



Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto 25846 - Gestión del diseño

Guía docente para el curso 2012 - 2013

Curso: 3, Semestre: 1, Créditos: 7.5

Información básica

Profesores

- Ángel Luis Carrasquer Poy acarras@unizar.es
- Iván Lidón López ilidon@unizar.es
- Javier Fernández-Carrión Rubio jcarrion@unizar.es
- Rubén Rebollar Rubio rebollar@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

- Rubén Rebollar Rubio (rebollar@unizar.es)
Iván Lidón López (ilidon@unizar.es)
Fernando Monzón Fabregat (fmonzon@3lemon.com)

La asignatura "Gestión del diseño" está dirigida hacia aquellos alumnos que quieran aprender a planificar, controlar y desarrollar proyectos de diseño de producto dentro de una empresa.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Las actividades más importantes a tener en cuenta en esta asignatura son:

1. Formación de grupos - Segunda semana de clase.
2. Selección de trabajos - Tercera semana de clase.
3. Defensa oral del trabajo - Última semana de clase.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:** Definir el alcance de un proyecto de diseño, estableciendo la meta, los objetivos y las entregas y teniendo en cuenta las restricciones del mismo.
- 2:** Realizar la planificación de plazos, costes, recursos y riesgos de un proyecto de diseño. representándolo en un diagrama de Gantt, un presupuesto detallado por partidas principales y un plan de gestión de los riesgos principales del proyecto.
- 3:** Analizar y controlar el desarrollo de un proyecto de diseño, para poder tomar medidas correctoras en caso necesario. Será capaz de analizar un diagrama Gantt de seguimiento, y de calcular y analizar el avance de un proyecto a través de la técnica de análisis del valor ganado. A la vista de los resultados aportará medidas correctoras que modifiquen la planificación o la gestión del proyecto.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Gestión del diseño es una asignatura de carácter transversal dónde se abordarán los conceptos, métodos y técnicas necesarias para llevar adelante con éxito un proyecto de diseño.

Los proyectos de diseño, al igual que ocurre con los de otras disciplinas, deben ser gestionados eficazmente para cumplir con los objetivos marcados dentro de una organización. No basta únicamente con realizar un diseño correcto, éste debe realizarse dentro de unos plazos establecidos y respetando las restricciones presupuestarias que se determinen en cada caso.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

A partir del objetivo general de la titulación enunciado como capacidad para planificar y desarrollar todo el proceso de fabricación y vida de un producto, esta asignatura incide en que el alumno aprenda a gestionar correctamente un proyecto de diseño de un producto, para de esta forma cumplir los objetivos marcados en el mismo y las restricciones impuestas (plazo, coste...).

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El diseño y desarrollo de un producto es un proyecto, y como tal debe gestionarse dentro de la empresa u organización que lo lleva a cabo. Entender los procesos necesarios para gestión del mismo y como se imbrica este esfuerzo temporal dentro

de la estructura organizativa resultan de capital importancia para aquellos titulados que posteriormente ejerzan su actividad profesional.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:** Definir el alcance de un proyecto de diseño.

- 2:** Realizar la planificación de plazos, costes, recursos y riesgos de un proyecto de diseño.

- 3:** Analizar y controlar el desarrollo de un proyecto de diseño, para poder tomar medidas correctoras en caso necesario.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Entender y definir lo que pretende un cliente o nuestra empresa con la realización de un proyecto (alcance del proyecto) es fundamental para valorar los recursos (tiempo, coste, personal,...) para llevarlo a cabo y por lo tanto ayudar a tomar la decisión de acometerlo o no. Es mucho mejor no acometer un proyecto, que acometerlo y que no llegue a buen puerto.

Una vez decidido llevarlo a cabo, es necesario planificar en el tiempo todos los recursos necesarios, para poder coordinarlos adecuadamente y hacer un uso eficaz de los mismos buscando cumplir siempre los objetivos del cliente o la empresa.

Por ultimo, entender y comprender el avance de un proyecto durante su ejecución es fundamental para poder tomar las acciones correctoras necesarias y seguir buscando la consecución de los objetivos del proyecto.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1:
Evaluación del Proyecto

El trabajo práctico realizado en grupo representa el 80% de la nota final, y se evaluará a través de tres parámetros:

- Calidad del informe técnico (50% de la nota del proyecto).
- Calidad de la defensa del trabajo ante un tribunal de profesores (35% de la nota del proyecto).
- Participación en las tutorías de grupo semanales (15% de la nota del proyecto).

Como resultado de este proyecto el alumno ha tenido que demostrar haber alcanzado todos los resultados de aprendizaje.

2:
Evaluación de las sesiones de simulación y prácticas informáticas

Se evaluarán los ejercicios y problemas que se realizarán en estas sesiones prácticas que representarán un 20% de la nota final del alumno.

Los ejercicios estarán relacionados con la adquisición de los resultados de aprendizaje 2 y 3.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

El planteamiento docente de la asignatura se enfoca a través del PBL (Project Based Learning), y consistirá en la realización de un proyecto o trabajo práctico, que se desarrollará por equipos, y donde los alumnos aprenderán a planificar y gestionar proyectos de diseño de producto.

Todos los conocimientos que los alumnos necesitarán para llevar adelante este proyecto se impartirán en las sesiones teóricas. Además se programan una serie de sesiones de simulación de proyectos y de prácticas con herramientas informáticas de gestión de proyectos.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1: Sesiones teóricas

Se impartirán semanalmente y en ellas se explicarán los conceptos básicos de la asignatura.

2: Seminarios de simulación y prácticas informáticas

Determinadas sesiones teóricas se sustituirán por simulaciones prácticas con software específico, donde se profundizará en algunos aspectos de la asignatura.

3: Proyecto realizado en equipo

Los alumnos tendrán que realizar un proyecto en el que pondrán en práctica todos los contenidos, y que consistirá en la planificación y gestión de un proyecto de diseño.

Este trabajo se realizará en grupos de 4 personas.

4: Tutorías de seguimiento del proyecto

Reunión semanal obligatoria con el tutor asignado a cada grupo.

En esta sesión el tutor se encargará del seguimiento de cada proyecto y de resolver las dudas planteadas por los alumnos

5: Defensa oral del proyecto

Todos los proyectos serán defendidos públicamente ante un tribunal de profesores de la asignatura.

La defensa consistirá en una presentación oral de los resultados del proyecto, en la que tendrán que participar todos los integrantes del grupo. Al término de la presentación, se abrirá un turno de preguntas.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Sesiones teóricas

- 1.- Introducción.
- 2.- Ciclo de vida del proyecto.
- 3.- Definición del proyecto.
- 4.- Organización del proyecto.
- 5.- Gestión de plazos en el proyecto.
- 6.- Gestión de costes en el proyecto.
- 7.- Riesgos del proyecto.
- 8.- Aprovisionamientos del proyecto.
- 9.- Calidad en los procesos de gestión del proyecto.
- 10.- Cierre del proyecto.

Seminarios de simulación y prácticas informáticas

- 1.- Prácticas con Microsoft Project.
- 2.- Simulación de gestión de proyectos.

Trabajo práctico

- Tutorías semanales de seguimiento.
- Defensa oral del trabajo.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada