

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Diseño Estratégico

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Interiores

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Asignatura: Diseño Estratégico

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctico
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Interiores
Materia	Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores
Periodo de impartición	5º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento de didáctica especialidad interiores
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Amann Vargas, Beatriz Isabel	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Amann Vargas, Beatriz Isabel		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Competencias generales

CG21 Dominar la metodología de investigación.

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Competencias específicas

CEI3 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

CEI12 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

CEI15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de identificar tanto oportunidades como retos de negocio sobre los que tenga sentido trabajar/diseñar. Éstos deberán dar respuesta a problemas reales y tener un claro sentido estratégico.
- Ser capaz de integrar el pensamiento de diseño estratégico en los proyectos.
- Identificar nuevas metodologías que favorecen la innovación a través del uso del diseño.
- Identificar los factores que inciden en la experiencia de usuario.
- Ser capaz de detectar las oportunidades que marcan la innovación y la propuesta de valor de un proyecto de diseño.
- Poder experimentar distintas técnicas y herramientas de diseño estratégico: entrevistas para el levantamiento de mapas de empatía, mesas de debate, safari, shadowing, desk research, etc.
- Ser capaz de utilizar los códigos del diseño estratégico y desarrollar documentos de presentación: brújula de diseño, escenario, mapa de stakeholders y empatía, Customer Journey, Requirement Canvas, Benchmark, moodboard inspiración, Value Proposition Canvas, Impact Manifiesto.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Introduction ¿QUÉ ES EL DISEÑO ESTRATÉGICO?	Tema 1. Introducción al diseño estratégico ¿Qué es el diseño estratégico? ¿Cómo y por qué ha cobrado valor esta disciplina en los últimos años? Metodología y mindset de Design Thinking Design Thinking Cases
	Tema 2: Entendimiento y Definición del problema Evolución del diseño desde el producto a la experiencia Planteamiento del reto
II. Empatizar ENTENDER EL USUARIO Y EL CONTEXTO DEL PROBLEMA	Tema 3. Research Plan Investigación centrada en personas Técnicas de investigación (entrevistas en profundidad, observación, diarios de uso, inmersión) Mapa de hipótesis Preparando el plan y los materiales de investigación
	Tema 4. Trabajo de campo Apoyo en el trabajo de campo Actividad de investigación

	<p>Tema 5. Recolección de información</p> <p>Data Dumping</p> <p>Mapas visuales para el análisis de la información y la identificación de insights: Affinity clustering, journey map, 2x2, diagrama de Venn...</p>
<p>III. Definir. DEFINICIÓN DE OPORTUNIDADES</p>	<p>Tema 6. Síntesis y reformulación del reto</p> <p>Proceso de síntesis para la definición de áreas de oportunidad</p> <p>Fichas de aprendizajes: Insights</p> <p>Personas y POV</p> <p>Preguntas HMW</p>
	<p>Tema 7. Resultados de la investigación</p> <p>Presentación de resultados de la investigación</p>
<p>IV. Idear IDEACIÓN DE SOLUCIONES</p>	<p>Tema 8. Divergencia de soluciones</p> <p>Co-creación y diseño participativo en los procesos de Design Thinking</p> <p>Técnicas de generación de ideas (freestorming, crazy 8, trigger cards, ideation matrix, SCAMPER, Round Robin...)</p>
	<p>Tema 9. Creación de conceptos</p> <p>Cómo transformar una idea en un concepto</p> <p>Principios de diseño</p> <p>Técnicas de evaluación de ideas y conceptos (clustering, dot voting, 2x2)</p>
<p>V. Prototipar. PROTOTIPADO DE SOLUCIONES</p>	<p>Sesión 10. Prototipado de experiencias</p> <p>Introducción al prototipado y testeo de soluciones</p> <p>Técnicas de prototipado de experiencias (storyboard, journey map)</p>
	<p>Sesión 11. Prototipado de puntos de contacto</p> <p>Técnicas de prototipado rápido de puntos de contacto físicos y digitales de la experiencia</p>

VI. Implementar PROTOTIPADO DE SOLUCIONES	Tema 12. Testeo de soluciones Proceso de de testeo y evolución de soluciones (prototipos de baja fidelidad, piloto, MVP) Mapa de hipótesis Plan de experimentos
	Tema 13. Implementación de conceptos de servicio/experiencia Business Model Canvas Prototipo de alta fidelidad MVP
VII. Launch PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	Tema 14. Storytelling y presentación de soluciones Value Proposition What/how/why Impact Manifiesto y Principios de diseño
	Tema 15. Presentación de proyecto Presentación final de proyectos
	Tema 16. Feedback de proyecto Feedback y entrega de notas

