



General description

Name of the course: Validating and communicating innovative ideas

Department: ENGINYERIA DE PROJECTES I DE LA CONSTRUCCIÓ

ECTS: **6 ECTS**

Degree: **all degrees**

Level:

Language: English

Code:

Type: **Elective**

Lecturers

Main teacher: Macarulla Martí, Marcel

Others: Marc Nicolau Martínez & Jordina Arcal Cunillera

General learning objectives of the course

In this course students will learn how to effectively communicate their innovative ideas to convince the audience and trigger call to actions. They will learn how to do better presentations for their disruptive projects and how to validate the ideas behind them in advance.

Competencies

Specific competencies	any
Generic competencies	any

Credits: total hours of student work

		Dedication	
		Hours	%
Directed learning	Large Group (G)	60	40%
Autonomous learning		90	60%

Modules

Module 1: Tools to validate innovative ideas	Dedication: 33 hours	Large group: 12 hours
---	----------------------	-----------------------



		Autonomous learning: 21 hours
Description	In this module students will learn different processes and tools to help validate innovative ideas and hypotheses with users. This will be an introduction to the tools needed to validate innovative ideas.	
Related activities (*)		

Module 2: How to create a great pitch	Dedication: 33 hours	Large group: 12 hours Autonomous learning: 21 hours
Description	In this module students will deep dive on how to better communicate their innovative ideas to trigger a call to action by the audience. They will work on the needed skills that influence on a great pitch to convince the audience. This module will focus on teaching students how to interact with different stakeholders in a company to better communicate their ideas and projects in order to be prepared for their working experiences.	
Related activities (*)		

Module 3: Storytelling for influence	Dedication: 22 hours	Large group: 8 hours Autonomous learning: 14 hours
Description	In this module students will learn the framework to design powerful stories and presentations that influence the audience towards change an action.	
Related activities (*)		

Module 4: Solving an industry's challenge	Dedication: 62 hours	Large group: 28 hours Autonomous learning: 34 hours
Description	This module will focus on solving a challenge proposed by a company. Designed solutions will be prototyped and tested in simulated scenarios focusing on the communication skills and how to interact with a company.	
Related activities (*)		

Grading system (assessment)

The final grade depends on the following assessment criteria:

- 20% classroom deliverables
- 20% midterm deliverable (solutions + first prototypes)
- 40% final deliverable (final solution and prototype)
- 20% Presentation and video

Teaching methodology

This is a hands-on course where students will learn and implement validation methodologies and their communication skills to solve a real challenge from the industry. They will work hand by hand with industrial companies, learning how to validate innovative ideas and communicate them. Students will practice how to pitch their ideas and solutions and how to validate them with real users.

References

Basic	User friendly, by Cliff Kuang & Robert Fabricant Resonate, by Nancy Duarte Slide:ology, by Nancy Duarte Pitch anything, by Oren Klaff
-------	--



Complementary	The Jobs to be done playbook, by Jim Kalbach. When Coffee and kale compete, by Alan Klement
---------------	--

*****GUIA CATALÀ*****

General description

Name of the course: Validant i comunicant idees innovadores

Department: ENGINYERIA DE PROJECTES I DE LA CONSTRUCCIÓ

ECTS: **6 ECTS**

Degree: **all degrees**

Level:

Language: English

Code:

Type: **Elective**

Lecturers

Main teacher: Macarulla Martí, Marcel

Others: Marc Nicolau Martínez & Jordina Arcal Cunillera

General learning objectives of the course

En aquest curs els estudiants aprendran com dur a terme una comunicació efectiva de les seves idees innovadores, per tal de convèncer a la seva audiència i aconseguir que aquestes es duguin a terme. A més a més, aprendran a realitzar presentacions atractives pel seus projectes disruptius i aprendran a validar les idees proposades.

Competencies

Specific competencies	any
Generic competencies	any

Credits: total hours of student work

		Dedication	
		Hours	%
Directed learning	Large Group (G)	60	40%
Autonomous learning		90	60%

Modules



Module 1: Eines per validar idees disruptives		Dedication: 33 hours	Large group: 12 hours Autonomous learning: 21 hours
Description	En aquest mòdul els estudiants aprendran diferents processos i eines per tal de poder validar les idees i hipòtesis innovadores amb els clients. Aquest mòdul serà una introducció a les eines necessàries per validar idees innovadores.		
Related activities (*)			

Module 2: Com crear un bon discurs		Dedication: 33 hours	Large group: 12 hours Autonomous learning: 21 hours
Description	En aquest mòdul els estudiants aprofundiran en com comunicar millor les seves idees innovadores per tal de convèncer a l'audiència, i permetre que aquestes es duguin a terme. Es treballaran les habilitats que influeixen en un bon discurs per convèncer a l'audiència. Aquest mòdul es focalitzarà en ensenyar als estudiants com interactuar amb diferents stakeholders dins d'una empresa per comunicar millor les seves idees i projectes per tal d'estar preparats per afrontar els seus reptes laborals.		
Related activities (*)			

Module 3: Storytelling per influir		Dedication: 22 hours	Large group: 8 hours Autonomous learning: 14 hours
Description	En aquest mòdul els estudiants aprendran els conceptes necessaris per desenvolupar les seves històries i presentacions de tal manera que influeixin en l'audiència per tal de tenir un resultat positiu.		
Related activities (*)			

