

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic 2009-10

Programa

Assignatura
29210A **DIRECCIÓ I GESTIÓ DEL DISSENY**

6 crèdits	2n Cicle	Optativa	Semestral
-----------	----------	----------	-----------

Llengua o llengües de docència: català

Professorat: Dolors Soriano

1.Descriptor

Estudi de les condicions de creació i producció en el marc de l'organització i de l'empresa i capacitació en la direcció, organització i gestió de projectes i processos de disseny.

2. Continguts i objectius

Un PROJECTE és un procés únic que consisteix en un conjunt d'activitats coordinades i controlades amb dates d'inici i de finalització, dutes a terme per aconseguir un objectiu de conformitat amb requisits específics, incloent-hi compromisos de temps, cost i recursos.

L'objectiu principal de l'assignatura és conscienciar al dissenyador de la necessitat de gestionar i planificar els projectes i processos de disseny en un entorn empresarial i de mercat.



3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

3.1. Competències específiques:

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.

CE12 Demostrar conèixer l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials.

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.

CE14 Formular i estructurar un pla de negoci orientat al desenvolupament de productes o d'empreses i avaluar la seva viabilitat.

CE15 Demostrar que es disposa de coneixements sobre el marc legal en el qual es desenvolupen les activitats de disseny: models de contractació, registre de patents, marques, drets d'autor, etc.

3.2. Competències transversals:

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.

CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.



4. Temari

Tema 1. *El cas dels canaris.* (2 sessions)

El client. Anàlisi de necessitats. Definició clara dels objectius del projecte.

Tema 2. *'la Biennale di Venezia'* (4 sessions)

Planificació. Activitats, duració i esforç. Les fites o marcadors. Tècniques de programació clàssiques: diagrama en xarxa PERT i diagrama de GANTT

Tema 3. *'Frohe Weihnachten' Tots a casa per Nadal* (3 sessions)

La gestió del talent. L'equip

Tema 4. *El senyor dels globus inflables* (3 sessions)

La gestió dels recursos externs, els proveïdors. Qualitat, disponibilitat, preu.

Tema 5. *Només 10 000 dòlars???* (3 sessions)

La gestió dels recursos financers

Tema 6. *Intelligent Coast, 'The never ending web'.* (4 sessions)

La gestió dels canvis d'abast.

Tema 7. El cas Zagreb. (4 sessions)

La gestió dels riscos. Els amortidors.

Tema 8. Direcció i control. (3 sessions)

La importància de la visió global.

5. Avaluació

La nota de l'assignatura serà un sumatori entre:

40% Treball detecció de riscos.

60% Examen final obligatori. Planificació d'un projecte de disseny.

6. Bibliografia i recursos

- Nokes, S.; Greenwood, A. *La guía definitiva de la gestión de proyectos. La vía rápida de todo ejecutivo para cumplir a tiempo y dentro del presupuesto*. Madrid: Pearson Educación, 2007

- Newell, Michael W.; Grashina, Marina N. *Preguntas y respuestas sobre la gestión de proyectos*. En Xarxa: Gestión, 2000

- "Steve Jobs and Jeff Bezos meet "Ginger"" (<http://hbswk.hbs.edu/archive/3533.html>) Excerpt from Kemper, S.: *Code Name Ginger: The Story Behind Segway and Dean Kamen's Quest to Invent a New World*. Harvard : Harvard Business School Press, 2003

- Trout, J.; Rivkin, S. *The Power of Simplicity*. New York: McGraw-Hill, 1998

- Lundin, S. C.; Paul, H.; CHRITESSEN, J. *Fish!* En Xarxa: Empresa Activa, 2001

- Hofstede, G. *Cultures and Organizations, Software of the Mind*. New York: McGraw-Hill (2a edició), 2005

7. Metodologia

La didàctica de l'assignatura es basa fonamentalment en l'estudi de casos reals a partir dels quals es farà un diagnòstic tot cercant la solució més ajustada, a partir de la reflexió, l'anàlisi i la discussió en grup.

Es dedicaran aproximadament tres sessions a cada cas. Es començarà amb l'explicació dels antecedents, referents i especificitats del cas per part dels professors. Després, els alumnes hauran d'acabar de cercar informació, hauran d'analitzar la situació proposada i hauran d'emetre una opinió crítica raonada i fonamentada en dades reals.

8. Activitats de l'estudiant

Les activitats dins l'aula es dividiran, tal com s'ha explicat en la metodologia: aproximadament cada tres sessions els professors proposaran un cas real per a treballar-hi. L'explicació inicial pot durar tota una sessió, comptant amb les intervencions dels alumnes, dubtes, primers plantejaments de l'exercici, aclariments, etc. Les altres dues sessions es dedicaran al treball d'anàlisi, debat, discussió en grup i definició, finalment, de plantejaments.

El treball de l'estudiant necessita ampliar-se fora de l'horari lectiu. L'alumne haurà de dedicar unes 60 hores de treball autònom a completar i consolidar els coneixements adquirits a classe. Unes 30 hores es dedicaran a la recerca d'informació i a la verificació de dades. La resta es dedicaran a la ideació i confecció del plantejament de l'exercici.

