

26
★
SEMANA
EUROPEA

URRIAK
19-30
OCTUBRE

2020

KUDEAKETA
AURRERATUA
★
GESTIÓN
AVANZADA

KUDEAKETA AURRERATUAREN BILTZARRA
CONGRESO GESTIÓN AVANZADA

MARCOS DE GESTIÓN: Ciberseguridad, Clientes,
Industria 4.0 y 3R (Resistir, Reconstruir y Renovar).
Presentación y buenas prácticas

KUDEAKETA MARKOAK: Zibersegurtasuna,
Bezeroak, Industria 4.0 eta 3R (Biziraun, Berreraiki
eta Berritu). Aurkezpena eta praktika onak



euskaltel



Osakidetza
EZKERRALDEA - ENKATERRI - CRUCES ES-
COSI - EZEKERRALDEA - ENKATERRI - CRUCES

Mondragon
Unibertsitatea



ERREKA
AUTOMATISMOS / PUERTAS AUTOMÁTICAS



arania

Urriak 20 octubre

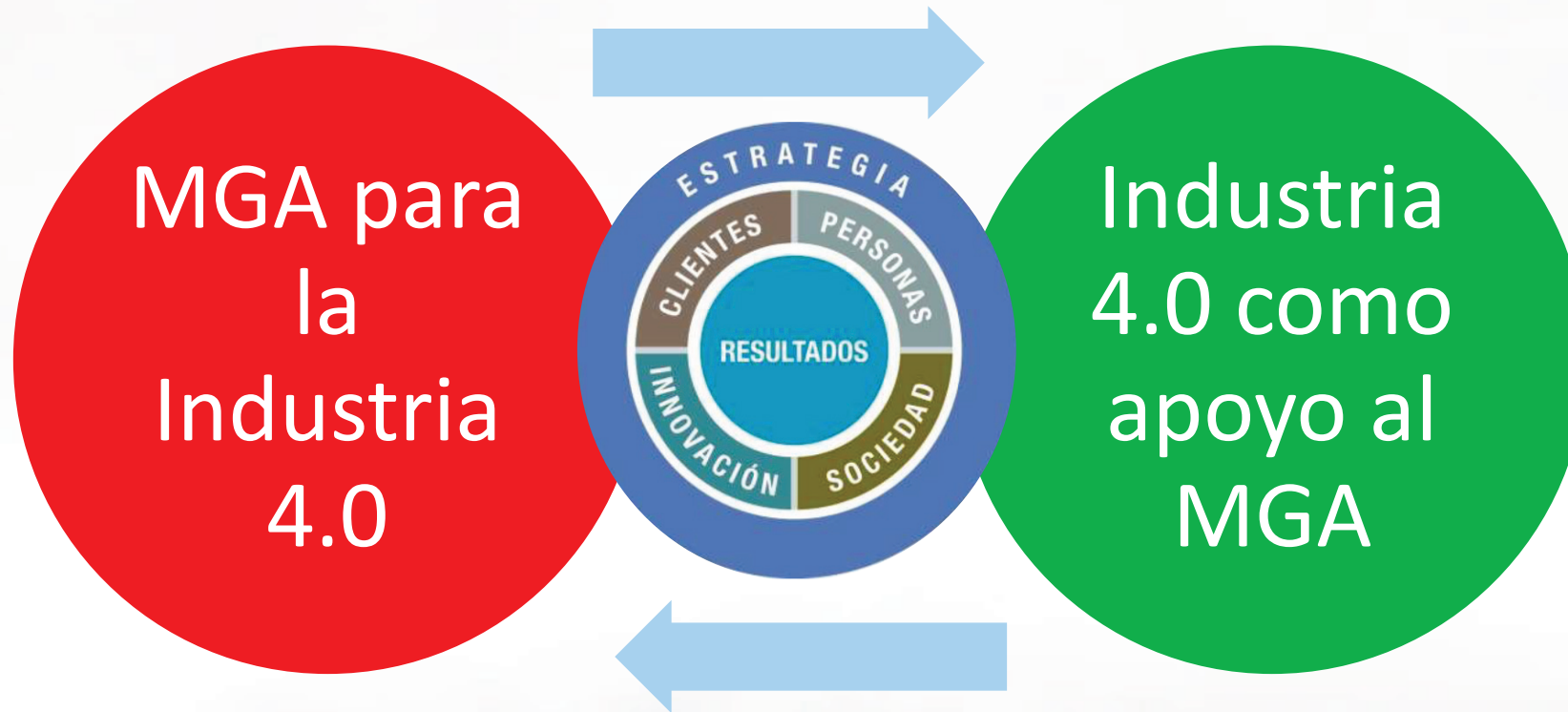
MARCO DE GESTIÓN Industria 4.0

**CONGRESO
SEMANA EUROPEA
GESTIÓN AVANZADA**

MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0



MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0

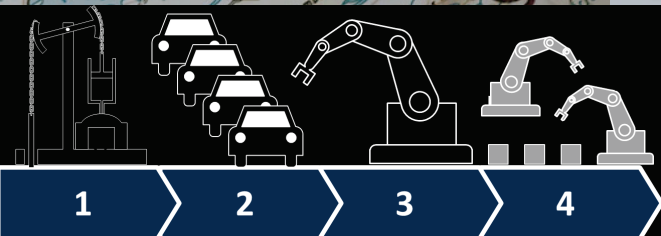


MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0

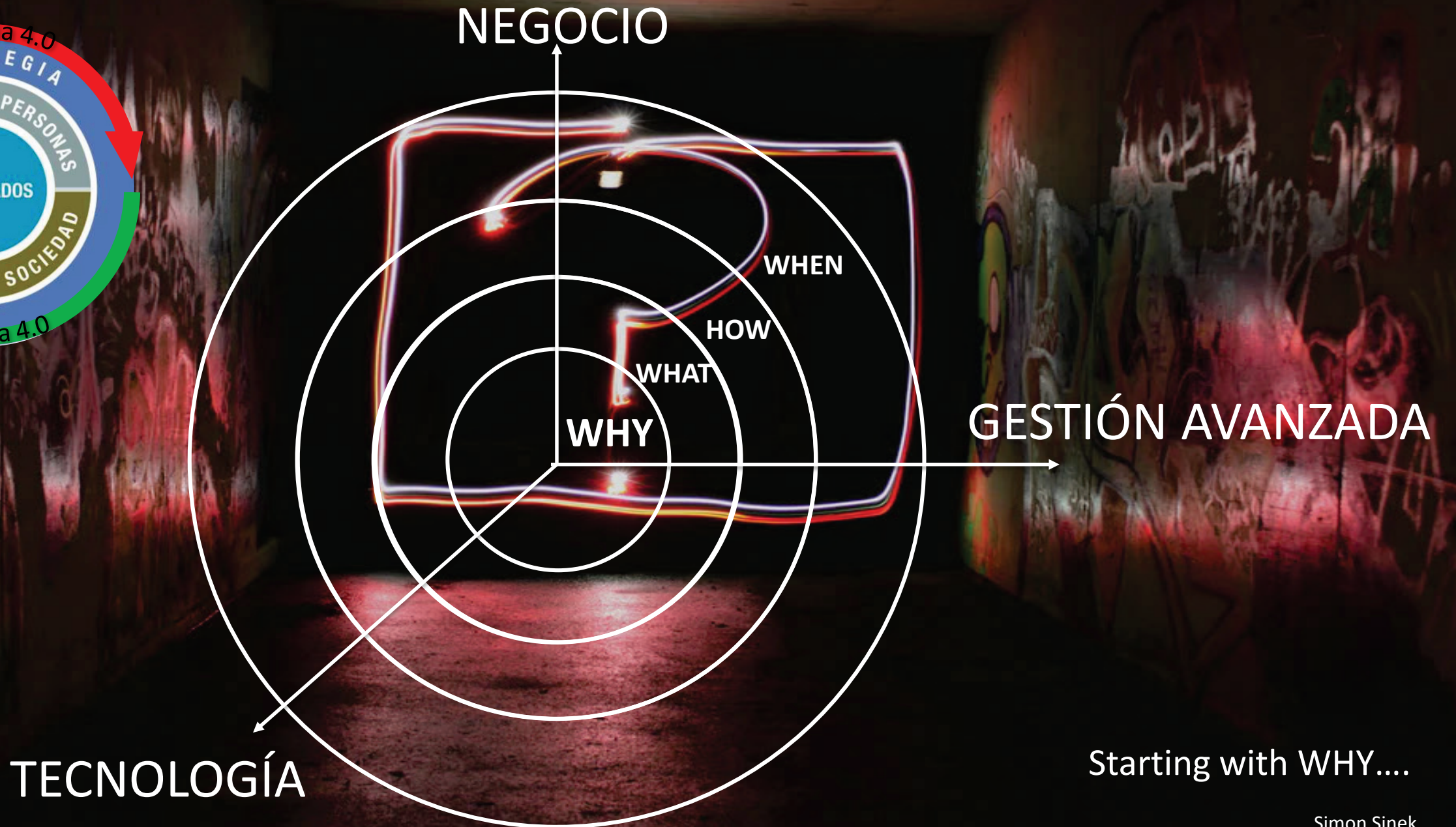
OBJETIVOS DEL MARCO DE GESTIÓN INDUSTRIA 4.0



