

Máster en enseñanzas artísticas

en Creatividad y Desarrollo de Producto

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de Gestión del Diseño

ESPECIALIDAD Producto

Curso 2020/2021

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia.		
Título Superior de Diseño	CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE PRODUCTO		
Departamento	Profesional		
Mail del departamento	CIENCIAS SOCIALES Y LEGISLACIÓN		
Nombre de la asignatura	GESTION DEL DISEÑO		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Martes de 15 a 18h		
Lugar donde se imparte	Aula 1.10	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo	Posgrado	Curso	2019-20
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Teórico-práctica		
Tipo de asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Mónica Cantó		
Correo electrónico	mcanto@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Martes de 18h a 19h		
Lugar de tutorías	Departamento de Ciencias Sociales y Legislación		

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La **gestión del diseño** se ocupa de la gestión de estrategias, procesos y proyectos de diseño para una empresa concreta. El papel primordial de la gestión del diseño es comprender los objetivos estratégicos de la empresa y entender cuál será el papel del diseño para cumplir estos objetivos, así como para desarrollar los medios, las herramientas, los métodos, los equipos, la planificación, la pasión y el entusiasmo necesarios para lograr estos objetivos con éxito.

Todas las exigencias internas y externas, desde los objetivos corporativos hasta los requisitos de los clientes y las responsabilidades sociales y medioambientales deben tenerse en cuenta en la gestión del diseño, y todos estos aspectos deben gestionarse para maximizar el tiempo, el dinero y los recursos que invierte en una empresa en el diseño para presentar una imagen favorable ante los consumidores actuales y potenciales.

3. Conocimientos previos recomendados

Marketing, Cultura del Diseño y Fundamentos de gestión del diseño, propios del Grado en Diseño.

4. Competencias de la asignatura

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.- Abordar y responder satisfactoriamente a los problemas de diseño de productos de forma nueva y original en un contexto empresarial dado.

CB-7.- dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos de desarrollo de nuevos productos y en los resultados

CE-2. Diseñar productos industriales innovadores atendiendo a las necesidades del mercado y de la empresa.

CE-3. Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y de mercado de la propuesta de diseño en función los objetivos marcados en el briefing, buscando la excelencia del futuro producto.

CE-4. Evaluar la coherencia de los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto, con la filosofía empresarial, la identidad corporativa y la marca de la empresa.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA2(CB1)-Identificar y analizar un problema de diseño avanzado para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	CB1
RA1(CB2)-Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad que afecta al proyecto de desarrollo de un nuevo producto y explicarlas a través de modelos holísticos. RA2(CB2)-Hacerse preguntas sobre la realidad del diseño de producto y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.	CB2
RA1(CB3)-Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas. RA2(CB3)-Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	CB3
RA1(CB4)-Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos en diseño y mostrar una actitud activa a su asimilación.	CB4
RA1(CB5)-Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	CB5

RA1(CB6)-Generar y transmitir nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a los problemas de diseño que se plantean en un contexto empresarial	CB6
RA1(CB7)-Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de diseño para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados. RA3(CB7)Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones, durante el proceso de desarrollo de un nuevo producto.	CB7
RA1(CE2)-Definir el problema y comprenderlo en todos sus ámbitos. RA3(CE2)-Desarrollar el pensamiento integrador sintetizando las conclusiones y alternativas resolutivas	CE2
RA2(CE3)-Desarrollar el análisis económico y escandallo del futuro producto.	CE3
RA1(CE4)-Contrastar diseño resultante con los objetivos planteados en el brief inicial	CE4

6. Contenidos

- UD 1: Análisis de la Estrategia Empresarial.
La empresa y el entorno
Concepto de Estrategia
Formulación Estratégica
Ventaja competitiva y estrategias basadas en el diseño.
- UD 2: Gestión de la estrategia de diseño.
¿Qué es el diseño?
Nivel de integración del Diseño en la empresa.
El diseño como función estratégica en la empresa

La estrategia de diseño en la empresa
 Metodologías y técnicas de investigación cualitativa.
 Metodología para análisis de tendencias.

