



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Xestión do Deseño | Código | 771528010 | |
| Titulación | Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 2º cuatrimestre | Primeiro | Obrigatoria | 9 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Enxeñaría CivilEnxeñaría IndustrialEnxeñaría Naval e Industrial | | | |
| Coordinación | Méndez Salgueiro, José Ramón | Correo electrónico | j.r.mendez@udc.es | |
| Profesorado | Méndez Salgueiro, José Ramón Perez Rodriguez, Jose Antonio Souto López, José Ramón | Correo electrónico | j.r.mendez@udc.es jose.antonio.perez@udc.es jose.souto@udc.es | |
| Web | www.eudi.udc.es/ | | | |
| Descrición xeral | <p>"Gestión del Diseño" es una asignatura aplicada en la que los materiales, procesos, normativas legales y herramientas digitales tienen una gran relevancia, en la que el alumno adquirirá los conocimientos enmarcados en un proyecto a desarrollar de Joyería y en el que el usuario, los materiales y procesos son los puntos de referencia a tener en cuenta.</p> <p>http://www.eudi.udc.es/Solicitud.pdf</p> | | | |

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|--|
| Código | Competencias / Resultados do 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 interdisciplinarios. |
| 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. |
| A5 | CE05 - Seleccionar materiales para el desarrollo de nuevos productos valorando tanto los usos como criterios medioambientales. |
| A6 | CE06 - Aplicar métodos de investigación de tendencias en los proyectos. |
| A9 | CE09 - Diseñar centrándose en el usuario y los estilos de vida. |
| A10 | CE10 - Diseñar, innovar y gestionar nuevos productos. |
| 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. |
| 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. |
| A21 | CE21 - Gestión del conocimiento en diseño aplicado al modelo empresarial y al diseño de productos industriales. |
| A22 | CE22 - Desarrollo de modelos e implementación. |
| A23 | CE23 - Capacidad, análisis y síntesis visual para conjugar ideas, seleccionar el material y procurar su integridad en el orden técnico. |
| A24 | CE24 - Sensibilidad para desarrollar en la actividad proyectiva variables compositivas y perceptivas. |
| A26 | CE26 - Integrar el ecodiseño dentro del sistema de gestión de la empresa. |
| A27 | CE27 - Aplicar modelos mecánicos, cinemáticos y dinámicos al análisis ergonómico. |
| A28 | CE28 - Habilidad para intercambiar e integrar procedimientos a la configuración de productos de diseño tanto a nivel analógico como digital. |
| A29 | CE29 - Dominar parámetros de diseño ambiental y confort cromático. |



| | |
|-----|---|
| 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. |
| B7 | CG02 - Adquisición de conocimientos informáticos avanzados, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo del Diseño Industrial y Desarrollo de Producto. Se evaluará a través de los resultados de los proyectos entregados. |
| 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. |
| 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. |

Resultados da aprendizaxe

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



En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos enmarcados en un proyecto a desarrollar de Joyería y en el que el usuario, los materiales y procesos son los puntos de referencia a tener en cuenta.

Se trata en esta asignatura de aplicar sobre un concepto creativo y de viabilidad empresarial elaborado en equipo, ideas creativas y productivas utilizando las herramientas informáticas y los procesos técnicos propios del sector.

| | | |
|------|------|-----|
| AP1 | BP1 | CP1 |
| AP2 | BP2 | CP2 |
| AP3 | BP3 | CP3 |
| AP5 | BP4 | CP6 |
| AP6 | BP5 | CP7 |
| AP9 | BP6 | CP8 |
| AP10 | BP7 | |
| AP13 | BP8 | |
| AP14 | BP9 | |
| AP15 | BP10 | |
| AP17 | | |
| AP18 | | |
| AP19 | | |
| AP21 | | |
| AP22 | | |
| AP23 | | |
| AP24 | | |
| AP26 | | |
| AP27 | | |
| AP28 | | |
| AP29 | | |
| AP30 | | |

Contidos

| Temas | Subtemas |
|---|---|
| Diseño industrial | Diseño industrial |
| Desarrollo y lanzamiento de producto | Desarrollo y lanzamiento de producto |
| Tipologías de diseño | Tipologías de diseño |
| Ingeniería de diseño | Ingeniería de diseño |
| Procesos de diseño y desarrollo de producto | Procesos de diseño y desarrollo de producto |
| Proyecto Experimental interdisciplinar II | Proyecto Experimental interdisciplinar II |