Module 4: Solucionant un repte plantejat per la indústria		Dedication: 62 hours	Large group: 28 hours Autonomous learning: 34 hours
Description	Aquest mòdul es focalitza en solucionar un repte proposat per una empresa. Les solucions proposades es prototiparan i testejaran en escenaris simulats, focalitzant-se en les habilitats comunicatives i en com interactuar amb l'empresa.		
Related activities (*)			

Grading system (assessment)

La nota final de l'assignatura es calcularà:

- 20% exercicis de classe
- 20% entrega parcial (solucions + primer prototip)
- 40% entrega final (solució final i prototip)
- 20% Presentació i vídeo

Teaching methodology

Aquesta és una assignatura pràctica on els estudiants aprendran i implementaran metodologies per validar, a més a més d'aprendre habilitats comunicatives per resoldre reptes plantejats per la indústria. Treballaran de manera molt propera amb les empreses que proposen el repte, aprenent com validar idees innovadores i aprenent a comunicar-les. Els estudiants practican com presentar les seves idees i solucions, i aprendran a validar les seves idees mitjançant usuaris reals.

References



Basic	User friendly, by Cliff Kuang & Robert Fabricant Resonate, by Nancy Duarte Slide:ology, by Nancy Duarte Pitch anything, by Oren Klaff
Complementary	The Jobs to be done playbook, by Jim Kalbach. When Coffee and kale compete, by Alan Klement



*****GUIA CASTELLÀ*****

General description

Name of the course: Validando y comunicando ideas innovadoras

Department: ENGINYERIA DE PROJECTES I DE LA CONSTRUCCIÓ

ECTS: **6 ECTS**

Degree: **all degrees**

Level:

Language: English

Code:

Type: **Elective**

Lecturers

Main teacher: Macarulla Martí, Marcel

Others: Marc Nicolau Martínez & Jordina Arcal Cunillera

General learning objectives of the course

En este curso los estudiantes aprenderán cómo llevar a cabo una comunicación efectiva de sus ideas innovadoras, para convencer a su audiencia y conseguir que estas se lleven a cabo. Además, aprenderán a realizar presentaciones atractivas para sus proyectos disruptivos y aprenderán a validar las ideas propuestas.

Competencies

Specific competencies	any
Generic competencies	any

Credits: total hours of student work

		Dedication	
		Hours	%
Directed learning	Large Group (G)	60	40%
Autonomous learning		90	60%

Modules



Module 1: Herramientas para validar ideas disruptivas	Dedication: 33 hours	Large group: 12 hours Autonomous learning: 21 hours
Description	En este módulo los estudiantes aprenderán distintos procesos y herramientas para poder validar las ideas e hipótesis innovadoras con los clientes. Este módulo será una introducción a las herramientas necesarias para validar las ideas innovadoras.	
Related activities (*)		

Module 2: Como crear un buen discurso	Dedication: 33 hours	Large group: 12 hours Autonomous learning: 21 hours
Description	En este módulo los estudiantes profundizarán en cómo comunicar mejor sus ideas innovadoras para convencer a su audiencia, y permitir que estas se lleven a cabo. Se trabajarán las habilidades que influyen en un buen discurso para convencer a la audiencia. Este módulo se focalizará en enseñar a los estudiantes como interactuar con los distintos stakeholders dentro de una empresa para comunicar mejor sus ideas y proyectos con el objetivo de estar preparados para afrontar sus retos laborales.	
Related activities (*)		

Module 3: Storytelling para influir	Dedication: 22 hours	Large group: 8 hours Autonomous learning: 14 hours
Description	En este módulo los estudiantes aprenderán los conceptos necesarios para desarrollar sus historias y presentaciones de manera que influyan en la audiencia para tener un resultado positivo.	
Related activities (*)		

Module 4: Solucionando un reto planteado por la industria	Dedication: 62 hours	Large group: 28 hours Autonomous learning: 34 hours
Description	Este módulo se focaliza en solucionar un reto propuesto por una empresa. Las soluciones propuestas se prototiparán y testearán en escenarios simulados, focalizándose en las habilidades comunicativas y en cómo interactuar con la empresa.	
Related activities (*)		

Grading system (assessment)

La nota final de la asignatura se calculará:

- 20% ejercicios de clase
- 20% entrega parcial (soluciones + primer prototipo)
- 40% entrega final (solución final y prototipo)
- 20% Presentación y vídeo

Teaching methodology

Esta es una asignatura práctica donde los estudiantes aprenderán e implementarán metodologías para validar, además de aprender habilidades comunicativas para resolver retos planteados por la industria. Trabajarán de manera muy cercana con las empresas que propongan el reto, aprendiendo a validar ideas innovadoras y aprendiendo a comunicarlas. Los estudiantes practicarán cómo presentar sus ideas y soluciones, y aprenderán a validar sus ideas mediante usuarios reales.



References

Basic	User friendly, by Cliff Kuang & Robert Fabricant Resonate, by Nancy Duarte Slide:ology, by Nancy Duarte Pitch anything, by Oren Klaff
Complementary	The Jobs to be done playbook, by Jim Kalbach. When Coffee and kale compete, by Alan Klement