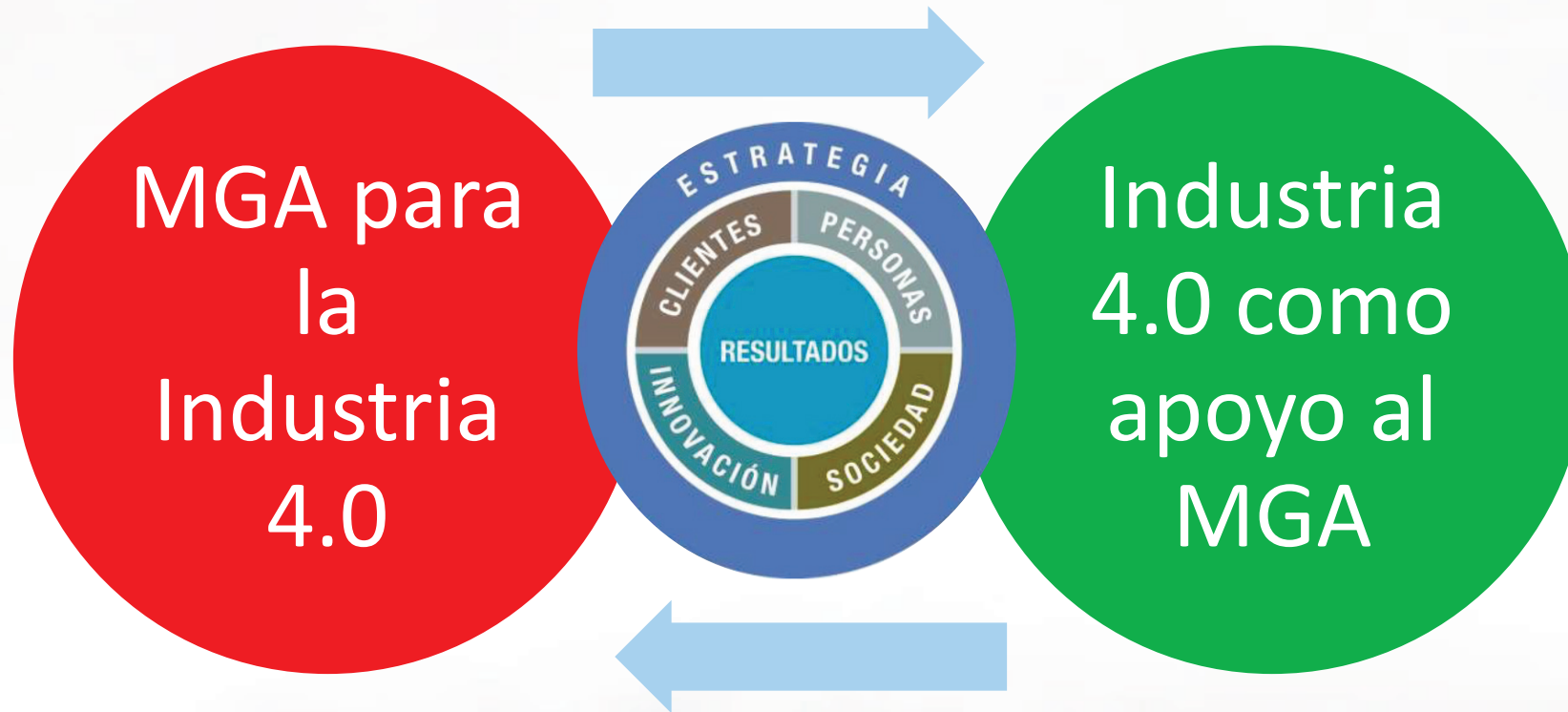
- Generar una **visión** de largo plazo que se materialice mediante una **Estrategia** claramente definida.
- Orientar la organización hacia los **clientes** realizando una aportación **diferencial de valor**.
- Generar en las personas un sentimiento de pertenencia a un **proyecto compartido**.
- Aplicar la **innovación** en todos los ámbitos de la organización.
- Potenciar el **compromiso con la sociedad**, importante suministrador de capacidades competitivas relevantes.
- Alcanzar **resultados** satisfactorios para los diferentes grupos de interés de manera sostenida y equilibrada.



MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0



MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0



MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0



MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0



ELEMENTO 1: ESTRATEGIA

E.1 CÓMO SE GESTIONA LA INFORMACIÓN NECESARIA PARA DEFINIR LA ESTRATEGIA

E.2 CÓMO REFLEXIONAMOS Y ESTABLECEMOS LA ESTRATEGIA

E3. CÓMO DESPLEGAMOS LA ESTRATEGIA

E4. CÓMO COMUNICAMOS, REVISAMOS Y ACTUALIZAMOS LA ESTRATEGIA

ELEMENTO 2: CLIENTES

C.1 CÓMO GESTIONAMOS LAS RELACIONES CON CLIENTES

C.2 CÓMO DISEÑAMOS, DESARROLLAMOS Y COMERCIALIZAMOS PRODUCTOS Y SERVICIOS ORIENTADOS HACIA CLIENTES

C.3 CÓMO PRODUCIMOS Y DISTRIBUIMOS LOS PRODUCTOS Y PRESTAMOS LOS SERVICIOS

C.4 CÓMO GESTIONAMOS LAS RELACIONES CON ORGANIZACIONES PROVEEDORAS

ELEMENTO 3: PERSONAS

P.1 CÓMO ATRAEMOS, SELECCIONAMOS, RETRIBUIMOS Y ATENDEMOS A LAS PERSONAS

P.2 CÓMO PRESERVAMOS Y DESARROLLAMOS EL CONOCIMIENTO, LAS COMPETENCIAS Y EL TALENTO DE LAS PERSONAS

P.3 CÓMO FAVORECEMOS EL COMPROMISO Y LA MOTIVACIÓN DE LAS PERSONAS

P.4 CÓMO AMPLIAMOS LA CAPACIDAD DE LIDERAZGO DE LAS PERSONAS

