



## Teaching Guide

Identifying Data					2019/20
<b>Subject (*)</b>	Entrepreneurship, Creativity and Design		<b>Code</b>	771528013	
<b>Study programme</b>	Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial				
Descriptors					
<b>Cycle</b>	<b>Period</b>	<b>Year</b>	<b>Type</b>	<b>Credits</b>	
Official Master's Degree	2nd four-month period	Second	Obligatory	6	
<b>Language</b>	SpanishGalician				
<b>Teaching method</b>	Face-to-face				
<b>Prerequisites</b>					
<b>Department</b>	EmpresaEnxeñaría Civil				
<b>Coordinador</b>	Martínez Rodríguez, Javier	<b>E-mail</b>	javier.martinez.rodriguez@udc.es		
<b>Lecturers</b>	Escourido Calvo, Manuel Martínez Rodríguez, Javier Solozabal Basañez, Jon	<b>E-mail</b>	manuel.escourido@udc.es javier.martinez.rodriguez@udc.es jon.solozabal@udc.es		
<b>Web</b>					
<b>General description</b>	Emprendimiento, Creatividad y Diseño es una asignatura de 2º curso del Master cuyo desarrollo forma parte del módulo Marco Empresarial. La principal razón es capacitar al alumno para gestionar y desarrollar la creatividad y el diseño en productos, empresas y mercados.				

## Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A1	CE02 - Conocer las distintas disciplinas que confluyen en el diseño para colectividades &quot;arquitectura, psicología ambiental, ecología, etc&quot; y que le permitirán integrarse en equipos interdisciplinares.
A2	CE01 - Utilizar aplicaciones TIC para la concepción de nuevos productos, utilizar herramientas multimedia para la visualización, presentación y comunicación estratégica del producto y proyectos de diseño.
A3	CE03 - Conocer la ingeniería asistida por ordenador para valorar las características, propiedades, viabilidad y rentabilidad del producto.
A4	CE04 - Aplicar la metodología de la ingeniería de producto planteando soluciones apropiadas desde el punto de vista industrial, técnico y económico.
A7	CE07 - Aplicar técnicas de gestión de procesos para la agilización de tiempos en la concepción, producción y lanzamiento de productos.
A8	CE08 - Conocer técnicas de gestión del diseño a nivel operativo y estratégico para lograr la interlocución entre estrategia empresarial y diseñadores.
A9	CE09 - Diseñar centrándose en el usuario y los estilos de vida.
A10	CE10 - Diseñar, innovar y gestionar nuevos productos.
A11	CE11 - Diseñar, gestionar y comunicar aspectos corporativos adecuando los estilos gráficos al producto y al mercado.
A13	CE13 - Diseñar teniendo en cuenta la accesibilidad y la integración de las personas con discapacidad o con necesidades particulares de adaptación en la vida cotidiana.
A14	CE14 - Diseñar teniendo en cuenta factores humanos y criterios ergonómicos.
A15	CE15 - Identificar y comprender conceptos y nomenclaturas relativos al mundo del diseño.
A16	CE16 - Incorporar al desarrollo del producto una relación efectiva entre diseño y marketing.
A17	CE17 - Gestionar el ciclo de vida del producto y aplicar actividades relacionadas con el PLM (product lifecycle management).
A18	CE18 - Integrarse en oficinas técnicas o departamentos I+D+I.
A19	CE19 - Incorporación a procesos de ingeniería y diseño colaborativo.
A20	CE20 - Analizar factores y métodos de investigación enfocados al conocimiento de los sistemas empresariales.
A21	CE21 - Gestión del conocimiento en diseño aplicado al modelo empresarial y al diseño de productos industriales.
A25	CE25 - Aplicar técnicas de análisis de nuevas demandas y de preferencias de usuario.
A26	CE26 - Integrar el ecodiseño dentro del sistema de gestión de la empresa.
B1	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



B2	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
B3	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
B4	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
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B6	CG01 - Capacidad de organización y planificación para resolver problemas de carácter innovador de forma eficiente. Especialmente importante en el planteamiento y desarrollo de proyectos de Diseño Industrial conducentes a la conceptualización de nuevos productos viables industrial y empresarialmente. Se evaluará a través de los trabajos y proyectos prácticos que se desarrollan en el programa, tanto en las distintas materias como en el Proyecto Fin de Máster.
B8	CG03 - Capacidad crítica y autocrítica para valorar el conocimiento, la tecnología y la información disponible al resolver los problemas con que deben enfrentarse. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la sociedad, la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas. Se evaluará a través del seguimiento del progreso del alumno por parte de los profesores y responsables de la titulación.
B9	CG04 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo. Se evaluará a través del seguimiento con los profesores y especialistas en las distintas disciplinas que conforman el plan de estudios propuesto.
B10	CG05 - Capacidad de planificación, diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos conceptuales, técnicos y organizativos del proyecto. Se evaluará gradualmente a través de los trabajos y proyectos prácticos que se desarrollan en el programa, tanto en las distintas materias como en el Proyecto Fin de Máster.
C1	CT01 - Capacidad de análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas. Desarrollo de habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita.
C2	CT02 - Capacidad para trabajar de forma autónoma y desarrollar un trabajo personal organizado y planificado.
C3	CT03 - Capacidad para integrar de forma eficiente las herramientas avanzadas de gestión de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en el ejercicio diario de su profesión.
C4	CT04 - Desarrollo para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C5	CT05 - Comprensión de la importancia de la cultura emprendedora y conocimiento de los medios y recurso al alcance de los emprendedores.
C6	CT06 - Capacidad para enfrentarse a situaciones y problemas nuevos de forma proactiva.
C7	CT07 - Capacidad para dirigir y gestionar equipos multidisciplinares.
C8	CT08 - Valoración de la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

## Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences / results
-------------------	---------------------------------------



<p>En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos para gestionar y desarrollar la creatividad y el diseño en productos, empresas y mercados. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras. Trasladando todo ello a un modelo de negocio, en los sectores de complementos, mobiliario y movilidad.</p>	AJ1	BJ1	CJ1
	AJ2	BJ2	CJ2
	AJ3	BJ3	CJ3
	AJ4	BJ4	CJ4
	AJ7	BJ5	CJ5
	AJ8	BJ6	CJ6
	AJ9	BJ8	CJ7
	AJ10	BJ9	CJ8
	AJ11	BJ10	
	AJ13		
	AJ14		
	AJ15		
	AJ16		
	AJ17		
	AJ18		
	AJ19		
AJ20			
AJ21			
AJ25			
AJ26			

Contents	
Topic	Sub-topic
Búsqueda de oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto: Oportunidad de negocio</li> <li>- La necesidad: Búsqueda nuevas oportunidades de mercado.</li> <li>- Procedimientos</li> </ul>
Generación y Maduración de Ideas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Generación de la Idea y perfil del proyecto</li> <li>- Técnicas y Herramientas para la generación de Ideas</li> </ul>
Modelo de Negocio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de Mercado</li> <li>- Diseñar el modelo de Negocio</li> <li>- Validación</li> </ul>

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A18 A17 A16 A14 A13 A11 A10 A9 A8 A7 A4 A3 A2 A1 A19 A20 A21 A25 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	20	0	20
Supervised projects	A3 A14 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8	8	20	28
Research (Research project)	A1 A2 A3 A14 A15 A18 A19 A21 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8	8	54	62



Case study	A1 A2 A3 A14 A15 A16 A17 A21 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C5 C6 C7 C8	6	31	37
Personalized attention		3	0	3

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.
Supervised projects	Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes, bajo la tutela del profesor y en escenarios variados (académicos y profesionales). Está referida prioritariamente al aprendizaje del cómo hacer las cosas. Constituye una opción basada en la asunción por los estudiantes de la responsabilidad de su propio aprendizaje. Este sistema de enseñanza se basa en dos elementos básicos: el aprendizaje independiente de los estudiantes y el seguimiento de ese aprendizaje por el profesor-tutor.
Research (Research project)	Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.
Case study	Técnica de trabajo en grupo que tiene como finalidad el estudio intensivo de casos reales. Se caracteriza por la discusión, la participación, la elaboración de documentos y la extracción de conclusiones por parte de todos los alumnos.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech Supervised projects Research (Research project) Case study	Planteamiento general de los proyectos y atención y revisión de resultados según cada fase de desarrollo.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A18 A17 A16 A14 A13 A11 A10 A9 A8 A7 A4 A3 A2 A1 A19 A20 A21 A25 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Seguimiento provechoso de las sesiones magistrales y participación activa en las mismas	0



Supervised projects	A3 A14 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8	Metodoloxía deseñada para promover o aprendizaxe autónomo dos estudantes, baixo a tutela do profesor e en escenarios variados (académicos e profesionais). Está referida prioritariamente ao aprendizaxe do cómo facer as cousas. Constitúe unha opción baseada na asunción por parte dos estudantes da responsabilidade de su propio aprendizaxe. Este sistema de ensino baséase en dous elementos básicos: o aprendizaxe independente dos estudantes e o seguimento de ese aprendizaxe por parte do profesor-tutor.	20
Research (Research project)	A1 A2 A3 A14 A15 A18 A19 A21 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8	Método de ensino-aprendizaxe en el que os estudantes levan a cabo a realización de un proxecto en un tempo determinado para resolver un problema ou abordar unha tarefa mediante a planificación, deseño e realización de unha serie de actividades e todo ello a partir do desenvolvemento e aplicación de aprendizaxes adquiridos e do uso efectivo de recursos.	50
Case study	A1 A2 A3 A14 A15 A16 A17 A21 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C5 C6 C7 C8	Técnica de traballo en grupo que ten como finalidade o estudo intensivo de casos reais. Se caracteriza por a discusión, a participación, a elaboración de documentos e a extracción de conclusións por parte de todos os alumnos.	30

### Assessment comments