



PROGRAMA ANALITICO DE ASIGNATURA OBLIGATORIA

Carrera:	LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL
Plan de Estudios:	Resolución 490/16 CD y Resolución 1654/16 CS

Nombre de la Asignatura:	GESTIÓN DEL DISEÑO Y LA INNOVACIÓN
Encargado de curso:	DI. Isis Vanesa DEMATTEIS
Año Académico:	2022 (vigencia s/resolución 082/2018 CD)
Código:	04.28

Régimen de Cursado:	Cuatrimestral
Carga Horaria Semanal:	2 HS.
Teoría:	1 hs
Práctica:	1 hs
Programa basado en 15 semanas útiles	
Carga Horaria Total:	30 HS
Dedicación del estudiante fuera de clase:	2hs
Total de horas presupuestadas:	60hs
Créditos:	3

REGIMEN DE PROMOCION Y REGULARIZACION (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)

Concepto	Promoción	Regularización
Asistencia	80%	60%
Trabajos Prácticos Entregados	100%	100%
Trabajos Prácticos Aprobados	100%	100%
Evaluaciones Parciales Aprobadas	-	-
Otros (especificar)	Calificación 8 o superior	Calificación 6 o superior

EQUIPO DOCENTE (PT, PA, JTP y Auxiliares de Primera y Segunda)

Nombre y Apellido	Grado Académico	Cargo	Dedicación
DI Carolina Soria	Magister	JTP	Simple
DI Luisina Otero	Universitario	JTP	Simple
Lic. CS Ezequiel Viceconte	Universitario	JTP	Simple

OBJETIVOS GENERALES

Aprobar conocimientos y herramientas específicos para la gestión de procesos de diseño e innovación en el marco de estructuras.

Objetivo General

Interpretar estrategias para *gestionar* problemáticas vinculadas al *diseño*, generando herramientas que permitan *comprender los variados sistemas donde tiene lugar*, sintetizando un pensamiento complejo, que *otorgue valor al medio* en que se generan. Visualizando el vínculo existente entre las *economías locales* o regionales, los *contextos tecnológicos, las dinámicas sociales y culturales*, los procesos de *innovación* y su derivación hacia las personas como *receptores* y, a su vez, *protagonistas, co-diseñadores*, de las transformaciones que el diseño genera en sus entornos.

FUNDAMENTACION

Este curso promueve el desarrollo de competencias necesarias para llevar adelante el proceso de innovación de manera integral. Se busca que el profesional pueda articular el proceso proyectual con los procesos de gestión de la innovación, el conocimiento y el desarrollo. A partir de la concepción sistémica de la innovación, se trabaja para lograr que la investigación proyectual y la gestión del conocimiento se conviertan en herramientas que promuevan el desarrollo de modelos de negocios basado en diseño.

Es cierto que por la cantidad de información que podemos adquirir y procesar, en nuestras realidades complejas y de actualización permanente, no siempre es posible organizar el pensamiento de forma necesariamente rigurosa, pero sí es necesario, ***tomar posición y otorgar un sentido*** a los procesos.

Si bien la incertidumbre y la volatilidad son la expresión general de nuestros contextos, debemos generar una ***estrategia de organización*** de estos procesos que nos permita introducir modelos o decisiones capaces de fluctuaciones y adaptabilidad. No es posible administrar proyectos sin comprender los sistemas donde se suceden.

CONTENIDOS GENERALES

Innovación y mejora continua. Modelos de innovación en productos, procesos, organizaciones y mercados. Tipologías de innovación: tracción del mercado, empuje de la tecnología, y basada en diseño. Diseño estratégico y sistema producto. Planificación y gestión del diseño en la empresa. Design Thinking Metodología para la creatividad; pensamiento divergente y convergente. Prospectiva. Instrumentos financieros para el soporte de la innovación. Gestión del conocimiento.

CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)

Los contenidos de la asignatura, establecen de forma tal que permiten relacionar las nociones de cada etapa con la subsiguiente, desarrollando un plan que apoya la comprensión de las estrategias necesarias para vincular las variables de gestión de los productos, introduciéndonos a una mirada que integre los aspectos conceptuales, con aquellos aspectos materiales e integrándolos al contexto del que participan, haciendo especial hincapié en las personas que serán las beneficiarias de los desarrollos y partícipes del proceso.

Gestión de Proyectos: Las materialidades del proyecto, modelos de estrategia, Metodologías de Project management. Identificación de objetivos. Factores involucrados. Planificación de proyecto: actividades y tareas. Herramientas de comunicación, gestión del trabajo y planificación. Proyección y diseño del valor agregado.

