

# ASSIGNATURES

## Direcció de Disseny

Aquesta assignatura dona continuïtat i va un pas més enllà de les assignatures obligatòries en matèria d'Empresa de segon i tercer curs, en les quals els alumnes han demostrat els coneixements i les competències necessàries en a la gestió d'un projecte de disseny, a segon curs, i en la gestió d'un projecte empresarial propi, a tercer curs. Els alumnes, doncs, saben utilitzar els principals conceptes de la gestió empresarial, des d'un punt de vista emprenedor, com són la definició i implementació de plans de marketing, recursos humans, producció o financer, per citar alguns exemples.

*En aquest context, els objectius formatius de l'assignatura Direcció de Disseny se centren en la participació del disseny en la direcció estratègica de l'empresa i es resumeixen en els següents punts:*

- ✘ Interpretar l'entorn econòmic i tecnològic vinculat al disseny per a ser capaç d'identificar oportunitats de desenvolupament empresarial i professional.
- ✘ Participar en la gestió estratègica de l'empresa. Utilitzar la metodologia del design thinking per a la resolució de problemes empresarials i la definició de nous serveis i/o models de negoci.
- ✘ Desenvolupar les competències necessàries per a la direcció d'empreses o departaments de disseny internacionals i multidisciplinaris.
- ✘ Desenvolupar les habilitats per a liderar empreses o departaments de disseny: els estils de lideratge, la gestió del temps i les prioritats, la motivació i gestió de l'equip, la negociació amb clients i proveïdors.

**Codi**

200679

**Crèdits**

5 ECTS

**Curs**

4

**Semestre**

1

**Matèria**

Empresa

**Professorat**

[Georgina Curto Rex](#)

## Llengües

Anglès Castellà Català

## Prerequisits

No hi ha pre-requisits previs, ja que les assignatures de Gestió de Projectes de Disseny, a segon curs, i Disseny i Empresa, a tercer curs, són obligatòries.

# Continguts de l'assignatura

## 1. **Cóm ens situem professionalment en un context econòmic i tecnològic global**

1. Quines oportunitats generen els canvis econòmics i tecnològics que s'estan produint?
2. Quin paper juga el disseny en les economies emergents i en l'economia occidental?
3. Cóm ens posicionem en aquest context? Cóm gestionem la nostra carrera professional?

## 2. **El design thinking com a eina estratègica de l'empresa**

1. Cóm podem aplicar la metodologia del design thinking per a resoldre problemes de sectors com el financer, l'educació o la salut? Què són metodologies com la de creative problem solving?
2. El disseny de serveis. Cóm podem contribuir a millorar serveis i models de negoci a través de les competències vinculades al disseny? Quines metodologies de treball existeixen?

## 3. **La direcció de disseny**

1. Cóm crear i gestionar equips globals i interdisciplinaris? La selecció i coordinació dels nostres col·laboradors i/o empleats.
2. Cóm trobem i gestionem la relació amb clients en altres parts del món?
3. On portem a terme les activitats de producció? Cóm seleccionem als nostres proveïdors en un context global? Com gestionem la relació per a complir les nostres expectatives de qualitat i terminis d'entrega?
4. La gestió dels recursos econòmics. La interpretació dels estats financers, el flux de caixa, l'apalancament financer, la inversió de socis, la gestió del Consell d'Administració.

## 4. **El lideratge del projecte empresarial**

1. Els estils de lideratge. Cóm adapto el meu estil de lideratge als meus col·laboradors i al context empresarial? Cóm genero la motivació per a aconseguir els objectius?
2. Cóm disminuir el temps que dediquem als assumptes urgents i dedicar-lo als importants. Cóm puc coordinar a un equip de col·laboradors per a complir els objectius de l'empresa?
3. La negociació. Com puc negociar millors condicions amb clients i proveïdors?

4. Gestió de conflictes per al win-win. Com gestionar la relació amb els teus col·laboradors i/o cap? Com dono feedback per a que els meus col·laboradors millorin el seu rendiment? Com puc gestionar situacions difícils com un baix rendiment, la manca d'encaix amb els valors d'un projecte o un acomiadament?

## Metodologia docent i activitats formatives

### La metodologia s'estructura de la següent manera:

- a. **Presentació d'informació.** Juntament amb les classes magistrals i la recerca realitzada pels propis alumnes, els estudis de cas són de vital importància per al desenvolupament de l'assignatura, ja que permeten als alumnes situar els continguts del curs en l'actualitat empresarial del sector. Casos seleccionats seran presentats pel Director de Disseny o Responsable d'R+D de l'empresa i, quan la logística i capacitat de l'espai ho permeti, els alumnes es desplaçaran a la seu de l'empresa per a obtenir la informació del cas in situ i participar de forma activa en els reptes plantejats per les empreses. En aquest sentit, la presentació dels casos per part de les mateixes empreses permet generar una relació personal amb els protagonistes de la indústria del sector, que facilita que els alumnes s'adonin de la diversitat de rols professionals que poden desenvolupar.
- b. **Construcció de coneixement.** Els alumnes realitzaran diversos exercicis pràctics com són els jocs de rol, anàlisi i discussió de publicacions, així com la presentació pública dels reptes empresarials plantejats als estudis de cas. D'altra banda, els alumnes participaran en un taller pràctic utilitzant la metodologia del design thinking, per a la definició de nous serveis, en col·laboració amb una empresa seleccionada. El taller pràctic és un exercici de transferència de coneixement útil per ambdós els alumnes i les empreses implicades, que en el context de l'assignatura permet ésser dinamitzat i fer-ne un seguiment per tal d'obtenir-ne els objectius plantejats.

