



FORMACIÓ ANOIA CONNECTED CAR LIVING LAB

Amb el finançament de:



Amb la col·laboració de:





CONTINGUTS

Part 1: Desenvolupament de vehicle connectat, cooperatiu i autònom (80h)

- Introducció: Desafiaments dels CAV (vehicles autònoms i connectats)
- Testing de vehicle connectat i autònom
- El vehicle automatitzat en la logística i el transport de mercaderies
- Marc regulador del vehicle connectat i automatitzat en el món
- Habilitador del vehicle autònom: Els mapes digitals
- Nous conceptes de mobilitat urbana de CAV
- La innovació en el CAV: Reptes i oportunitats
- Desenvolupament d'ADAS / AD
- Testing d'ADAS: Testing comercial i certificació
- Habilitador del vehicle autònom: La visió per computador
- Habilitador del vehicle autònom: Sistemes de control i automàtica
- Habilitador del vehicle autònom: El posicionament GNSS
- Els usuaris vulnerables de carretera en un entorn automatitzat
- El paper de l'operador d'infraestructures de comunicacions en el CAV
- El paper de l'operador d'infraestructures vials en el CAV
- Impacte i oportunitats del sistema públic de transport amb els CAV
- La ciberseguretat al CAV
- El paper del proveïdor de serveis en el CAV

Part 2: Seguretat informàtica en el vehicle connectat, cooperatiu i autònom (10h)

- Introducció a la seguretat informàtica. Conceptes i definicions
- El desenvolupament segur d'aplicacions. Els problemes associats a les males aplicacions, obtenció de dades d'usuari, la seguretat per defecte.
- Comunicacions entre dispositius. Xarxes cablejades, xarxes wireless, (WiFi, Bluetooth, radio,...)
- Amenaces i casos reals. Que pot passar a les empreses que no cuiden la seguretat, segrest d'informació, filtració, casos reals amb pèrdues importants.
- La seguretat com motor d'impuls. Imatge de marca, creació de llocs de treball.
- Bones pràctiques. Com fer servir la seguretat de manera adequada.

Part 3: Ludificació/Gamificació i DesignThinking (13h)

Principiant (Nivell 1): El concepte de ludificació i DesignThinking

- Definició de ludificació
- Dimensions de la ludificació
- Ludificació i negocis.
- Exemples de ludificació

Intermedi (Nivell 2): Comportaments i Definició del tipus de jugadors

- Psicologia bàsica de la ludificació
 - Motivació
 - Habilitat
 - Palanques ("triggers")
- Flow
- Model de Comportament de B.J. Fogg
- Tipologia de jugadors de Bartle
 - Explorador
 - Socialitzador
 - Matador
 - Triomfador



Expert (Nivell 3): "(Game) DesignThinking". ¿Puc pensar com un game designer?

- Game Design i Designthinking
 - Història
 - Mecàniques
 - Estètica
 - Tecnologia
 - Procés creatiu
 - Mètodes de DesignThinking.
- La diversió
- Procés creatiu (mètode)

Part 4: Transversalitat de gènere (2H)

- Visualització de projectes empresarials promoguts per dones
- Actuacions de flexibilització dels horaris per a conciliació i corresponsabilitat

Part 5: Formació en gestió empresarial (45H)

Mòdul 1

1.1. Introducció

- Què vol dir emprendre
- El fracàs
- Quan és moment d'emprendre
- Caracterització de l'emprenedor
- El concepte d'Innovació

1.2. Què passa en el futur

- Sostenibilitat recompensada
- Mobilitat eficient
- Xarxa estalvi
- Ultrasofisticació
- Innovació frugal
- Resiliència Tangible
- Salut Corresponsable
- Activament
- Coneixement Agregat
- Creació Comuna

Mòdul 2

2.1. Introducció

- A què anomenem empenedoria "Low Cost"
- Entorn i un mateix
 - Sóc capaç de fer el necessari?
 - Amb actitud Low Cost, quan em costaria?

2.2. Coneixement (Metodologia Lean)

- En què es basa
- Crear- Mesurar- Aprendre- Pivotar

2.3. Recursos

- Socials
 - Espais de coworking
 - Esdeveniments de networking
 - Hackathons
- Legals 4p
 - Fórmules jurídiques microempreses (Empresa/Autònom)
 - Registre propietat
- Econòmics
 - Sistemes públics d'ajuts. Ajuts, capitalitzacions, incentius, etc.
 - Sistemes privats (CrowdFunding, capital llavor, préstecs)

METODOLOGIA

La metodologia a seguir serà l'impartició dels conceptes teòrics de manera presencial, alhora que es treballarà un projecte individual de forma pràctica i transversal.

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

Els projectes resultants es donaran a conèixer diferents entorns o empreses per tal d'aconseguir una major projecció.



SISTEMES D'AVUACIÓ

L'avaluació serà individual i en base a 2 criteris ponderats de la següent manera:

Desenvolupament del projecte i defensa del mateix (60%)

Participació i treball en equip (40%)

Per tant, el projecte empresarial serà avaluat pels diferents professors experts, i al mateix temps també es valorarà la implicació de la persona i el treball del grup.

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 s'escau es realitzarà una entrevista personal per la selecció dels alumnes.

Per obtenir la titulació de la Generalitat de Catalunya l'alumne ha d'assistir com a mínim a un 80% de les classes i aprovar el projecte empresarial.

PROFESSORAT

La formació comptarà amb professorat provinent d'empreses i entitats referents en la temàtica com són **Applus IDIADA, RACC, SEAT, Eurecat, Servei Català de Trànsit, UOC, Ajuntament de Barcelona, Abertis, Ericsson, Pildo, Institut de Robòtica i Informàtica industrial (UPC), Geomotion Games i Computer Vision Center (UAB).**

CALENDARI

La formació es desenvoluparà a partir del dia 7 de febrer fins el 30 de maig.

Horari: els dimarts de 9h. a 14:30h. i de 15:30h. a 19h.

UBICACIÓ

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

Campus Motor Anoia

Avinguda Tecnologia, 1

08719 Castellolí (Barcelona)

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 amb les dades personals (nom, cognoms, direcció i telèfon de contacte) i el CV de l'alumne.

Amb el finançament de:

