PROGRAMA DE CURSO		
CARRERA	Diseño Gráfico	CÓDIGO DGH 606
1. Nombre de la actividad curricular <i>SEMINARIO DE GESTIÓN II</i>		
Nombre de la actividad curricular en inglés <i>MANAGEMENT SEMINAR II</i>		
2. Palabras Clave Gestión, Liderazgo, Proyecto, Consultoría, Innovación.		
3. Unidad Académica <i>Escuela de Pregrado</i>		
4. Ámbito <i>GESTIÓN DE PROYECTOS</i> <i>LIDERAZGO</i> <i>CONSULTORÍA</i>		
5. Número de Créditos SCT - Chile 3	Horas directas (presencial)	Horas indirectas (no presencial)
	3	3
6. Requisitos	<i>DGH-506 Seminario de Gestión I / DGH506 Seminario de Gestión I),(DGP301 Taller de Diseño Gráfico III / DGP-301 Taller de Diseño Gráfico III),(DGT302 Tecnología Gráfica I / DGT-302 Tecnología Gráfica I),(DGT303 Multimedia I / DGT-303 Multimedia I),(DGT304 Lenguaje Audiovisual I / DGT-304 Lenguaje Audiovisual I),(DGH305 Psicología Social / DGH-305 Psicología Social),(DGH306 Semiótica de la Imagen I</i>	

	/ DGH-306 <i>Semiótica de la Imagen I</i>),(DGH307 <i>Marketing I</i> / DGH-307 <i>Marketing I</i>
<p>7. Propósito formativo</p>	<p><i>Este curso está orientado a revisar los aspectos más relevantes del proceso de creación y gestión de un proyecto de diseño en diversos contextos y ámbitos de desempeño e intervención profesional.</i></p> <p><i>Su énfasis metodológico está puesto en la investigación acción de las condiciones a la que se verá enfrentado el diseñador en su desempeño.</i></p> <p><i>Durante el desarrollo del programa se entrenarán las capacidades de Consultoría para el Diagnostico, Planificación, Dirección y Liderazgo de proyectos de Diseño</i></p>
<p>8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso</p>	<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Capacidad de trabajo en equipo</i> • <i>Capacidad de comunicación oral y escrita para la persuasión de audiencias.</i> <p>Subcompetencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Analiza y realiza un diagnóstico de contextos, identificando oportunidades de intervención desde la Consultoría de diseño, determinando el rol profesional más apropiado para cada situación.</i> • <i>Formula, administra y evalúa proyectos de Consultoría de Diseño en contextos diversos (Mercado Privado, Instituciones Públicas, Organizaciones Sociales, Organizaciones Políticas) y en ámbitos de desempeño profesional con distinto grado de complejidad y responsabilidad (Individual- emprendedor, Intraemprendedor -Corporativo, Consultor).</i> • <i>Respeto valores de las culturas y subculturas que interviene con sus proyectos.</i>

9. Resultados de Aprendizaje

- *Aplica metodologías de diagnóstico utilizando criterios pertinentes con el contexto específico.*
- *Utiliza plataformas de compras públicas y privadas para postular a proyectos en su ámbito de competencias*
- *Planifica intervenciones de Consultoría en Diseño que tengan por objetivo incidir estratégicamente en Organizaciones Comerciales, Sociales, Políticas o Culturales*
- *Implementa planes de acción en función de su impacto social, económico, cultural y medioambiental para el entorno*

10. Saberes fundamentales / Contenidos

1. Liderazgo y Gestión de proyectos

- *Lenguaje, Cuerpo y Emoción*
- *Liderazgo personal, estratégico y consultivo*
- *Problema técnico vs problema adaptativo*
- *Gestión de proyectos y Gestión del Cambio*

2. Creación y adjudicación de propuestas de consultoría

- *Inscripción y Utilización de Plataformas corporativas de Licitación y oferta de servicios, públicas y privadas.*
- *Proceso de preparación de propuestas*
- *Evaluación de bases y/o requerimientos.*
- *Análisis de factibilidad, económico-financiera, técnica, legal y política,*
- *Cálculo del precio de los servicios*
- *Estructuras de Formulación de Propuestas*
-

3. Presentación y venta de proyectos de consultoría

- *Estructura base y formatos de presentación de proyectos*
- *Tipos de presentación de proyectos.*
- *Argumentación y puesta en escena de la presentación del proyecto*
- *Manejo de objeciones.*
- *Cierre*
- *Construcción de Kick Off de consultoría.*

11. Metodología

Durante la ejecución del curso se utilizará una metodología activa centrada en el alumno, combinando clases expositivas con un taller de análisis de los proyectos . Lo anterior se complementa con lectura dirigida de los tópicos propios del desarrollo de proyectos

Metodologías específicas a utilizar en el curso:

- *Aprendizaje Basado en problemas*
- *Método por proyectos*

12. Evaluación

En cuanto a la evaluación sumativa del curso se realizarán:

- *2 Controles de lectura (20%)*
- *1 Certamen de Contenido (30%)*
- *2 Presentaciones de avance del Proyecto de Consultoría (20%)*
- *1 Certamen Final del Proyecto (30%)*

Tanto el Certamen de Contenido como el Certamen Final del Proyecto de Consultoría, se tomarán en las fechas establecidas por el calendario académico de evaluaciones de la Escuela.

13. Requisitos de aprobación

Deberá contemplarse una escala de evaluación desde el 1.0 al 7.0, con un décima.

14. Bibliografía obligatoria (no más de 5 textos)

- *El marketing de Servicios Profesionales, Kotler, Philip y Bloom, Paul N, Thomas, Hayes, Editorial Paidós,*
- *Benchmarking, Michael J. Spendolini, Editorial Norma,*
- *Ontología del lenguaje, Echeverría, Rafael, Editorial Dolmen,*

Bibliografía complementaria

- *Marketing social, Mendive, Daniel, Editorial 4 Vientos,*

Recursos web

- www.mercadopublico.cl