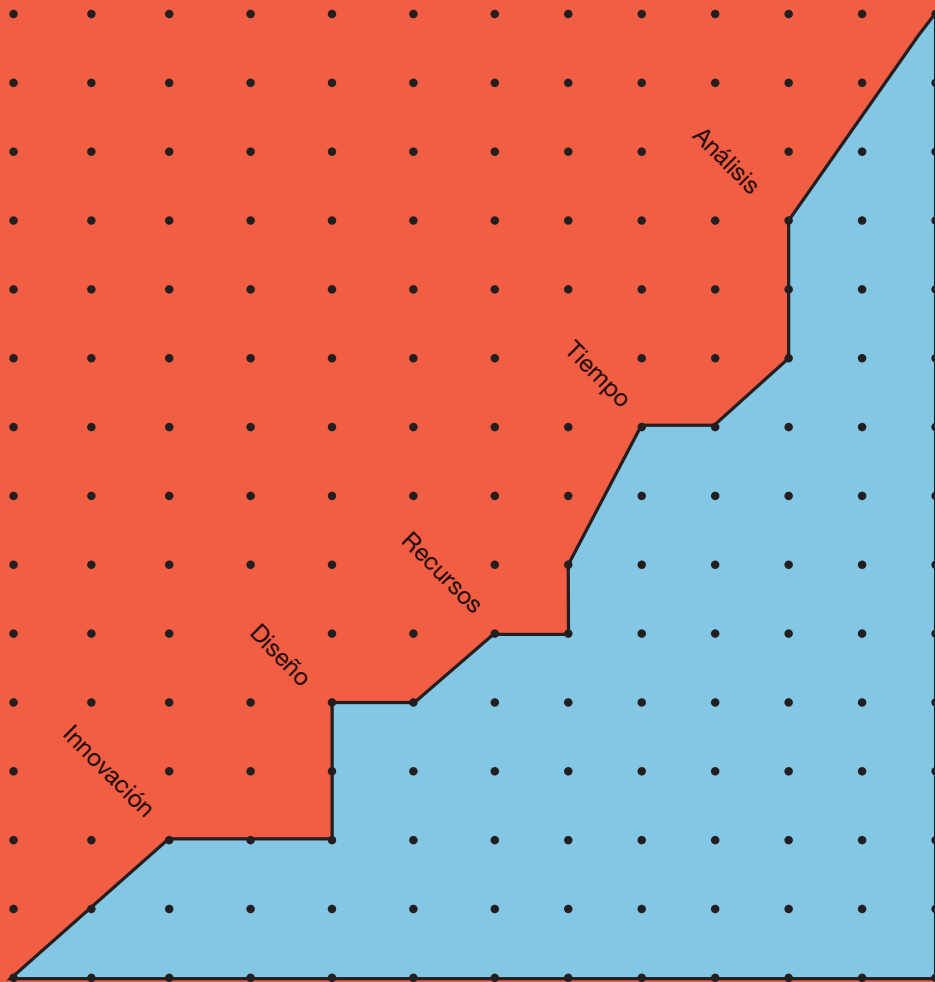


Design to Grow

EXECUTIVE
EDUCATION

Programa de Desarrollo
Directivo en Gestión a través
del Diseño de ELISAVA.



TITULACIÓN

Título propio ELISAVA,
Escuela Universitaria de Diseño
e Ingeniería de Barcelona.

IDIOMA

Castellano

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Directores y responsables
de área y mandos intermedios
en general, personal de gestión
de la Administración Pública
i gestores de PYMES.

EN QUÉ FORMATO

Formato semipresencial,
con base de contenidos y
seguimiento online y sesiones
intensivas presenciales dos
veces por módulo.

DIRECCIÓN

Iñaki Arbelaz.
Arquitecto y urbanista por
UPV-EHU, tiene un Máster en
Diseño y Desarrollo de Producto
por la Universidad Pompeu
Fabra - Elisava y un PDD en
Gestión y Crecimiento por el
IESE. Es profesor asociado del
MA in Innovation Management
de UAL Central Saint Martins.

FECHA DE INICIO 2019

Módulo 1: 4 de febrero
Módulo 2: 29 de abril
Módulo 3: 16 de septiembre

HORARIO

6 semanas presenciales con
clases los miércoles, jueves y
viernes de 17h a 21h. El resto
de semanas, el trabajo se
realizará online.

