

## BUSINESS FOR DESIGNERS

Sandra Barreto Garcia

Profesor Responsable: Sandra Barreto Garcia

Grupo: 1,2,101,102,201,202

Código: 105741

Créditos: 6 ECTS

Curso: 3

Semestre: 1

Tipología: Obligatoria

Materia: Empresa

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dimarts 08:30 - 10:30	Sandra Barreto Garcia
2	Dijous 13:15 - 15:15	Sandra Barreto Garcia
101	Dijous 10:45 - 11:45	Tomas Lobez Perez
		Sandra Barreto Garcia
102	Dimarts 10:45 - 11:45	Tomas Lobez Perez
		Sandra Barreto Garcia
201	Dimarts 12:00 - 13:00	Tomas Lobez Perez
		Sandra Barreto Garcia
202	Dijous 12:00 - 13:00	Tomas Lobez Perez
		Sandra Barreto Garcia



Eina Centre Universitari  
Fundació Eina  
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
info@eina.cat www.eina.cat

## Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

## Presentación de la asignatura

### **Breve descripción:**

El diseño es la herramienta principal en la creación de productos y servicios que van a cambiar el mundo; la innovación y la disrupción tecnológica están a la orden del día. Inteligencia artificial, Impresión 3D, realidad virtual y aumentada, 5G, ofrecen nuevas formas de dar solución a grandes problemas de la sociedad. En esta asignatura, los alumnos identificarán una problemática actual para encontrar una solución innovadora a través de un proceso de diseño: estudio de la necesidad, estudio del usuario y del mercado, prototipado, modelo de negocio y escalabilidad. El objetivo final de la asignatura será presentar las soluciones desarrolladas en un DemoDay frente a inversores y/o stakeholders.

### **Objetivos Formativos:**

El objetivo principal de esta asignatura es simular el proceso de creación de una nueva empresa/startup equiparándolo al proceso de diseño, adquiriendo los conocimientos básicos necesarios para iniciar un proyecto de emprendeduría innovadora. Objetivos concretos:

- Identificar y cuantificar una necesidad real
- Realizar entrevistas a las personas implicadas en la necesidad
- Prototipar una solución innovadora usando nociones de experiencia de usuario (UX)
- Creación de un modelo de negocio sostenible para la solución propuesta
- Creación de un Business Plan que recoja los puntos principales de la idea de negocio
- Presentar de forma elocuente la propuesta de valor y la solución ante inversores y/o stakeholders

## Recomendaciones

La asignatura carece de requerimientos previos. Los materiales utilizados en clase pueden ser en Catalán, Inglés o Español.

## Contenidos y Metodología

### Breve descripción:

- Bloque 1: Contexto – Ejemplos reales de innovación tecnológica para solucionar problemas actuales de la sociedad. Startups.

- Bloque 2: Emprendimiento 1.0

- o ¿Cómo elegir una idea para emprender?
- o Búsqueda de mercado y stakeholders
- o Entrevistas a usuarios, prescriptoras y clientes
- o Identificar la necesidad o Oratoria 1.0 – Elevator pitch.
- o Presentación 1. Necesidad identificada

- Bloque 3: Diseño de la solución

- o Prototipaje
- o Business modelo canvas
- o User journey map
- o Píldora: Negociación
- o Marketing y Marca

- Bloque 4: Modelo de negocio y financiación

- o Inversión pública/privada o Modelo de negocio y sostenibilidad del proyecto o DAFO

- Bloque 5: Presentación – Pitch

- o Oratoria 1.2 – Presentación de la idea de negocio

### Metodología docente:

La materia se divide en dos secciones:

- Clases plenarias: Teoría
- Clases Seminario: Práctica y píldoras

### Actividades formativas:

Clases teóricas y prácticas en el aula.

Trabajo autónomo (Business plan en equipo)

Preparación de exposiciones orales en el aula y en trabajo autónomo.

## Evaluación

### **Normativa general de evaluación**

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

### **Sistema evaluación continúa**

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

30% - Participación en clase, asistencia y entregas parciales

- Se realizarán tres entregas parciales

30% - Presentación de la idea de negocio (Pitch)

- Se realizarán tres presentaciones evaluables que representan 0,5 - 0,5 - 2 puntos de la nota final respectivamente

40% - Entrega final Business Plan

### **Proceso de revisión**

Se podrá concretar una reunión de revisión o reevaluación previa cita concertada por email con el profesor.

## Resultados de aprendizaje de la titulación

### **Competencias**

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Formular un plan de negocio viable orientado al desarrollo de productos, servicios o iniciativas empresariales vinculadas al diseño, que integre criterios de sostenibilidad, inclusión y perspectiva de género, y que esté alineado con los derechos fundamentales y los valores de una sociedad democrática.

### **Habilidades**

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

## **Conocimientos**

Responder a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Referenciar correctamente las fuentes documentales, la bibliografía necesaria y el conocimiento del entorno patrimonial tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño y/o el arte.

Catalogar los materiales, sus cualidades y principios físicos en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, observando criterios medioambientales y de sostenibilidad.

Categorizar las tecnologías y los procesos de producción y sus respectivos costes en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, sin desatender los criterios de rigor y calidad formal en los acabados y los detalles.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

## **Resultados de aprendizaje de la materia**

### **Competencias**

Evaluar los puntos fuertes y débiles de cada producto en relación con los costes de fabricación previsibles y su posible incidencia en el mercado. (CT01)

Plantear soluciones alternativas para mejorar las prestaciones de un diseño, ajustando sus costes de producción y adecuando su inserción en el mercado. (CT01)

Elaborar un plan de negocio estructurado y viable orientado al desarrollo de productos, servicios o iniciativas empresariales vinculadas al diseño, integrando los valores de equidad social, diversidad y perspectiva de género, según los derechos fundamentales para la promoción de una sociedad democrática. (CT03)

Formular programas de diseño empleando la terminología, metodología y conceptos básicos de marketing, técnicas de análisis de la usabilidad y prospección, integrando la diversidad de usos y necesidades, con especial atención a las desigualdades de género en el acceso, uso y representación del producto o servicio. (CT03)

Estimar los costes industriales de los materiales y de los procesos de fabricación a partir de fuentes de información pertinentes, aportando criterios de sostenibilidad, mediante la incorporación de la perspectiva de género en el análisis del impacto económico y laboral de los procesos productivos. (CT03)

### **Habilidades**

Analizar las condiciones y sistemas de funcionamiento habituales para la contratación externa de servicios de diseño, incorporando una perspectiva de género y criterios de equidad en los procesos de selección y contratación. (ST02)

### **Conocimientos**

Demostrar un dominio suficiente de la lengua inglesa, equivalente al nivel B1 del MCER, que permita desenvolverse en contextos culturales, académicos y empresariales del ámbito del diseño, con un repertorio limitado pero adecuado de expresiones frecuentes. (KT07)





Eina Centre Universitari  
Fundació Eina  
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
info@eina.cat www.eina.cat

## Bibliografía y Recursos

Operating manual para spaceship earth. Buckminster Fuller. Lars Muller. 2008

Thinking fast and slow. Daniel Kahneman. 1ª Ed. Tomen books. 2011.

Steve Jobs - A biography. Walter Isaacson. 1ª Ed. Simon and Schuster 2011.

The Lean Startup. Eric Ries. Portfolio Penguin; N.º 1 edición (6 octubre 2011)