## Avaluació

El marc general d'avaluació de l'assignatura comprèn diverses activitats d'avaluació contínua, vinculades als exercicis realitzats durant les sessions, i una entrega final del projecte (el conjunt de notes de les activitats d'avaluació contínua constitueixen el 40% de la nota del curs i l'entrega final el 60%).

D'acord amb els objectius del curs i les competències CE11, CE13, CT11 i CT16, les proves d'avaluació es plantegen com un simulacre dels entregables que s'utilitzen a la realitat professional del sector. Per exemple, es demana als alumnes proposar, mitjançant un temps limitat i un entorn físic sovint extern al de l'aula, solucions argumentades a les problemàtiques empresarials expressades pels mateixos directius d'empreses / centres tecnològics que participen als estudis de cas. En aquest sentit, resultarà d'especial interès el feedback sobre l'actuació dels alumnes que proporcionaran els mateixos professionals del sector involucrats (aquesta avaluació no comportarà una nota, però sí una presa de contacte amb el nivell d'exigència i criteris de valoració de l'àmbit professional).

D'altra banda, per a treballar les competències CT6, CT7 i CT8, les activitats avaluable comprendran treball en equip així com individual, tenint en compte que diferents alumnes hauran de presentar l'activitat de l'equip i que es crearan grups de 2 o 3 alumnes

en funció de l'activitat a realitzar. Des de l'assignatura s'incentivarà a nivell d'avaluació l'entrega de treballs, siguin escrits o orals, en llengua anglesa (competència CT1 i CT2).

Per últim, cal puntualitzar que els alumnes no seran només objecte d'avaluació, sinó també avaluadors de la seva pròpia feina i la del grup, per tal de fomentar la seva capacitat d'iniciativa i de presa de decisions (competència CT8) així com la capacitat de definir el seu propi itinerari professional (competència CT18).

## Bibliografia i enllaços web

- ✘ Brown, T., ***Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society***, HarperCollins, 2009, ISBN: 9780061766084.
- ✘ Brown, T., Wyatt, J. , ***Design thinking for Social Innovation***, Stanford Social Innovation Review, <http://www.ssireview.org>, 2010
- ✘ Daft, R. L., ***Organization Theory and Design***, Thomson South-Western, 2004, ISBN: 0-324-28278-8
- ✘ Lockwood, T., Walton, T., ***Building Design Strategy: Using Design to Achieve Key Business Objectives***, DMI & Allworth Press, 2008, ISBN-10: 1-58115-653-7
- ✘ Nelson, B., ***1001 formas de motivar***, Gestión 2000, 1997, ISBN: 84-96426-68-8
- ✘ Ridderstrale J., Nordström K., ***Funky Business***, Financial Times Prentice Hall, 2001, ISBN-10: 0273659073
- ✘ Rowe, G. P., ***Design Thinking***, Cambridge: The MIT Press. 1987, ISBN: 978-0-262-68067-7.
- ✘ Smart Design, ***Smart Thinking***, <http://www.smartdesignworldwide.com/thinking>
- ✘ Viladàs, X., ***Diseño rentable. Diez temas a debate***, Index Book, 2008, ISBN: 978-84-96774-82-7.
- ✘ Zenger, J. H., Folkman , J. R., Scott K., ***El líder inspirador***, Profit Editorial, 2009, ISBN: 978-84-96998-19-3.

## Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

### COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

#### Competència

- × **CE11** Demostrar comprendre el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment els projectes i les activitats de disseny.

#### Resultats d'aprenentatge

- × **CE11.2** Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.
- × **CE11.3** Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes.

#### Competència

- × **CE13** Planificar, organitzar, gestionar i administrar el desenvolupament de projectes de disseny, tant en el marc del treball professional autònom com en les organitzacions empresarials o institucionals.

#### Resultats d'aprenentatge

- × **CE13.1** Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.

### COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- × **CT1** Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional
- × **CT2** Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
- × **CT6** Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
- × **CT7** Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball al voltant d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.
- × **CT8** Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor.
- × **CT11** Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
- × **CT16** Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
- × **CT18** Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.

**Inici**

**EINA**

**Grau de Disseny**

**Especialitats**

**Pla d'estudis**

**Assignatures**

**Accés**

**Mobilitat**

**Pràctiques**

**Beques**

**Informació acadèmica**

**Màsters i postgraus**

**Cursos d'estiu**

**Alumni**

**Empresa**

**Internacional**

**Projectes**

**Recerca**

**Biblioteca**

**Arxiu**

**Qualitat**

**Contacte**

EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona  
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25  
08017 Barcelona  
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

[Avís legal](#)

[UAB](#)

[Facebook](#)

[Cookies](#)

[Webmail](#)

[Twitter](#)

[Intranet](#)

[Instagram](#)

[Blog](#)

[Pinterest](#)

[Vimeo](#)