PRECIO

3.650€ por módulo
10.500€ el programa completo

Los módulos se podrán matricular
independientemente.

MÁS INFORMACIÓN

T (+34) 935 535 904
executive@elisava.net

¿Por qué el diseño como herramienta de gestión?

¿Por qué un programa de este tipo centrado en el diseño como gestión?

El diseño y las artes aplicadas utilizan procesos, herramientas y formatos de gestión adaptados a entender a los consumidores, usuarios y ciudadanos como una pléyade de segmentos nicho. De esta forma, se utilizan las herramientas propias de percepción, comunicación, y análisis que facilitan la comprensión de los factores táctiles y de percepción propias para la creación y gestión de los procesos necesarios para innovar, mejorar e implementar procesos funcionales dentro de las empresas y de las administraciones públicas: utilizar los elementos base como generadores de valor.

Dirigido a directores y responsables de área y mandos intermedios en general, personal de gestión de la Administración Pública i gestores de PYMES, el programa ofrece tres módulos en los que el participante será capaz, en el tercer módulo, de desarrollar un proyecto personal para poder aplicar los conocimientos y herramientas en un proyecto de interés para su organización o un proyecto de desarrollo estratégico personal.

Objetivos

Gestión

- Aplicación de la innovación y de las estructuras de proceso de las industrias creativas [arquitectura, ingeniería en diseño industrial, diseño industrial, y diseño de servicios].
- Incrementar las capacidades de captura de los gestores y de los responsables de área a través de las capacidades de observación de las industrias creativas.
- Estructurar los procesos de captación formales e informales de información que permitan la gestión de procesos internos y la generación de valor.
- Estructurar procesos de captación de valor a través de materialidad y percepción del usuario final y de la cadena de clientes.

Técnica

- Incorporar las técnicas de análisis de valor de las industrias creativas en el desarrollo de actividades económicas.
- Estructurar las técnicas de desarrollo de percepción en actividades económicas y en el desarrollo de servicios.
- Facilitar la entrada de elementos técnicos innovadores como parte integral en el desarrollo de producto y concepto de diseño.

Innovación

- Incorporar la visión de las industrias creativas en factores de innovación, especialmente en innovación de bases [bottom up] e innovación abierta [open innovation].

- Estructurar las capacidades de desarrollo y el seguimiento y aplicabilidad de la innovación dentro de todos los estratos de la actividad o del negocio.
- Vertebrar la visión de valor necesaria de la demanda que sincronice la propuesta de valor de una actividad con sus recursos y la capacidad de absorción y de recursos de dicha actividad.

Comunicación

- Establecer los canales de comunicación para que el diseño y los elementos de gestión de las industrias creativas faciliten la comunicación interdepartamental.
- Caracterizar los procesos de intercambio de información internos y externos y entender los elementos del mismo como un diseño de servicio.

- Estructurar la tactilidad de la respuesta de los canales de comunicación.

Desarrollo de negocio

- Generar procesos de captación de valor a través del diseño en las actividades de negocio.
- Estructurar una línea de acción de diseño en las actividades de negocio.
- Estructurar la estrategia de solución de problemas a través del diseño en el desarrollo de actividades internas.
- Vertebrar y amplificar las capacidades de gestión integral del diseño como eje gravitacional de las actividades.

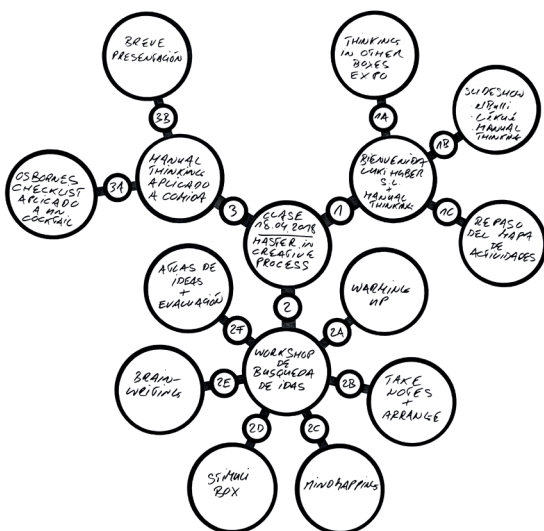
Estructura

El programa está estructurado en tres módulos en los que el participante incorpora las herramientas de las ciencias e industrias creativas. Estas herramientas garantizan incorporar desde el principio los conceptos de diseño de servicios, procesos el usuario y cliente final como el centro del desarrollo de proyectos de innovación.

