



## 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
Carga docente:	3 ECTS
Teórica	0.75 ECTS
Práctica	1.75 ECTS
Seminarios	0.25 ECTS
Tutorías	0.25 ECTS

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### Descriptor

Esta asignatura capacita al estudiante para valorar y asumir los aspectos relativos a la gestión del diseño, desde la participación en la estrategia de diseño de la empresa hasta la dirección de equipos de trabajo, tanto del proceso como de la implantación de los proyectos.

#### 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.

Elaborar proyectos de trabajo, artículos científicos y de formular hipótesis razonables.

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 específicas:**

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

C.E.4. Elaborar estrategias metodológicas que aborden diferentes procesos de investigación en el campo del diseño.

C.E.5. Enmarcar los procesos de diseño aplicando el conocimiento de las metodologías de investigación, documentación y de archivo pertinentes en el desarrollo de un proyecto.

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

### **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.



## CONTENIDOS

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.

## METODOLOGÍA

### Descripción

Clases teóricas mediante lecciones magistrales.

Apoyo documental y de trabajos profesionales.

Análisis de casos paradigmáticos.

Clases prácticas mediante elaboración de trabajos de planificación individuales o en grupos.

Seguimiento personalizado.

Tutorías específicas de apoyo formativo y asesoramiento.

Presentación de proyectos o trabajos.

### Actividad formativa

Actividad	Competencias generales transversales y específicas	ECTS
Clases magistrales centradas en contenidos teóricos impartidos por los profesores de la asignatura o por expertos en las diferentes materias		
Presentación de proyectos y ejercicios por parte del profesor. Tutorías Actividades dirigidas por los profesores de la asignatura para profundizar en los conocimientos que imparte, tales como debates y presentación de trabajos	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.E.2, C.E.4, C.E.5, C.E.7 .	0.75
Exposición y presentación de proyectos y ejercicios por parte del alumno de forma individual o en equipo, bajo la dirección del profesor.	C.G.3, C.T.1, C.E.2, C.E.4, C.E.5,	0.5
Actividad autónoma del estudiante: Visitas a Centros donde se concentren las fuentes relacionadas con la asignatura Investigación bibliográfica Preparación de trabajos. Horas de estudio Empleo del Campus Virtual	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.3. C.E.2, C.E.4, C.E.5, C.E.7	1.75



## Actividad del estudiante

Realización de pequeños encargos, válidos para otros de mayor complejidad.  
Ejercicios concretos que permitan al estudiante incorporar las teorías expuestas.  
Trabajos fuera del aula.  
Presentación y defensa de proyectos.  
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, *Management del diseño*, Ed. Parramón, Barcelona, 2007.  
CHAVES, Norberto, *La imagen corporativa*, Ed. GG-Diseño, Barcelona, 1988.  
HYLAND, Angus / KING, Emily, *Cultura e Identidad. El Arte de las Marcas*. Ed Blume, Barcelona, 2006.  
MUNARI, Bruno, *Cómo nacen los objetos*. Ed. GG-Diseño, Barcelona, 2011.  
OLLINS, Wally, *Identidad Corporativa*, Ed. Celeste, Madrid, 1991.  
ROBERTS, Lucienne et al., *Good: Ética en el diseño gráfico*, Index Books, Barcelona, 2006.  
SHERIN, Aaris, *Sostenible*, Ed. GG-Diseño, Barcelona, 2009.  
WONG, Wucius, *Fundamentos de diseño bi- y tridimensional*. Ed. GG-Diseño, Barcelona, 2012.