



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Gestión de los Procesos de Diseño y Desarrollo de Productos	Código	771528012	
Titulación	Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	EmpresaEnxeñaría Naval e IndustrialMatemáticas			
Coordinador/a	González Castro, Manuel Jesús	Correo electrónico	manuel.gonzalez@udc.es	
Profesorado	Deibe Díaz, Álvaro	Correo electrónico	alvaro.deibe@udc.es	
	González Castro, Manuel Jesús		manuel.gonzalez@udc.es	
	Martínez Rodríguez, Javier		javier.martinez.rodriguez@udc.es	
Web				
Descripción general	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 contingencia	1. Modificacións nos contidos Non se modifican os contidos 2. Metodoloxías Manteñense todas as metodoloxías docentes modificando únicamente o seu carácter presencial 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Moodle-Teams-correo electrónico de acordo co horario de tutorías publicado 4. Modificacións na avaliación Manteñense as metodoloxías de avaliación exceptuando o seu carácter presencial 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non hai modificacións da bibliografía ou webgrafía			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	CE02 - Conocer las distintas disciplinas que confluyen en el diseño para colectividades "arquitectura, psicología ambiental, ecología, etc" 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 de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título
---------------------------	--------------------------------------



Conocimientos en la planificación y gestión de proyectos de diseño de producto	AP2 AP4 AP8 AP13 AP14 AP16 AP17 AP18	BP1 BP3 BP4 BP9	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6 CP7
Capacidad de desarrollar estructuras organizativas orientadas a la innovación de la 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
Conocimiento de generación de sinergias con otras áreas funcionales	AP1 AP4 AP7 AP16 AP17 AP18 AP26	BP1 BP3 BP4	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6 CP7

Contenidos	
Tema	Subtema
Calidad y Diseño	Calidad y Diseño
Tipologías y gestión de proyectos	Tipologías y gestión de proyectos
Programación y seguimiento de proyectos	Programación y seguimiento de proyectos
Evaluación de productos	Evaluación de productos
Estructura departamento de desarrollo de productos	Estructura departamento de desarrollo de productos
Relaciones entre empresas y equipos de diseño	Relaciones entre empresas y equipos de diseño
Estudio de casos prácticos: Gestión finalista de proyectos	Estudio de casos prácticos: Gestión finalista de proyectos

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales



Trabajos 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
Estudio de casos	A2 A4 A7 A10 A11 A13 A14 A20 A26 B1 B2 B9 C1 C3	6	15	21
Prueba objetiva	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 magistral	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

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	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.
Estudio de casos	Situaciones en que se pide al estudiante que desarrolle las soluciones adecuadas o correctas mediante la utilización de metodologías, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Esta modalidad da soporte a todas las demás, es decir, el estudiante va a dedicar una gran parte de su tiempo al trabajo personal y en grupo para afianzar y completar la información recogida en las clases expositivas y participativas, así como la resultante de las prácticas de laboratorio y proyectos dirigidos.
Prueba objetiva	Examen de la materia
Sesión magistral	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

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Se llevará a cabo la tutorización fuera del aula en aquello que los alumnos necesiten para llevar a cabo sus proyectos.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación



Prueba objetiva	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	Exam of the subject.	40
Trabajos 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	Resolution of individual or group projects.	60

Observaciones evaluación

Fuentes de información

Básica	A bibliografía será facilitada polo profesor o longo do curso
Complementaría	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías