



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Xestión dos Procesos de Deseño e Desenvolvemento de Produtos	Código	771528012	
Titulación	Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	EmpresaEnxeñaría Naval e IndustrialMatemáticas			
Coordinación	González Castro, Manuel Jesús	Correo electrónico	manuel.gonzalez@udc.es	
Profesorado	Deibe Díaz, Álvaro González Castro, Manuel Jesús Martínez Rodríguez, Javier	Correo electrónico	alvaro.deibe@udc.es manuel.gonzalez@udc.es javier.martinez.rodriguez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos para la planificación y gestión de proyectos de diseño de producto a través de metodologías contrastadas. Igualmente, el alumno aprenderá a desarrollar estructuras organizativas orientadas a facilitar la función de innovación en la empresa, buscando toda sinergia posible con las demás áreas funcionales en la organización.			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se modifican os contidos</p> <p>2. Metodoloxías Manteñense todas as metodoloxías docentes modificando únicamente o seu carácter presencial</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Moodle-Teams-correo electrónico de acordo co horario de tutorías publicado</p> <p>4. Modificacións na avaliación Manteñense as metodoloxías de evaluación exceptuando o seu carácter presencial</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non hai modificacións da bibliografía ou webgrafía</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
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.
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.



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.
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.
C6	CT06 - Capacidad para enfrentarse a situaciones y problemas nuevos de forma proactiva.
C7	CT07 - Capacidad para dirigir y gestionar equipos multidisciplinares.

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título
---------------------------	-------------------------------------



Coñecementos na planificación e xestión de proxectos de deseño de produto	AP2 AP4 AP8 AP13 AP14 AP16 AP17 AP18	BP1 BP3 BP4 BP9	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6 CP7
Capacidade de desenvolver estruturas organizativas orientadas á innovación da empresa	AP1 AP2 AP4 AP7 AP8 AP9 AP10 AP11 AP13 AP14 AP16 AP17 AP18 AP20 AP21 AP25 AP26	BP2 BP5 BP6 BP8 BP10	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6 CP7
Coñecemento de xeración de sinerxias con outras áreas funcionais	AP1 AP4 AP7 AP16 AP17 AP18 AP26	BP1 BP3 BP4	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6 CP7

Contidos	
Temas	Subtemas
Calidade e deseño	Calidade e deseño
Tipoloxías e xestión de proxectos	Tipoloxías e xestión de proxectos
Programación e seguimento de proxectos	Programación e seguimento de proxectos
Avaliación de produtos	Avaliación de produtos
Estrutura departamento de desenvolvemento de produtos	Estrutura departamento de desenvolvemento de produtos
Relacións entre empresas e equipos de deseño	Relacións entre empresas e equipos de deseño
Estudo de casos prácticos: Xestión finalista de proxectos	Estudo de casos prácticos: Xestión finalista de proxectos

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais



Traballos tutelados	A1 A2 A4 A7 A8 A9 A10 A11 A13 A14 A16 A17 A18 A20 A21 A25 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C6 C7	15	33	48
Estudo de casos	A2 A4 A7 A10 A11 A13 A14 A20 A26 B1 B2 B9 C1 C3	6	15	21
Proba obxectiva	A1 A2 A4 A7 A8 A9 A10 A11 A13 A14 A16 A17 A18 A20 A21 A25 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C6 C7	0	3	3
Sesión maxistral	A1 A8 A9 A10 A16 A21 A26 B1 B3 B6 B10 C1 C2 C3 C4 C6 C7	21	54	75
Atención personalizada		3	0	3

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Método de ensino-aprendizaxe no que os estudantes levan a cabo a realización dun proxecto nun tempo determinado para resolver un problema ou abordar unha tarefa mediante a planificación, deseño e realización dunha serie de actividades e todo iso a partir do desenvolvemento e aplicación de aprendizaxes adquiridas e do uso efectivo de recursos.
Estudo de casos	Situacións en que se pide ao estudante que desenvolva as solucións adecuadas ou correctas mediante a utilización de metodoloxías, a aplicación de procedementos de transformación da información dispoñible e a interpretación dos resultados. Esta modalidade dá soporte a todas as demais, é dicir, o estudante vai dedicar unha gran parte do seu tempo ao traballo persoal e en grupo para afianzar e completar a información recollida nas clases expositivas e participativas, así como a resultante das prácticas de laboratorio e proxectos dirixidos.
Proba obxectiva	Exame da materia.
Sesión maxistral	Exposición oral complementada con uso de medios audiovisuais e a introdución de preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	O alumno pode recibir atención personalizada, segundo os horarios publicados, utilizando correo electrónico (institucional), Moodle ou Teams.  Ademáis, en modo presencial, o alumno ou alumna poderá asistir ao despacho do profesor ou profesores para recibir atención personalizada.

Avaliación
------------



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	A1 A2 A4 A7 A8 A9 A10 A11 A13 A14 A16 A17 A18 A20 A21 A25 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C6 C7	Exame da materia.	40
Traballos tutelados	A1 A2 A4 A7 A8 A9 A10 A11 A13 A14 A16 A17 A18 A20 A21 A25 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C6 C7	Resolución de proxectos individuais ou en grupo.	60

### Observacións avaliación

### Fontes de información

Bibliografía básica	A bibliografía será facilitada polo profesor o longo do curso
Bibliografía complementaria	

### Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

(\*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías