Curso 2026-27

Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

La gestión desde el Diseño

Máster Oficial en
Facilitación del Aprendizaje y Estrategias del Diseño

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026

Máster Oficial en Facilitación del Aprendizaje y Estrategias del Diseño
Asignatura: La gestión desde el Diseño

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Interiores
Materia	Estrategia y gestión mediante el diseño
Periodo de impartición	2º trimestre
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**
Ocaña Talavera, Marcos	Campus Virtual

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

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**	**Grupos**
Ocaña Talavera, Marcos	Campus Virtual	Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
GT02 Profundizar en el desarrollo de las capacidades innovadoras, creativas, metodológicas y conceptuales del ámbito del diseño con el fin de trasladarlas a otras realidades.
GT04 Revisar, analizar y proponer nuevos enfoques y herramientas metodológicas, pedagógicas y de investigación para abordar proyectos de diseño de forma innovadora y experimental.
GT06 Crear una red de profesionales a nivel nacional e internacional que fomente el conocimiento, la investigación, los proyectos y las nuevas profesiones que demanda el mercado.

Competencias generales
CB01 Reconocer 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 y profesional.
CB02 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.
CB03 Ser 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.
CB04 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.
CB7 Desarrollar la capacidad de localizar, jerarquizar y sintetizar información de referencia de la cultura, la historia del diseño y de la tecnología, economía, sociología y otras disciplinas relacionadas con los estudios en diseño.
CB12 Adquirir los conocimientos metodológicos y técnicos del diseño y la creatividad como herramienta y estrategia para escenarios de aprendizaje profesional y académico.

Competencias específicas
E01 Comprender y utilizar la capacidad de significación de las metodologías en diseño.
E02 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
E05 Ser capaces de generar soluciones en forma de experiencias que combinen identidad, innovación, estrategia y calidad.
E06 Fomentar la elección de los caminos menos transitados por las metodologías en diseño que permitan explorar nuevos formatos, innovar y generar experiencias.
E09 Ser capaces de aplicar los principios del Diseño a procesos de innovación.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Proveer al estudiante de herramientas conceptuales y metodológicas para el análisis y desarrollo de modelos estratégicos para la creación y gestión de la relación entre las personas y el mundo artificial a través del diseño
- Desarrollar actitudes de liderazgo, gestión y emprendimiento en los alumnos.
- Dotar al alumno de habilidades de comunicación y persuasión alrededor del valor

transformador y estratégico del Diseño.

- Generar maestría en la gestión de procesos a través de la práctica
- Entender las claves del éxito en el diseño en sus dimensiones funcionales, emocionales y éticas.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
	Tema 1. VISIÓN DESDE LA GESTIÓN DE PROYECTOS - Acercamiento comercial - Identificación de aporte de valor a cliente
	Tema 2. INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE PROYECTOS - Conceptualización de propuestas comerciales - Metodologías aplicadas a tipologías de proyectos - Planificación y presupuestación de proyectos - Configuración de equipos multidisciplinares - Actividad de ejecución de propuesta comercial
	Tema 3. GESTIÓN DE PROYECTOS ÁGILES - Manifiesto Agile y principios básicos - Modelo de Proyecto y Procesos Ágiles - Modelos de Desarrollo Ágil de Producto - Metodologías Discovery Delivery - Mapa de metodologías ágiles de desarrollo
	Tema 4. DESARROLLO DE PROYECTOS DE GESTIÓN DE DISEÑO – enfoque metodológico - Fase de investigación: etapas, objetivos y entregables - Fase de conceptualización: etapas, objetivos y entregables - Fase de prototipado y testeo: etapas, objetivos y entregables - Actividad de definición de actividades y entregables para proyecto de diseño
	Tema 5. IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS - Metodología Scrum para la gestión de proyectos Agile - Introducción a la metodología - Roles, artefactos y herramientas - Otras metodologías para la gestión y planificación de proyectos - Actividad: Preparación de backlog de proyecto y definición de Sprint de trabajo - Simulación de planificación y gestión de proyectos

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	40 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	20 horas
Horas de trabajo del estudiante	40 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	**100 horas**

8. METODOLOGÍA

Actividades teórico-prácticas	La asignatura se realizará a través de sesiones teórico-prácticas en las que se combinarán explicaciones teóricas, con preguntas abiertas/de debate y dinámicas en equipo en las que pondrán en práctica los conocimientos vistos en la teoría. Se reservará un espacio de tiempo en las sesiones, para presentar el avance del trabajo grupal realizado paralelamente al desarrollo de las sesiones. El objetivo de este espacio es resolver posibles dudas y compartir el feedback entre los alumnos. Se propiciarán casos prácticos, tras cada bloque temático, que inviten a la reflexión personal y a la elaboración de conclusiones, favoreciendo un aprendizaje funcional, que posibilite aplicaciones de los conocimientos adquiridos. El estudiante, con la tutela del docente, trabajará la elaboración del proyecto final que será el resultado de la asignatura. Las clases teórico-prácticas serán clases magistrales/participativas acompañadas de un ejercicio práctico que ayuden y permitan asentar y comprobar el conocimiento y contenido planteado. Se podrá desarrollar en grupo o de forma individual.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	4h: Scouting de tendencias tecnológicas, modelos de negocio, metodologías y modelos de gestión 8h: Visita a consultoras/ estudios de diseño de diferentes tamaños que lleven a cabo proyectos de diseño estratégico y compartan con los alumnos algunos de los proyectos en los que han tomado parte, así como sus instalaciones. - Ejemplos: Opinno, Garaje de Ideas, Propella Fjord, etc. (*Nota: la elección dependerá de su disponibilidad y de la diferenciación entre tipologías de compañías para abarcar una visita global) 8h: Asistencia a un evento de un día o a dos de medio día en los que se traten temas relacionados con el diseño estratégico Ejemplo Madrid Design Festival, BBVA Design Wednesdays, Service Design Days, etc. (*Nota: la elección de estos eventos dependerá de las fech en las que se imparta la asignatura y la disponibilidad de los alumnos)

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará al estudiante en función del grado, adquisición y consolidación de las competencias de esta materia.

- Capacidad de análisis del contexto económico y empresarial.
- Liderazgo en procesos complejos de diseño.
- Liderazgo en procesos de colaboración y trabajo en equipo.
- Proactividad, participación y pensamiento crítico.

Trabajo individual o grupal (uno)

- A lo largo del desarrollo de la asignatura, los alumnos desarrollarán un proyecto ágil de gestión de diseño
- Los alumnos deberán presentar una propuesta de proyecto ágil de gestión desde la conceptualización metodológica hasta la planificación
- A lo largo del desarrollo de la asignatura los alumnos deberán desarrollar el proyecto pasando por cada una de las fases planificadas poniendo en práctica las herramientas y ejecutando los entregables comprometidos
- Se deberá realizar una presentación y entrega un informe que incluya el resultado del proyecto en cada fase

Presentación de avances (dos)

Evaluación grupal de 0-10 de las presentaciones realizadas en clase en relación al avance del proyecto

Participación en clase

Evaluación individual de 0-10 de la participación en las clases

9.1. 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 del 80%.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, para ello presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.1.1 y 9.1.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en el apartado 9.1.3 de esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.1.1, 9.1.2 y 9.1.3.

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

Instrumentos	Ponderación
Trabajo individual: dossier y defensa individual	40%
Examen individual tipo test	40%
Participación y actividades formativas autónomas	20%
Total	**100%**

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

Instrumentos	Ponderación
Entrega y defensa del dossier individual de la asignatura	60%
Prueba específica sobre los contenidos de la asignatura	40%
Total	**100%**

9.1.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Entrega y defensa del dossier individual de la asignatura	60%
Prueba específica sobre los contenidos de la asignatura	40%
Total	**100%**

9.1.4. 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 1	**Tema 1. Introducción a la gestión de proyectos, productos y operaciones de diseño** ***Miércoles 2 de diciembre · 17:30–19:30***		
	Actividades teóricas	**Qué es un proyecto y qué elementos lo componen. Tipologías de proyectos de diseño. Diferencias entre proyecto y producto. Evolución hacia equipos especializados, multidisciplinares y distribuidos. Relación entre diseño, negocio, tecnología y usuarios. Introducción al concepto de líder de diseño mediante las dimensiones personas, procesos, herramientas y cultura. Perfiles implicados en la gestión de proyectos y productos.**	**0,75 horas**
	Actividades prácticas	Exposición dialogada apoyada en ejemplos de branding, servicios, espacios y productos digitales. Clasificación colectiva de iniciativas como proyecto o producto y análisis de los perfiles que intervienen. Presentación del trabajo individual de la asignatura, de sus fases y de sus entregables parciales.	**1 hora**
	Evaluación	Participación argumentada en el análisis de casos y entrega individual de una primera relación de temáticas posibles.	**0,25 horas**

Sesión 2	**Tema 1. Necesidad, problema, oportunidad y contexto organizativo** ***Miércoles 9 de diciembre · 17:30–19:30***		
	Actividades teóricas	**Diferencia entre temática, necesidad, problema, oportunidad y solución. Valor funcional, emocional, económico y estratégico. Objetivos de negocio y necesidades de usuario. Tipos de organizaciones y condicionantes. Introducción a la madurez del diseño: relevancia, capacidades, procesos y autonomía.**	**0,75 horas**
	Actividades prácticas	**Análisis comparado de una misma oportunidad en una startup, una pyme, una consultora y una gran organización. Debate sobre cómo el contexto condiciona la solución y su implementación.**	**1 hora**
	Evaluación	**Validación de la temática del proyecto por el profesor y feedback inicial sobre su alcance.**	**0,25 horas**

Sesión 3	Tema 1. Descubrimiento del cliente: reunión, briefing, brief y contrabrief *Miércoles 16 de diciembre · 17:30–19:30*		
	Actividades teóricas	Preparación de la primera reunión y enfoque comercial consultivo. Preguntas sobre contexto, problema, objetivos, usuarios, antecedentes, presupuesto, plazos, restricciones, decisores y criterios de éxito. Escucha activa, repreguntas y señales de alerta. Stakeholders e influencia. Diferencias entre briefing, brief y contrabrief. Tipos de brief y detección de vacíos, contradicciones y peticiones inviables.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Simulación de una reunión entre cliente y equipo consultor. Análisis guiado de ejemplos de briefing, brief y contrabrief. Puesta en común de preguntas útiles y errores frecuentes.	1 hora
	Evaluación	Observación de la simulación, revisión del mapa de actores y feedback formativo sobre brief y contrabrief.	0,25 horas

Sesión 4	Tema 2. Tipos, estructura y defensa de propuestas *Lunes 11 de enero · 19:30–21:30*		
	Actividades teóricas	RFI, RFP, concurso, propuesta solicitada, independiente y proactiva. Lectura de requisitos y criterios de evaluación. Estructura de una propuesta: resumen ejecutivo, entendimiento, objetivos, alcance, metodología, fases, actividades, entregables, equipo, planificación, presupuesto, supuestos y exclusiones. Presentación y defensa.	0,5 horas
	Actividades prácticas	Exposición con ejemplos de oportunidades comerciales y análisis crítico de estructuras de propuesta. Práctica breve de presentación ejecutiva.	1 hora
	Evaluación	Hito 1: revisión de oportunidad, contexto, brief, contrabrief y planteamiento inicial de la propuesta.	0,5 horas

Sesión 5	Tema 2. Estimación, presupuesto y rentabilidad *Miércoles 13 de enero · 17:30–19:30*		
	Actividades teóricas	Métodos de estimación. Plantilla por fases, tareas y perfiles. Horas, jornadas, dedicación, seniority y tarifas. Costes internos, materiales, licencias, proveedores y desplazamientos. Contingencias, margen e impuestos. Precio fijo, bolsa de horas y time & materials. Escenarios y supuestos económicos.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Explicación mediante un presupuesto progresivo y resolución colectiva de un caso con cambios de alcance, licencias y proveedores.	1 hora
	Evaluación	Revisión de coherencia entre alcance, esfuerzo, perfiles, precio y margen.	0,25 horas

Sesión 6	Tema 2. “Troceemos el elefante”: arquitectura del proyecto y diseño del proceso *Lunes 18 de enero · 19:30–21:30*		
	Actividades teóricas	Fases, actividades, tareas, subtareas, hitos y entregables. Work Breakdown Structure. Dependencias y criterios de finalización. Diseño del proceso: análisis de necesidades, benchmarking, definición de fases, recursos, herramientas, gobernanza, validación, implantación y monitorización.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Demostración paso a paso de la descomposición de un proyecto complejo y taller guiado para convertir resultados generales en unidades estimables y asignables.	1 hora
	Evaluación	Revisión de cobertura, granularidad, dependencias y criterios de finalización.	0,25 horas

Sesión 7	Tema 2. Planificación temporal y diagramas de Gantt *Miércoles 20 de enero · 17:30–19:30*		
	Actividades teóricas	Diferencia entre esfuerzo y duración. Secuencias, trabajo paralelo, dependencias, responsables, disponibilidad, aprobaciones, hitos, ruta crítica y buffers. Capacidad del equipo. Creación, lectura, seguimiento y actualización del Gantt.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Construcción guiada de un Gantt a partir de la WBS. Simulación de retrasos, ausencias y aprobaciones que obligan a recalcular el plan.	1 hora
	Evaluación	Revisión de dependencias, hitos, ruta crítica, capacidad y respuesta ante cambios.	0,25 horas

Sesión 8	Tema 2. Cultura organizativa, cultura de diseño y cultura del equipo *Lunes 25 de enero · 19:30–21:30*		
	Actividades teóricas	Concepto de cultura y efectos sobre el trabajo. Diferencias entre cultura corporativa, cultura de diseño y cultura del equipo. Cultura visible e invisible. Propósito, valores, principios, comportamientos y normas. Autonomía, seguridad psicológica, colaboración, comunicación, feedback, gestión del error, aprendizaje y conflicto. Adaptación de la cultura al contexto.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Análisis de situaciones en las que los valores declarados contradicen los comportamientos reales. Diagnóstico guiado de diferentes tipos de cultura.	1 hora
	Evaluación	Revisión de la coherencia entre cultura deseada, comportamientos observables y contexto del proyecto.	0,25 horas

Sesión 9	**Tema 2. Creación del equipo y ciclo de vida de las personas** ***Miércoles 27 de enero · 17:30–19:30***		
	Actividades teóricas	Modelos organizativos centralizado, distribuido, embebido e híbrido. Perfiles de diseño, investigación, producto, contenido, negocio, tecnología, calidad, soporte y gestión. Competencias técnicas y transversales. Skills matrix, seniority, autonomía, dedicación y coste. Necesidad, reclutamiento, entrevistas, contratación, onboarding, crecimiento, sustituciones y offboarding. Matriz RACI.	0,5 horas
	Actividades prácticas	Análisis de composiciones de equipo y simulación de reclutamiento. Debate sobre equipo ideal frente a equipo mínimo viable y continuidad ante la salida de un perfil clave.	1 hora
	Evaluación	Hito 2: revisión conjunta de propuesta, presupuesto, planificación, cultura y equipo.	0,5 horas

Sesión 10	**Tema 3. Introducción a Agile** ***Lunes 1 de febrero · 19:30–21:30***		
	Actividades teóricas	Manifiesto y principios Agile. Trabajo iterativo e incremental. Aprendizaje, adaptación y entrega frecuente. Diferencia entre agilidad, velocidad e improvisación. Planificación adaptativa y cultura de experimentación y mejora continua.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Comparación entre un plan predictivo y otro iterativo mediante un caso común. Debate sobre cuándo la incertidumbre exige aprendizaje y cuándo exige control.	1 hora
	Evaluación	Evaluación formativa de la argumentación y de la coherencia entre incertidumbre y planificación.	0,25 horas

Sesión 11	Tema 3. Mapa y elección de metodologías *Miércoles 3 de febrero · 17:30–19:30*		
	Actividades teóricas	Enfoque predictivo, Design Thinking, Double Diamond, Lean UX, Scrum, Kanban y modelos híbridos. Elección según incertidumbre, madurez organizativa, regulación, equipo, presupuesto, plazos y dependencia tecnológica. Adaptación de las metodologías al contexto.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Mapa comparado de metodologías y resolución de casos en los que los estudiantes deben seleccionar, combinar y descartar enfoques.	1 hora
	Evaluación	Revisión de la adecuación metodológica al contexto, la madurez y los objetivos.	0,25 horas

Sesión 12	Tema 3. Discovery y Delivery *Viernes 5 de febrero · 19:30–21:30*		
	Actividades teóricas	Exploración del problema, hipótesis, experimentación y reducción de incertidumbre. Construcción, implantación y puesta en funcionamiento. Discovery continuo. Relación entre diseño, producto, tecnología y negocio. Conexión con ResearchOps, DesignOps, ProductOps y DevOps.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Clasificación colectiva de actividades entre Discovery y Delivery y análisis de los riesgos de construir sin evidencia o investigar sin decidir.	1 hora
	Evaluación	Revisión del flujo y de los puntos de decisión que conectan aprendizaje e implementación.	0,25 horas

Sesión 13	**Tema 4. Planificación y realización de la investigación** ***Lunes 8 de febrero · 19:30–21:30***		
	Actividades teóricas	Objetivos y preguntas de investigación. Desk research, entrevistas, encuestas, observación y análisis de soluciones existentes. Selección y reclutamiento de participantes. Ética, recursos, calendario, análisis y síntesis. Actualización del ecosistema de stakeholders.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Exposición de métodos y taller aplicado para seleccionar técnicas en función de las preguntas. Revisión crítica de preguntas sesgadas y muestras inadecuadas.	1 hora
	Evaluación	Revisión del rigor, trazabilidad y relación entre preguntas, técnicas, evidencias y conclusiones.	0,25 horas

Sesión 14	**Tema 4. Definición del problema, ideación y toma de decisiones** ***Miércoles 10 de febrero · 17:30–19:30***		
	Actividades teóricas	Síntesis de evidencias y formulación del reto. Generación de alternativas. Divergencia y convergencia. Criterios de selección: valor, impacto, viabilidad, esfuerzo y riesgo. Priorización, propuesta de valor y registro de decisiones.	0,5 horas
	Actividades prácticas	Taller de ideación seguido de convergencia mediante criterios explícitos. Comparación entre preferencias personales y decisiones fundamentadas.	1 hora
	Evaluación	Hito 3: revisión de investigación, ecosistema, hallazgos, problema, alternativas y concepto.	0,5 horas

Sesión 15	Tema 4. Prototipado, crítica y testeo *Viernes 12 de febrero · 19:30–21:30*		
	Actividades teóricas	Prototipos de baja, media y alta fidelidad. Objetivos e hipótesis de validación. Diferencia entre design critique y test con usuarios. Guion, tareas, participantes, observación, evidencias, conclusiones e iteraciones. Comunicación constructiva del feedback.	0,75 horas
	Actividades prácticas	Demostración de niveles de fidelidad y realización de una crítica estructurada. Simulación de test y análisis de la diferencia entre opinión y evidencia.	1 hora
	Evaluación	Valoración de la adecuación del prototipo, la calidad de la prueba y la trazabilidad de las decisiones.	0,25 horas

Sesión 16	Tema 4. MVP y preparación de la implementación *Lunes 15 de febrero · 19:30–21:30*		
	Actividades teóricas	Alcance de la primera versión. Priorización, historias de usuario, requisitos, criterios de aceptación, backlog, documentación, handoff y plan de piloto. Equilibrio entre valor, viabilidad y calidad.	0,5 horas
	Actividades prácticas	Análisis de falsos MVP y taller para reducir una solución sin eliminar su propuesta de valor. Conversión de necesidades en requisitos verificables.	1 hora
	Evaluación	Hito 4: revisión del prototipo validado, aprendizajes, iteraciones, MVP y backlog.	0,5 horas

Sesión 17	**Tema 5. Sistema operativo del equipo e implementación** ***Miércoles 17 de febrero · 17:30–19:30***		
	Actividades teóricas	**Scrum y Kanban aplicados al diseño. Backlog, sprint, planificación y seguimiento. Rituales: reunión de estado, daily, design critique, design review, demo, retrospectiva, comité y espacios de aprendizaje. Comunicación síncrona y asíncrona. Reglas de feedback y escalado de decisiones.**	**0,75 horas**
	Actividades prácticas	**Diseño colectivo de un sistema de rituales, diferenciando reuniones necesarias de reuniones sin propósito. Simulación de planificación, seguimiento y revisión de un sprint.**	**1 hora**
	Evaluación	**Evaluación de la coherencia entre rituales, participantes, frecuencia, decisiones y resultados.**	**0,25 horas**

Sesión 18	**Tema 5. Herramientas, gobernanza, calidad, riesgos y cambios** ***Viernes 19 de febrero · 19:30–21:30***		
	Actividades teóricas	**Mapa de herramientas para diseño, prototipado, comunicación, gestión, documentación, investigación, analítica, versionado y automatización. Criterios de selección e integración. Fuentes oficiales, convenciones de nombres, permisos y control de versiones. Propietarios, puntos de aprobación, registro de decisiones y trazabilidad. Riesgos, incidencias, desviaciones, cambios de alcance y calidad.**	**0,5 horas**
	Actividades prácticas	**Análisis de un ecosistema de herramientas fragmentado y simulación de un comité de cambio. Resolución de fallos, retrasos, peticiones nuevas y conflictos de versión.**	**1 hora**
	Evaluación	Examen individual tipo test de 30 minutos sobre todos los conocimientos y conceptos vistos en la asignatura hasta el momento.	0,5 horas

Sesión 19	**Tema 5. Lanzamiento, adopción, soporte, medición y evolución** ***Miércoles 24 de febrero · 17:30–19:30***		
	Actividades teóricas	**Entrega, despliegue, estabilización y operación. Mantenimiento preventivo, correctivo y evolutivo. Canales, responsables, prioridades, SLA y tiempos de respuesta. Documentación, formación, comunicación, transferencia y resistencia al cambio. Métricas de actividad, eficiencia, experiencia e impacto. Feedback, backlog evolutivo, escalabilidad, roadmap y presupuesto posterior.**	**0,75 horas**
	Actividades prácticas	**Análisis de un lanzamiento problemático y taller para construir un modelo de soporte. Clasificación de métricas y priorización de mejoras posteriores.**	**1 hora**
	Evaluación	**Revisión de la viabilidad operativa, los indicadores y la conexión entre evidencias y evolución.**	**0,25 horas**

Sesión 20	**Presentación y defensa integral del proyecto** ***Viernes 26 de febrero · 19:30–21:30***		
	Actividades teóricas	**Síntesis ejecutiva del recorrido completo: oportunidad, contexto, investigación, problema, alternativas, solución, propuesta de valor, organización, presupuesto, implementación, modelo operativo, lanzamiento, soporte y evolución. Comunicación de decisiones y respuesta a preguntas y objeciones.**	**0,25 horas**
	Actividades prácticas	Presentación individual ante un comité simulado, preguntas, objeciones, feedback y retrospectiva final de la asignatura.	**0,5 horas**
	Evaluación	Evaluación final del trabajo individual, la presentación, la argumentación, la coherencia metodológica y la capacidad de respuesta.	**1,25 horas**

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

11.1. Bibliografía general

Título	A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) and The Standard for Project Management (7.ª ed.)
Autor	Project Management Institute
Editorial	Project Management Institute, 2021

Título	Inspired: How to Create Tech Products Customers Love (2.ª ed.)
Autor	Marty Cagan
Editorial	Wiley, 2017

Título	Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams (3.ª ed.)
Autor	Jeff Gothelf y Josh Seiden
Editorial	O'Reilly Media, 2021

Título	This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World
Autor	Marc Stickdorn, Markus Edgar Hormess, Adam Lawrence y Jakob Schneider
Editorial	O'Reilly Media, 2018

Título	The Design of Business: Why Design Thinking Is the Next Competitive Advantage
Autor	Roger L. Martin
Editorial	Harvard Business Press, 2009

Título	Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want
Autor	Alexander Osterwalder, Yves Pigneur, Greg Bernarda y Alan Smith
Editorial	Wiley, 2014

Título	The Design of Everyday Things (edición revisada y ampliada)
Autor	Don Norman
Editorial	Basic Books, 2013

Título	Radical Focus: Achieving Your Most Important Goals with Objectives and Key Results (2.ª ed.)
Autor	Christina Wodtke
Editorial	Cucina Media, 2021

11.2. Bibliografía complementaria

Título	The Fearless Organization: Creating Psychological Safety in the Workplace for Learning, Innovation, and Growth
Autor	Amy C. Edmondson
Editorial	Wiley, 2018

Título	Design Handbook 3.0
Autor	mendesaltaren
Editorial	mendesaltaren, recurso digital en actualización continua

11.3. Direcciones web de interés

https://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html
https://scrumguides.org/
https://www.pmi.org/pmbok-guide-standards
https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/
https://www.designhandbook.com/es/
https://www.nngroup.com/articles/design-operations-101/
https://www.atlassian.com/agile
https://designbetterpodcast.com/p/designops-handbook