

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente

Asignatura: GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de la especialidad de DISEÑO GRÁFICO
Materia a la que pertenece:	Gestión del Diseño Gráfico
ECTS:	2 ECTS
Curso:	4º curso
Anual/semestral:	Semestral (1º semestre)
Horas de docencia (cómputo anual):	1h/semana.
Otras asignaturas de la misma materia:	Marketing: Diseño Gráfico I y II.
Departamento:	Departamento de Teoría
Profesores:	Organización Industrial y Legislación

2. Introducción a la asignatura

La asignatura "GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO" pretende aportar al alumnado los conocimientos necesarios para tomar decisiones estratégicas para una adecuada gestión del diseño en la empresa.

Para el curso 2022/23, esta guía contemplará medidas excepcionales frente a la Covid-19, con el fin de asegurar que la actividad educativa pueda desarrollarse con la mayor normalidad posible. Para ello se definirán las actuaciones en 3 posibles escenarios: presencial, semipresencial y telemático, a los que se pasará en función de la situación sanitaria.

3. Asignación de competencias

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

COMPETENCIAS GENERALES

- CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG22 Dominar la metodología de investigación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CEG 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
- CEG 17 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar Identidad, innovación y calidad en la producción.

4. Contenidos

Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. La Gestión del diseño en la empresa. Organización por cuenta propia y ajena. Contratación de servicios de diseño. Naturaleza de los servicios del diseño gráfico. El equipo de trabajo. Dirección y coordinación de equipos de trabajo. El encargo y la negociación con el cliente. Presupuestos. Legislación específica de la actividad profesional. Signos distintivos. Creación y registro de una marca. Patente y modelo de utilidad. Diseño industrial. Propiedad intelectual.

5. Metodología

La asignatura "Gestión del Diseño Gráfico" de carácter teórico y cuenta con dos horas presenciales de clase por semana.

En el escenario 1, presencial, la metodología queda definida de la siguiente forma:

Formación continua. Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

- PRESENCIALIDAD: total. Asiste todo el grupo a clase. Todo el grupo deberá asistir a clase al centro educativo. En caso de acumular un 20% de faltas de asistencia (no asistir 14 horas a clase) no justificadas sobre el total de horas lectivas presenciales (72 horas), perderá el derecho a la evaluación continua.
- VIDEO CLASES EN DIRECTO (STREAMING): NO
No se contempla las vídeo clases en directo (streaming)
Explicaciones teóricas del profesor en el aula en las que se abordarán los contenidos programados.
El alumnado podrá intervenir activamente preguntando dudas o resolviendo las actividades que se planteen.
- En el aula virtual o similar se podrán descargar y entregar las propuestas de los dos proyectos para el trabajo autónomo que consisten en el análisis y la generación de un modelo de negocio innovador.
- EXÁMENES: presenciales

Información al alumno

La profesora informará en clase al alumnado respecto a las cuestiones docentes relacionadas con la asignatura.
En algunos casos, se utilizarán también los medios de comunicación digital para mantener informado al alumnado.

En el escenario 2, semipresencial

Formación continua. Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

- PRESENCIALIDAD: parcial y alternancia por semanas.
La clase se divide en dos grupos: mitad del alumnado en clase y mitad en casa. Los alumnos que se encuentran en casa siguen las clases por streaming. Los grupos se alternan por semanas.
El alumno deberá asistir a clase: acudiendo al centro o conectándose por streaming, atendiendo al reparto de grupos establecido al inicio de curso.
En caso de acumular un 20% de faltas de asistencia no justificadas sobre el total de horas lectivas presenciales perderá el derecho a la evaluación continua
- VIDEO CLASES EN DIRECTO (STREAMING): SI (plataforma MEET)
Junto a las explicaciones teóricas del profesor en las que se abordarán los contenidos programados, será fundamental la actividad práctica realizada en clase en la que intervendrán activamente el alumnado.
Los alumnos que se encuentran en casa siguen las clases por streaming, por lo que ambos grupos, al mismo tiempo, siguen las explicaciones teóricas y realizan las actividades propuestas por la profesora. En el caso de que existieran problemas técnicos con el streaming y no fuera posible retransmitir la clase en directo, la profesora propondrá a los alumnos que se encuentren en casa actividades relacionadas con la materia tratada en el aula.
Los temas explicados en clase, se podrán descargar en el aula virtual o similar.

