

## Máster Universitario en Diseño

Módulo	METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA DEL DISEÑO
Materia	METODOLOGÍA
Asignatura	605721 Diseño y Gestión de Proyectos

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster
Carácter	Obligatoria
Período de impartición	1er semestre
Créditos	3 ECTS

Departamento responsable: DIBUJO II  
Tfno. Dpto.: 91 394 36 53

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### Descriptor

Un proyecto de diseño es el proceso de creación de un grafismo, objeto o espacio. El método para obtenerlo exige un adecuado control de las distintas fases de dicho proyecto. El camino para lograr aquello que se pretende y el método de obtenerlo tiene una serie de prioridades y riesgos que se deben predecir y gestionar

#### Requisitos

Ninguno.

### OBJETIVOS

#### Objetivos generales.

- O.G.1. Transferir al estudiante una formación profesional que le posibilite desarrollarse dentro del campo del diseño como profesional experto.
- O.G.2. Profundizar en el desarrollo metodológico y tecnológico como herramienta para favorecer un avance permanente del diseño y su cultura, haciendo entender al estudiante lo importante y necesaria que es una continua formación para el desarrollo profesional
- O.G.3. Formar profesionales especializados en técnicas avanzadas de diseño, que desarrollen y practiquen la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso de creación del producto en su conjunto.
- O.G.5. Entender en la práctica profesional como base para un desarrollo eficiente del diseño y su cultura.
- O.G.6. Profundizar en la formación académica como herramienta que posibilita el desarrollo adecuado en el ejercicio profesional del diseño.

### Objetivos específicos

O.E.1. Preparar profesionales especializados en diseño que dominen en profundidad diferentes estrategias y procesos para la creación de productos, desde su concepción, hasta su distribución y venta.

O.E.3. Desarrollar en el estudiante la formación integral del diseño, y que ésta sea eficiente adaptándose creativamente a los requerimientos planteados por la empresa o las asociaciones internacionales de profesionales, sean éstos formales o funcionales.

O.E.4. Instruir al estudiante para que sean capaz de desarrollar estrategias propias de trabajo dentro del campo del diseño, y de este modo poder dar soluciones eficientes a propuestas realizadas desde el mercado laboral.

O.E.5. Comprender la especialización del diseño orientándola al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos

## COMPETENCIAS

### Competencias generales.

C.G.2. Elaborar adecuadamente y con originalidad escritos argumentados y motivadores que integren conocimientos y aborden la complejidad de formular juicios.

C.G.3. Comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, tanto a un público experimentado en diseño como aquel otro no informado, presentando públicamente ideas, procedimientos o informes de investigación de manera clara y sin ambigüedades.

C.G.5. Utilizar capacidades de enseñanza y aprendizaje específicas del ámbito del diseño que les permitan profundizar en el trabajo autónomo.

C.G.6. Integrarse como diseñadores en grupos multidisciplinares, con las capacidades de colaboración con profesionales de otros ámbitos, y de intercambio y colaboración entre distintos grupos de trabajo para rentabilizar el uso de recursos y la difusión de resultados.

### Competencias Transversales:

C.T.1. Capacidad para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión.

C.T.3. Capacidad para desarrollar aprendizajes y trabajos de manera autónoma.

### Competencias específicas:

C.E.2. Realizar proyectos, individuales o en colaboración, con equipos multidisciplinares de diseño.

C.E.7. Utilizar el marco legal, y sus normativas, en el que se desenvuelve la creación del diseño.

## CONTENIDOS

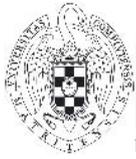
Análisis y diferencias entre los modelos que explican (los procesos metodológicos del diseño y) su gestión.

Estrategias para posibilitar la innovación, la adaptación a nuevos ámbitos, y a nuevos rituales en una sociedad en constante evolución; así como para llegar a una optimización estructural, formal y constructiva de un producto.

Estudio sobre las relaciones y variables en los distintos niveles de configuración, teniendo en cuenta los argumentos conceptuales, necesidades contractuales, necesidades medioambientales, necesidades de uso y elementos de construcción.

-*La gestión del diseño. Definición y ámbitos.*

-*Gestión de la estrategia de diseño. La identidad de marca. Identificación de las oportunidades de*



diseño. Herramientas y métodos.

-Marketing y diseño. El diseño en la empresa. El público y el mercado. Auditoría del empleo del diseño.

-Relaciones con los clientes. Relaciones laborales. Comunicación verbal.

-Gestión del proceso de diseño. El briefing. La expresión de la marca.