Planificación

| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
|-----------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Sesión maxistral | A1 A2 A3 A5 A6 A9 A10 A13 A14 A15 A17 A18 A19 A21 A22 A23 A24 A26 A27 A28 A29 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8 | 25 | 0 | 25 |
| Traballos tutelados | A2 A3 A6 A10 A14 A23 A27 A28 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 | 10 | 27 | 37 |



| | | | | |
|---|---|-----|------|----|
| Prácticas a través de TIC | A2 A3 A27 A28 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8 | 7.5 | 22.5 | 30 |
| Saídas de campo | A2 A3 A6 A9 A10 A14 A17 A18 A19 A21 A23 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8 | 4 | 6 | 10 |
| Seminario | A1 A2 A3 A6 A9 A10 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 | 7.5 | 22.5 | 30 |
| Investigación (Proxecto de investigación) | A1 A2 A3 A5 A6 A9 A10 A13 A14 A15 A17 A18 A19 A21 A22 A23 A24 A26 A27 A28 A29 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8 | 9 | 81 | 90 |
| 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 |
| Sesión maxistral | 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. |
| Traballos 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. |
| 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. |
| Saídas 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. 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. |
| Seminario | 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. |
| Investigación (Proxecto 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. |

Atención personalizada



| Metodoloxías | Descrición |
|---|---|
| Sesión maxistral Traballos tutelados Saídas de campo Seminario Prácticas a través de TIC Investigación (Proxecto de investigación) | Planteamiento general de los proyectos y atención y revisión de resultados según cada fase de desarrollo. |

| Avaliación | | | |
|---------------------------|---|---|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
| Sesión maxistral | A1 A2 A3 A5 A6 A9 A10 A13 A14 A15 A17 A18 A19 A21 A22 A23 A24 A26 A27 A28 A29 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 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 |
| Traballos tutelados | A2 A3 A6 A10 A14 A23 A27 A28 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 | Metodoloxía deseñada para promover o aprendizaxe autónomo de los estudiantes, baixo a tutela do profesor e en escenarios variados (académicos e profesionais). Está referida prioritariamente al aprendizaxe del cómo hacer las cosas. Constituye una opción basada en la asunción por los estudiantes de la responsabilidad de su propio aprendizaxe. Este sistema de enseñanza se basa en dos elementos básicos: el aprendizaxe independente de los estudiantes e el seguimento de ese aprendizaxe por el profesor-tutor. Los alumnos con dispensa académica deberán realizar las mismas entregas aunque podrán coordinar la asistencia con aviso previo. | 4 |
| Saídas de campo | A2 A3 A6 A9 A10 A14 A17 A18 A19 A21 A23 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8 | Actividades desenvolvidas vinculadas a un contexto externo al contorno académico universitario (empresas, institucións, 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, deseños, etc.), etc | 2 |
| Seminario | A1 A2 A3 A6 A9 A10 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 | Técnica de traballo en grupo que tiene como finalidade el estudio intensivo de un tema. Se caracteriza por la discusión, la participación, la elaboración de documentos y la extracción de conclusións por parte de todos los componentes del seminario. | 2 |
| Prácticas a través de TIC | A2 A3 A27 A28 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8 | Metodoloxía que permite que los estudiantes aprendan efectivamente a través de la realización de actividades de carácter práctico, tales como demostracións, exercicios, experimentos e investigacións mediante el uso de aplicacións informáticas CAD-CAE/CAM. | 20 |



| | | | |
|--|---|--|----|
| Investigación (Proxecto de investigación) | A1 A2 A3 A5 A6 A9 A10 A13 A14 A15 A17 A18 A19 A21 A22 A23 A24 A26 A27 A28 A29 A30 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8 | 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. | 70 |
|--|---|--|----|

Observacións avaliación

"Gestión del Diseño" es una asignatura en la que los materiales, procesos, normativas legales y herramientas digitales tienen una gran relevancia.

Fontes de información

Bibliografía básica

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Materias que se recomienda 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