

PLAN DOCENTE

Gestión del diseño y del Emprendimiento

DADOS GENERALES

Centro: Escuela Superior de Diseño LCI Barcelona

Titulación: Máster Oficial en Diseño de Interiores Experiencial

Área: Diseño de Interiores

Idioma de la docencia: castellano

DATOS DESCRIPTIVOS

Módulo: Gestión del diseño y la innovación 3 ECTS Obligatorio	Asignatura: Gestión del diseño y del Emprendimiento 3 ECTS 2 semestre
---	--

COMPETENCIAS

DEL MÓDULO

Generales

- CG3 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades, estrategias y materiales.
- CG4 Gestionar adecuadamente proyectos de diseño de interiores donde participen equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. (*Project Management*)

Específicas

- CE1 Dominar los recursos avanzados para la expresión y la representación gráfica en proyectos de espacios comerciales.
- CE7 Plantear estrategias innovadoras de negocio y emprendimiento en los sectores del Retail y la hostelería por medio de la gestión integral del diseño y sus procesos.

DE LA ASIGNATURA

Generales	Específicas
CG3, CG4	CE1, CE7

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

DEL MÓDULO

1. Haber aprendido a gestionar y dirigir proyectos de diseño de interiores experiencial
2. Saber aplicar la disciplina de la gestión del diseño como herramienta estratégica para la innovación y la competitividad de la empresa
3. Saber plantear estrategias innovadoras de negocio y emprendimiento en los sectores del Retail y la hostelería por medio de la gestión integral del diseño y sus procesos.
4. Saber gestionar adecuadamente proyectos de diseño de interiores donde participen equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

DE LA ASIGNATURA

Resultados
1, 2, 3, 4

CONTENIDOS

1. Gestión del Diseño a la empresa
 - Introducción a la disciplina: origen, funciones, tipología, estudio de casos
 - El Diseño como filosofía y estrategia principal de las industrias creativas.
 - Diseño como factor de innovación; Estándares de innovación
 - Gestión de la sostenibilidad.
2. Dirección y gestión de los proyectos
 - Dirección y gestión de proyectos. De la idea al cliente final.
 - Marketing y Técnicas de análisis de mercado.
 - Dirección de equipos multidisciplinares
3. Generación de nuevos modelos de negocio. Start Up
 - Técnica para la generación de un nuevo modelo de negocio
 - La creación de una estrategia y hoja de ruta del proyecto
 - Análisis de viabilidad
 - Plan de Comunicación
 - Marco legal actual

- Políticas e incentivos al sector. Plataformas, ayudas, clústeres
- Cómo adquirir competitividad nacional e internacional
- Partners globales
- Investigación de financiación: Business Angels; Crowd founding...
- Ideación y gestión de una campaña de crowdfunding: definición de la campaña y de los objetivos
- Búsqueda de financiación: posibles vías; presentación del proyecto a los inversores (Business Angels)

METODOLOGÍA

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

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura es continuada.

La calificación de la asignatura se obtiene de la evaluación de los siguientes elementos:

- | | |
|--|-----------------------|
| 1. Trabajos realizados a lo largo del curso. | Ponderación: 80 - 90% |
| 2. Innovación de los mismos. | Ponderación: 10 - 20% |

La ponderación a utilizar, dentro del rango indicado, se indica en el programa de la asignatura y en Omnivox.