



## Máster en Enseñanzas Artísticas: Creatividad y Desarrollo De Producto

GUIA DOCENTE

### Gestión del Diseño 2024-25

Especialidad: Diseño de Producto

Curso 2024/2025

→ 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Máster en Enseñanzas Artísticas: Creatividad y Desarrollo de Producto		
Departamento	Ciencias sociales y legislación		
Mail del departamento	cienciassociales@easdvalencia.com		
Asignatura	Gestión del Diseño		
Web	easdvalencia.com		
Horario	De 15h a 18h los martes		
Lugar impartición	Aula 1.10 Velluters	Horas semanales	3h durante dos trimestres
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo	Posgrado	Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Mónica Cantó
Correo electrónico	mcanto@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de ciencias sociales



## → 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Gestión del Diseño**.

### COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1	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
CB2	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.
CB3	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.
CB6	Abordar y responder satisfactoriamente a los problemas de diseño de productos de forma nueva y original en un contexto empresarial dado.
CB7	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

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Diseñar productos industriales innovadores atendiendo a las necesidades del mercado y de la empresa.
CE3	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.
CE4	Evaluuar 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; trasmitir 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

---

### **Unidad 1. Análisis de la Estrategia Empresarial.**

**La empresa y el entorno**  
**Concepto de Estrategia**  
**Formulación Estratégica**  
**Ventaja competitiva y estrategias basadas en el diseño.**

### **Unidad 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.**

### **Unidad 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**

### **Unidad 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.		30h
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.		15h
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.		7,5h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.		7,5h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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.		37h
<i>Estudio práctico</i>	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.		46h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		7h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 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

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
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. 2º. Evaluación práctica: representará un 50% de la calificación final. -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. 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	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)

#### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
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. 2º. Evaluación práctica: representará un 50% de la calificación final. -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. 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.	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)

### 9.2 Convocatoria extraordinaria



## 9.2.1 Alumnado 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. 2º. Evaluación práctica: representará un 50% de la calificación final. -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. 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>	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)

## 9.2.2 Alumnado 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. 2º. Evaluación práctica: representará un 50% de la calificación final. -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. 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>	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)

## → 10. Bibliografía

Borja de Mozta, B. y Valade\_Amland (2020). "Design: a business case" Busines Expert Press. New York.



Borja de Mozota, B. (2010). Gestión del diseño: uso del diseño para construir valor de marca e innovación empresarial. Divine EGG Publicaciones.

Cantó, M. (2014) "Gestión del Diseño". Punto Rojo Libros (Sevilla)

## Bibliografía complementaria:

### Libro

Best, Kathryn(2007)."Management del Diseño". Parramón (Barcelona) ISBN: 978-84-342- 3270-9

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

Iváñez, Jóse 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.

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.

### Artículo

Cantó-Primo, M., Gil-Saura, I., & Frasquet-Deltoro, M. (2021). The role of marketing and product design in driving firm's performance. *Journal of Product & Brand Management*.

Cantó, M., Frasquet, M., & Irene, G. S. (2021). Design orientation in new product development and its measurement. *European Journal of Innovation Management*.

### Web

ADCV (2018) " La economía del diseño en la Comunidad Valenciana". Recuperado en <https://economiadisseny.com/herramientas-analisis-diseno/>

www.impiva.es

www.adcv.es

www.europa.eu

www.aenor.com

www.oepm.es

www.oami.es

www.ddi.es

### Normativa

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)