



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

## STRATEGIC DESIGN

Jorge Rodriguez Nieto

Profesor Responsable: Jorge Rodriguez Nieto

Contenido: 1

Código: 105742

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 1

Tipología: Optativa

Materia: Empresa

Horarios:

Contenido	Horarios	Profesor
1	Dijous 08:30 - 11:30	Jorge Rodriguez Nieto



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

Presentación de la asignatura

## Resultados de aprendizaje de la materia

### Habilidades

Determinar la incorporación del diseño en el organigrama de las organizaciones empresariales y su papel en las mismas. (ST10)

### Competencias

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)

## Resultados de aprendizaje de la titulación

### 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.

### Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

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.

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.

### **Competencias**

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.

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.

## Contenido: 1

### **Breve descripción:**

Diseño Estratégico introduce a los estudiantes a una nueva forma de pensar y practicar el diseño, que trasciende la estética para convertirse en una herramienta poderosa para abordar desafíos complejos, sistémicos y transformadores dentro de las organizaciones y la sociedad. Este curso posiciona el diseño como una disciplina estratégica que desempeña un papel central en la creación y evolución de productos, servicios, experiencias de usuario y modelos de comunicación, a la vez que contribuye a un impacto social y ambiental positivo.

Los estudiantes ampliarán sus habilidades desarrollando capacidades como la resolución de problemas complejos, la empatía, el servicio y el pensamiento sistémico, y el trabajo en equipo en situaciones reales. Se inspirarán para comprender el diseño como una de las fuerzas más influyentes que configuran nuestro mundo actual y para asumir su rol como agentes de cambio críticos, centrados en el ser humano y éticamente responsables.

El curso proporciona los marcos fundamentales del diseño estratégico y la innovación, junto con enfoques sistémicos e inmersivos para comprender y responder a contextos reales. Mediante la investigación práctica del diseño, la creación de prototipos y técnicas narrativas, los estudiantes aprenderán a trabajar con la incertidumbre, comprender las necesidades de los usuarios y cocrear valor con las comunidades y las partes interesadas. Adquirirán las herramientas para sintetizar la investigación en perspectivas prácticas, plantear desafíos significativos y prototipar soluciones implementables, todo ello a la vez que desarrollan una sólida visión ética y una mentalidad orientada a la sostenibilidad.

### **Objetivos Formativos:**

Objetivos y resultados del aprendizaje:

1. Comprender los fundamentos del diseño estratégico y la innovación.
2. Leer y analizar sistemáticamente los contextos sociales, empresariales y organizacionales.
3. Desarrollar respuestas críticas, creativas y éticas a desafíos complejos.
4. Aplicar métodos de investigación basados en el diseño para obtener conocimientos profundos de los usuarios.
5. Enmarcar y replantear los problemas para identificar oportunidades de transformación.
6. Prototipar y visualizar soluciones para comunicar, probar y refinar ideas.

7. Utilice técnicas narrativas y de narración para articular el valor del proyecto.
8. Trabajar en colaboración con diversas partes interesadas en escenarios del mundo real.
9. Integrar herramientas y prácticas de gestión de proyectos.
10. Promover el crecimiento responsable, ético y sostenible a través del diseño.
11. Aplicar el pensamiento sistémico a la complejidad del mundo real.
12. Utilice herramientas de IA para la generación de información y la estrategia creativa.
13. Desarrollar el pensamiento crítico para la toma de decisiones estratégicas.
14. Co-diseñar estrategias viables y orientadas al futuro con empresas reales

## Recomendaciones

Estar abierto a trabajar en equipo y mantener la resiliencia.

Sienta curiosidad por cómo el diseño puede ser poderoso y estratégico para las empresas.

Tenga paciencia, confíe en el proceso y comprenda que los resultados no aparecen en la primera semana.

Desarrollar la escucha activa al reunirse con el cliente y otros miembros del equipo.

Esté abierto al fracaso y entiéndalo como un medio para aprender más que como una obligación para tener éxito.

## Contenidos y Metodología

### Breve descripción:

Diseño Estratégico introduce a los estudiantes a una nueva forma de pensar y practicar el diseño, que trasciende la estética para convertirse en una herramienta poderosa para abordar desafíos complejos, sistémicos y transformadores dentro de las organizaciones y la sociedad. Este curso posiciona el diseño como una disciplina estratégica que desempeña un papel central en la creación y evolución de productos, servicios, experiencias de usuario y modelos de comunicación, a la vez que contribuye a un impacto social y ambiental positivo.

