

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Diseño y gestión de diseño gráfico
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Creative Campus
<b>Curso</b>	Primero
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial / Virtual
<b>Semestre</b>	Segundo semestre
<b>Curso académico</b>	2024/2025
<b>Docente coordinador</b>	Quique Royuela

## 2. PRESENTACIÓN

El objetivo de esta materia es reconocer el valor del diseño (el *branding* y los intangibles) y dotar al diseñador de capacidades y herramientas para ser emprendedor y auto gestionar sus propios proyectos. Tareas como planificar las fases y tiempos de un proyecto; ajustarse a los entregables previstos, valorar económicamente un proyecto, controlar la buena marcha para garantizar su viabilidad y rentabilidad.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos

CON1: Categorizar las teorías psicológicas, heurísticas y sesgos cognitivos que inciden en las experiencias digitales.

CON3: Identificar las condiciones y modelos de gestión para el ejercicio profesional en la dirección de equipos de diseño gráfico digital

CON4: Definir las fases, condiciones y gestión de partes interesadas en el desarrollo de proyectos integrados de diseño gráfico avanzado, según objetivos y estrategias empresariales.

· Valorar la viabilidad de las distintas formas de ejercicio profesional del diseñador gráfico.

### Habilidades

HAB3: Realizar la evaluación estética y crítica de un proyectos gráfico digital.

HAB5: Elaborar una narrativa visual para un diseño gráfico digital.

HAB6: Crear prototipos de un diseño gráfico digital con diversos grados de fidelidad adaptados a las fases de desarrollo.

HAB8: Aplicar los principios de diseño inclusivo en el diseño de un producto digital.

- HAB10: Elaborar un plan de gestión de desarrollo de un producto gráfico digital.
- Analizar el valor del branding y del diseño gráfico en un proyecto de diseño digital.
  - Elaborar una propuesta de valor para un proyecto de diseño gráfico digital.
  - Desarrollar los conceptos de design management en un proyecto de diseño gráfico digital.
  - Evaluar el éxito de un proyecto de diseño gráfico digital.
  - Implementar en un proyecto gráfico las capacidades de Design Management.

#### **Competencias**

COMP5: Evaluar la viabilidad técnica y económica de proyectos gráficos digitales.

COMP6: Diseñar la estrategia de marca digital, evaluando la información, los datos y las condiciones del mercado de una empresa startup.

COMP10: Manejar las herramientas de medición y análisis de web, redes sociales y e-commerce para mejorar el rendimiento del producto digital.

## **4. CONTENIDOS**

El valor del branding como experiencia, identidad visual y estrategia de marca. El valor del diseño, tarifas y presupuesto.

Modelo de negocio y propuesta de valor de los entornos gráficos digitales: Trend Forecasting y otros procesos de innovación para conceptualizar experiencias.

El Design Management. La capacidad desde la empresa para articular objetivos estratégicos, tecnológicos y operativos respecto al diseño gráfico. Liderazgo creativo, liderazgo personal y habilidades blandas.

El cliente. El éxito en la venta.

El diseñador gráfico. Cómo gestionar tu tiempo, viabilidad de los proyectos y propiedad intelectual.

Taller de Design Management para el diseño gráfico.

## **5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje inverso
- Entornos de simulación

## **6. ACTIVIDADES FORMATIVAS**

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

#### **Modalidad presencial:**

<b>Actividad formativa</b>	<b>Número de horas</b>
Clases magistrales (modalidad presencial)	8
Clases de aplicación práctica (modalidad presencial)	22
Análisis de casos (modalidad presencial)	15

Diseños de estrategias y planes de intervención (modalidad presencial)	27
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	50
Tutoría académica (modalidad presencial)	18
Debates y coloquios	8
Pruebas de conocimiento	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

#### Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	8
Clases virtuales (síncrona)	22
Análisis de casos	15
Diseños de estrategias y planes de intervención	27
Estudios de contenidos y documentación complementaria	50
Tutoría virtual	18
Foro virtual	8
Pruebas presenciales de conocimiento	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

#### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Trabajos de diseño de estrategias y planes de intervención	20% – 30%
Caso/problema	10% - 20%

#### Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
-----------------------	------

Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Trabajos de diseño de estrategias y planes de intervención	20% – 30%
Caso/problema	10% - 20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 1
Actividad 2	Semana 2
Actividad 3	Semana 3
Actividad 4	Semana 4

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- *Hug Your Haters: How to Embrace Complaints and Keep Your Customers.* Jay Baer. 2016.
- *Establishing, Managing and Protecting Your Online Reputation: A Social Media Guide for Physicians and Medical Practices.* Kevin Pho M.D., Susan Gay y Robert Wachter M.D. 2016.
- *Los activos intangibles y sus retos: horizontes para los próximos modelos productivos.* Netbiblo, 2011.
- *The Management of Intangibles. The Organisation's Most Valuable Assets.* Ahmed Bounfour, 2003.
- *Love Brand: Build the Company People Love to Recommend.* J. Christian Andersen, 2018.
- *Lovemarks: the future beyond brands.* Kevin Roberts. 2005.
- Lucienne Roberts y Silvia Guiu (2009). *Good: ética en el diseño gráfico.*
- Ariel Guersenzvaig (2021). *The Goods of Design: Professional Ethics for Designers.*
- *Leaders Eat Last: Why Some Teams Pull Together and Others Don't.* Simon Sinek. 2014.
- La estrategia del océano azul: Crear nuevos espacios de mercado donde la competencia sea irrelevante. W. CHAM KIN Y RENEÉ MAUBORGNE 2005
- Coutinho Andre. (2017). *Diseño Estratégico. Caminos creativos para un mundo cambiante.* Temas Grupo Editorial.
- Alex Osterwalder e Yves Pigneurs. (2020). *The Invincible Company: How to Constantly Reinvent Your Organization with Inspiration From the World's Best Business Models (The Strategyzer Series).* John Wiley & Sons Inc.
- Renato de Fusco (1985). (Actualización en 2002) *Historia del Diseño.*
- <[https://www.rlcu.org.ar/recursos/A\\_0000144\\_003\\_Taller\\_1.pdf](https://www.rlcu.org.ar/recursos/A_0000144_003_Taller_1.pdf)>
- <<https://www.ilerna.es/blog/fp-a-distancia/3d/leyes-de-la-gestalt/>>
- <<https://ceciliacorespsicologa.es/50-sesgos-cognitivos/><<<https://retos-operaciones-logistica.eae.es/alcance-de-un-proyecto-definicion-y-factores-de-impacto/>>
- <<https://www.capterra.es/blog/1008/como-hacer-un-plan-de-trabajo-infalible>>
- <[https://economipedia.com/definiciones/alcance-de-un-proyecto.html#:~:text=El%20alcance%20de%20un%20proyecto,\(stakeholders\)%20en%20el%20proyecto.&text=Por%20esta%20raz%C3%B3n%2C%20es%20importante%20conocer%20su%20alcance%20y%20definirlo%20previamente.](https://economipedia.com/definiciones/alcance-de-un-proyecto.html#:~:text=El%20alcance%20de%20un%20proyecto,(stakeholders)%20en%20el%20proyecto.&text=Por%20esta%20raz%C3%B3n%2C%20es%20importante%20conocer%20su%20alcance%20y%20definirlo%20previamente.)>
- <<https://www.mendesaltaren.com/handbook-sections/de-la-preventa-al-kickoff>><<https://www.livecareer.es/curriculum-vitae/soft-skills>>
- <<https://itmhumancapital.com/blog/que-son-soft-skills/>>
- <<https://novoresume.com/career-blog/soft-skills>>
- <<https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/soft-skills-mas-demandadas/>>

- <<https://www.santander.com/es/stories/soft-skills-el-concepto-que-revoluciona-los-perfiles-profesionales>>
- <<https://www.game-learn.com/en/resources/blog/el-origen-de-las-soft-skills-las-habilidades-que-determinan-el-exito/#:~:text=El%20nacimiento%20de%20este%20t%C3%A9rmino,Comunicaci%C3%B3n>>

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.