

25846 - Gestión del diseño

Información del Plan Docente

Año académico	2016/17
Centro académico	110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura
Titulación	271 - Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto
Créditos	7.5
Curso	
Periodo de impartición	Primer Cuatrimestre
Clase de asignatura	Optativa
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Recomendaciones para cursar esta asignatura

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. No se requieren conocimientos previos para cursar la misma.

1.2. 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. Seminarios de realización de casos prácticos - Semanas 3, 5, 7, 9 y 11

Consultar la página web de la escuela <https://eina.unizar.es/> para obtener información acerca de:

- Calendario académico (periodo de clases y periodos no lectivos, festividades, periodo de exámenes).
- Horarios y aulas.
- Fechas en las que tendrán lugar los exámenes de las convocatorias oficiales de la asignatura.
- Horarios de tutorías de profesores.

2. Inicio

2.1. Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

Definir el alcance de un proyecto de diseño, estableciendo la meta, los objetivos y las entregas y teniendo en cuenta las restricciones del mismo.

Realizar la planificación de plazos, costes, recursos y riesgos de un proyecto de diseño. representándolo en un diagrama

25846 - Gestión del diseño

de Gantt, un presupuesto detallado por partidas principales y un plan de gestión de los riesgos principales del proyecto.

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.

2.2.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.

3.Contexto y competencias

3.1.Objetivos

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...).

3.2.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.

3.3.Competencias

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

Definir el alcance de un proyecto de diseño.

Realizar la planificación de plazos, costes, recursos y riesgos de un proyecto de diseño.

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

3.4.Importancia de los resultados de aprendizaje

25846 - Gestión del diseño

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 último, 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.

4.Evaluación

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

Casos prácticos:

- Caso 1. Definición y alcance del proyecto (20% de la nota final)
- Caso 2. Organización y planificación del proyecto (20% de la nota final)
- Caso 3. Microsoft Project (20% de la nota del proyecto).
- Caso 4. Control del proyecto (20% de la nota del proyecto).
- Caso 5. Riesgos del proyecto (20% de la nota del proyecto).

La nota final de la asignatura se calculará como la nota media obtenida en los diferentes casos. Si no se entrega alguno de los casos, se puntuará con un cero, pero se podrá hacer la media igualmente.

Nota: Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.

5.Actividades y recursos

5.1.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 aprendizaje basado en casos (cases based learning), y consistirá en la resolución de varios casos por equipos, a través de los cuáles los alumnos aprenderán a planificar y gestionar proyectos de diseño de producto.

25846 - Gestión del diseño

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 como Microsoft Project.

5.2.Actividades de aprendizaje

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

Sesiones teóricas

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

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 .

Seminarios para la resolución de casos prácticos

Los alumnos tendrán que resolver diferentes casos prácticos basados en proyectos reales donde se aplicarán los conocimientos vistos en las sesiones teóricas. Los estudiantes se organizarán en grupos de 4-6 personas.

5.3.Programa

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.

Seminarios de simulación y prácticas informáticas

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

Casos prácticos:

- Caso 1. Definición y alcance del proyecto.
- Caso 2. Organización y planificación del proyecto.
- Caso 3. Microsoft Project.
- Caso 4. Control del proyecto.
- Caso 5. Riesgos del proyecto.

5.4. Planificación y calendario

El primer día de clase, se entregará a los alumnos un calendario detallado con la programación de todas las actividades de la asignatura.

5.5. Bibliografía y recursos recomendados**BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA**

BB	A guide to the project management body of knowledge / PMI Standards Committee ; William R. Duncan, Director of Standards Upper Darby : Project Management Institute, cop. 1996
BB	Cano, Juan Luis. Manual de gestión de proyectos / J.L. Cano ., R. Rebollar, I. Lidón. Zaragoza : Copycenter, 2012
BB	Kerzner, Harold. Project management : a systems approach to planning, scheduling, and controlling / Harold Kerzner . - 6th ed New York : John Wiley, cop. 1998
BB	NCB 3.1 Bases para la Competencia en Dirección de Proyectos / International Project Management Association Ed.

25846 - Gestión del diseño

AEIPRO, 2009