Además, durante el curso, el alumno desarrollará de forma autónoma dos proyectos que consisten en el análisis y la generación de un modelo de negocio innovador

- En el aula virtual o similar se podrán descargar y entregar las propuestas de los proyectos para el trabajo autónomo,
- EXÁMENES: presenciales. Se programarán diferentes días para realizar exámenes a los dos grupos.

Información al alumno

- La profesora informará en clase al alumnado respecto a las cuestiones docentes relacionadas con la asignatura.
- En algunos casos, se utilizarán también los medios de comunicación digital para mantener informado al alumnado

En el escenario 3, telemático

Formación continua. Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

- PRESENCIALIDAD: no presencial.
El alumno deberá asistir a clase conectándose por streaming.
En caso de acumular un 20% de faltas de asistencia no justificadas sobre el total de horas lectivas presenciales, perderá el derecho a la evaluación continua
- VIDEO CLASES EN DIRECTO (STREAMING): SI (plataforma MEET).
Todos los alumnos siguen las clases por streaming.
Explicaciones teóricas del profesor y realización de actividades en las que se abordarán los contenidos programados.
El alumnado podrá intervenir activamente preguntando dudas o resolviendo las actividades que se planteen.

Además, durante el curso, el alumno desarrollará de forma autónoma dos proyectos que consisten en el análisis y la generación de un modelo de negocio innovador.

En el medio virtual de teletrabajo el alumnado dispone de:

- Calendario de planificación de la asignatura.
- Documentos que se puede descargar: temario y propuestas de actividades y proyectos.
- Posibilidad de entregar las actividades y el proyecto final.
- Enlaces y recursos para ampliar material.
- Email para contactar con la profesora

- EXÁMENES: presenciales. Se programarán diferentes días para realizar exámenes a los dos grupos.

Información al alumno

- La profesora utilizará los medios de comunicación digital para mantener informado al alumnado respecto a las cuestiones docentes relacionadas con la asignatura.

6. Volumen de trabajo

2 ECTS x 28 h=56 /18 semanas = 3,1 horas volumen de trabajo semanal de asignatura semestral

Tiempo de realización de trabajo presencial	Temporalización de contenidos	Tiempo de realización de trabajo autónomo
18 horas	56 horas	38 horas
	Contenido/bloque de contenido	
6 horas	1. PRIMERA PARTE	13 horas
6 horas	2. SEGUNDA PARTE	13 horas
6 horas	3. TERCERA PARTE	12 horas

Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia a clases teóricas	10 H
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc.	6 H
Realización de exámenes	2 H
Total, actividades presenciales	18 H
Actividades de trabajo autónomo	
Realización autónoma de proyectos y trabajos	19 H
Preparación de exámenes	19 H
Total, actividades de trabajo autónomo	38 H

7. Evaluación

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN:

Se contemplan las siguientes modalidades de evaluación:

- Evaluación formativa. Se realizará durante el desarrollo del curso, valorando el trabajo diario en el aula por medio de las actividades propuestas, así como la actitud y el interés mostrado por los alumnos hacia la asignatura. Asimismo, se realizarán varias pruebas específicas que han de servir como indicadores del grado de consecución de los objetivos de la asignatura. La evaluación formativa aporta una visión de las dificultades y progresos de cada alumno y del grupo.
- Evaluación sumativa. Su objetivo es determinar los resultados del proceso total de aprendizaje valorando los datos obtenidos anteriormente, en la evaluación formativa, así como orientar al alumno sobre las actividades a realizar para superar la asignatura en caso de que no haya alcanzado los objetivos previstos de la misma.

7.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Comprender y aplicar correctamente el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad profesional del diseñador gráfico.
- Comprender y aplicar de forma adecuada los conocimientos de gestión de empresas de diseño gráfico.
- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Elaborar correctamente presupuestos de servicios de diseño.
- Identificar de forma correcta la legislación específica de la actividad profesional.

7.2 Instrumentos de evaluación:

Los instrumentos de evaluación que se utilizarán serán los siguientes:

- Las actividades prácticas que se realizan en el aula y la participación en clase.
- Los trabajos.
- Las pruebas específicas (exámenes) que se realicen a lo largo del curso.

Los datos que se obtengan de los instrumentos de evaluación anteriores se reflejarán periódicamente en las fichas de cada alumno y ayudarán a la profesora a realizar un seguimiento de la evolución del alumno y a tomar decisiones respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La profesora utilizará los medios de comunicación digital para mantener informado al alumnado respecto a las cuestiones docentes relacionadas con la asignatura.

Evaluación de la práctica docente

La práctica docente se evalúa mediante un cuestionario elaborado por la Escuela.

7.3 Criterios de calificación

- PRUEBAS ESCRITAS (EXÁMENES): 70%
- ACTIVIDADES PRÁCTICAS PRESENCIALES: 15%
- TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN: 15%.

En el escenario 1, presencial

Criterios de calificación para la evaluación ordinaria

Para que la nota sea sumativa de los diferentes apartados anteriores (A+B+C) resulta imprescindible superar la prueba escrita con un 5. En caso contrario, la nota final será la obtenida en la prueba escrita.

Criterios de calificación para evaluación extraordinaria:

En la convocatoria extraordinaria, el 100% de la evaluación de la asignatura depende exclusivamente de la calificación obtenida en el examen.

En el escenario 2, semipresencial

Criterios de calificación para la evaluación ordinaria

Para que la nota sea sumativa de los diferentes apartados anteriores (A+B+C) resulta imprescindible superar la prueba escrita con un 5. En caso contrario, la nota final será la obtenida en la prueba escrita.

Criterios de calificación para evaluación extraordinaria:

El 100% de la evaluación de la asignatura depende exclusivamente de la calificación obtenida en el examen.

En el escenario 3, telemático

Criterios de calificación para la evaluación ordinaria

Para que la nota sea sumativa de los diferentes apartados anteriores (A+B+C) resulta imprescindible superar la prueba escrita con un 5. En caso contrario, la nota final será la obtenida en la prueba escrita.

Criterios de calificación para evaluación extraordinaria

El 100% de la evaluación de la asignatura depende exclusivamente de la calificación obtenida en el examen.

Criterios de calificación para el alumnado pendiente

Para los alumnos/as pendientes no será necesaria la asistencia a clase y la nota de la asignatura será la obtenida en la prueba escrita.

Criterios de calificación para el alumnado en cuarta convocatoria y convocatoria extraordinaria (quinta convocatoria)

Los alumnos en cuarta convocatoria (que no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los que se encuentren en una convocatoria extraordinaria (quinta convocatoria o convocatoria de gracia) serán calificados por el tribunal de la asignatura designado para ello.

8. Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Gea, Ana. Vivir del diseño. Instrucciones para gestionar tu negocio creativo (2021). Editorial Gráfica.

Best, Katryn. Fundamentos del management del diseño. Editorial Parramón.

Best, Katryn. Management del diseño. Editorial Parramón.

Viladás, Xenia. El diseño a su servicio. Editorial Index book

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Acosta Vera, José María. Trabajo en Equipo. Editorial ESIC.

Álvarez Marañón, Gonzalo. El arte de presentar: cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones.

Editorial Planeta.

David Allen. Organízate con eficacia. Empresa activa

Manuel Dasí, Fernando y Martínez-Vilanova Martínez, Eduardo. Técnicas de Negociación. Editorial ESIC.

Palomo Vadillo, María Teresa. Liderazgo y motivación de equipos de trabajo. Editorial ESIC.

Theo Stephan Williams. La guía del diseñador gráfico sobre tarifas, estimaciones y presupuestos. Divine Egss publicaciones. 2008.

Tad Crawford y Eva Doman. Formatos legales y de negocios para diseñadores gráficos. Divine Egss. 2009.

Urcola Tellería, Juan Luis. Dirigir personas: fondo y formas. Editorial ESIC.

Zárate, Aitor. Gestionar en equipo. Editorial ESIC