

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA GESTIÓN DEL DISEÑO

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 4º

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO POR CUENTA PROPIA: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Inglés

CÓDIGO: 16981

EQUIPO DOCENTE: Guillem Virgili gvirgili@elisava.net

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA / OBJETIVOS

En este curso analizaremos el panorama de la industria creativa, así como el papel del Design Management en los diferentes modelos organizativos en los estudios creativos, en la industria y en el ámbito de la *investigación*. Trabajaremos aspectos como: el encargo de diseño, la relación cliente-estudio y el desarrollo del plan de trabajo. Entenderemos los costes asociados a un estudio creativo, la estructura y el personal para calcular los presupuestos. Finalizaremos con la presentación pública al cliente de la propuesta, la planificación y el presupuesto.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

En concreto, esta asignatura incorpora los siguientes ODS y su meta:

Objetivo 8: Nuevos modelos sociales y económicos.

8.3 Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de empleo decente, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a los servicios financieros.

CONTENIDO

Bloque I: Introducción a la Gestión del Diseño

- 1.1. Panorama de la industria creativa.
- 1.2. La gestión del diseño en la *investigación*.
- 1.3. Modelos organizativos.
- 1.4. Entrevista con estudios o departamentos.
- 1.5. Propuesta de valor.
- 1.6. Propuesta de modelo organizativo.

Bloque II: El encargo de diseño.

- 2.1. Escrito y contraescrito.
- 2.2. Planificación.
- 2.3. Protección del diseño.

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA

2.4. Plan de trabajo.

Bloque III: Cálculo de costes.

- 3.1. Costes estructurales.
- 3.2. Costes salariales.
- 3.3. Contratación y fiscalidad.
- 3.4. Cálculo de presupuestos.

Bloque IV: Presentación al cliente.

- 4.1. *Elevator Pitch*
- 4.2. Presentación del plan de trabajo.
- 4.3. Presupuesto.
- 4.4. Facturación

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA

- Sesiones de trabajo con todo el grupo, clase con el profesor. (PA)
- Sesiones de trabajo en pequeños grupos con el profesor. (PB)
- Sesiones de tutoría individual con el profesor (PC)
- Sesiones de tutoría grupal con el profesor. (PD)
- Sesiones individuales de trabajo autónomo. (PE)
- Sesiones de trabajo en grupo autónomo. (PF)

COMPETENCIAS

- Los estudiantes deben tener la capacidad de recopilar e interpretar datos relevantes (generalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan la reflexión sobre cuestiones sociales, científicas o éticas relevantes. (CB3)
- Actuar con espíritu y reflexión crítica frente al conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando preocupación intelectual, cultural y científica y compromiso con el rigor y la calidad en la demanda profesional. (T1)
- Proyectar los valores del emprendimiento y la innovación en el ejercicio de la trayectoria personal, académica y profesional, a través del contacto con diferentes realidades de la práctica y con motivación hacia el desarrollo profesional. T2 ()
- Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir el conocimiento a áreas actuales o emergentes de desarrollo profesional, con capacidad de adaptación y autodirección en los procesos profesionales y de investigación. (T3)
- Gestionar los recursos disponibles y diseñar procesos de proyectos en diferentes áreas de trabajo, por sí mismos o en cualquier modelo de negocio o institucional. (E8)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Recopila e interpreta datos e información en los que basar sus conclusiones, incluyendo reflexiones sobre cuestiones de carácter social, científico y ético en el campo del diseño.
- Diseñar soluciones que tengan en cuenta el impacto social y ambiental
- Muestra habilidades para la reflexión crítica en los procesos vinculados al ejercicio de la profesión.
- Evalúa globalmente los procesos de aprendizaje llevados a cabo según los planes y objetivos marcados y establece medidas individuales de mejora.

- Analiza las capacidades personales y profesionales en relación con los diferentes ámbitos de la práctica profesional.
- Analiza el conocimiento específico del campo y su contextualización en entornos nacionales e internacionales.
- Evalúa las prácticas profesionales en contextos emergentes y globales y propone líneas de intervención ajustadas a diferentes realidades.
- Aplicar una correcta gestión de procesos y recursos en el puesto de trabajo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará al inicio del curso su PLAN DE TRABAJO donde se registran las actividades didácticas por semana/sesión/trabajo autónomo.