Los estudiantes ampliarán sus habilidades desarrollando capacidades como la resolución de problemas complejos, la empatía, el servicio y el pensamiento sistémico, y el trabajo en equipo en situaciones reales. Se inspirarán para comprender el diseño como una de las fuerzas más influyentes que configuran nuestro mundo actual y para asumir su rol como agentes de cambio críticos, centrados en el ser humano y éticamente responsables.

### Metodología docente:

1. Introducción al diseño estratégico: equipos/roles
2. Debriefing y visita al cliente
3. Pensamiento sistémico 101
4. Profundizar en la complejidad
5. Pensamiento crítico en la estrategia
6. Introducción a las herramientas de IA y su uso ético
7. IA en los negocios y la sociedad, estrategia creativa, comunicación estratégica
8. Prospectiva estratégica, diseño especulativo e investigación participativa
9. Sprint de mitad de semestre
10. Modelos de planificación estratégica
11. Pruebas de estrategia + bucles de retroalimentación
12. Iteración de la estrategia
13. Hoja de ruta estratégica
14. Estudio de diseño final
15. Presentación ejecutiva al cliente
16. Reflexión y retrospectiva

### Actividades formativas:

Conferencias y foros presenciales  
Sesiones híbridas (Talleres presenciales + colaboración online)  
Conferencias de invitados por expertos de la industria  
Visita al Cliente  
Reuniones con clientes

Presentaciones entregables

Presentación ejecutiva

Reflexión y aprendizajes en equipo



## 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.

A lo largo del curso se ha establecido una serie de entregables y elementos de proyecto:

#### Entregables clave

1. Diario de reflexión, briefing del proyecto y lienzo
2. Mapa de contexto
3. Borrador: Mapa de empatía/mapa del sistema
4. Perfiles de Persona + Diagrama de Bucle Causal (en línea)
5. Lienzo de planteamiento del problema (en línea)
6. Laboratorio de conocimientos sobre IA (en línea)
7. Debate sobre la ética de la IA (en línea)
8. Mapa de escenarios
9. Prototipo conceptual
10. Proyecto de Plan Estratégico
11. Plan de iteración del prototipo revisado
12. Sistema de diseño para la estrategia
13. Lienzo de la hoja de ruta, métricas
14. Hoja de ruta final 20%
15. Presentación de estrategia 10%

## 16. Portafolio de aprendizaje

### **Proceso de revisión**

Los elementos del proyecto materializan los aprendizajes de los procesos académicos y de proyecto.

Informe del proyecto

Reunión con el cliente

Plan de Proyecto 20%

Presentación entregable del perfil del comprador + Feedback para replanteamiento 30%

Reunión con el cliente

Entregable para el primer borrador de estrategia del cliente 20%

Reunión ejecutiva con el cliente – Presentación final de la estrategia 30%

## Bibliografía y Recursos

### Libros

- "La empresa de diseño" - Marty Neumeier
- "Pensando en sistemas" – Donella Meadows
- "La quinta disciplina" – Peter Senge
- "Diseño sin límites" – Ann M. Pendleton-Jullian y John Seely Brown
- "Pensamiento crítico" – Richard Paul y Linda Elder
- "Superinteligencia" – Nick Bostrom
- "Competiendo en la era de la IA" – Marco Iansiti y Karim R. Lakhani
- "El arte de la visión a largo plazo" – Peter Schwartz

### Artículos e informes

- Meadows, D. (1999). "Puntos de influencia: Lugares para intervenir en un sistema"
- IDEO. (2015). "Guía práctica para el diseño centrado en el ser humano"
- McKinsey (2023). "El estado de la IA en 2024"
- Stanford HAI (2024). "Informe del índice de IA"
- Nesta. (2020). "Pensamiento sistémico: Una introducción para los responsables de políticas"

### Herramientas y plataformas

- Kumu.io para mapas de sistemas
- Perplejidad y Géminis para la investigación
- Figma + complementos para creación de prototipos de IA
- ChatGPT para ideación y análisis
- ML de medio viaje o de pasarela para futuros creativos
- Miro para tableros de diseño colaborativo
- Desarrollo de proyectos Trello,
- Lienzo de diseño estratégico: roles, semanas, reuniones, entregables.