Módulo 1 entender

El objetivo del módulo es la comprensión crítica del diseño como herramienta de creación de valor en ámbitos locales y en ámbitos internacionales.

Semana	Desarrollo del módulo	Tema
Semana 01	Concepto de diseño	Fundamentos de diseño y aplicabilidad de diseño en ámbitos de gestión.
Semana 02	Concepto de creatividad	Potencial de desarrollo de creatividad y de fuentes de creatividad en procesos internos.
Semana 03	Propuesta de valor	Creación de propuestas de valor a partir de vectores de diseño e industrias creativas.
Semana 04	Visión de valor	Creación de visiones de valor a partir de vectores de diseño e industrias creativas.
	Semana presencial	Análisis de casos relevantes
	Miércoles	Concepto de diseño y creatividad: presencial.
	Jueves	Concepto de creatividad.
	Viernes	Concepto de propuesta y visión de valor.
Semana 05	Factor local	Elementos de usos, economía y cultura local y su inserción en procesos de gestión a través del diseño.
Semana 06	Factor global	Elementos de carácter internacional de diseño y tendencias creativas y su inserción en procesos de gestión.
Semana 07	Experimentación 1	Aportación de valor de la experimentación en procesos de gestión.
Semana 08	Experimentación 2	Gestión de la experimentación en procesos internos.
	Semana presencial	Análisis de casos relevantes
	Miércoles	Factores locales y factores globales: cultura, diseño y gestión.
	Jueves	Experimentación: creación de valor a través de paper prototyping.
	Viernes	Experimentación interna: diseñar sistemas de experimentación que ayuden a la creación de valor en procesos internos.
Semana 09	Asimetrías de diseño	Valorización de las asimetrías: percepción.
Semana 10	Entrega trabajo personal	



Módulo 2 gestionar

El objetivo fundamental del módulo es el estímulo de la gestión y procesos creativos a través de procesos de análisis externo y basados en la acción directa.

Semana	Desarrollo del módulo	Tema
Semana 01	Capacidades internas 1	Capacidades internas del diseño, arquitectura e ingeniería para el análisis de situación.
Semana 02	Capacidades internas 2	Desarrollo de capacidades internas y gestión de capacidades a través de acciones directas para la gestión de creatividad.
Semana 03	Capacidades internas 1	Procesos de captura de capacidades externas para impulsar el diseño interno.
Semana 04	Capacidades internas 2	Gestión de capacidades creativas y servicios laterales necesarios para la creación del valor interno a través del diseño: qué se aporta, cómo se aporta, y a través de qué agentes se aportan.
	Semana presencial	Análisis de casos relevantes.
	Miércoles	Capacidades internas: diseño para gestionar capacidades internas dentro de la actividad.
	Jueves	Capacidades externas: diseño para gestionar la incorporación de las capacidades externas según modelo de creación de familia de productos.
	Viernes	Tutorización trabajo personal.
Semana 05	Sincronización de capacidades	Estructura de gestión necesaria para regularizar las capacidades de diseño internas y las capacidades de diseño externas.
Semana 06	Open Creativity	Sistemas de captura, gestión y dirección de los procesos de innovación abierta y creatividad abierta.
Semana 07	Gestión de la accidentalidad	Planificación del proceso posterior a la accidentalidad: incorporación y destilación de elementos base de trabajo de accidentalidad (priorización creativa).
Semana 08	Acción directa 1	Desarrollo de elementos de diseño a través de acciones directas en formato de exploración.
Semana 09	Acción directa 2	Gestión del diseño a través de acciones directas para validación.
	Semana presencial	Análisis de casos relevantes.
	Miércoles	Capacidades y open creativity: diseño dinámicas de interacción con grupos y valor asociado.
	Jueves	Accidentalidad y acción directa.
	Viernes	Tutorización trabajo personal.
Semana 10	Entrega trabajo personal	

Módulo 3 implementar

Este módulo recoge los conocimientos adquiridos en los anteriores y los plasma en un proyecto de gestión aplicada a través del diseño, en una temática a escoger según el área de interés del alumno.