Gestión del Diseño: Universo conceptual, personas, visiones. Universo contextual, dimensiones sociales y territoriales. Universo material, dimensiones productivas, tecnológicas e innovación. Universo de la responsabilidad: responsabilidad social empresaria, responsabilidad sobre la producción y el diseño de productos. Universo comunicacional, valor expresivo del producto intrínseco y extrínseco, identidad, valor simbólico, canales de comunicación e información con personas usuarias. Universo ambiental, variables de sustentabilidad y ciclos de vida. Universo económico, influencia de las economías regionales en la gestión de negocios. Modelo emergentes y sistemas distribuidos. Modelos de estrategia y herramientas de gestión de la innovación.

Diseño para las personas: Análisis del Universo de uso y consumo. Herramientas etnográficas, gestión del diseño participativo. Investigación y planificación de necesidades. Comprensión y clasificación de sistemas. Diseño de productos y servicios asociados a estos: Herramientas de diseño de experiencia. El contexto como sistema: Políticas públicas asociadas al diseño, gestión del impacto social, ambiental, ciclos de vida, procesos de sostenibilidad. Proyectos transdisciplinarios e interdisciplinares.

Organización de la Producción: Variables convergentes. Sistemas productivos: Organizaciones e Industrias 4.0. Formas y formatos de producción: emprendedores, cooperativas, pymes, industrias, etc. Layout y Organización de procesos. Evaluación dinámica del trabajo. Logística. Calidad de procesos y mejora continua. Gestión y organización de la producción. Sistemas de calidad. Organización y procesamiento de la información. Actividad profesional.

PAUTAS DE EVALUACION

Evaluación

Existirán etapas de evaluación individual y/o grupal, donde se vincularán las variables de aptitud y actitud, del estudiante, en relación los contenidos impartidos, participación en el espacio de taller y desarrollo de las propuestas de ejercitación. Teniendo en cuenta la capacidad de **incorporar conocimientos prácticos para el desarrollo de prácticas específicas de la disciplina.**

Condición de Regularización: asistencia del 60% a las clases, además de la presentación y aprobación del 100% de los ejercicios prácticos con calificación igual o superior a 6 (seis).

Condición de Promoción: asistencia del 80% a las clases, además de la presentación y aprobación del 100% de los ejercicios prácticos con calificación superior o igual a 8 (ocho).

Escala de Calificaciones

Nota: 0, 1 Concepto: Reprobado

Nota: 2, 3, 4 y 5 Concepto: Insuficiente

Nota: 6 Concepto: Aprobado

Nota: 7 Concepto: Bueno

Nota: 8 Concepto: Muy Bueno

Nota: 9 Concepto: Distinguido

Nota: 10 Concepto: Sobresaliente

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (citar s/normas APA)

Manuel Lecuona. "Diseño Estratégico. Guía Metodológica." Fundación Prodintec. Asturias, España.

Design for social impact. How-to guide. IDEOU. The Rockefeller Foundation

IDEO. "Diseño centrado en las personas" Kit de herramientas <https://www.ideo.org/>

Buitrago Resprepo, Felipe y otres. (2013) "La economía naranja. Una oportunidad infinita"

Analía Cervini y Juan Kayser Identidad estratégica "Alternativas locales en mercados globales"

Becerra, Paulina y Cervini, Analía (2005). "En torno al producto: Diseño estratégico e innovación Pyme en Buenos Aires". Argentina. Buenos Aires, Argentina. Publicado por el Centro Metropolitano de Diseño.

Ramirez, Rodrigo y otros (2012) "Guía de Buenas Prácticas de diseño." Publicado por el Instituto Nacional de Tecnología Industrial - INTI. Libro digital, PDF

Manzini, Ezio (2015). "Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social." Madrid, España. Editorial Experimenta Theoria.

Johnson, Steven (2003) "Sistemas Emergentes". Editorial Turnes, fondo de cultura económica. Madrid, España.

Alejandrina Vigna; María José Dubois; Rosalba Becker; contribuciones de Rodrigo Ramirez; Verónica Pinheiro; Raquel Ariza (2017) "Manual práctico para analizar productos" Publicado por el Instituto Nacional de Tecnología Industrial - INTI. Libro digital, PDF

Ramirez, Rodrigo; Ariza, Raquel (2012) "Diseño de productos: una oportunidad para innovar" Publicado por el Instituto Nacional de Tecnología Industrial - INTI. Libro digital, PDF

Karl T. Ulrich y Steven D. Eppinger (2013). "Diseño y desarrollo de productos". Argentina. México DF, México. Editorial. Mac Graw Hill education

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA (citar s/normas APA)

Cerificación de empresas B

<https://www.sistemab.org/ser-b/> Normativas

Enargas

<https://www.enargas.gob.ar/secciones/normativa/normas-tecnicas-items.php?grupo=2>

Normas de Seguridad eléctrica

<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/verNorma.do?id=308277#:~:text=Resumen%3A,SUS%20ANIMALES%20DOMESTICOS%20Y%20BIENES>. Normas de gestión de la calidad ISO 9001 https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/iso-9001-2008_es_cert.pdf

An ethnography Primer <https://www.aiga.org/>

<https://www.slideshare.net/manero/ethnography-primer-3812198>