



Módulo 3. COMUNICACIÓN Y EMPRESA (18 ECTS OB)

Materia 1. Gestión de proyectos, emprendimiento e innovación (12 ECTS OB)

		ASIGNATURAS			
		Project Management	Gestión de la innovación	Business Management	Taller de liderazgo
ECTS		3	3	3	3
CURSO		3	3	4	4
COMPETENCIAS					
CB01	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.	X	X	X	X
CB02	Aplicar los conocimientos adquiridos y demostrar la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.	X	X	X	X
CB05	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	X	X	X	X
CG03	Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.	X	X	X	X
CG06	Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.	X		X	
CE16	Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.		X		
CE22	Analizar la importancia que las relaciones humanas, los entornos profesionales y los valores éticos tienen en el mundo del diseño.		X	X	X
CE23	Conocer los elementos configuradores de la sociedad actual que interactúan en el campo del diseño.			X	X
CE25	Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño.	X	X	X	X
CE26	Comprender los procedimientos de gestión empresarial y de organización de oficinas profesionales de diseño.	X	X	X	X
CE27	Conocer los principios de la innovación y el emprendimiento creativo y su aplicación al diseño.	X	X	X	X
CONTENIDOS					

Los contenidos que aquí se ofrecen se centran en el conocimiento de las estrategias para gestionar los proyectos de diseño y mejorar los niveles de innovación y liderazgo creativo en los equipos de diseñadores. Para esto se han de conocer los principios básicos y las principales teorías que rigen los ámbitos de la empresa, de la gestión de proyectos y el emprendimiento y la innovación para aplicarlos a los proyectos de diseño. Entre otros contenidos esta materia engloba:

- Las empresas. Definición, objetivo, organigrama, áreas funcionales, tipos de empresas
- Costes, personal, hacienda, IVA, contabilidad, costes de producción, herramientas de financiación, frontera de posibilidades de producción
- Control de producción, planificación, necesidades, seguimiento
- Administración y finanzas, tesorería
- Integración del diseño en la empresa. Definición de la gestión del diseño. La figura del director de diseño.
- Tendencias en la innovación a través del diseño
- Métodos de innovación, dirección de equipos, desarrollo personal y liderazgo