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	12 horas
Actividades prácticas	14 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	14 horas
Horas de trabajo del estudiante	11 horas
Preparación prácticas	26 horas
Realización de pruebas	11 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utilizarán varios modelos formativos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's.• Presentaciones de casos/trabajos por los estudiantes.• Ejercicios prácticos, individual y por grupos – en clase y fuera de ella. <p>Durante la clase magistral se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.</p> <p>En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p>
Actividades prácticas	<p>Las actividades prácticas serán de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Caso: presentación de casos por el profesor para potencial conceptualización de contenidos. En estos casos se analizan casos referenciales que podemos encontrar en la fase de investigación estratégica de un proyecto de diseño (tanto de éxito como de fracaso).• Aprendizaje basado en proyectos: situaciones en las que el alumno, en grupo y/o individual, debe explorar y trabajar un problema práctico aplicando conocimientos interdisciplinares. En este caso, cada grupo debe aplicar la metodología de diseño estratégico a un reto de diseño propuesto y desarrollar todas las técnicas y documentos tratados en las actividades teóricas. <p>Presentación de proyectos: exposición del proyecto asignado a un estudiante y/o grupo de estudiantes.</p>

<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Se programan las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vídeos formativos 2. Lecturas complementarias 3. Aplicación de técnicas <p>Se programa el desarrollo real de las diferentes técnicas a aplicar para la realización de los proyectos propuestos (entrevistas, safaris, mesas de debate, etc).</p> <p>Taller de design: periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los conceptos y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.</p>
--	---

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Presentación de metodologías/técnicas seleccionadas por los alumnos.</p> <p>Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.</p> <p>Se evaluará continuamente al alumno a través de preguntas en clase y su participación en actividades.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Se planteará el desarrollo de entregables parciales y final del proyecto propuesto, de desarrollo grupal y/o individual, en relación a los contenidos del curso aplicando la metodología de diseño estratégico a un reto propuesto.</p> <p>Se evaluarán las actividades propuestas fuera de la clase (entrevistas y recogida de información relevante para el diseño de soluciones más acercado a las necesidades reales de las personas).</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Se planteará la asistencia a actividades organizadas.</p> <p>Se planteará la asistencia y participación en el taller de design.</p>

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Ser capaz de integrar el pensamiento de diseño estratégico en los proyectos.
- Identificar nuevas metodologías que favorecen la innovación en el diseño.
- Identificar los factores que inciden en la experiencia de usuario.
- Ser capaz de detectar las oportunidades que marcan la innovación y la propuesta de valor de un proyecto de diseño.
- Poder experimentar distintas técnicas de diseño estratégico: mapas de empatía, mesas de debate, safari, shadowing, desk research, etc.
- Ser capaz de utilizar los códigos del diseño estratégico y desarrollar documentos de presentación: brújula de diseño, escenario, mapa de stakeholders y empatía, Customer Journey, Requirement Canvas, Benchmark, moodboard inspiración, Value Proposition Canvas.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Participación activa en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	Presentación y análisis de casos. Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los entregables y proyecto final propuestos relacionados con los contenidos del curso:

	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del alumno a lo largo del semestre. • Evaluación de la práctica realizada. • Evaluación de las conclusiones o trabajos presentados. • Evaluación de la calidad en la comunicación de los documentos solicitados. • Evaluación de la interacción durante el trabajo en grupo.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia a las actividades organizadas. Asistencia y participación en el taller de design.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación se definirá durante el curso (en caso de ser necesario).
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de entregables según metodología de diseño estratégico	40%
Realización, presentación y entrega de proyecto final según metodología de diseño estratégico	50%
Participación en sesiones críticas y actividades organizadas: taller, correcciones, debates.	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto final de curso según metodología de diseño estratégico	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto final de curso según metodología de diseño estratégico	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
Sesión 1	TEMA 1: Introducción al diseño estratégico			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección Introducción al Diseño estratégico: ¿Qué es el Diseño Estratégico?	1 horas	1 hora
	Clases prácticas	Trabajo práctico. Dinámica de clase: Comprensión rápida de la metodología: <i>DT Fast-forward</i>	1,5 horas	2 horas

TEMA 2: Entendimiento y Definición del problema				
Sesión 2	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (entendimiento y definición del problema). <ul style="list-style-type: none"> • Evolución del diseño desde el producto a la experiencia • Planteamiento del reto 	1 hora	1 horas
	Actividades prácticas	Dinámica en clase: Mapa de <i>Stakeholder</i>	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo realizado en clase	0,5 horas	

TEMA 3: Research Plan				
Sesión 3	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección ("Research Plan"). <ul style="list-style-type: none"> • Investigación centrada en personas • Técnicas de investigación (entrevistas, observación, diario de uso, inmersión.) • Mapa de Hipótesis • Preparación Plan de investigación. 	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Dinámica en clase: Research Plan	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión hipótesis seleccionadas para test.	0,5 horas	1 hora

TEMA 4: Trabajo de campo				
Sesión 4	Actividades prácticas	Desarrollo del Trabajo de campo y la investigación	2,5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	

TEMA 5: Recolección de información				
Sesión 5	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Recolección de información). El docente ofrecerá una revisión de las herramientas con las que destapar los mejores insights con los que trabajar.	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión y preentrega del Mapa Visual	1,5 hora	2 horas

TEMA 6: Síntesis y reformulación del reto				
Sesión 6	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Síntesis y reformulación del reto). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Proceso de síntesis para la definición de áreas de oportunidad <ul style="list-style-type: none"> • Fichas de aprendizajes: Insights • Personas y POV • Preguntas HMW 	1 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Dinámica de clase para la puesta en marcha de esta fase de la metodología	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de design. 	2 horas	

TEMA 7: Resultados de la investigación.				
Sesión 7	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Presentación de los resultados de la investigación	2,5 hora	3 horas

TEMA 8: Divergencia de soluciones				
Sesión 8	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Divergencia de soluciones). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Co-creación y diseño participativo en los procesos de Design Thinking • Técnicas de generación de ideas (freestorming, crazy 8, trigger cards, ideation matrix, SCAMPER, Round Robin...) 	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Dinámica de clase para la puesta en marcha de esta fase de la metodología	1 hora	2 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajos/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 9: Creación de conceptos			
Sesión 9	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (ideación de soluciones). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Cómo transformar una idea en un concepto • Principios de diseño • Técnicas de evaluación de ideas y conceptos (clustering, dot voting, 2x2) 	1 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Dinámica de clase: Póster de concepto y póster concepto final	1,5 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	

	TEMA 10: Prototipado de experiencias			
Sesión 10	Actividades Teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (prototipado de experiencias). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión. <ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • journey map 	1 hora	3 horas
	Actividades Prácticas	Realización de un Journey Map	1 hora	
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0.5 horas	

	Tema 11: Prototipado de puntos de contacto			
Sesión 11	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Prototipado). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de prototipado rápido de puntos de contacto físicos y digitales de la experiencia 	0.5 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Dinámica Fotos de los prototipos	1.5 hora	2 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajos/proyecto	0,5 horas	

	Tema 12: Testeo de soluciones			
Sesión 12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Testeo de soluciones). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión. prototipos de baja fidelidad, piloto, MVP, mapa de hipótesis, plan de experimentos.)	0,5 horas	
	Actividades prácticas	Dinámicas de puesta en práctica de las diferentes herramientas presentadas en clase Actividad: Plan de experimentos	1,5 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajos/proyecto	0,5 hora	1 hora

	TEMA 13: Implementación de conceptos de servicio/experiencia			
Sesión 13	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (implementación de conceptos y servicio/experiencia). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión. <ul style="list-style-type: none"> • Business model canvas • prototipado de alta fidelidad MVP 	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	Revisión documentos desarrollados durante el curso	1,5 hora	2 horas

	TEMA 14: Storytelling y presentación de soluciones			
Sesión 14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Storytelling y presentación de soluciones). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Value proposition • What/ how/why • Impact manifiesto y principios de diseño 	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	

	Evaluación	Preentrega y corrección trabajos prácticos/proyecto	1,5 horas	5 horas
--	------------	---	-----------	---------

Sesión 15	Presentación de Proyecto			
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA. Presentación final de proyecto. EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Presentación del proyecto del curso y prueba específica de esta convocatoria.	2,5 horas	3 horas

Sesión 16	Presentación de Proyectos I			
	Evaluación	Revisión y evaluación de los trabajos de los alumnos, entrega de notas.	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Todo el material didáctico estará disponible en la plataforma virtual

11.1. Bibliografía general

Título	This is Service Design Thinking
Autor	VV.AA.
Editorial	BIS

Título	Strategic Design Book: Eight Essential Practices
Autor	David Holston
Editorial	How Books

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Design Thinking. Integrating Innovation, Customer Experience and Brand Value
Autor	Thomas Lockwood
Editorial	Thomas Lockwood

Título	Design Thinking. Methodology Book
Autor	Emrah Yayici
Editorial	ArtBizTech

Título	101 Design Methods
Autor	Vijay Kumar
Editorial	Paperback

11.3. Direcciones web de interés

www.servicedesigntools.org
https://www.service-design-network.org/chapters/sdn-spain
http://strategicdesignbook.com/
https://soulsight.es/
https://www.fjordnet.com/
https://opinno.com/
https://www.designit.com/

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Documental	http://www.designthenewbusiness.com
	Papel A1, post it, rotuladores de color, tijeras, celo