ELEMENTO 4: SOCIEDAD

S.1 CÓMO GESTIONAMOS NUESTRO COMPROMISO CON EL ENTORNO SOCIAL

S.2 CÓMO IMPULSAMOS LA SOSTENIBILIDAD MEDIOAMBIENTAL

ELEMENTO 5: INNOVACIÓN

I.1 CÓMO DEFINIMOS NUESTROS OBJETIVOS Y LA ESTRATEGIA PARA INNOVAR

I.2 CÓMO CREAMOS EL CONTEXTO INTERNO PARA INNOVAR

I.3 CÓMO APROVECHAMOS EL POTENCIAL DEL ENTORNO PARA INNOVAR

I.4 CÓMO GESTIONAMOS LAS IDEAS Y PROYECTOS INNOVADORES

ELEMENTO 6: RESULTADOS

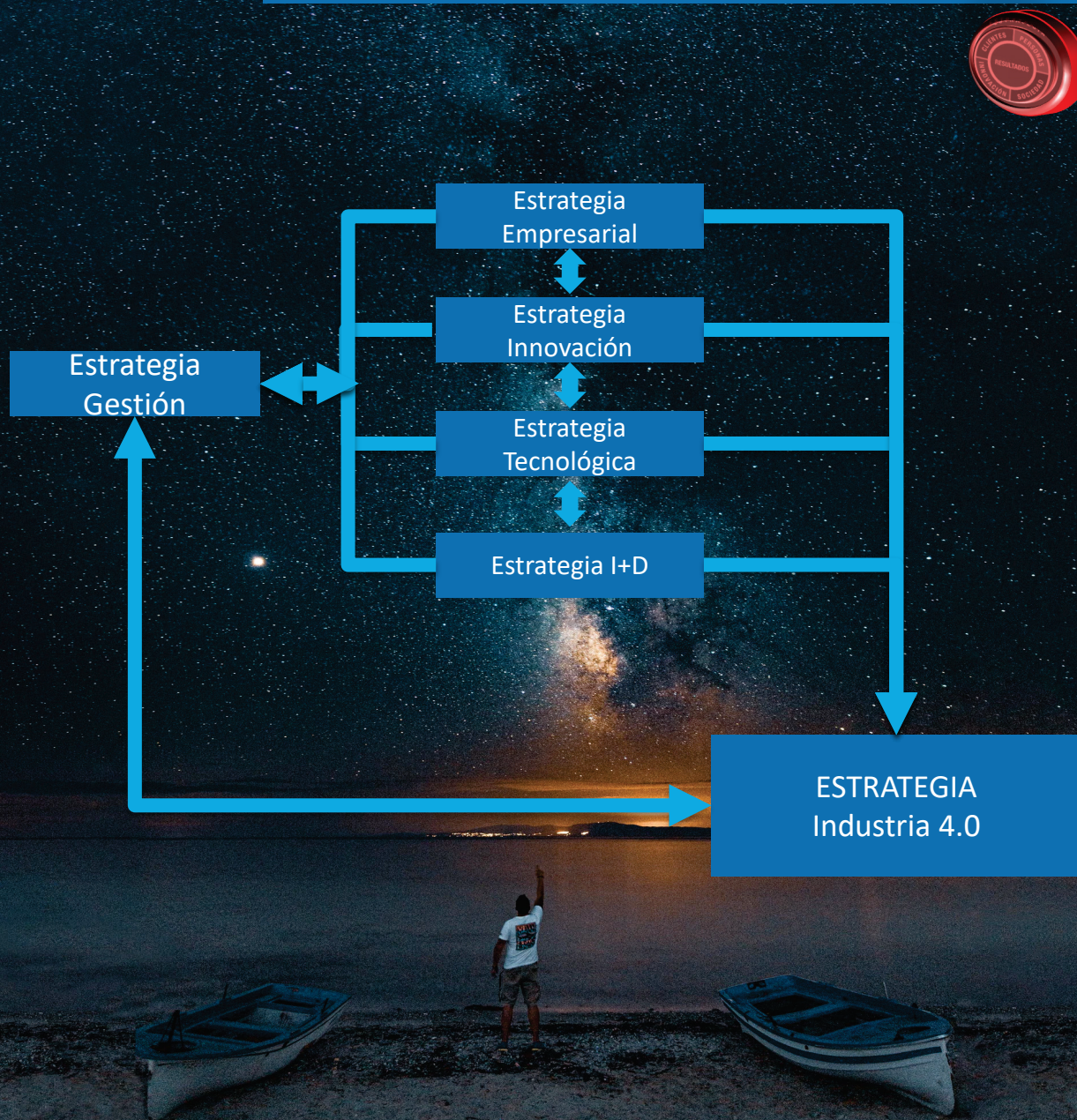
R.1 RESULTADOS ESTRATÉGICOS

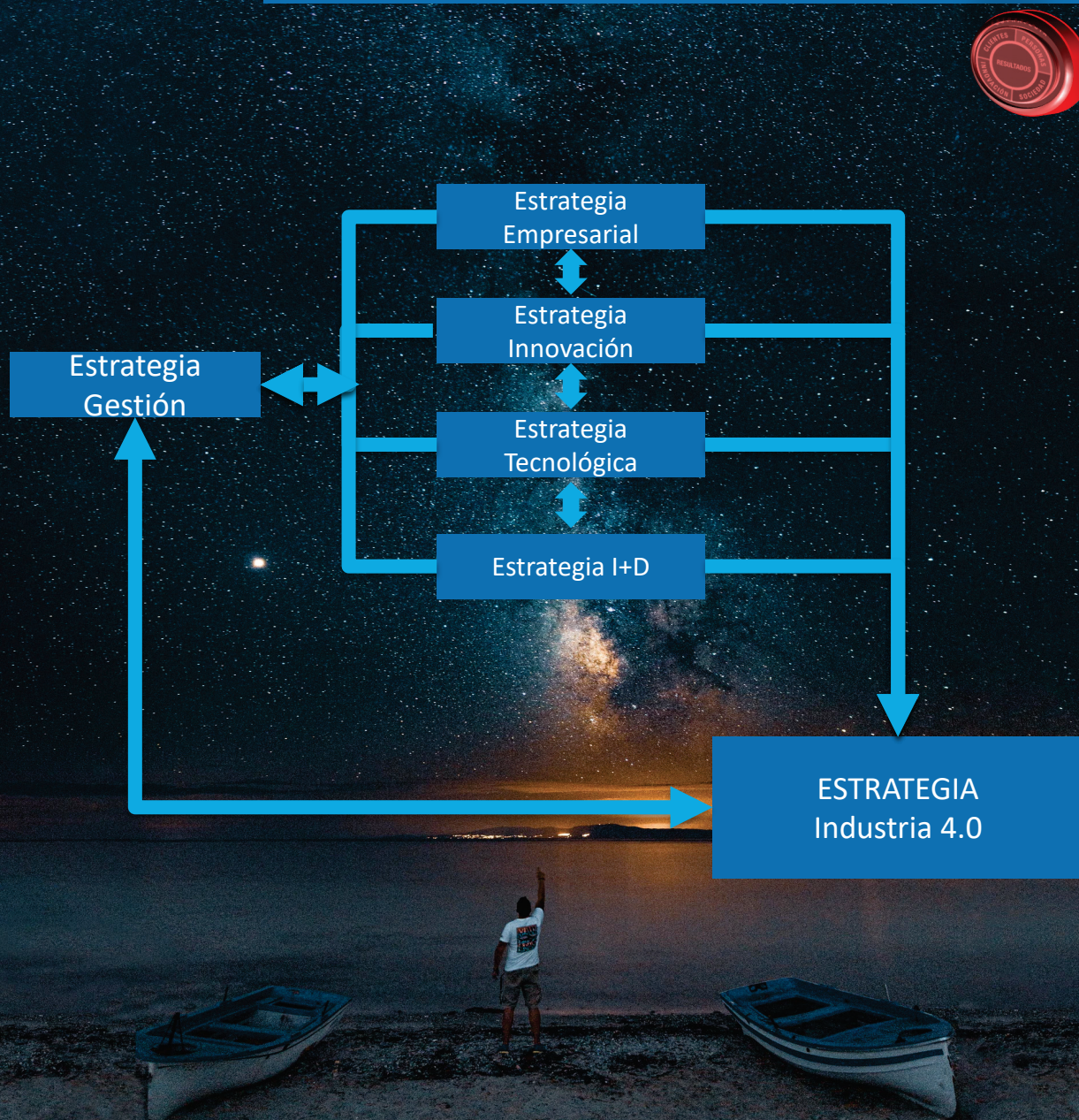
R.2 RESULTADOS EN CLIENTES

R.3 RESULTADOS EN PERSONAS

R.4 RESULTADOS EN LA SOCIEDAD

R.5 RESULTADOS DE LA INNOVACIÓN



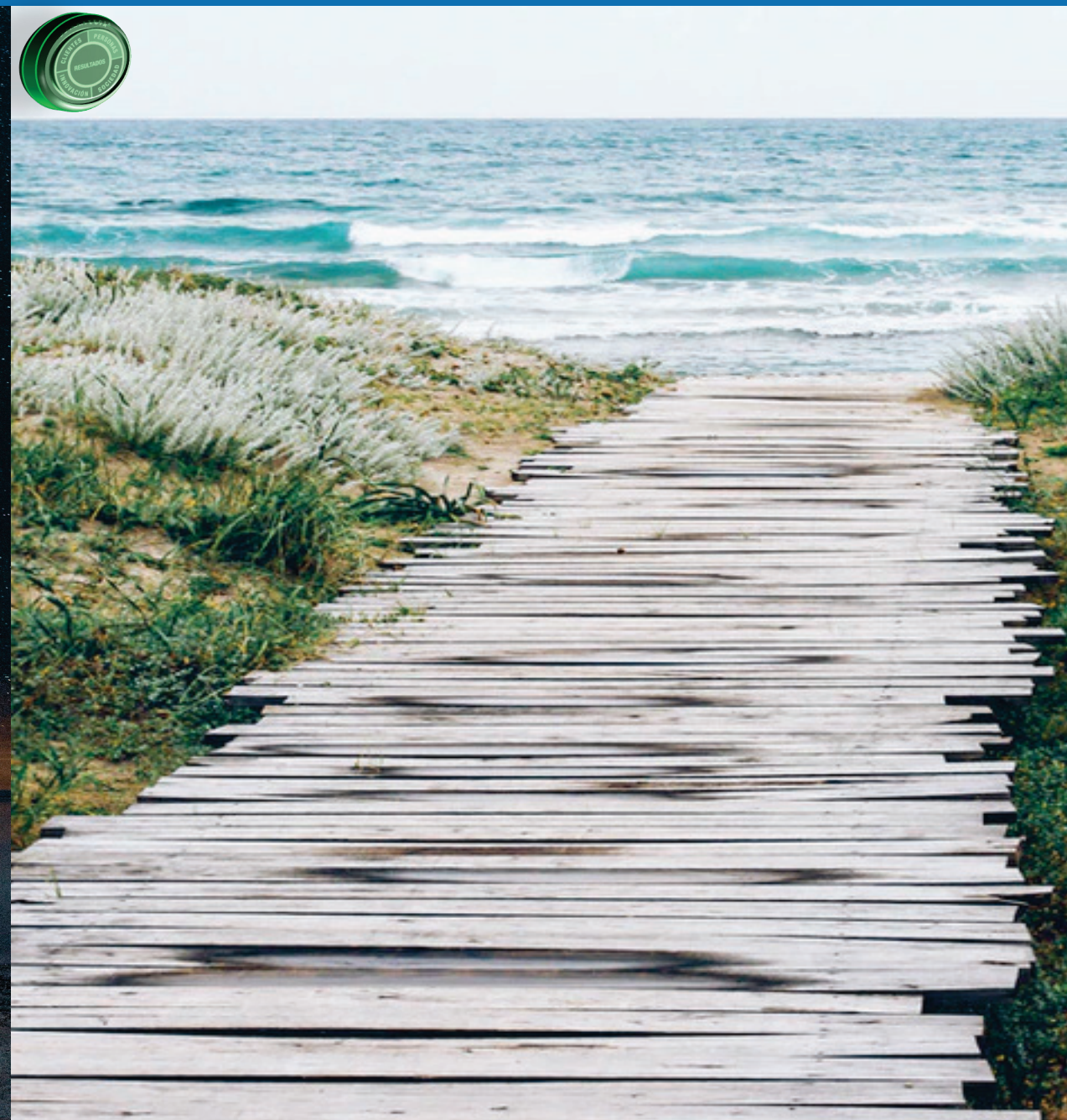


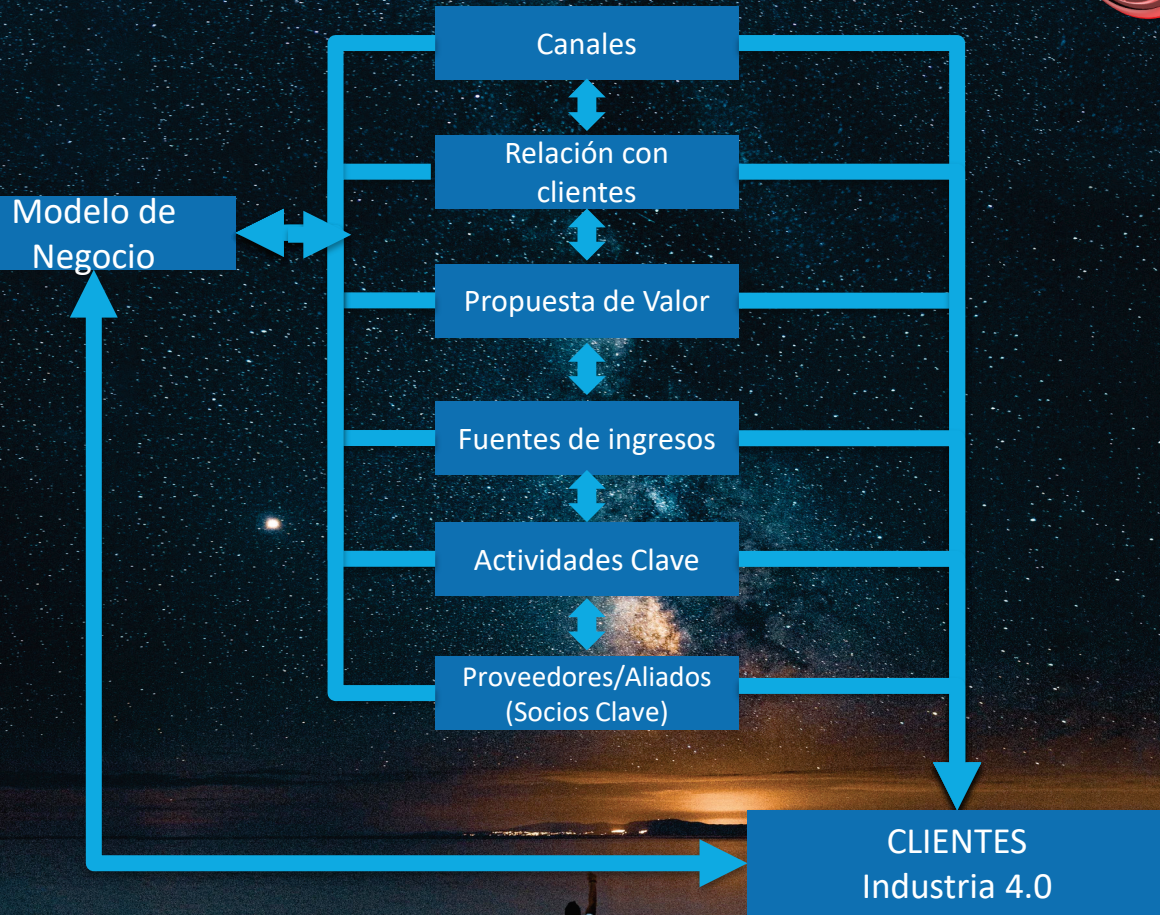


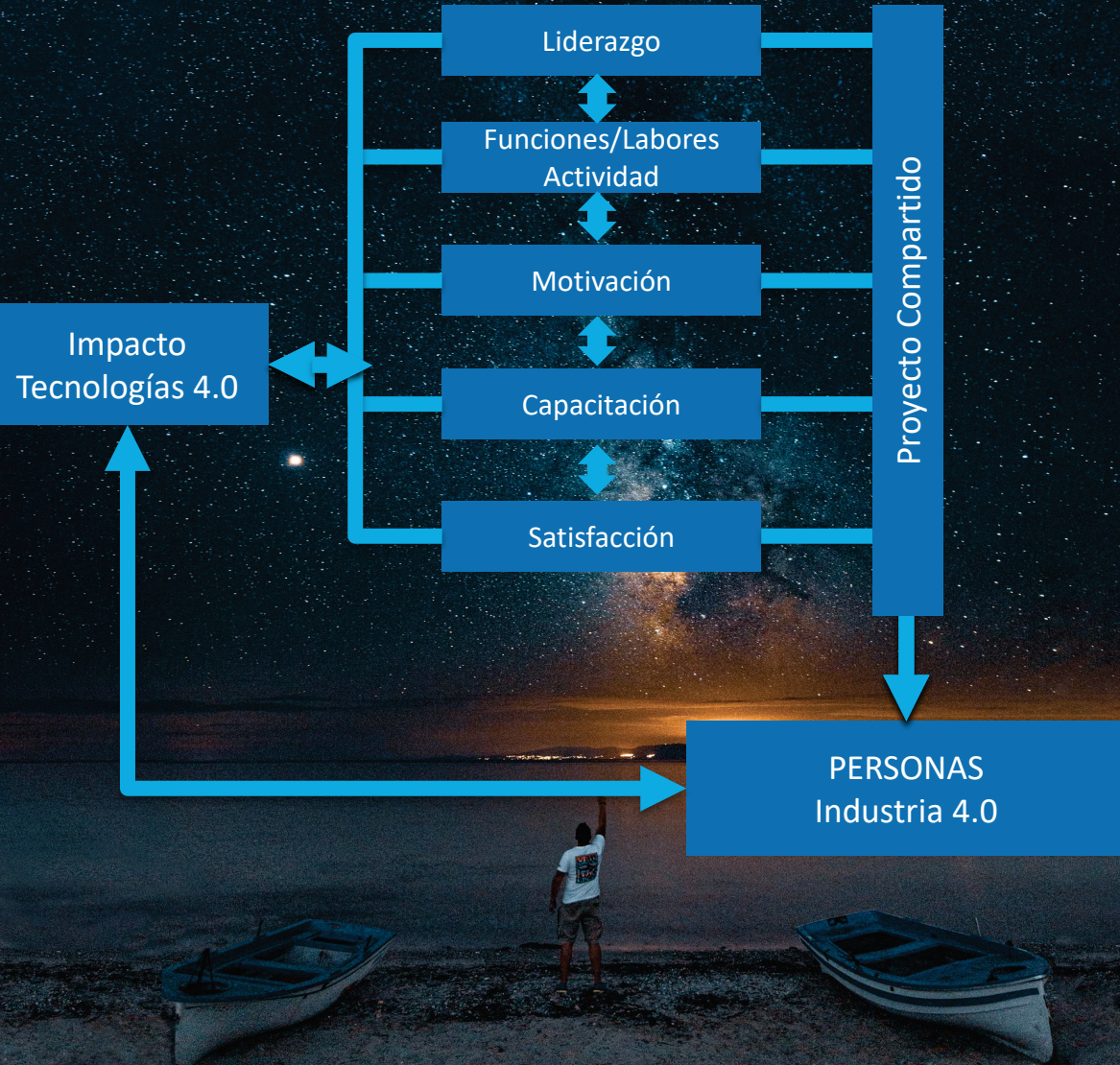
Modelo de
Negocio

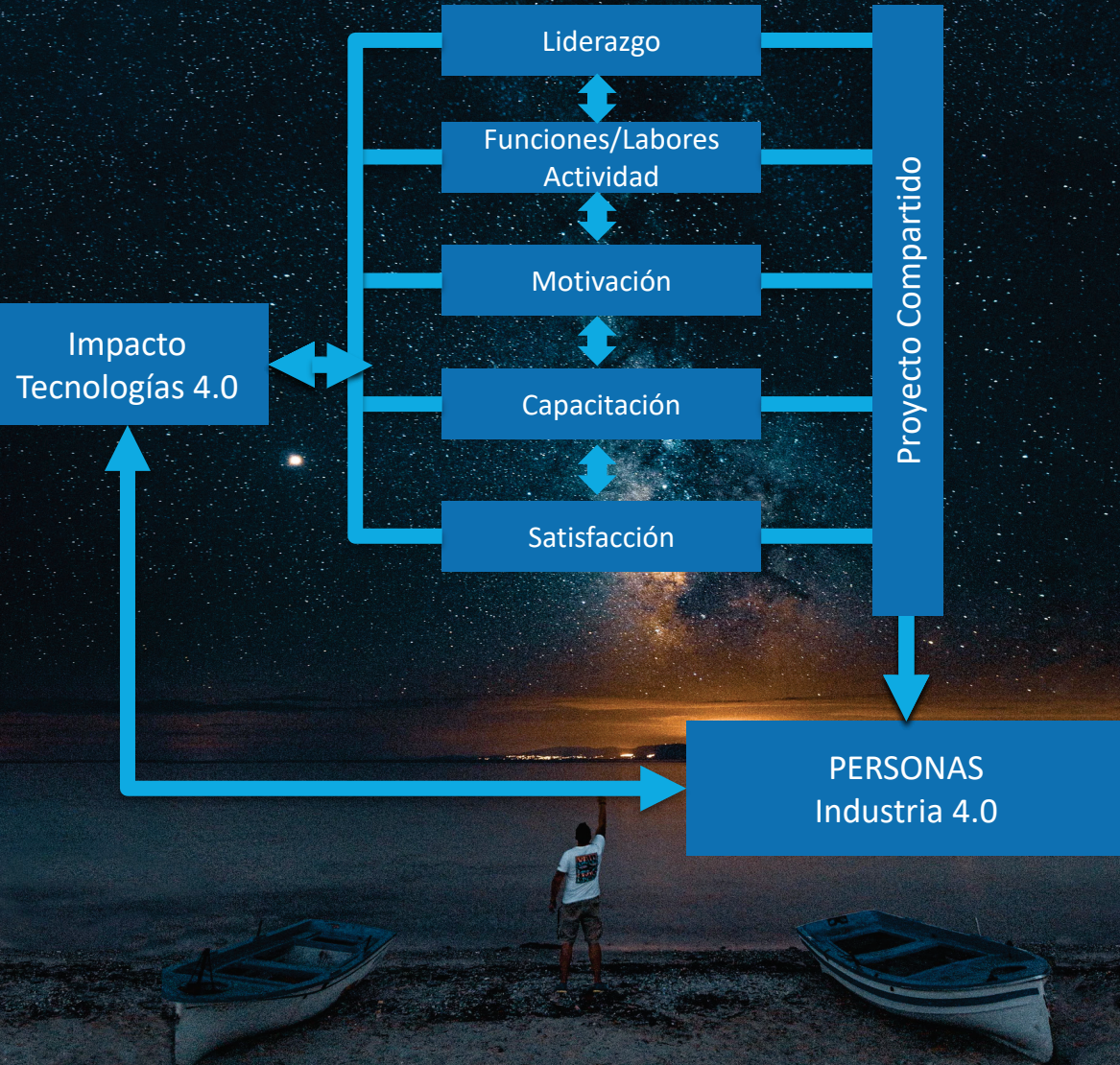


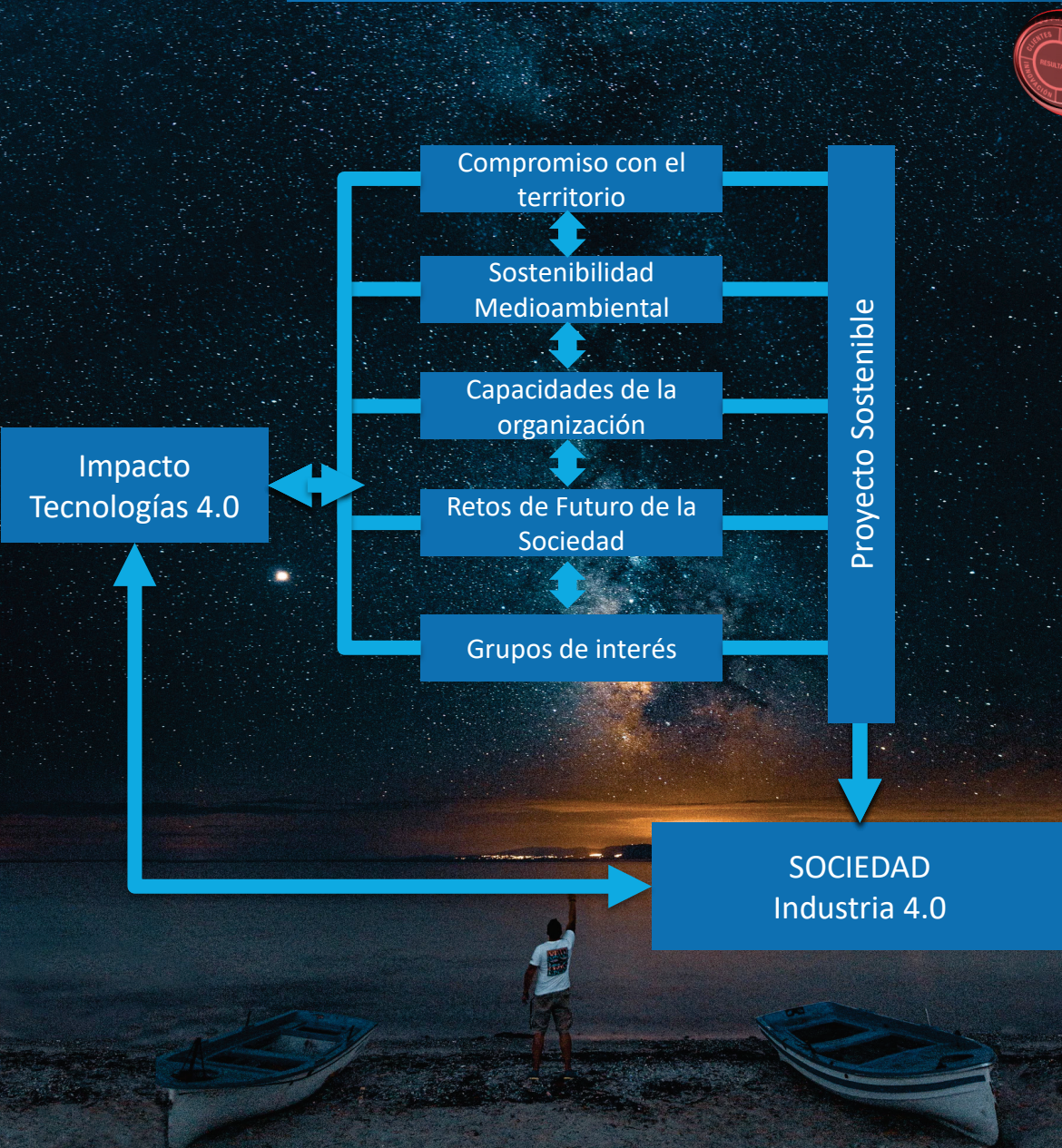
CLIENTES
Industria 4.0

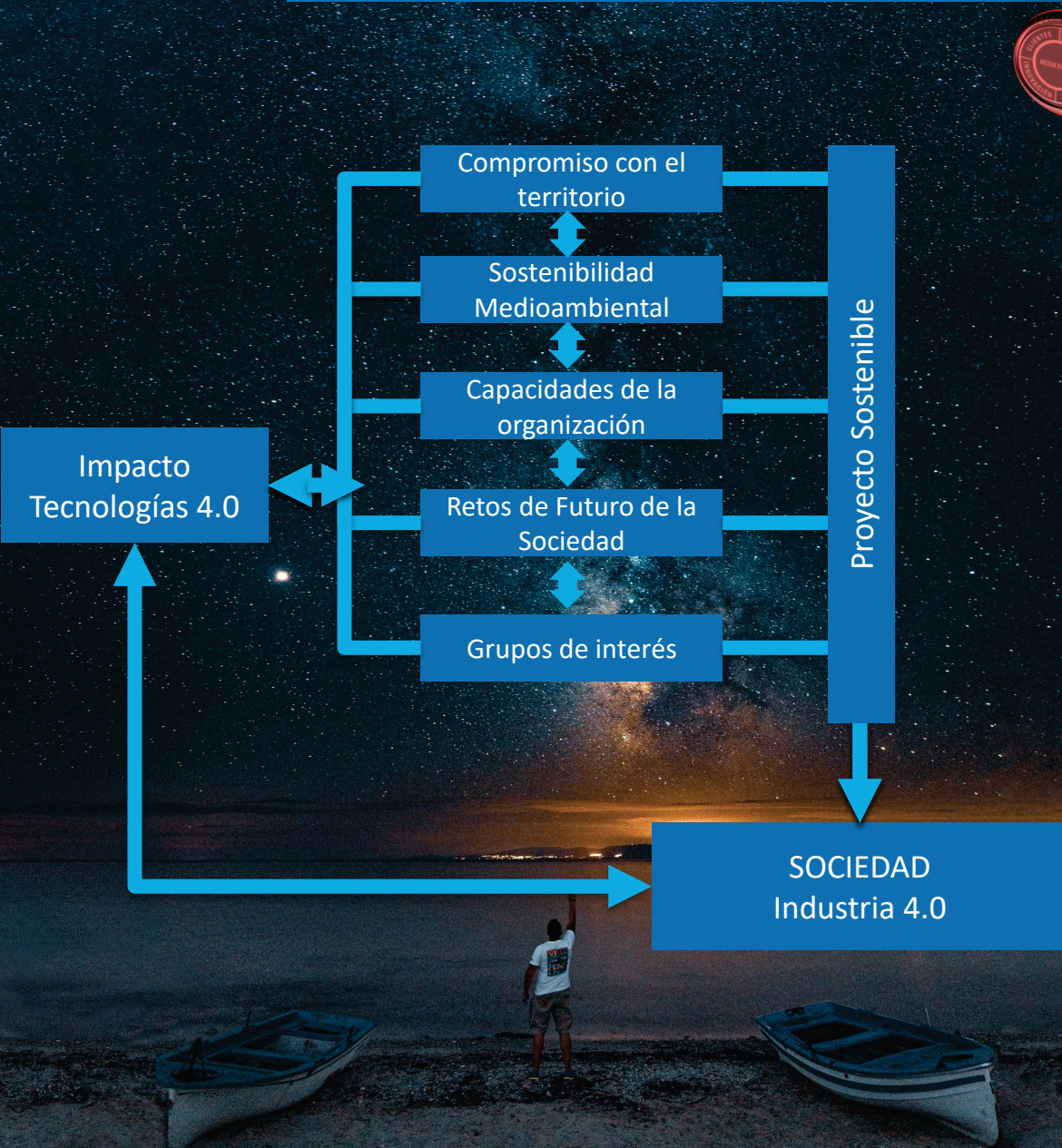


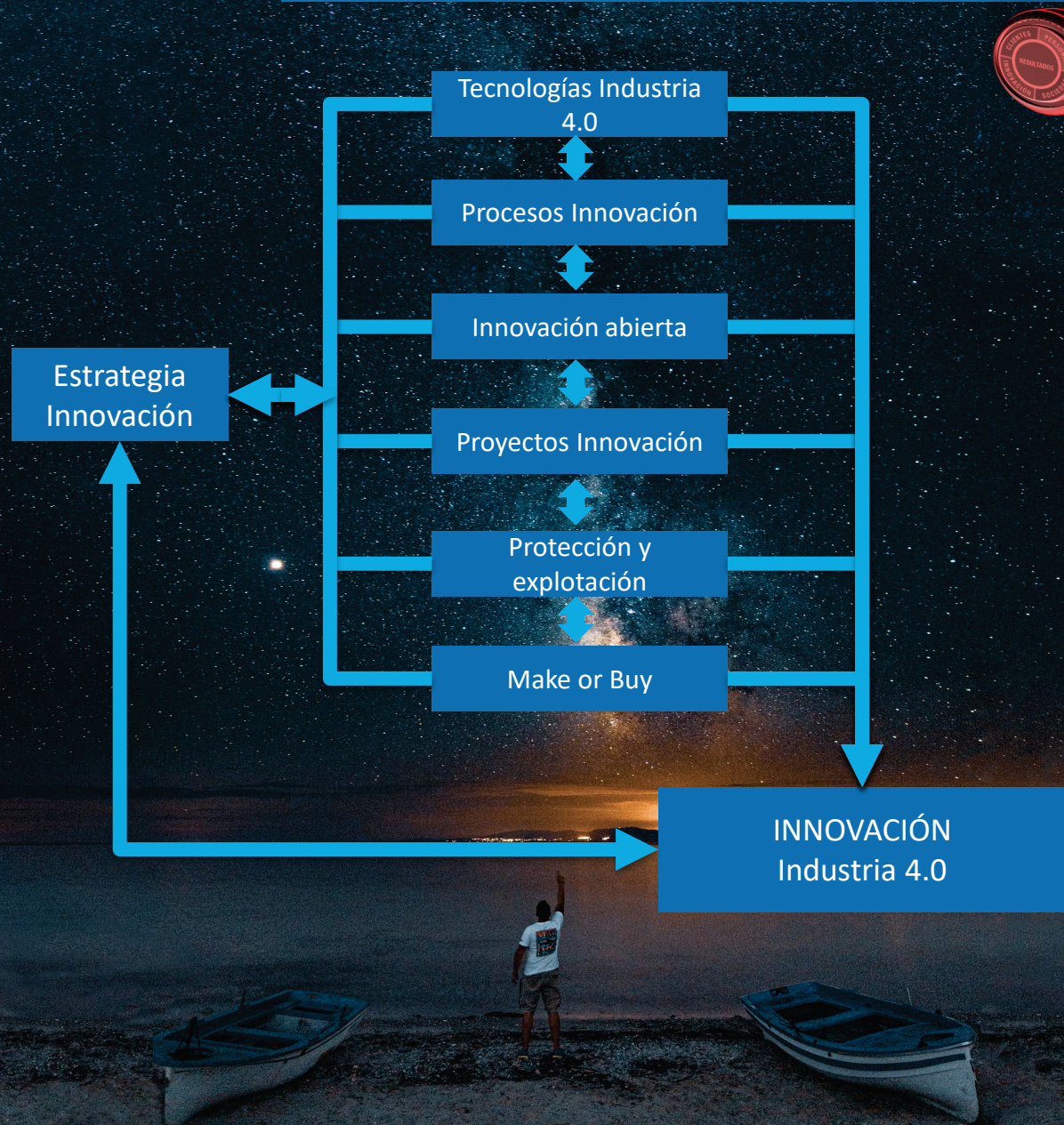


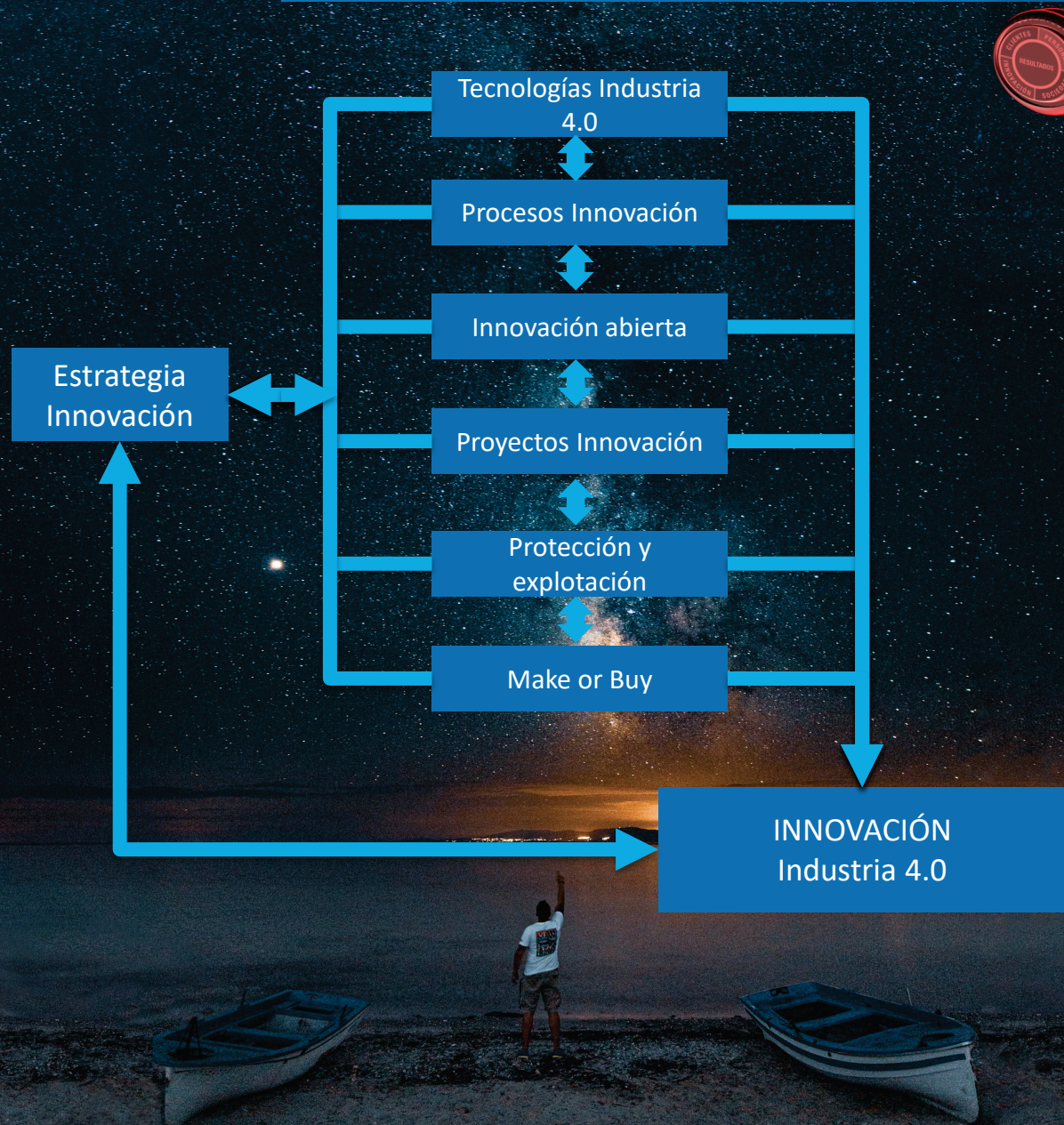














Estrategia
Industria 4.0

Impacto en
resultados
estratégicos

Impacto en
Clientes

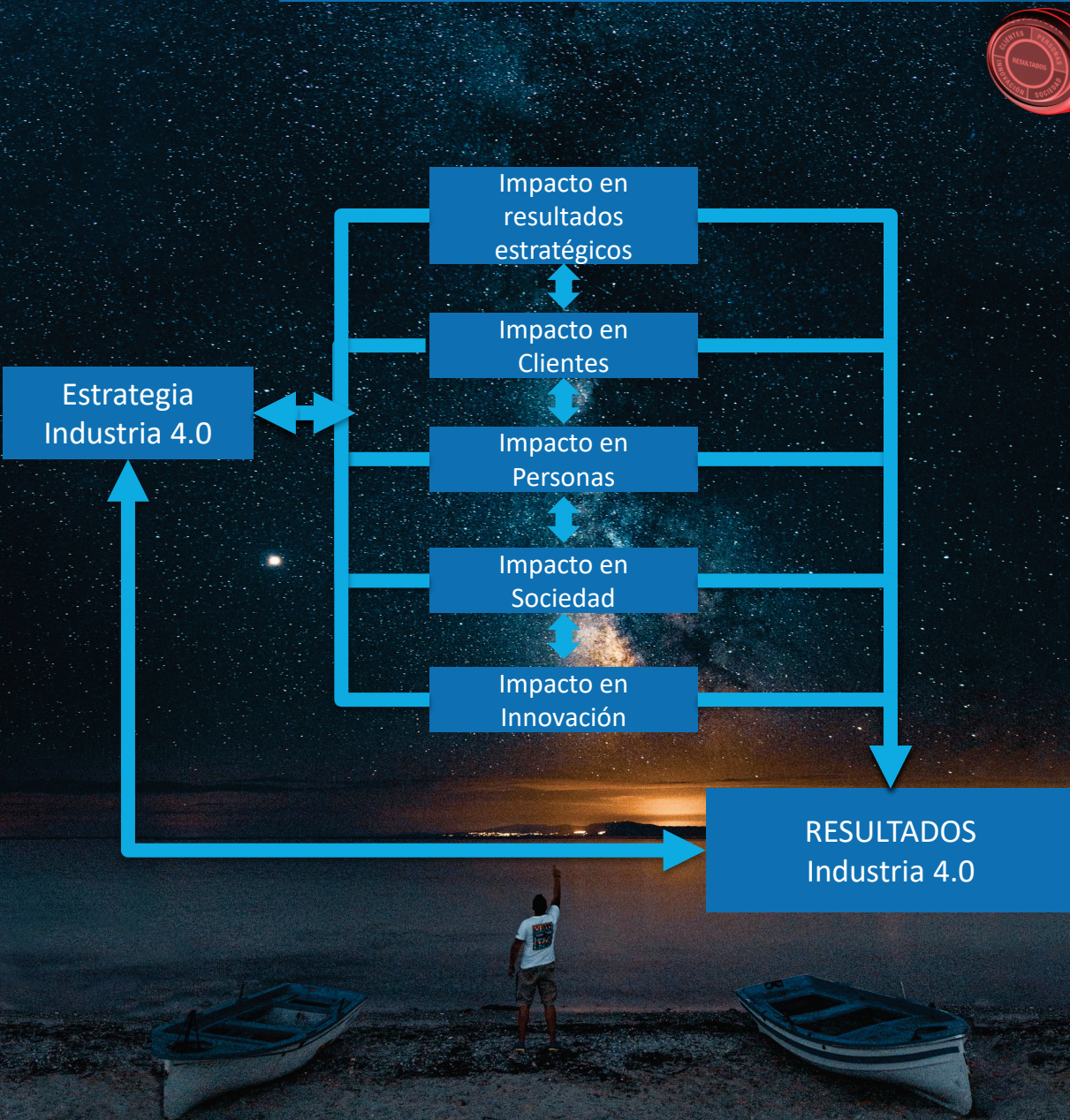
Impacto en
Personas

Impacto en
Sociedad

Impacto en
Innovación

RESULTADOS
Industria 4.0







- Internet de las cosas (IoT)
- Realidad Aumentada
- Visión Artificial
- Robótica Colaborativa
- Big-Data
- Fabricación Aditiva
- Ciberseguridad
- Cloud Computing
- Simulaciones
- Control Tower
- Clusterización
- Sistemas Ciberfísicos
- Data-Mining
- Dispositivos Inteligentes
- Inteligencia Artificial
- Realidad Virtual

- Block Chain
- Clusterización
- Gemelo Digital
- Machine Learning
- Sensórica
- Sistemas Predictivos
- Sistemas Expertos
- Wearable
- Neuromarketing
- Análisis de datos
- Análisis Emocional
- Análisis Sensorial
- Análisis What-If
- Business Intelligence
- Serious Games
- Web semántica





- Internet de las cosas (IoT)
- Realidad Aumentada
- Visión Artificial
- Robótica Colaborativa
- Big-Data
- Fabricación Aditiva
- Ciberseguridad
- Cloud Computing
- Simulaciones
- Control Tower
- Clusterización
- Sistemas Ciberfísicos
- Data-Mining
- Dispositivos Inteligentes
- Inteligencia Artificial
