

Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado

Máster en Innovación en Diseño para el Sector Turístico (Interuniversitario)

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

Gestión del Diseño (2020 - 2021)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Gestión del Diseño	Código: 195641101
- Centro: Escuela de Doctorado y Estudios de Postgrado - Lugar de impartición: Facultad de Bellas Artes - Titulación: Máster en Innovación en Diseño para el Sector Turístico (Interuniversitario) - Plan de Estudios: M564 (Publicado en 2015-01-29) - Rama de conocimiento: Artes y Humanidades - Itinerario / Intensificación: - Departamento/s: Bellas Artes - Área/s de conocimiento: Dibujo Estética y Teoría de las Artes - Curso: 1 - Carácter: Obligatoria - Duración: Primer cuatrimestre - Créditos ECTS: 6,0 - Modalidad de impartición: - Horario: Enlace al horario - Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es - Idioma: Castellano e Inglés	

2. Requisitos para cursar la asignatura

Recomendables: Conocer el entorno Moodle aplicado al aprendizaje; manejar bases de datos para la investigación; perder el miedo a leer en inglés

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: ALFONSO RUIZ RALLO
- Grupo: 1
General - Nombre: ALFONSO - Apellido: RUIZ RALLO - Departamento: Bellas Artes - Área de conocimiento: Dibujo

Contacto

- Teléfono 1: **922319734**
- Teléfono 2: **629263262**
- Correo electrónico: **aruiz@ull.es**
- Correo alternativo: **aruiz@ull.edu.es**
- Web: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	08:30	12:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD106
Todo el cuatrimestre		Jueves	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD 106

Observaciones: Es aconsejable confirmar asistencia por correo electrónico

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	08:30	12:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD106
Todo el cuatrimestre		Jueves	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD106

Observaciones: Es aconsejable confirmar asistencia por correo electrónico

Profesor/a: **CARLOS JIMENEZ MARTINEZ**

- Grupo:

General

- Nombre: **CARLOS**
- Apellido: **JIMENEZ MARTINEZ**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

Contacto

- Teléfono 1: **922316502 Ext. 6504**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **carjimen@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<https://carjimen.webs.ull.es/>**

Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Viernes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Observaciones: Con cita previa por correo electrónico: carjimen@ull.edu.es						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Observaciones: Con cita previa por correo electrónico: carjimen@ull.edu.es						

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Disciplinas del Diseño para el Turismo**
 Perfil profesional: **Gestor del diseño en la empresa.**

5. Competencias

Básicas

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y razones últimas que las sustentan) a

públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Específicas

CE2 - Conocer en profundidad la dinámica propia de la gestión del diseño que permite aplicar conocimientos del marketing y de la administración empresarial a los proyectos de diseño de productos y servicios turísticos.

Generales

CG2 - Saber aplicar las técnicas creativas para detectar y resolver problemas mediante el diseño.

CG3 - Saber utilizar técnicas avanzadas de comunicación visual en la resolución de problemas mediante el diseño.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Módulo I. Gestión del proceso de diseño. Profesor: Alfonso Ruiz Rallo

Temas:

1. La Gestión del diseño en la empresa y la gestión del proyecto de diseño
2. Metodologías de gestión del diseño
3. Herramientas de diagnóstico de la gestión del diseño
4. Gestión de la sostenibilidad y diseño universal

Módulo II: Visualización de la estrategia y diseño de información. Profesor: Carlos Jiménez Martínez

Temas:

1. El diseño estratégico en procesos participativos territoriales: complejidad, incertidumbre y multiactores.
2. La investigación en diseño. Modalidades, criterios de calidad y dispositivos de visualización
3. Principios del diseño de información
4. El diseño de información aplicado al ámbito del turismo: casos de estudio y ejercicio práctico

Actividades a desarrollar en otro idioma

Lectura y comentario de artículos especializados

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

La primera parte de la asignatura se centra en el análisis de la gestión del diseño y su papel en la innovación. Se imparte mediante una serie de prácticas y salidas de campo que se complementan con discusiones en grupo y exposición en clase

de trabajos por parte de los alumnos.

La segunda parte analiza algunas herramientas y métodos de trabajo de la investigación en diseño, el diseño estratégico y visualización de la información por parte de empresas y entidades del ámbito del turismo. Se imparte en formato de taller, analizando en grupos o conjuntamente toda la clase casos concretos mediante el empleo de diversas herramientas especializadas y la aplicación final de los conocimientos en un trabajo práctico.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	8,00	0,00	8,0	[CG3], [CG2], [CE2], [CB6]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	23,00	0,00	23,0	[CG3], [CG2], [CE2], [CB7]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	0,00	15,00	15,0	[CG3], [CG2], [CE2], [CB6]
Realización de trabajos (individual/grupal)	9,00	30,00	39,0	[CB10]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	20,00	20,0	[CG3], [CG2], [CE2], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6]
Realización de exámenes	2,00	0,00	2,0	[CE2]
Prácticas de campo (externa)	3,00	25,00	28,0	[CB8]
Estudio y análisis de casos	15,00	0,00	15,0	[CB8]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
Total ECTS			6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

BEST, KATHRYN: Management del diseño. Barcelona, Ediciones Parramón 2008
 COOPER, Rachel & PRESS, Mike: El diseño como experiencia, Barcelona GG, 2009
 COOPER, Rachel; JUNGINGER, Sabine; y LOCKWOOD, Thomas (eds.): The Handbook of Design Management. Oxford-NY: Berg, 2011
 COSTA, Joan. La esquemática: visualizar la información. Paidós Ibérica. Barcelona. 1998
 CROSS, Nigel: Design Thinking. Oxford-NY: Berg, 2011
 IVÁÑEZ GIMENO, José María: La gestión del diseño en la empresa. McGraw-Hill / Interamericana de España S.A., 2000
 LECUONA LÓPEZ, M.: Conceptos básicos en la Gestión del Diseño en la PYMES. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia 1988
 LECUONA LÓPEZ, M.: Manual sobre gestión del diseño para empresas que abren nuevos mercados. Barcelona. BCD, Barcelona centro de Diseño 2007
 RENDGEN, Sandra; WIEDEMANN, Julius. Information Graphics. Taschen, 2012
 THACKARA, JOHN: "Diseñando para un mundo complejo". Mexico, Designio, 2013
 TUFTE, E.R.: The Visual Display of Quantitative Information, Graphics Pr; 2nd ed., Connecticut (1883, 2001)
 VILADAS, XÈNIA: Diseño rentable. Barcelona, Index Book, 2009

Bibliografía Complementaria

La bibliografía complementaria, compuesta de informes de investigación, está disponible en la web de la asignatura
 Actas de congresos: DMI, EAD, DRS
 AGUILÀ, José & MONGUET, Josep M.: Por qué algunas empresas tienen éxito y otras no. Modelos de negocio, ideas clave y herramientas para innovar. Barcelona, Deusto (Grupo Planeta), 2010
 BEDA: Temas de diseño en la Europa de hoy. 2004 [en línea] www.bcd.es/site/unitFiles/1795/lb_iro_beda.pdf; Report 1: Diseño intangible; Report 2.
 BUESA, MIKEL; HIDALGO, ANTONIO; LLORENS, CONRAD; ZAHERA, MANUEL: El diseño en España. Estudio estratégico. Madrid, FEEDP y DDI 2001.
 CALVERA, TARANTO, VECIANA: Políticas públicas nacionales para el aprovechamiento estratégico del diseño, Barcelona, ADP, 2008. http://www.adp-barcelona.com/ca/publicacions_detall.php?idn=13489
 CLARK & BOZEL: Design Studies. A Reader. Oxford, Berg 2009
 CROSS, Nigel; ELLIOTT, David & ROY, Robin: Diseñando el futuro. Barcelona, GG, 1980
 FRY, Tony: Design Futuring. Oxford-New York, Berg, 2008
 GONZÁLEZ OCHOA, César; TORRES MAYA, Raúl: Diseño & Consumo. Ciudad de México, Designio, 2012
 HESMONDHALGH, David: The cultural industries. Londres Sage, 2007/2ª
 JULIER, Guy: La cultura del diseño. Barcelona: GG, 2009
 JULIER, Guy & MOON, Liz: Design and creativity. Policy, Management and Practice. Oxford-New York, Berg, 2009
 MANZINI, Ezio: La materia de la invención. CEAC 1989.
 MARGOLIN, Victor: Las políticas de lo artificial. México, Designio 2005
 MICHEL, Ralf (ed.): Design Research Now. Basilea, Birkhäuser, 2007
 MONTAÑA, JORDI - MOLL, ISA: Éxito empresarial y diseño. Madrid. Federación Española de Entidades de Promoción del Diseño 2008
 PERNIOLA, Mario: Contra la comunicación, Buenos Aires: Amorrortu, 2006
 SIMON, Herbert A.: Las ciencias de lo artificial. Albolote (Granada), Comares 2005
 Documental Casos de éxito. [en línea] a través de Youtube y de la Web de la Asociación Andaluza de diseñadores
<http://www.aad-andalucia.org/blog/?cat=3>
 Números de la revista Temas de Diseño, TdD, (Barcelona) especialmente los monográficos dedicados a Investigación, innovación e impacto económico del diseño (TdD23, TdD25) [en línea]:
http://www.elisava.net/publicacions/publicacions_temes_disseny

Libros importantes de viajeros famosos (Goethe, Sterne, Defoe, Washington Irving, Jules Verne...)

Otros Recursos

Aula virtual:
<https://campusvirtual.ull.es>

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

De acuerdo con el artículo 6 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC de 19 de enero de 2016) esta asignatura se evaluará por evaluación continua, para lo cual se deberán cumplir los siguientes requisitos:

Haber asistido al menos a un 80% de las clases

La asignatura se compone de dos módulos la finalidad de los cuales es distinta.

Ambos módulos tienen un marcado carácter práctico. El módulo 1 se evaluará a partir del trabajo de los alumnos en los talleres: en régimen de seminario a través de los resultados de los alumnos en clase. Se tendrá en cuenta el rigor en la búsqueda de documentación, el análisis del caso presentado y la coherencia de las soluciones propuestas.

El módulo 2 se evaluará a partir del trabajo práctico realizado. Se tendrá en cuenta el rigor en la argumentación, la riqueza y variedad del material de documentación consultado, el rigor científico en cuanto a la presentación y utilización de estos materiales (citas, referencias bibliográficas, manejo de la web...), la capacidad para plantear temas de investigación y de reflexión, la capacidad de análisis teórico de los textos presentados, así como la coherencia formal, estética y comunicativa del resultado.

En cada uno de los dos módulos se evaluará específicamente: Trabajos y proyectos (30%), Memorias (20%) y Pruebas de Ejecución (50%)

OBSERVACIONES:

- Se recomienda cursar la asignatura por evaluación continua
- En caso de suspenso en alguna de las convocatorias, si el alumno o alumna lo desea se podrán guardar las calificaciones de las pruebas superadas para convocatorias posteriores
- Si la alumna o alumno no puede evaluarse mediante evaluación continua deberá presentarse a un examen teórico
- Se considerará que el alumno o alumna accede al sistema de evaluación continua cuando haya entregado al menos uno de los trabajos del curso

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
----------------	--------------	-----------	-------------

Trabajos y proyectos	[CG3], [CG2], [CE2], [CB10], [CB9], [CB8], [CB6]	Aplicación de los conocimientos	30,00 %
Informes memorias de prácticas	[CG3], [CG2], [CE2], [CB8], [CB7]	Rigor en la exposición de recogida	20,00 %
Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas	[CG3], [CG2], [CE2], [CB9], [CB8]	Rigor en la argumentación	50,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

El alumno será capaz de:

Utilizar documentación con carácter avanzado, sea ésta bibliografía o otras fuentes de documentación como entrevistas, métodos de investigación en ciencias sociales (DAFOs, talleres, procesos de benchmarking)

Hacer propuestas de interés y carácter innovador en relación a los modelos de la innovación no-tecnológica

Profundizar en el conocimiento del objeto de estudio en el ámbito de actuación escogido de entre los tres propuestos en el máster para ayudar al alumno-a en el desarrollo de su TFM"

Gestionar necesidades comunicativas en procesos de diseño caracterizados por un alto grado de incertidumbre, recursos informativos escasos, escenarios territoriales complejos y cambiantes con múltiples agentes sociales implicados.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La presencialidad de la asignatura se basa en clases magistrales, talleres y trabajos por grupos de alumnos coordinados por el profesor, distribuidos en 4 semanas de manera intensiva.

Primer cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 9:	MÓDULO I: 1	1. El diseño estratégico en procesos participativos territoriales: complejidad, incertidumbre y multiactores.	5.00	18.00	23.00
Semana 10:	MÓDULO I: 2 y 3	2. La investigación en diseño. Modalidades, criterios de calidad y dispositivos de visualización 3. Principios del diseño de información	15.00	18.00	33.00

Semana 11:	MÓDULO I: 4 MÓDULO II: 1	4. El diseño de información aplicado al ámbito del turismo: casos de estudio y ejercicio práctico 1. La Gestión del diseño en la empresa y la gestión del proyecto de diseño.	20.00	18.00	38.00
Semana 12:	MÓDULO II: 2 y 3	2. Metodologías de gestión del diseño 3. Herramientas de diagnóstico de la gestión del diseño.	8.00	18.00	26.00
Semana 13:	MÓDULO II: 4	4 Gestión de la sostenibilidad y diseño universal	8.00	18.00	26.00
Semana 15 a 17:			4.00	0.00	4.00
Total			60.00	90.00	150.00