Semana	Desarrollo del módulo	Tema
Semana 01	Tactilidad (endógeno)	Transferencia del concepto de tactilidad del diseño en la generación del valor dentro de una actividad.
Semana 02	Sistemas (endógeno)	Sistemas de valorización de productos y de familia de productos a través de estrategias de diseño.
Semana 03	Servicio interno (endógeno)	Estructura de diseño en los servicios internos propios y la capacidad de integrar los elementos de acción directa como vectores de trabajo.
Semana 04	Procesos creativos (endógeno)	Relación de procesos creativos internos en la vertical de actividades.
	Semana presencial	Seguimiento y desarrollo de proyecto personal.
	Miércoles	Procesos endógenos: tactilidad y sistemas. Herramientas y tácticas de diseño para la comunicación interna.
	Jueves	Procesos endógenos: servicios internos y procesos creativos.
	Viernes	Tutorización trabajo personal.
Semana 05	Percepción (exógeno)	Valoración y puesta objetiva de la percepción como herramienta de gestión del diseño y de los procesos internos de actividad.
Semana 06	Contacto (exógeno)	Sistemas de gestión de recogida de datos físicos y contacto con los clientes/usuarios (interfaces de contacto).
Semana 07	Servicios externos (exógeno)	Diseño de servicios a través de tactilidad y de sistemáticas de juego.
Semana 08	Expectativas y hastío (exógeno)	Relación de la gestión de expectativas a través del diseño en la entrega y desarrollo de servicios.
Semana 09	Empaquetado y entrega (exógeno)	Creación de estructuras de empaquetado de productos.
	Semana presencial	Seguimiento y desarrollo del proyecto personal.
	Miércoles	Gestión de percepción y contacto.
	Jueves	Diseño para incorporar servicios externos y diseño de servicios.
	Viernes	Tutorización trabajo personal.
Semana 10	Entrega trabajo personal	

Casos de aplicación del diseño como herramienta de gestión

Ikea

El diseño se utiliza no sólo para la generación de productos, sino para poder afianzar, mejorar e incrementar la eficiencia de toda la cadena de distribución que necesitan los productos. Recordar que el concepto de excelencia de logística de Ikea procede, desde el principio, en simplificar y maximizar el empaquetado de sus productos.

Ford

El urbanismo y el Service Design se utilizan, como caso conocido, en la gestión de nuevos servicios de movilidad y en el desarrollo de nuevas formas de servicio en el reparto de bienes, así como en la creación y gestión de comunidades de usuarios, basada principalmente en la percepción de propiedad frente a la percepción de servicio que tiene el transporte.

Ayuntamiento de Barcelona, Comercio

Uso cruzado del urbanismo, interacción y flujos de uso en la ciudad para generar y desarrollar estrategias y modelos de ocupación y actividad innovadores en los espacios sin uso comerciales.

Ayuntamiento de Beasain

Programa de impulso y creación del primer modelo de "ciudad como servicio", para poder revitalizar los desarrollos existentes y hacer al ciudadano más participativo, y a su vez, mejor usuario de los sistemas de tránsito internos.

Islandia

Regeneración democrática: tras la gran crisis del 2007, Islandia ha utilizado los sistemas y los procesos de diseño para regenerar la democracia y los sistemas democráticos del país, especialmente, en la capacidad de intervención ciudadana y en la transparencia de decisiones.

TFL Transport for London

El sistema de transporte de Londres utiliza las técnicas de gestión de diseño para generar nuevas estrategias de resolución de problemas, vinculadas principalmente a la congestión, como el uso de solares en obras como centros de reparto de bienes.

Inditex

Inditex utiliza la gestión de la percepción para agilizar la distribución y poder ajustar el número y volumen de stock, de forma que pueda acercar su producción a sus gustos de cliente de la forma más eficaz. Esta gestión de la percepción, realizada en tienda a través de series de prueba y series de desarrollo, significa que están utilizando sistemas basados en la tactilidad y en la respuesta inmediata de múltiples nichos para poder generar nuevos productos y poder seleccionar tendencias en toda la vertical de productos y servicios.

ELISAVA

Barcelona School of
Design and Engineering

La Rambla 30-32
08002 Barcelona
T (+34) 933 174 715
F (+34) 933 178 353
elisava@elisava.net
www.elisava.net

Centre affiliated to



**Universitat
Pompeu Fabra**
Barcelona