- UD 3: La gestión del Diseño en la empresa
 Programación de diseño: Auditoria, estrategia y políticas de diseño y programa de actividades
 Organización, Control y Dirección de Proyectos
 El proyecto de diseño
 Modelos de gestión del diseño
 Proceso de desarrollo de un Nuevo Producto
 Estrategias de marca: creación de marcas poderosas.
 La evaluación del diseño
- UD 4: La Protección del Diseño.
 La propiedad Intelectual
 La propiedad Industrial
 Registro de marca
 Registro del Diseño Industrial

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.		27h
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.		27h
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		15h

Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.		15h
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.		6h
SUBTOTAL			90h

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.		30h
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.		24h
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...		6h
SUBTOTAL			60h
TOTAL			150h

8. Recursos

- Pizarra
- Recursos multimedia.
- Páginas webs
- Correo electrónico.
- Material audiovisual (películas, documentales...)
- Cañón de proyección
- Biblioteca.
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Apuntes elaborados por el profesor.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1º. Prueba de conocimientos teóricos: representará un 35% de la calificación final. Se realizará mediante prueba escrita u oral que versará sobre los contenidos del programa teórico y tendrá como objetivo evaluar la adquisición de conocimientos. Debe obtenerse una calificación mínima de 5 para promediar con el resto de apartados.</p> <p>2º. Evaluación práctica: representará un 50% de la calificación final.</p> <p>-Estudio y trabajo en grupo: la preparación, por parte del alumnado en grupos de dos a cuatro personas de trabajos para exponer en clase y entregar, y en el que se evalúa el trabajo en equipo. Permite el desarrollo y la obtención de competencias relacionales. Para la evaluación de cada trabajo se requiere que el alumno realice personalmente la presentación del trabajo.</p> <p>3º Participación activa: representará un 15% de la calificación final. El profesor calificará la participación activa a lo largo del curso de cada alumno individualmente en función de sus aportaciones, pequeños trabajos en el aula, casos prácticos, ejercicios, así como la oportunidad de sus reflexiones y preguntas sobre el contenido de la asignatura.</p>	<p>RA2(CB1) RA1(CB2) RA2(CB2) RA1(CB3) RA1(CB4) RA1(CB5) RA1(CB6) RA1(CB7) RA3(CB7) RA1(CE2) RA3(CE2) RA2(CE3) RA1(CE4)</p>
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1º. Prueba de conocimientos teóricos: representará un 35% de la calificación final. Se realizará mediante prueba escrita u oral que versará sobre los contenidos del programa teórico y tendrá como objetivo evaluar la adquisición de conocimientos. Debe obtenerse una calificación mínima de 5 para promediar con el resto de apartados.</p> <p>2º. Evaluación práctica: representará un 50% de la calificación final.</p> <p>-Estudio y trabajo en grupo: la preparación, por parte del alumnado en grupos de dos a cuatro personas de trabajos para exponer en clase y entregar, y en el que se evalúa el trabajo en equipo. Permite el desarrollo y la obtención de competencias relacionales. Para la evaluación de cada trabajo se requiere que el alumno realice personalmente la presentación del trabajo.</p> <p>3º Participación activa: representará un 15% de la calificación final. El profesor calificará la participación activa a lo largo del curso de cada alumno individualmente en función de sus aportaciones, pequeños trabajos en el aula, casos prácticos, ejercicios, así como la oportunidad de sus reflexiones y preguntas sobre el contenido de la asignatura.