

<b>Materia</b> Optativa de mención	<b>Año académico</b> 2021-2022	<b>Horas lectivas</b> 30h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 104201	<b>Curso/Trimestre</b> 4º/2º	<b>Horas autónomas</b> 70h	<b>Equipo docente</b> Joaquim Moreno
<b>Créditos</b> 4 ECTS	<b>Carácter</b> Obligatoria	<b>Horas de dedicación</b> 100h	<b>Contacto</b> <a href="mailto:jmoreno@elisava.net">jmoreno@elisava.net</a>

**NOTA Informativa:** Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir.

[TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

## Gestión del diseño

Proyecto empresa:

Esta materia tiene el objetivo de plantear a los estudiantes la oportunidad de colaborar con una empresa o institución en el desarrollo de un proyecto, con el objetivo de adquirir experiencia en el ámbito profesional en las distintas fases del proyecto de diseño.

Esta asignatura introduce al estudiante en conceptos económicos, administrativos y fiscales del diseño como actividad empresarial, con el objetivo de preparar al estudiante en relación a los aspectos económicos y de gestión necesarios para su futuro profesional. En esta asignatura también se tratarán cuestiones relacionadas con la gestión de los proyectos como la negociación y resolución de conflictos, las leyes y normativas aplicables a las diferentes disciplinas de la actividad del diseño. Se realizarán y comentarán cuestiones básicas administrativas y fiscales del estudio de diseño como actividad empresarial. También se introducirá el marco legal vigente alrededor de las cuestiones relacionadas con el diseño. Se debatirá sobre el cambiante rol del diseño a la empresa y el grado de adopción de esta disciplina por parte de las empresas e instituciones.

## Contenidos

### Investigación // Reflexión

- Análisis del panorama de los estudios de diseño
- Estudio de referentes y comparativa de casos
- Prospección de casos propios

### Acción // Proyección

- Diseño de una estructura propia
- Organización de equipos y roles
- Diseño estrategia empresarial. Cálculos de ingresos y gastos
- Previsión

### Presentación

- Estrategia comunicativa interna y externa
- Presentación a clientes, oral y proyectada
- Presentación oral propuesta.

## Competencias

- 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. (CB2)
- Interpretar el contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico para configurar nuevas realidades. (CG2)
- Reconocer diferentes ámbitos laborales del diseño y utilizar sus herramientas de gestión. (CE9)

## Resultados de aprendizaje

- Reconoce sus propios puntos débiles e intereses para complementar su formación y orientar su trabajo. (RA10)
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos. (RA23)
- Demuestra una actitud proactiva en el ámbito laboral y en el trabajo en equipo. (RA24)

## Actividades formativas

<b>Taller</b> (30h)	Interpretar (AF1) 10h Compartir (AF2) 10h Conectar (AF4) 7h Comunicar (AF5) 3h
---------------------	---

## Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- *Flipped Classroom* (se facilita el contenido antes de la clase y se aprovecha la clase para debatir, exponer, resolver problemas, etc.) (M02)
- Sesiones a distancia para las que el alumno dispondrá de los recursos TIC necesarios. (M03)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Tutorías a distancia para las que el alumno dispone de los recursos TIC necesarios. (M07)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (M08)
- Proyectos basados en retos reales. (M09)
- Scenario centred curriculum (SCC) proyectos ficticios. (M10)
- Sesiones teóricas y/o prácticas in situ: fábricas, talleres, empresas, instituciones, etc. (M13)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

## Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE1> Evaluación de la participación de las actividades planteadas dentro del aula mediante rúbricas.	0%
SE2> Participación en los debates y discusiones.	5%
SE3> Exposición.	10%
SE4> Autoevaluación.	5%
SE5> Evaluación entre compañeros	5%

SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	15%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	5%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	20%
S11> Artículo o proyecto de investigación individual.	15%
S13> Creación de una exposición para comunicar el trabajo realizado	20%

Al inicio del curso se definirán las entregas y porcentajes de cada una de ellas.

Se requiere haber obtenido un 4 de nota mínima en cada una de las partes evaluables de la asignatura para hacer media. Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura con una nota comprendida entre un 4 y un 4,9 pueden presentarse a recuperación. Aquellos alumnos que hayan superado la asignatura no podrán concurrir a la recuperación para subir la nota. Aquellos alumnos que no se hayan presentado, es decir, que no hayan hecho el 80% de los trabajos programados, no podrán recuperar la asignatura.

## Fuentes de referencia

Poner 4-5 referencias de cabecera

Best, Kathryn. 2010. *Fundamentos del management del diseño*. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño

Cooper, Rachel, Sabine Junginger, Thomas Lockwood. 2011. *The handbook of design management*. London: Bloomsbury. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=1569351>

Granet, Keith. 2011. *The business of design: balancing creativity and profitability*. New York: Princeton Architectural Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3387497>

Kobuss, Joachim, Alexander Bretz, Arian Hassani. 2013. *Become a successful designer: protect and manage your design rights internationally*. Basel: Birkhäuser. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/reader.action?docID=1037946&ppg=3>

Mootee, Idris. 2014. *Design thinking para la innovación estratégica: lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño*. Barcelona: Urano

*El Valor del diseño*. 2008. Valencia: Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana