

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	GESTIÓN DEL DISEÑO
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	OPTATIVA
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2019/2020
Docente coordinador	Oyer Corazón

2. PRESENTACIÓN

El Design Management se entiende como la capacidad desde la empresa para articular todos aquellos objetivos estratégicos, tecnológicos y operativos respecto del diseño y su integración en la compañía.

Como diseñadores, el Design Management va a ser un campo de trabajo a tener muy en cuenta en el futuro; para comprenderlo bien necesitaremos saber cómo piensan las empresas, en qué ecosistemas se mueven, cómo se toman las decisiones... En este curso veremos el Diseño y su gestión desde el punto de vista de la empresa.

Pero también la Gestión del Diseño tiene que ver con nosotros mismos como diseñadores y con cómo nos estructuraremos para ser profesionales solventes. En esta parte de la asignatura estudiaremos cómo ser mejores gestores de nuestros propios recursos, cómo ser diseñadores más profesionales.

El diseño no existe sin la empresa, y la empresa se ha percatado de que el diseño es un buen negocio. El diseño entendido no solo como la solución formal a un producto o servicio, sino como capacidad de generar planteamientos estratégicos.

Los objetivos de aprendizaje son:

- entender al cliente y la complejidad de una organización económica
- poner en perspectiva la actividad particular del diseñador dentro de la política global de diseño de la empresa
- asimilar que el diseño tiene que responder a las necesidades del usuario, pero que tiene que respetar a la vez las posibilidades del cliente

- adquirir el mínimo conocimiento sobre gestión
- entender al cliente, al negocio propio, e incluso al proyecto

En la materia, por tanto, se desarrollarán las siguientes competencias específicas:

- entender al cliente y la complejidad de una organización económica
- poner en perspectiva la actividad particular del diseñador dentro de la política global de diseño de la empresa
- asimilar que el diseño tiene que responder a las necesidades del usuario, pero que tiene que respetar a la vez las posibilidades del cliente
- adquirir el mínimo conocimiento sobre gestión
- entender al cliente, al negocio propio, e incluso al proyecto

Esta asignatura está inscrita en el módulo de DESARROLLO COMPETENCIAL EN EL ENTORNO SOCIAL Y PROFESIONAL.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Competencias transversales:

- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

Competencias específicas:

- CE16. Capacidad para desarrollar un **pensamiento** crítico, **creativo** y reflexivo en el ámbito profesional del diseño.

Resultados de aprendizaje:

- RA1. Mostrar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- RA2. Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica. Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
- RA3. Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz. Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias

Resultados de aprendizaje

CB2 CT 14 CE16	RA1. Mostrar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
CB2 CT14 CE16	oponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica. Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
CT17	Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz. Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada de la siguiente manera:

- Presentación. La disciplina del Design Management. Vuestro futuro como diseñadores
- El Árbol Estratégico.
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase
- El valor del diseño, Tarifas y el Presupuesto
- El Cliente. La venta: Costes. Cómo gestionar tu tiempo. Presentaciones y hablar en público. Concursos.
- Lean Startup. Business Model Canvas.
- Ejercicio sobre PFG del año anterior.
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase
- El Diseño en la Empresa. Fase de Análisis.
- Ejercicio práctico. El Diseño en la Empresa. Fases de Planificación, Implementación y Evaluación.
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase
- Diseño de servicios. Herramientas, ejercicio de investigación.
- Design Thinking
- Design thinking. Caso de Estudio.
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase
- La viabilidad de los proyectos
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase
- La protección del Diseño

- Preparación del ejercicio final
- Ejercicio final
- Corrección del ejercicio final, conclusiones de la asignatura

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- Aprendizaje Pasado en Proyectos. (PBS)

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	22h (presenciales)
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	46h (presenciales)
Trabajo autónomo	60h (no presenciales)
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	22 (no presenciales)
TOTAL	150 h

Cuando accedas a la asignatura, en el Campus Virtual, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Prueba de conocimiento	80%
Entrega de y/o presentación de trabajos	20%

Cuando accedas a la asignatura, en el Campus Virtual, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

La evaluación será continua.

Se entenderán como “Pruebas de conocimiento” (80%) la entrega y explicación de los ejercicios parciales.

Se entenderán como “Entrega de y/o presentación de trabajos” (20%) la presentación final de las propuestas de cada proyecto principal (2).

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Obtener 5 puntos en el conjunto de las calificaciones además de cumplir los siguientes mínimos:
 - En las pruebas de conocimiento será preciso obtener al menos 4 puntos (de 7) para superar la materia, si sumada a las otras calificaciones se obtiene 5.
 - En las entregas y presentaciones será preciso obtener al menos 1 punto para aprobar, si sumada a las otras calificaciones se obtiene 5.
 - Si se entregan fuera de fecha contarán un 50%
- Será obligatoria la presentación de la propuesta de cada proyecto principal
- Para quien no los entregara en su momento por motivos debidamente justificados documentalmente. Se consideran justificados, por ejemplo: enfermedad con justificante médico, trabajo con justificante de la empresa que contrata, etc.
- El plagio o la copia implicarán el 0 en toda la sección en la que se produzca y una penalización de -3 puntos en la nota global.
- La falta de asistencia superior a un 50% implica el suspenso automático en la convocatoria ordinaria.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- En la convocatoria extraordinaria se deberá asistir a las tutorías que tienen carácter obligatorio en julio y se deberán realizar los trabajos que en ese momento se encarguen.
- Se deberá entregar todo lo que el profesor encargue en las tutorías. La nota se basará en las entregas de todos los trabajos.
- Obtener 5 puntos en el conjunto de las calificaciones además de cumplir los siguientes mínimos:
 - En las pruebas de conocimiento será preciso obtener al menos 4 puntos (de 7) para superar la materia, si sumada a las otras calificaciones se obtiene 5.
 - En las entregas y presentaciones será preciso obtener al menos 1 punto para aprobar, si sumada a las otras calificaciones se obtiene 5.
 - Las entregas no realizadas restarán 0,5 puntos.
 - Si se entregan fuera de fecha contarán un 50%
- Será obligatoria la presentación de la propuesta de cada proyecto principal
- Para quien no los entregara en su momento por motivos debidamente justificados documentalmente. Se consideran justificados, por ejemplo: enfermedad con justificante médico, trabajo con justificante de la empresa que contrata, etc.
- El plagio o la copia implicarán el 0 en toda la sección en la que se produzca y una penalización de -3 puntos en la nota global.
- La falta de asistencia superior a un 50% implica el suspenso automático en la convocatoria ordinaria.
- No se admiten entregas fuera de plazo.

- El plagio o la copia implicaran el 0 en toda la sección en la que se produzca y una penalización de -3 puntos en la nota global.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Semanas 1-5

- Presentación. La disciplina del Design Management. Vuestro futuro como diseñadores
- El Árbol Estratégico.
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase
- El valor del diseño, Tarifas y el Presupuesto
- El Cliente. La venta: Costes. Cómo gestionar tu tiempo. Presentaciones y hablar en público. Concursos.

Semanas 5-10

- Lean Startup. Business Model Canvas.
- Ejercicio sobre PFG del año anterior.
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase
- El Diseño en la Empresa. Fase de Análisis.
- Ejercicio práctico. El Diseño en la Empresa. Fases de Planificación, Implementación y Evaluación.
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase

Semanas 10-15

- Diseño de servicios. Herramientas, ejercicio de investigación.
- Design Thinking
- Design thinking. Caso de Estudio.
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase
- La viabilidad de los proyectos
- Ejercicio práctico, presentación y discusión en clase

Semanas 15-20

- La protección del Diseño
- Preparación del ejercicio final
- Ejercicio final
- Corrección del ejercicio final, conclusiones de la asignatura

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Viladàs, Xènia, 2008, Diseño rentable, Index Book, Barcelona.
- Lecuona, Manuel et.al., 2005, Diseño estratégico, Guía metodológica, Fundación Prodintec, Gijón
- ADCV, 2008, El valor del diseño, ADCV, Valencia.
- Jordi Montaña / Isa Moll, 2007, CASOS DE ÉXITO, ADCV
- Madrid (Madrid). Ayuntamiento. Área de Gobierno de Economía y Participación Ciudadana, 2007, El Sector del diseño en la ciudad de Madrid Observatorio económico, Observatorio Económico, Coordinación General de Economía, Área de Gobierno de Economía y Participación Ciudadana, Ayuntamiento de Madrid

- Lecuona, Manuel, 2005, Manual sobre Gestión de Diseño para empresas que abren nuevos mercados, BCD, Barcelona.
- Eric Ries y Javier San Julián, 2012, El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua, Deusto
- Mauricio Vianna, Design thinking : business innovation, MJV Press, Rio de Janeiro: 2012. <http://librodesignthinking.es/>