</p>	<p>RA2(CB1) RA1(CB2) RA2(CB2) RA1(CB3) RA1(CB4) RA1(CB5) RA1(CB6) RA1(CB7) RA3(CB7) RA1(CE2) RA3(CE2) RA2(CE3) RA1(CE4)</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1º. Prueba de conocimientos teóricos: representará un 35% de la calificación final. Se realizará mediante prueba escrita u oral que versará sobre los contenidos del programa teórico y tendrá como objetivo evaluar la adquisición de conocimientos. Debe obtenerse una calificación mínima de 5 para promediar con el resto de apartados.</p> <p>2º. Evaluación práctica: representará un 50% de la calificación final.</p> <p>-Estudio y trabajo en grupo: la preparación, por parte del alumnado en grupos de dos a cuatro personas de trabajos para exponer en clase y entregar, y en el que se evalúa el trabajo en equipo. Permite el desarrollo y la obtención de competencias relacionales. Para la evaluación de cada trabajo se requiere que el alumno realice personalmente la presentación del trabajo.</p> <p>3º Participación activa: representará un 15% de la calificación final. El profesor calificará la participación activa a lo largo del curso de cada alumno individualmente en función de sus aportaciones, pequeños trabajos en el aula, casos prácticos, ejercicios, así como la oportunidad de sus reflexiones y preguntas sobre el contenido de la asignatura.</p>	<p>RA2(CB1) RA1(CB2) RA2(CB2) RA1(CB3) RA1(CB4) RA1(CB5) RA1(CB6) RA1(CB7) RA3(CB7) RA1(CE2) RA3(CE2) RA2(CE3) RA1(CE4)</p>
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1º. Prueba de conocimientos teóricos: representará un 35% de la calificación final. Se realizará mediante prueba escrita u oral que versará sobre los contenidos del programa teórico y tendrá como objetivo evaluar la adquisición de conocimientos. Debe obtenerse una calificación mínima de 5 para promediar con el resto de apartados.</p> <p>2º. Evaluación práctica: representará un 50% de la calificación final.</p> <p>-Estudio y trabajo en grupo: la preparación, por parte del alumnado en grupos de dos a cuatro personas de trabajos para exponer en clase y entregar, y en el que se evalúa el trabajo en equipo. Permite el desarrollo y la obtención de competencias relacionales. Para la evaluación de cada trabajo se requiere que el alumno realice personalmente la presentación del trabajo.</p> <p>3º Participación activa: representará un 15% de la calificación final. El profesor calificará la participación activa a lo largo del curso de cada alumno individualmente en función de sus aportaciones, pequeños trabajos en el aula, casos prácticos, ejercicios, así como la oportunidad de sus reflexiones y preguntas sobre el contenido de la asignatura.</p>	<p>RA2(CB1) RA1(CB2) RA2(CB2) RA1(CB3) RA1(CB4) RA1(CB5) RA1(CB6) RA1(CB7) RA3(CB7) RA1(CE2) RA3(CE2) RA2(CE3) RA1(CE4)</p>

10. Bibliografía

Viladàs, Xenia (2010). "Diseño rentable. Diez temas a debate". IndexBook (Barcelona)

Ivañez, José M.(2000). "La gestión del diseño en la empresa". McGraw-Hill (Madrid)

Lecuona, M. (2012)"Manual sobre Gestión de Diseño para empresas que abren nuevos mercados" Editado por BCD, Barcelona Centro de Diseño.

Best Kathryn (2007). "Management del Diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño" , Ed. PARRAMÓN EDICIONES.

Anthony W. Ulwick (2006), "Ofrezca a sus clientes lo que desean: innovación basada en resultados para crear mejoras trascendentales en los productos y servicios". Ed Mc Graw Hill.

ADCV (2000) "El Valor del Diseño".

Michael Fleishman (2004). "Tu carrera como freelance" Ed. Divine Egg.

Ley de marcas 17/2001 y su reglamento RD.687/2002

Ley de patentes 11/1986 y su reglamento RD. 2245/1986

Ley de protección del Diseño Industrial 20/2003.

Texto refundido de la ley de propiedad intelectual (RDL1/1996)

www.impiva.es

www.adcv.es

www.europa.eu

www.aenor.com

www.oepm.es

www.oami.es

www.ddi.es