- Realidad Virtual

- Block Chain
- Clusterización
- Gemelo Digital
- Machine Learning
- Sensórica
- Sistemas Predictivos
- Sistemas Expertos
- Wearable
- Neuromarketing
- Análisis de datos
- Análisis Emocional
- Análisis Sensorial
- Análisis What-If
- Business Intelligence
- Serious Games
- Web semántica

Estrategia

Enfoque

Escalado

Interoperabilidad

Visión integral

Tecnologías

Cadena Valor

Ciberseguridad

Low Cost

Más..

..por menos

Comprobar

Agile

Testea

Aprende

Estandariza

Democratiza

Tecnología

Capacidades

Compromiso

Sentido común

Eficiencia

Retorno

Competitividad

MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0

ENFOQUE

GESTIÓN AVANZADA

TECNOLOGÍAS

Estrategia

Visión integral

Low Cost

Agile

PRINCIPIOS

Democratiza

Sentido común

MARCO DE GESTIÓN: Industria 4.0

Jabier Retegi Albisua.



Doctor Ingeniero por la UPC, Ingeniero en Organización Industrial. Profesor-Investigador en Mondragon Unibertsitatea. Investigador Senior Asociado en Orkestra-Instituto Vasco de Competitividad. En el ámbito industrial, ha ocupado puestos de Dirección Industrial.

