empresas privadas.

Gestores de proyectos de comunicación.

Investigadores en el campo de la ciencia proyectual y del trabajo profesional en el campo de proyectos innovadores y de producto.



Duración, estructura de créditos y titulación

Duración

La duración estimada de la maestría es de 1440 horas (90 créditos). La estructura de créditos de la Maestría en Proyectos de Innovación y Producto se recoge en la siguiente tabla:

NOTA: Hay que destacar que la duración es meramente orientativa, pues la metodología se desarrolla mediante el estudio en paralelo de las tres áreas con ejercicios integradores y evaluaciones teóricas, las cuales exigen de una importante disciplina a seguir, y correcta regulación del tiempo por parte del alumno.

Módulos	Créditos	Duración en meses	Horas
1ª Parte: Diseño de Proyectos de Innovación y Producto	27	7	432
2ª Parte: Gestión de Proyectos de Innovación y Producto	25	8	400
3ª Parte: Dirección de Proyectos de Innovación y Producto	28	6	448
4ª Parte: Proyecto Final de Maestría o Tesis de grado	10	3	160
<i>Total</i>	<i>90</i>	<i>24</i>	<i>1440</i>

Estructura de créditos

En cada fase el estudiante debe cumplir las exigencias en créditos establecidas por cada universidad y fijadas por el Comité de Maestría.

Titulación

El estudiante una vez haya cumplido su programa de estudios y aprobado todas sus asignaturas, defendido el proyecto de tesis ante una comisión evaluadora y cumpliendo toda las exigencias académicas, administrativas y económicas establecidas en los procedimientos de gestión fijados por la o las universidades por las cuales se desea obtener el grado académico, el estudiante recibirá el grado de Maestro en Proyectos de Innovación y Producto.



Programa de Estudios:

La Maestría en Proyectos de Innovación y Producto posee una estructura curricular basada en 4 partes formativas secuenciales: :

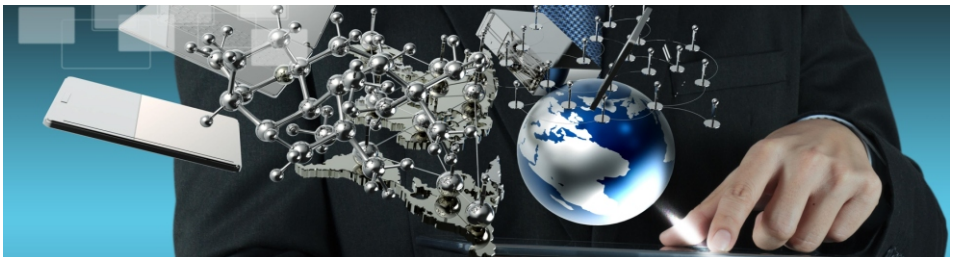
1ª Parte: Diseño de Proyectos de Innovación y Producto

La parte correspondiente a Diseño de Proyectos de Innovación y Producto, permite introducir metodologías completas de trabajo en equipo para desarrollar eficientemente un proyecto Innovador, contemplando todos los recursos disponibles y todos los impactos, que el proyecto, pueda causar en la sociedad.

Las asignaturas que componen la primera parte se muestran a continuación:

Asignaturas	
1. Introducción a proyectos	2. Diseño de sistemas proyectuales
3. Análisis de los servicios a prestar	4. Análisis funcional en el proyecto
5. La ergonomía en el proyecto	6. Seguridad y fiabilidad en el proyecto
7. El medio ambiente en el proyecto	8. Las especificaciones en el proyecto
9. Elaboración del anteproyecto	

Estas asignaturas, a pesar de ser independientes entre sí, son complementarias y están estructuradas en el avance de los estudios, según un orden pedagógico coherente. Cada una se divide en unidades temáticas básicas o capítulos, relacionados directamente con uno o más de un ejercicio práctico e incluye material de apoyo teórico y seguimiento personalizado por parte del tutor del área. Debido a que la etapa de desarrollo/ diseño de proyecto de Innovación y Producto permite correcciones, al alumno, hasta último momento no se podrá aprobar por asignatura, sino que se aprueba una vez llegado al final por parte completa, calificando en ese momento cada una de las asignaturas.



Programa de Estudios:

2ª Parte: Gestión de Proyectos de Innovación y Producto

La segunda parte corresponde a la Gestión de proyectos de Innovación y Producto, abarcando todas las áreas de gestión correspondiente a un proyecto profundizando en los temas que hacen a la particularidad de hablar de innovación y de producto con una visión integradora de ambos conceptos.

En concreto la segunda parte del programa cubre un tema puntual como ser la administración de la totalidad de recursos, humanos, técnicos y tecnológicos que permiten gestionar y gerenciar todas las áreas del proyecto durante la totalidad del ciclo de vida del propio proyecto y del ciclo de vida del producto.

Sin dejar de lado el fuerte impacto social y su presencia en el imaginario colectivo de la sociedad de todo producto de base innovadora.

Esta segunda parte aporta el conocimiento para establecer las relaciones entre los estándares formativos establecidos por la AEIPRO y el PMI y las áreas de Innovación y Producto.

Las asignaturas que componen la segunda parte se muestran a continuación:

Asignaturas	
1. Introducción a la gestión de proyectos	2. Planificación y gestión de proyectos
3. Gestión integral de Diseño y de Producto	4. Seguimiento y control del proyecto
5. Ámbitos del Diseño. Condicionantes del contexto y requerimientos del usuario	6. Gestión de la confianza: riesgo y calidad
7. La innovación como herramienta de mejora y aporte de valor al producto	8. Producto y medio ambiente
9. Comunicación del proyecto	

Estas asignaturas, a pesar de ser independientes entre sí, son autocontenidas y están estructuradas según un orden pedagógico coherente.



Programa de Estudios:

3ª Parte: Dirección de Proyectos de Innovación

y Producto

La tercera parte, Dirección de Proyectos de innovación y Producto, desarrolla temas relacionados exclusivamente con la actividad del Director de proyecto y de cómo éste debe reentrenarse para una eficiente función de su actividad.

No solo el aporte del programa alcanza los temas que hacen a la dirección de proyectos relacionados al Diseño sino además a incorporar el concepto de creatividad ante la presencia de un problema.

En la actualidad las áreas de Gestión no solo achican el riesgo correspondiente a un proyecto por medio de la planificación con modelos de anticipación, sino que debido a los tiempos de "inmediatez" con los que se genera un proyecto, se necesita de un entrenamiento adicional en creatividad por parte de la Dirección, para una rápida y correcta toma de decisiones ante circunstancias adversas.

La tercera parte del programa pretende justamente formar directores en proyectos en temas innovadores, y potenciar todas sus funciones desde la creatividad.

Las asignaturas que componen la segunda parte se muestran a continuación:

Asignaturas	
1. Teoría del Objeto	2. Gestión sin distancias
3. Técnicas de presentación en público	4. Administración y dirección de empresas
5. Dirección y planificación estratégica	6. Relaciones entre Innovación, creatividad, productividad y competitividad
7. Relaciones entre Innovación, creatividad, productividad y competitividad	8. Gestión del conocimiento y aprendizaje organizacional
9. Diseño rentable y estratégico	

Estas asignaturas, a pesar de ser independientes entre sí, son autocontenidas y están estructuradas según un orden pedagógico coherente.

4ª Parte: Proyecto Final de Maestría o Tesis de Grado

Por la naturaleza de la metodología propuesta, el Proyecto Final de Maestría es la extensión natural del proyecto realizado por el alumno a lo largo del programa de Maestría en Desarrollo de Proyectos de Innovación y Producto, pero con un fuerte aporte teórico y de investigación en el tema escogido.

El Proyecto Final de Maestría o Tesis de Grado, tiene como objetivo presentar un trabajo completo que muestre el desarrollo total de un proyecto, dando así respuesta a una Hipótesis de partida, propuesta por el alumno



Requisitos

- Título de Licenciatura y Cédula profesional (✓)
- Certificado de estudios de Licenciatura (✓)
- Certificado de estudios de Bachillerato (✓)
- Acta de nacimiento
- Clave Única de Registro de Población (CURP)
- Curriculum Vitae
- Carta de exposición de motivos de ingreso
- 6 fotografías tamaño infantil (blanco y negro)
- Solicitud de Inscripción completamente requisitada

De los requisitos marcados con (✓) se requieren copias certificadas y no los documentos originales.

Informes:

Contacta directamente y sin compromiso con CEPES
llamando al: 01 800 00 CEPES(23737)
ó 01-(715)-156.88.00
www.cepes.edu.mx

