

ANEXO II

GUÍA PARA A ELABORACIÓN DA MEMORIA TÉCNICA DO PROXECTO DE DESEÑO PARA A INNOVACIÓN E SUSTENTABILIDADE

Número máximo de páxinas: 20 (excluídos os apéndices), tamaño de letra: Arial 11.

1. PRESENTACIÓN DA ENTIDADE SOLICITANTE

Breve presentación da entidade, sector, actividade económica, ámbito e alcance territorial, experiencia en actividades de deseño para a innovación, solvencia económica e técnica, boas prácticas en responsabilidade social empresarial, cadro de persoal (nº mulleres, nº homes, nº persoas con diversidade funcional)...

2. DESCRICIÓN DO PROXECTO DE DESEÑO

2.1. Obxectivo do proxecto

2.2. Cadro sinóptico do plan de proxecto de deseño¹.

OBXECTIVO DO DESEÑO	FASE/ACTIVIDADE	DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE	DATA DE INICIO	DATA FIN

2.3. Descrición detallada de cada unha das actividades do proxecto de deseño segundo o descrito no artigo 5. Xustificación de cada un dos custos que se imputan.

2.4. Equipo humano implicado no proxecto de deseño.

a) Persoal propio. (con indicación da porcentaxe de dedicación ao proxecto)

- Titulación e formación específica.
- Actividade que desenvolve na entidade
- Actividades no proxecto de deseño nas que vai a participar e detallar as tarefas que vai a desenvolver en cada unha delas.

b) Persoal de nova contratación.

- Perfís profesionais de cada unhas das persoas a contratar con especificación das características da contratación. Este persoal deberá dispoñer dunha titulación ou recoñecemento no ámbito do deseño obxecto da convocatoria.
- Actividades no proxecto nas que vai a participar cada un dos perfís de nova contratación e detallar as tarefas que vai a desenvolver en cada unha delas.

Nome / Perfil ²	Posto	Titulación	Grupo de cotización	Funcións	Actividades nas que participa

¹ A información desta táboa debe ser concordante co reflectido no apartado anterior e na memoria económica-financieira que figura na solicitude (anexo I)

² No caso das novas contratacións encher esta cela como perfil 1, perfil 2, ...

3. MELLORA COMPETITIVA POLOS RESULTADOS OBTIDOS NO PROXECTO DE DESEÑO

Describir de xeito claro e conciso, no caso de que aplique ao proxecto de deseño presentado á convocatoria, as melloras esperadas pola implantación do proxecto nos seguintes aspectos:

3.1 Avances en termos de deseño para a innovación empresarial

3.1.1 Grao de novidade do produto/experiencia/marca no mercado.

3.1.2 Grao de detección das necesidades do mercado actual.

3.1.3 Grao de innovación relacionado en cómo os obxectivos do proxecto atenden a termos de estética e calidade da experiencia máis alá da funcionalidade do propio deseño e cómo se interrelacionan entre sí (interrelación función e forma).

3.1.4 Grao de innovación cultural, relacionada coa identidade propia a partir da tradición ou de calquera outro aspecto cultural actual galego, ou da propia tradición da empresa. Grao en que deseño axudará a mellorar a reputación internacional da rexión.

3.2 Avances en termos de deseño para a sustentabilidade

3.2.1 Grao de definición, claridade e adecuación das actividades aos obxectivos do proxecto en termos de sustentabilidade (incluída circularidade) e cómo son abordados.

3.2.2 Impacto sobre o consumo de recursos naturais e enerxía. Análise do consumo de recursos e materias primas na concepción e realización do prototipo e no ciclo de vida que se espera do produto/experiencia/marca.

3.2.3. Impacto sobre o entorno. Análise da utilización de materiais reciclados e reciclables, ciclo de vida e xeración de residuos implicados na concepción e prototipado do produto/experiencia/marca.

3.2.4 Grao en que o deseño terá un impacto positivo na conservación medio ambiental e/ ou dará lugar a unha relación máis sostible entre a sociedade, a industria e o medio ambiente.

3.3. Impacto económico e social

3.3.1 Apertura de novos mercados e internacionalización da actividade empresarial gracias aos deseños postos en marcha a través da convocatoria.

3.3.2 Incremento das vendas esperado e mellora da capacidade operativa, competitiva e posición no mercado.

3.3.3 Desenvolvemento de novos procesos e cambios organizativos substanciais gracias a integración do deseño na estratexia da organización.

4. IMPACTO SOCIO-LABORAL E XERACIÓN DE EMPREGO

4.4.1 Detalle da tipoloxía da novas contratacións.

4.4.2 Colaboración con profesionais de deseño de recoñecido prestixio. Adecuación do equipo humano implicado con experiencia ámbito do deseño, incorporación de profesionais titulados en deseño.

5. IMPACTO DIXITAL

De selo caso, describe as tecnoloxías dixitais implicadas no proxecto de deseño.

SINATURA DA PERSOA REPRESENTANTE				
LUGAR E DATA				
	,	de		de
 Xacobeo 21-22				
<i>Axencia Galega de Innovación</i>				