Dorleta Ibarra Zuluaga



Máster en Diseño Estratégico por MU, Profesora investigadora en Mondragon Unibertsitatea. centrando su actividad docente e investigadora en el Design Thinking, la gestión de la innovación, los Modelos de Negocio, la innovación en Modelos de Negocio y el papel de la Industria 4.0 en la transformación de las empresas industriales.

Ane Miren Valenciano



Máster en Diseño de Productos, Espacios y Comunicación (DPEC) y Diseño Estratégico de Productos y Servicios (MUDE). Ingeniera de Diseño de Producto. Profesora /Investigadora de Mondragon Unibertsitatea.. Centra su actividad docente e investigadora en la evaluación del conocimiento estratégico en las empresas y el desarrollo de clientes.

Jose Alberto Eguren



Doctor Ingeniero por MU, Black Belt por la UPC. Profesor-investigador en MU desarrolla actividades de investigación y asesoría a empresa en mejora y optimización de procesos productivos, Sostenibilidad, e Industria 4.0, destacando su participación en el observatorio 4.0 del Grupo Mondragón.

PONENCIA A CARGO DE:

Juan Ignacio Igartua.



Doctor Ingeniero por la Politécnica de Valencia, MPhil, PMP, profesor-investigador senior en Mondragon Unibertsitatea desarrolla su actividad de investigación y apoyo a empresas en los ámbitos de gestión industrial, gestión avanzada, innovación, modelos de negocio e Industria 4.0.

AGRADECIMIENTOS:



Fernando Sierra
Luis Jiménez
Patxi Pardo



Iñaki Lakarra
Jesus Lizarraga

26
★
SEMANA
EUROPEA

URRIAK
19-30
OCTUBRE

2020

KUDEAKETA
AURRERATUA
★
GESTIÓN
AVANZADA

KUDEAKETA AURRERATUAREN BILTZARRA
CONGRESO GESTIÓN AVANZADA

MARCOS DE GESTIÓN: Ciberseguridad, Clientes,
Industria 4.0 y 3R (Resistir, Reconstruir y Renovar).
Presentación y buenas prácticas

KUDEAKETA MARKOAK: Zibersegurtasuna,
Bezeroak, Industria 4.0 eta 3R (Biziraun, Berreraiki
eta Berritu). Aurkezpena eta praktika onak



ZIBERSEGURTASUN EUSKAL ZENTROA
CENTRO VASCO DE CIBERSEGURIDAD

euskaltel



Osakidetza

EZKERRALDEA - ENKARTERRI - CRUCES ESI
OSI EZEKERRALDEA - ENKARTERRI - CRUCES



Mondragon
Unibertsitatea



Collegio Oficial de
Ingenieros Industriales
de Bizkaia



AUTOMATISMOS / PUERTAS AUTOMÁTICAS



Urriak 20 octubre