EVALUACIÓN**SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación de la asignatura se basará en el seguimiento continuo del trabajo académico del estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30	40	40
P3- Informes de los propios alumnos, tutores externos, tribunal	10	10	10
P4- Pruebas de evaluación específicas: exámenes	00	20	20
P5- Finalización de trabajos o proyectos requeridos	25	50	30

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las calificaciones de las actividades evaluables según la siguiente tabla:

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1: Ejercicios parciales.	20%	NO	P-2
Actividad-2: Presentación pública de ejercicios parciales.	20%	NO	P-2
Actividad-3 Reflexión sobre el aprendizaje.	10%	SÍ*	P-3
Actividad-4: Presentación pública final.	20%	NO	P-4
Actividad-5 Entrega final.	30%	SÍ*	P-5

Los estudiantes tendrán la opción de volver a examinarse para pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50%, el alumno podrá elegir, hasta un límite del 50%.

La no presentación injustificada de cualquier actividad evaluable implica una calificación de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el alumno en la fecha indicada y con una calificación igual o superior a 3.

Si renuncias al acceso a la prueba de recuperación, se mantendrá la calificación obtenida en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota obtenida será la última, aunque sea inferior a la primera.

El plagio o la copia de un trabajo ajeno está penalizado en todas las universidades y, según el Reglamento de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por ello que durante el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas de otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)), así como el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, dará lugar automáticamente al fracaso del sujeto y/o a otras medidas disciplinarias ([Normas de convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña](#)). Para cualquier duda o consulta, consulte la ([Normativa académica de la titulación de la Escuela Superior de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- ADCV. 2000. *El valor del Diseño. Gráfico e Industrial*. ADCV.
- ADCV. 2008. *El valor del Diseño*. ADCV.
- Amat, O., Lloret, p. 2014. *Avançant. Claus per sobreviure i créixer*. Editorial de Utilidades
- Armstrong, L. 2017. *Estudios de estudio: operaciones, topologías y desplazamientos*.
- BCD. 2015 *Mapeo del sector Diseño en Catalunya. Estudio elaborado por BCD Barcelona Centre de Disseny con el apoyo del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya*.
- Csikszentmihalyi, M. 2003. *Fluir en los negocios: Liderazgo y creación en el mundo de la empresa*. Editorial Kairós.
- De Aguilera, J. 2016. *La gestión de cuentas en la agencia de comunicaciones de marketing*. Editorial de ESIC.
- Foote, C. S. 2009. *La Guía de Negocios Creativos para Administrar un Negocio de Diseño Gráfico (Edición Actualizada)*. WW Norton & Company.
- Gea, A. 2021. *Vivir del Diseño: Instrucciones para gestionar tu negocio creativo (si quieres)*. Gráffica. PalauGea.
- Ito, J., & Howe, J. 2016. *Latigazo cervical: Cómo sobrevivir a nuestro futuro más rápido*. Hachette Reino Unido.
- Laloux, F. 2014. *Reinventando organizaciones: Una guía para crear organizaciones inspiradas en la siguiente etapa de la conciencia humana*. Nelson Parker.
- Maeda, J., & Bermont, R. J. 2011. *Rediseñando el liderazgo*. Prensa del MIT.
- Manzini, E., & Jégou, F. 2003. *Sostenible cada día*. Documentos de Filosofía del Diseño, 1(4).
- Palau, V., Gea, A. 2019. *Dinero. Las dos caras del negocio creativo*. Gráffica. PalauGea.
- Palau, V., Gea, A. 2016. *Y tú, ¿cuánto cobras? El negocio del diseño*. Gráffica. PalauGea.
- Planellas, M., & Muni, A. 2015. *Las decisiones estratégicas: los 30 modelos más útiles*. Conecta.
- Raworth, K. 2017. *Economía de la rosquilla: siete formas de pensar como un economista del siglo XXI*. Editorial Chelsea Green.
- Robertson, B. J. 2015. *Holocracia: El nuevo sistema de gestión para un mundo que cambia rápidamente*. Macmillan.
- Saughnessy, A., Brook, T. 2009. *Studio Culture: La vida secreta de un estudio de diseño gráfico*. Londres, Reino Unido: Unit Editions.
- Saughnessy, A. 2006. *Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma*. Barcelona: Index Book