UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Teaching Guide					
Identifying Data					2022/23
Subject (*)	Industrial Design, Society and Business			Code	771528004
Study programme	Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial				
Descriptors					
Cycle	Period	Year		Type	Credits
Official Master's Degree	1st four-month period	First		Obligatory	9
Language	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Enxeñaría Civil				
Coordinador	Méndez Salgueiro, José Ramón		E-mail	j.r.mendez@udc.es	
Lecturers	Méndez Salgueiro, José Ramón		E-mail	j.r.mendez@udc.es	
Web	www.eudi.udc.es/				
General description	En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos para captar, analizar, sintetizar y utilizar estratégicamente los valores vigentes en la sociedad (personales, culturales, sociales... tendencias) con el objetivo de aplicarlos en sus futuros planteamientos creativos y proyectuales. Desde la perspectiva de que las personas que componen la sociedad apenas pueden apreciar esos cambios, el profesional del Diseño Industrial está obligado a saber que dichos valores cambiantes afectarán de forma decisiva la aceptación futura de sus proyectos y por lo tantos debe de conocer y dominar, por medio de los conocimientos teóricos y la experimentación práctica, las técnicas básicas de investigación de tendencias como referencias imprescindibles para formular las características formales/perceptivas adecuadas y saber anticiparlas e integrarlas adecuadamente, como factor estratégico de primer orden, en sus proyectos de Diseño Industrial. http://www.eudi.udc.es/Solicitud.pdf				

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.
A3	CE03 - Conocer la ingeniería asistida por ordenador para valorar las características, propiedades, viabilidad y rentabilidad del producto.
A6	CE06 - Aplicar métodos de investigación de tendencias en los proyectos.
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.
A12	CE12 - Diseñar, planificar y gestionar el diseño en espacios públicos y arquitectónicos destinados al uso colectivo: entornos y eventos urbanos, espacios expositivos, elementos de mobiliario urbano e instalaciones eventuales.
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.
A18	CE18 - Integrarse en oficinas técnicas o departamentos I+D+I.
A24	CE24 - Sensibilidad para desarrollar en la actividad proyectiva variables compositivas y perceptivas.
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.
A30	CE30 - Capacidad analítica para la observación y valoración de casos específicos a partir de los factores dimensionales generales y de los factores de uso que presentan los espacios públicos.
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.
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**

La asignatura Diseño Industrial, Sociedad y Empresa es una asignatura teórico/práctica centrada en las tendencias y la investigación del cómo y el porqué de los valores existentes y orientada a comprender la dinámica de los motivos porque algunos valores emergen durante un período temporal y marcan la pauta de un contexto o sistema. El proyecto experimental mostrará las técnicas y métodos a utilizar en este contexto. Son los valores fundamentadosen la sociedad, en su sistema político, económico, cultural y de los aspectos personales, culturales y sociales es de los que emergen las tendencias que aparecen, cambian y frecuentemente se reactivan a lo largo del tiempo. Las tendencias condicionan los factores estratégicos a tener en cuenta en todo proyecto innovador de Diseño industrial.	AJ1 AJ3 AJ6 AJ8 AJ9 AJ10 AJ12 AJ13 AJ14 AJ15 AJ18 AJ24 AJ25 AJ26 AJ30	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ6 BJ8 BJ9 BJ10	CJ1 CJ2 CJ3 CJ4 CJ5 CJ7 CJ8

Contents	
Topic	**Sub-topic**
Investigación de Tendencias Percepción y Lenguaje Formal El Diseño Industrial en la estrategia empresarial Proyecto Experimental en Equipo	Proyectos Experimentales en Equipo

Planning				
Methodologies / tests	**Competencies / Results**	**Teaching hours (in-person & virtual)**	**Student?s personal work hours**	**Total hours**
Guest lecture / keynote speech	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	25	0	25
Supervised projects	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	10	27	37
ICT practicals	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	7.5	22.5	30
Field trip	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	2.5	7.5	10

Seminar	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	7.5	22.5	30
Research (Research project)	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	9	81	90
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	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.
Supervised projects	Trabajos Tutelados - 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.
ICT practicals	Prácticas a través de TIC - Metodología que permite que los estudiantes aprendan efectivamente a través de la realización de actividades de carácter práctico, tales como demostraciones, ejercicios, experimentos e investigaciones mediante el uso de aplicaciones informáticas CAD-CAE-CAM.
Field trip	Salida de Campo - Actividades desarrolladas vinculadas a un contexto externo al contorno académico universitario (empresas, instituciones, organismos, monumentos, etc.) relacionadas con el ámbito de estudio de la materia. Estas actividades se centran en el desarrollo de capacidades relacionadas con la observación directa y sistemática, la recogida de información, el desarrollo de productos (bocetos, diseños, etc.), etc.
Seminar	Técnica de trabajo en grupo que tiene como finalidad el estudio intensivo de un tema. Se caracteriza por la discusión,la participación, la elaboración de documentos y la extracción de conclusiones por parte de todos los componentes del seminario
Research (Research project)	Investigación (Proyecto de investigación) - 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.

Personalized attention	
Methodologies	**Description**
Research (Research project)	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	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	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	2
Supervised projects	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	Trabajo Tutelado: Consiste en el diseño y desarrollo de un proyecto que puede entregarse durante o al final de la docencia de la asignatura. Este tipo de evaluación también puede implementarse en grupos, tanto con un número reducido de alumnos en el que cada uno de ellos se haga cargo directamente de un proyecto, o en grupos con un mayor número de alumnos, los cuales se subdividen a su vez en pequeños equipos, cada uno responsable de un proyecto o subproyecto específico. Este formato puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo de los alumnos. Se realiza una presentación previa de los conceptos y fases intermedias del proyecto cuya evaluación tiene un carácter orientativo sobre el estado del proyecto, tanto para los equipos participantes como para cada uno de sus miembros. La razón de esta presentación previa es evitar posibles errores, desfases, malentendidos, etc, mucho antes de la presentación académica definitiva y así poder tomar las medidas de corrección y mejora necesarias. En la evaluación final debe quedar reflejado el perfil especial de la asignatura de Diseño y Producto fijándose unos criterios estrictos de evaluación. Los alumnos con dispensa académica deberán realizar las mismas entregas aunque podrán coordinar la asistencia con aviso previo.	4
ICT practicals	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	Pruebas e informes de trabajo experimental: Especialmente adecuado para laboratorios/ aulas experimentales. Se le plantea al alumno unos objetivos que debe ser capaz de conseguir mediante la ejecución de determinadas actividades (utilización de software específico, manejo de herramientas digitales para diseñar, modelar y presentar proyectos/ trabajos).	20
Field trip	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	Actividades desarrolladas vinculadas a un contexto externo al contorno académico universitario (empresas, instituciones, organismos, monumentos, etc.) relacionadas con el ámbito de estudio de la materia. Estas actividades se centran en el desarrollo de capacidades relacionadas con la observación directa y sistemática, la recogida de información, el desarrollo de productos (bocetos, diseños, etc.), etc	2
Research (Research project)	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	Proyecto/Trabajo Tutelado: Consiste en el diseño y desarrollo de un proyecto que puede entregarse durante o al final de la docencia de la asignatura. Este tipo de evaluación también puede implementarse en grupos, tanto con un número reducido de alumnos en el que cada uno de ellos se haga cargo directamente de un proyecto, o en grupos con un mayor número de alumnos, los cuales se subdividen a su vez en pequeños equipos, cada uno responsable de un proyecto o subproyecto específico. Este formato puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo de los alumnos.	70

Seminar	A1 A3 A6 A8 A9 A10 A12 A13 A14 A15 A18 A24 A25 A26 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C7 C8	Técnica de trabajo en grupo que tiene como finalidad el estudio intensivo de un tema. Se caracteriza por la discusión, la participación, la elaboración de documentos y la extracción de conclusiones por parte de todos los componentes del seminario.	2

Assessment comments
La asignatura Diseño Industrial, Sociedad y Empresa es una asignatura teórico/práctica centrada en las tendencias y la investigación del cómo y el porqué de los valores existentes y orientada a comprender la dinámica de los motivos porque algunos valores emergen durante un período temporal y marcan la pauta de un contexto o sistema. El proyecto experimental mostrará las técnicas y métodos a utilizar en este contexto. Son los valores fundamentados en la sociedad, en su sistema político, económico, cultural y de los aspectos personales, culturales y sociales es de los que emergen las tendencias que aparecen, cambian y frecuentemente se reactivan a lo largo del tiempo. Las tendencias condicionan los factores estratégicos a tener en cuenta en todo proyecto innovador de Diseño industrial.

Sources of information	
Basic	
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Subjects that continue the syllabus
Other 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.