



**LCI**  
Barcelona

# Designing Entrepreneurship

## Del producto al negocio

Curso de profesionalización



# Designing Entrepreneurship Del producto al negocio

En un contexto marcado por el acceso al diseño digital, la impresión 3D, las redes sociales y una sociedad que requiere de diseño en todos los aspectos de su vida, los diseñadores se encuentran hoy en una posición de lujo para comercializar ellos mismos sus propios productos.

Sin embargo la puesta en venta de un producto no es suficiente para la creación de un negocio rentable y sostenible a largo plazo. Para ello se requieren un conocimiento profundo de las tendencias del mercado, la creación de un modelo que enfoque desde la propuesta de valor, los clientes objetivos y los procesos necesarios para satisfacerles, así como una visión de marca y una estrategia de marketing que posicionen la visión del creativo en el mercado.

Este curso conducirá al estudiante en un viaje que empezará desde la visión general de las tendencias

y detección de principales oportunidades en el mercado. Luego, seguirá por la creación de un modelo de negocio para la comercialización de productos de diseño y desembocará en los conocimientos de marketing y comunicación requeridos para capturar la atención de clientes y posicionar la marca en su imaginario. El viaje se hará a través de conceptualización y teoría, el análisis de casos prácticos y, además, se realizará un proyecto personal que se ejecutará a lo largo del curso.

Así, el estudiante saldrá preparado para convertir su creatividad en un negocio rentable y sostenible, siendo capaz de entender y llevar a cabo todos los procesos y operaciones necesarios para ello, desde el proceso de ideación y creatividad hasta la venta del producto, pasando por la fabricación, distribución, financiación, branding y marketing.

## Objetivos

- Crear una empresa a partir de un producto
- Complementar y ampliar los conocimientos en relación al diseño y fabricación digital.
- Conocer e integrar conceptos de management.
- Conocer e integrar elementos de branding.
- Incorporar aspectos en la comunicación de un producto.
- Identificar nuevos tipos de negocio y emprendedora en el entorno del diseño a través del nuevo paradigma productivo posibilitado por la fabricación digital.

## A quién va dirigido

Este curso va dirigido a graduados y titulados superiores en diseño, profesionales del Diseño, Arquitectos, Ingenieros y artistas plásticos. En general a todos los creativos, diseñadores y empresas que desean integrar las nuevas tecnologías para alcanzar mayor competitividad.

## Competencias

- Integrar conocimientos de management en proyectos editoriales
- Dominar los elementos necesarios en la fabricación de productos para su venta.
- Innovar en diseño de nuevos productos por medio del uso de la creatividad y la fabricación desde digital a manual.
- Integrar conocimientos de comunicación e imagen para la mejora de un proyecto de marca.

## Salidas profesionales

Este curso va dirigido a graduados y titulados superiores en diseño de producto, product managers, diseñadores de moda, profesionales del Diseño, artistas plásticos. En general a todos los creativos, diseñadores y empresas que desean conocer todos los aspectos de una marca para alcanzar mayor competitividad.

## Fechas y horarios

La duración del curso es de 60 horas.

**Fechas:** 03/03 - 16/06 de 2017

**Horarios:** viernes, de 18h a 22h.

## Programa de estudios

### Tendencias e Innovación en el Mercado del Diseño

Este primer módulo dará al estudiante una visión global de las principales tendencias a nivel cultural y estético del mercado actual. Dicho conocimiento se emparejará con un seguido de herramientas de innovación que servirán al estudiante para capitalizar su conocimiento del mercado de forma creativa

- Tendencias Culturales: Visión Global e impacto específico de cada tendencia en el mundo del diseño.
- Tendencias Estéticas: Visión Global e impacto específico de cada tendencia en el mundo del diseño.
- Tendencias en Innovación en el mundo del diseño: visión de las principales tendencias y herramientas en innovación presentes con aplicaciones en el mundo del diseño, como por ejemplo la impresión 3D.
- Innovación: herramientas del proceso creativo, proceso de convertir tendencias en ideas y oportunidades y conceptualización del Design Thinking.
- El diseñador como Trendsetter: cómo capitalizar conocimientos en tendencias e innovación para liderar las próximas principales tendencias en el mercado.

