



GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO				
Departamento de Diseño e Imagen				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	Management para el diseño			
Módulo	Fundamental			
DATOS BÁSICOS:	Materia Metodología			
Curso:	4º			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	6 ECTS			
CUATRIMESTRE:	1º y 2º		GRUPO/S	1, 2 y 3
PROFESOR/ES:	Pilar Lara Cuenca	AULA:	G1: 1er cuatr. M 12-15h aula 203 G2: 2º cuatr. L 9-12h aula 202 G3: 1er cuatr. M 15-18h aula 203	
e-mail: <i>pilarlara@ucm.es</i>		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
		Campus virtual		

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
Objetivos generales:
<ul style="list-style-type: none"> OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución. OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional. OG.12. Todo lo cual se puede resumir en un objetivo primordial: que la titulación se dirige a potenciar la formación integral de los diseñadores dotándoles de una base adecuada para intervenir en el desarrollo, proyección y producción de la cultura material y visual del hombre en su dimensión social, cultural, estética y económica.
Objetivos específicos:
<ul style="list-style-type: none"> Conocer los conceptos propios del management desde la perspectiva del diseño. Utilizar técnicas procedentes de sociología y teoría de la comunicación aplicadas a la gestión en el área del diseño. Conocer las diferentes teorías sociológicas y enfoques del management empresarial en relación con el diseño. Entender la relación existente entre el diseño y los diferentes componentes de la gestión empresarial formalizando el proceso de comunicación derivado de dicha relación. Analizar casos reales de management empresarial evaluando el diseño como propuesta de valor. Presentar en público las conclusiones de los análisis de management como parte de la práctica comunicativa del profesional del diseño.
Competencias generales:
<ul style="list-style-type: none"> CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.
Competencias específicas:

- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
Tema	Objetivos
<p>TEMA 1</p> <p>Trayectoria personal + Escenario futuro</p> <p>Elaboración de infografía con hitos que han llevado a elegir la formación en diseño + realización gráfica de 1 página que refleje el escenario a proyectado en 3 años.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Situar al alumno en su presente formativo y sus objetivos profesionales. - Implicar al alumno en su propio recorrido de aprendizaje, identificando sus prioridades. - Fomentar la interrelación entre alumnos, con distintas perspectivas y estrategias.
<p>TEMA 2</p> <p>Escalera del diseño</p> <p>Elección de una empresa y análisis de su ubicación en la escalera del diseño (1 no diseño / 2 diseño como estilo / 3 diseño como proceso / 4 diseño como estrategia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entender los distintos contextos en los que se realiza un encargo de diseño. - Identificar los objetivos que se cubren mediante un proyecto de diseño. - Comprender el valor que aporta el diseño.
<p>TEMA 3</p> <p>Briefing y presupuesto</p> <p>Los alumnos trabajan por parejas en clase con casos propuestos, intercambiando los roles de cliente y diseñador. A partir de esta dinámica preparan un briefing y presupuesto. Tras la exposición en clase, donde se ofrece más información y se corrigen las propuestas, los alumnos revisan y reelaboran el ejercicio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entender el concepto de briefing. - Identificar los datos necesarios para elaborar un presupuesto. - Conocer las partes de un presupuesto. - Aprender la presentación correcta de briefing y presupuesto. - Comprender las variables del cálculo de tarifas. - Conocer las distintas cuestiones que hay que tener en cuenta en un encargo de diseño, y para elaborar un contrato de diseño y sus posibles cláusulas.
<p>TEMA 4</p> <p>Primeros pasos de un diseñador</p> <p>Investigación acerca de los comienzos en la profesión de un creativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer distintas maneras de empezar en la profesión. - Concretar la trayectoria profesional deseada. Ubicarse dentro del sector como profesional novel.
<p>TEMA 5</p> <p>Tabla los oficios del diseño</p> <p>Elección de un perfil profesional: análisis de ventajas, inconvenientes y competencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar distintos perfiles profesionales / entornos legales para desarrollar la profesión de diseñador. - Reconocer las ventajas e inconvenientes de cada entorno
<p>TEMA 6</p> <p>CV y portfolio</p> <p>Realización de un CV y portfolio adaptado a una oferta de trabajo concreta. Estudio y discusión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer pautas para la elaboración de un CV. - Aprender a estructurar un portfolio. - Conocer las claves para enfrentarse a un proceso de selección. - Conocer técnicas de autopromoción.
<p>TEMA 7</p> <p>El superdiseñador</p> <p>Elaboración del concepto de un personaje en tono de humor: ¿qué dice? ¿qué hace? ¿qué piensa?...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar cuáles son las características que definen al profesional de diseño.
<p>TEMA 8</p> <p>Cuestiones legales</p> <p>Entornos legales de trabajo (autónomo, cooperativa, S.L.). El trabajo por cuenta ajena. Tipos de contrato. Nóminas. Facturas y obligaciones legales. Propiedad intelectual. Copyright. Licencias creative commons.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la legislación aplicable a los distintos perfiles profesionales en el ámbito del diseño.
<p>TRABAJO FINAL.</p> <p>Opción 1: análisis de la trayectoria de una empresa propuesta, en cuya historia existe un punto de inflexión y una influencia clara del diseño.</p> <p>Opción 2: planteamiento de un proyecto de rediseño de una marca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar y comprender el valor que aporta el diseño en una empresa. - Ser capaz de organizar un proyecto de diseño, desde el punto de vista de tiempos, recursos humanos y materiales, presupuesto, contrato, etc.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS

6 RESEÑAS

Trabajo autónomo del estudiante, que redactará 6 breves artículos seleccionando los temas y actividades que le sean más afines o interesantes de entre las propuestas que se irán presentando a lo largo del curso.

- Tener acceso a distintas fuentes de información que ofrecen contenidos de interés para los diseñadores.
- Ser capaz de expresar por escrito argumentos y opiniones críticas.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

FEBRERO // JUNIO // JULIO ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:

Recuperación JULIO: A los alumnos que habiendo cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos no superaran la asignatura, se les asignará un trabajo adicional de recuperación para la convocatoria de julio.

TEMA 1 Trayectoria personal + Escenario futuro	3%
TEMA 2 Escalera del diseño	3%
TEMA 3 Briefing y presupuesto	9%
TEMA 4 Primeros pasos de un diseñador	3%
TEMA 5 Tabla los oficios del diseño	1%
TEMA 6 CV y portfolio	4%
TEMA 7 El superdiseñador	1%
TEMA 8 Cuestiones legales	6%
TRABAJO FINAL	40%
6 RESEÑAS	30%
<ul style="list-style-type: none"> • NOTA IMPORTANTE: Este calendario de ejercicios prácticos es una orientación programática de los mismos, por lo que puede verse alterado en algunos ejercicios por alguna circunstancia ocasional, retornando a continuación a las propuestas indicadas. • Todos los trabajos se entregarán en formato digital (pdf), nombrados según establecido en el Campus Virtual. • Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases. 	