-El inicio del proyecto. Los métodos de diseño. El proceso de diseño. Gestión de equipos creativos. Comunicación visual.

-Gestión de la implantación del proyecto. Planificación. La responsabilidad del diseño. La medición del éxito del diseño. Management y liderazgo. Comunicación escrita.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados del aprendizaje que el estudiante obtiene al cursar esta materia le capacitan para desarrollar proyectos de diseño, individuales o en equipo, en los que pueda manifestar sus conocimientos para aportar estrategias de metodología proyectual e investigación, además de la gestión en el diseño de proyectos, utilizando para ello herramientas de análisis y síntesis que sirvan para rentabilizar el uso de recursos y la difusión de resultados, y que estén dentro del marco legal y sus normativas.

También le capacitan para emplear adecuadamente elementos configuradores y estructurales en la elaboración de proyectos de diseño, empleando técnicas de elaboración gráficas y volumétricas, y a la vez, lenguajes propios del ámbito del diseño como instrumento de análisis del medio social al que se dirige el producto creado

## METODOLOGÍA

### Descripción

La Gestión de Diseño combina teoría y práctica.

Clases teóricas mediante charlas de profesionales y debates.

Apoyo documental y Campus Virtual.

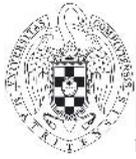
Exposición de casos prácticos en equipo.

Tutorías específicas de apoyo formativo y asesoramiento.

Presentación de proyectos profesionales.

## ACTIVIDAD FORMATIVA

Actividades a realizar para adquirir las competencias	Competencias generales transversales y específicas	ECTS
<p><b>Clases magistrales: 100% presencialidad.</b> Centradas en contenidos teóricos y prácticos con ayuda de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias.</p>	C.G.5, C.G.6 C.T.3, C.E.2, C.E.7.	0.75
<p><b>Clases tutorizadas (teórico-prácticas): 85% presencialidad</b> Resolución de ejercicios en el aula bajo la dirección del profesor. Resolución de ejercicios individualmente o en grupo bajo la dirección del profesor. Seminarios. Debates. En este espacio también se desarrollan las "Tutorías específicas" que consisten en dialogar y preparar la presentación de los trabajos y materiales individuales, así como de los grupos reducidos durante el curso, además de resolver las dudas y orientar el trabajo del estudiante. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias</p>	C.G.2, C.G.3. C.G.6 C.T.1 C.E.2, C.E.7	1.75



<b>Actividad autónoma del estudiante: 0% presencialidad</b> Consiste en el trabajo no presencial que el estudiante realiza. En esta actividad se incluyen las horas de estudio, las dedicadas a la realización de trabajos, elaboración de dossieres, resolución de problemas, prácticas específicas y adquisición de destrezas propias del ámbito del diseño, así como las necesarias para la preparación y realización de pruebas objetivas o pruebas de evaluación. Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias:	C.G.3, C.G.5, C.G.6 C.T.3. C.E.2 C.E.7.	0.5
--	---	-----

### Actividad del estudiante

Realización de proyectos colectivos enfocados hacia la gestión y dirección.  
Comunicación del proyecto. Análisis colectivo de cada proyecto.  
Debate sobre los métodos concretos seguidos y sobre su gestión.  
Empleo de Campus Virtual.

### Cronograma

Al comenzar el curso el profesor expondrá el calendario de actividades.

### EVALUACIÓN

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN MÍNIMA PONDERACIÓN MÁXIMA

Trabajo tutelado en el aula (contenido teórico): hasta 3 puntos. 0.0 a 3.0

Exposición de trabajos, proyectos realizados autónomamente o en grupo (desarrollo de prácticas); hasta 7 puntos. 0.0 a 7.0

Participación activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje (actividad autónoma del estudiante), hasta 2 puntos.0.0 a 2.0

La calificación global de los tres sistemas de evaluación no podrá superar, en ningún caso el valor de 10, es decir, la calificación final numérica oscilará de 0 a 10.

### BIBLIOGRAFÍA

Best, Kathryn, 2010, The Fundamentals of Design Management, AVA.  
Ddi, 2005 y 2009, Estudio del Impacto Económico del Diseño en España, DDi, Madrid.  
Chaves, Norverto, 2005, La imagen corporativa, Gustavo Gili, Barcelona.  
Lecuona, Manuel, 2015 Manual sobre Gestión de Diseño para empresas que abren nuevos mercados, Predica.  
Viladás, Xénia, 2010, El diseño a su servicio, Index Book, Barcelona.