

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Gestión del Diseño
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Cuarto
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	Alejandro Castillo Godoy

2. PRESENTACIÓN

Estos alumnos están en cuarto curso y en menos de nueve meses se van a enfrentar a problemas reales en mercado abierto. El aula se convierte en una agencia de Diseño Estratégico y enfrenta un reto real de un cliente concreto que viene al aula y al que vamos a visitar a sus oficinas. Este cliente espera de nosotros una solución que proponga un planteamiento global, más allá de las disciplinas de diseño específicas de los alumnos, donde los conocimientos de la asignatura Gestión del Diseño (Design Management) aplicado a su reto le permita mejorar su operación y crecer tras nuestra intervención.

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 capacidades:

- 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, su negocio y conectarlo con nuestro 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:

- 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: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas

Resultados de aprendizaje:

- RA4: Utilizar información, recursos y tecnologías con autonomía para alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica profesional.
- RA 14. Mostrar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- RA 15. Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz. Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.
- RA 17. Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica. Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
- RA18: Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas. Valorar las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.

Conocimiento de las prácticas empresariales, así como aprender a organizar proyectos de diseño y a integrarse en un equipo de trabajo.

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, CE16	<p>RA4: Utilizar información, recursos y tecnologías con autonomía para alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica profesional.</p> <p>RA14. Mostrar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.</p> <p>RA 17. Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica. Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.</p>
CT17	<p>RA15. Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz. Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.</p> <p>RA18: Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas. Valorar las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas. Conocimiento de las prácticas empresariales, así como aprender a organizar proyectos de diseño y a integrarse en un equipo de trabajo.</p>

4. CONTENIDOS

La materia se desarrolla a lo largo de una unidad de aprendizaje orientada a responder a las diferentes etapas del caso real a resolver:

1. Perspectivas desde donde gestionamos proyectos. Test Basadur.
2. El contexto Vuca. Gestión en la incertidumbre.
3. El rol del diseño como herramienta de Gestión. Proceso y Metodologías de diseño.
4. Lógica de servicio.
5. Investigación y diseño.
6. Investigar personas, crear arquetipos.
7. Modelado de negocio y Propuesta de valor.
8. Customer Journey Map.
9. Ideación y Resolución Creativa de problemas.
10. BluePrint del servicio.
11. Prototipado y experimentación.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clases magistrales.
- Aprendizaje cooperativo.

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:

Actividad formativa	Número de horas
Asistencia y participación activa en las actividades	25h (presenciales)
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50h (44% presenciales)
Trabajo autónomo	50h (no presenciales)
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25h (presenciales)
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

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

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de Conocimiento	70-80%
Entrega de y/o presentación de trabajos	20-30 %

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Obtener 5 puntos sobre 10 en el conjunto de las calificaciones.
- Será obligatoria la presentación de la propuesta del proyecto.
- 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.
- Será obligatorio la presentación del 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.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 1 a 18

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

9. BIBLIOGRAFÍA

Las obras de referencia para el seguimiento de la asignatura son:

- Manzini E. (2018). **Cuanto todos diseñan**: una introducción al diseño para la innovación social. 1ª Ed. España. Editorial Experimenta Theoria.
- Ismail S, Malone M.S. (2014). **Organizaciones exponenciales**. Frost & Sullivan.
- Ris E., San Julián J. (2012) **El método Lean Startup**: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. Deusto Ediciones
- Ostervalder A, Pigneur I. (2019). **La empresa invencible**. Empresa activa.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Viladàs, X, 2008, Diseño rentable, Index Book.
- ADCV, 2008, El valor del diseño, ADCV.
- Montaña J / Moll I, 2007, Casos de éxito, ADCV

- Lecuona MI, 2005, Manual sobre Gestión de Diseño para empresas que abren nuevos mercados, BCD.
- Mauricio Vianna. 2009. Design thinking: business innovation, MJV Press.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.