



Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Design Management and Product Development	Code	771528012	
Study programme	Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	Second	Obligatory	6
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	EmpresaEnxeñaría Naval e IndustrialMatemáticas			
Coordinador	González Castro, Manuel Jesús	E-mail	manuel.gonzalez@udc.es	
Lecturers	Deibe Díaz, Álvaro González Castro, Manuel Jesús Martínez Rodríguez, Javier	E-mail	alvaro.deibe@udc.es manuel.gonzalez@udc.es javier.martinez.rodriguez@udc.es	
Web				
General description	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.			
Contingency plan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modifications to the contents 2. Methodologies <ul style="list-style-type: none"> *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy 			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
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.

Learning outcomes

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



Knowledge in the planning and management of product design projects	AJ2	BJ1	CJ1
	AJ4	BJ3	CJ2
	AJ8	BJ4	CJ3
	AJ13	BJ9	CJ4
	AJ14		CJ6
	AJ16		CJ7
	AJ17		
	AJ18		
Ability to develop organizational structures oriented to the innovation of the company	AJ1	BJ2	CJ1
	AJ2	BJ5	CJ2
	AJ4	BJ6	CJ3
	AJ7	BJ8	CJ4
	AJ8	BJ10	CJ6
	AJ9		CJ7
	AJ10		
	AJ11		
	AJ13		
	AJ14		
	AJ16		
	AJ17		
	AJ18		
	AJ20		
	AJ21		
	AJ25		
AJ26			
Knowledge of generation of synergies with other functional areas	AJ1	BJ1	CJ1
	AJ4	BJ3	CJ2
	AJ7	BJ4	CJ3
	AJ16		CJ4
	AJ17		CJ6
	AJ18		CJ7
	AJ26		

Contents	
Topic	Sub-topic
Quality and Design	Quality and Design
Typologies and project management	Typologies and project management
Programming and monitoring of projects	Programming and monitoring of projects
Product evaluation	Product evaluation
Structure department of product development	Structure department of product development
Relations between companies and design teams	Relations between companies and design teams
Case study: Project finalist management	Case study: Project finalist management



Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Supervised projects	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
Case study	A2 A4 A7 A10 A11 A13 A14 A20 A26 B1 B2 B9 C1 C3	6	15	21
Objective test	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
Guest lecture / keynote speech	A1 A8 A9 A10 A16 A21 A26 B1 B3 B6 B10 C1 C2 C3 C4 C6 C7	21	54	75
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
Supervised projects	Teaching-learning method in which the students carry out the realization of a project in a determined time to solve a problem or tackle a task by planning, designing and carrying out a series of activities and all this from the development and application of acquired learning and the effective use of resources.
Case study	Situations in which the student is asked to develop appropriate or correct solutions through the use of methodologies, the application of transformation procedures of the available information and the interpretation of the results. This modality gives support to all the others, that is, the student will devote a large part of his / her time to personal and group work in order to consolidate and complete the information gathered in the expository and participative classes, as well as the resulting practices of laboratory and directed projects.
Objective test	Exam of the subject.
Guest lecture / keynote speech	Oral exhibition complemented with the use of audiovisual media and the introduction of questions addressed to students, in order to transmit knowledge and facilitate learning

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Tutoring outside the classroom will take place in what students need to carry out their projects.

Assessment



Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Objective test	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
Supervised projects	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

Assessment comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.