



Emprendimiento en el  
diseño

**Máster Universitario  
en Diseño Industrial**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Emprendimiento en el diseño

**Titulación:** Master Universitario en Diseño Industrial

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 4

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** Dr. D. Joseba K. Azcaray Fernández y Dr. D. Luis González Sotres

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

##### Competencias básicas:

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto dirigido o autónomo.

##### Competencias generales:

CG1. Ser capaz de incorporar conocimientos que les permitan profundizar en la teoría y práctica del diseño industrial, generando su propio juicio para adaptarse a escenarios futuros creando conocimiento que favorezca la evolución de la disciplina.

CG2. Ser capaz de trabajar en equipos interdisciplinares formados por distintos perfiles que intervienen en un proceso de diseño: diseño, departamento técnico, marketing etc.

CG3. Ser capaz de Liderar e integrar personas en los equipos de trabajo interdisciplinarios con todos los perfiles que conlleva el diseño.

CG4. Ser capaz de establecer relaciones interpersonales con los equipos de trabajo de diversas áreas creativas, técnicas y venta/marketing.

CG6.- Adquirir habilidad para gestionar la información y el conocimiento del entorno del diseño.

CG8. Analizar y sintetizar información para aplicarla en los procesos de creación.

CG9. Ser capaz de exponer información a través de nuevas técnicas de comunicación como presentaciones visuales, digitales y orales, e integrarlas en entornos similares al entorno laboral.

CG14. Ser capaz de trabajar en equipos multidisciplinares aportando herramientas de investigación de diseño industrial, para la creación de nuevos productos, servicios o conocimiento.

Competencias específicas:

CE29. Ser capaz de conocer los puntos principales de dirección de proyectos: organización de recursos, presupuestos, ética en el diseño, propiedad intelectual.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Conocer, saber seleccionar y aplicar los conocimientos de la materia.
- Formular juicios a partir de una información inicial del proyecto de diseño.
- Aplicar con criterio de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella.
- Redactar y comunicar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma.
- Aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Generación y solicitud de proyectos.
- Redacción de proyectos.
- Realización de presupuestos.
- Propiedad intelectual.
- Creación de sociedades y empresas.
- Organización y gestión de recursos.

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura

Explicación de la guía docente

**1. Generación y solicitud de proyectos empresariales y de negocio**

Introducción al emprendimiento e innovación

Design Thinking aplicado a la empresa

**2. Redacción de proyectos**

Pliego de condiciones

Briefing

**3. Realización de presupuestos**

Introducción a los presupuestos

Diseño de modelos de negocio

**4. Propiedad intelectual**

Propiedad intelectual aplicada al diseño de producto, mobiliario y hábitat

Normativa y protección jurídica

Dibujos y modelos

Instrumentos jurídicos de protección

Protección de signos distintivos y denominación geográfica

Protección de las creaciones de forma

**5. Creación de sociedades y empresas**

Lean Startup

**6. Organización y gestión de recursos**

Introducción al emprendimiento e innovación

## 2.4. Actividades dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Propiedad intelectual. Patentes y marcas*: Los alumnos, de manera individual, investigarán, idearán y crearán un producto relacionado con el mobiliario o hábitat donde posteriormente realizarán una simulación basada en la propiedad industrial según los criterios establecidos por la Oficina Española de Patentes y Marcas.

Actividad Dirigida (AD2): *Análisis y desarrollo de un modelo de negocio*: Los alumnos de manera individual, idearán y crearán un modelo de negocio con espíritu emprendedor, basándose en un proyecto ya existente y aplicando los distintos contenidos y parámetros aprendidos en la asignatura.

## 2.5. Actividades formativas

### Modalidad presencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	30	100%
Tutorías	15	20%
Estudio individual	50	0%
Actividades de evaluación	5	100%

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Entrega final	40%
Examen parcial	20%
Examen final	40%

#### Convocatoria extraordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Entrega final	40%
Examen final	60%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos, imágenes o cualquier tipo de medio, de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará falta grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

Aaker, D. (2001). *Construir marcas poderosas*. Madrid: Gestión.

Bellut, S. (2004). *Estimar el coste de un proyecto*. AENOR.

BOE. (2 de Julio de 2010). Ley de sociedades de capital. RD legislativo 1/2010, de 2 de julio Ley de sociedades de capital.

Chan, K., & Mauborgne, R. (2008). *La estrategia del océano azul: cómo crear en el mercado espacios no disputados en los que la competencia sea irrelevante*. Barcelona: Verticales de bolsillo.

Escudero, J., & Serrano, P. (2007). *Diseño, desarrollo e innovaciones del currículo*. Madrid: Síntesis.

González, H. (2006). *El presupuesto y su control en un proyecto*. ECOE.

Johnson, G., Scholes, K., & Whittington, R. (2010). *Fundamentos de estrategia*. Pearson.

Lock, D. (1990). *Gestión de proyectos: planificación, presupuesto, control y evaluación de proyectos*. Paraninfo.

López, F., & De Luna Butz, W. (2002). *Finanzas corporativas en la practica*. Mc Graw-Hill.

Manzanera, A. (2013). *Finanzas para emprendedores: Todo lo que necesitas saber para encontrar financiación y convertir tu idea en negocio*. Deusto.

Martín, J. (s.f.). *Smart Money: Consejos para conseguir financiación de forma inteligente para tu empresa*.

Myers, S., & Brealey, R. (1998). *Fundamentos de financiación empresarial*. Mc Graw-Hill.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Generación de modelos de negocio: Un manual para visionarios, revolucionarios y retadores*. Barcelona: Deusto.

Trias de Bes, F. (2007). *El libro negro del emprendedor: No digas que nunca te lo advirtieron*. Empresa Activa.

Otros recursos

Emprendedores. (27 de 10 de 2017). *Revista On-Line Emprendedores*. Obtenido de <http://www.emprendedores.es/>

Molina, P. (27 de 10 de 2017). *Aquellas palabras azules*. Obtenido de <http://blog.hola.com/elprimermarcapaginas/>