### Business Model Canvas

El segundo módulo conducirá al alumnado por cada uno de los pasos necesarios a seguir para la creación de su propio negocio. Para ello los estudiantes se soportarán en el modelo Business Model Canvas desarrollado por Alexander Osterwalder, el cual aplica principios del diseño a la creación de negocios y permite conducir al alumno por cada uno de los aspectos concretos a tener en cuenta en un negocio, desde la creatividad en la propuesta de valor hasta el acceso a los clientes, pasando por los recursos y alianzas necesarios para que garantizar el éxito.

- Visión global del Business Model Canvas introducción a la aplicación de metodologías de diseño para la creación de nuevos negocios. Técnicas de visualización.
- Propuesta de Valor: concepto, casos prácticos a comparar en la industria del diseño y Workshop de creatividad aplicado a los negocios o proyectos de los alumnos.
- Clientes, canal y relación: concepto, casos prácticos a comparar en la industria del diseño y workshop aplicado a los negocios o proyectos de los alumnos.
- Partners, procesos y recursos: concepto, casos prácticos a comparar en la industria del diseño y workshop aplicado a los negocios o proyectos de los alumnos.
- De la idea al mercado. Resumen del Modelo de Negocio y proyección en el futuro.

### Crecimiento y Marketing

El tercer módulo dará a los estudiantes los conocimientos para, una vez establecidas las bases de su modelo de negocio, poder llegar al máximo número posible de clientes receptiva a su propuesta de valor de la forma más efectiva posible. Para ello se verán técnicas y principios de marketing, siempre con casos provenientes del mundo del diseño. Finalmente se introducirá a los alumnos a aprovechar la campaña de marketing para hacer crecer el negocio a largo plazo.

- Principios básicos de estrategia de marketing.
- Rol del marketing específicamente en la venta de productos de diseño.
- Visión Transmedia del Marketing y la comunicación de un producto. Concepto, principios y casos prácticos.
- Marketing Online. Concepto, principios y casos prácticos.
- Marketing de guerrilla. Concepto, principios y casos prácticos.
- Escalabilidad del negocio. Una vez el producto empieza a funcionar, ¿cómo podemos hacerlo crecer de forma sostenible? Breve introducción a la planificación estratégica, inversión y diversificación de productos.

### Próximos Pasos

Sesión de cierre de seguimiento de los proyectos de negocio de cada alumno. Ayuda personalizada a establecer conexiones en el network de LCI Barcelona y la ciudad de Barcelona que ayuden a garantizar la puesta en marcha y éxito de cada proyecto.

## Coordinación del programa

**Albert Castelltort.** Cofundador y CEO en WEJ y consultor de tendencias independiente. Experto en innovación y emprendedoría. Ha trabajado para The Hunter, Emi Music. Profesor del Postgrado de Coolhunting en LCI Barcelona. Implicado proactivamente en el ecosistema de emprendedora e innovación de la ciudad de Barcelona, colaborando para diversidad de clientes tales como el IESE's Entrepreneurship and Innovation Departments, Roure Advisors Group, Óasys, Sigma Technologies, TiU, LCI y Creafutur.

**Ernest Perera.** Diseñador de producto, empresario y Director del Área de Diseño de Producto de LCI Barcelona. Ejerce de profesor también en la Universidad de Barcelona (Creatividad y Diseño, construcción de prototipos, nuevos sistemas de producción, etc.). Une así el saber hacer profesional, una amplia experiencia en la enseñanza en el diseño de producto con una visión emprendedora a través de su empresa y distribuidora Amordemadre.