

PLAN DOCENTE

Gestión de la innovación y la emprendeduría

DATOS GENERALES

Centro: Escuela Superior de Diseño LCI Barcelona

Titulación: Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales

Área: Diseño Gráfico

Idioma de la docencia: castellano e inglés

Fecha de la última modificación: 2 de setiembre de 2019

DATOS DESCRIPTIVOS

Módulo: Módulo IV: Gestión del diseño y la innovación 3 ECTS Obligatorio	Asignatura: Gestión de la innovación y la emprendeduría 3 ECTS 2 semestre
--	--

COMPETENCIAS

DEL MÓDULO

Generales

Todas, por el carácter transversal de la asignatura, que precisamente ayuda a integrar y contextualizar todos los aprendizajes hacia la viabilidad y el éxito del proyecto.

Específicas

- CE2 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes, con los requisitos tecnológicos y relaciones estructurales, materiales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en los proyectos.
- CE3 Resolver problemas proyectuales complejos mediante la metodología, destreza, tecnología y procedimientos adecuados.
- CE4 Crear y dirigir proyectos digitales para la elaboración de campañas estratégicas de comunicación a partir de los recursos de la red y la tecnología Web 3.0

- CE5 Crear y dirigir proyectos experimentales de interacción al espacio.
- CE6 Dominar recursos y procesos para la investigación y generación de nuevos conceptos y proyectos digitales innovadores.
- CE10 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector; integrar la tecnología como herramienta generativa de usos y aplicaciones.
- CE11 Definir las características de la manera de trabajar en red y los protocolos de comunicación e interacción necesarios para la realización de un proyecto digital interactivo, valorando e identificando los equipos técnicos y humanos que intervienen en los diferentes tipos de proyectos.
- CE14 Aplicar el marco legal y reglamento que regula la actividad profesional y la propiedad intelectual e industrial.
- CE15 Definir un sistema de calidad y evaluación de los proyectos; implementar un entorno de simulación y prueba para su revisión y verificación, y elaborar la documentación necesaria según la normativa internacional.

DE LA ASIGNATURA

Generales	Específicas
Todas	Todas

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

DEL MÓDULO

1. Aprender a gestionar y dirigir proyectos de diseño digital.
2. Aplicar la disciplina de la gestión del diseño como herramienta estratégica para la innovación y la competitividad de la empresa.
3. Saber generar y desarrollar ideas innovadoras de negocio y crear un plan de viabilidad y comunicación.

DE LA ASIGNATURA

Resultados
Todos

METODOLOGÍA

- Exposición teórica del profesor con soporte audiovisual.
- Clases presenciales activas
- Exposición teórica del profesor (clases magistrales, estudio de casos...) con apoyo audiovisual
- Salidas a empresas, exposiciones; agencias; instituciones, etc.
- Aprendizaje a través de la experiencia (*Learning by doing*):
 - Seminarios de debate entorno a conceptos y materias preparadas por los estudiantes.
 - Trabajos colaborativos, tutorizados.
 - Presentación oral y escrita por parte del estudiante.