



Teaching Guide

Identifying Data					2023/24
Subject (*)	Product Development	Code	771528008		
Study programme	Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Obligatory	6	
Language	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Enxeñaría CivilEnxeñaría Naval e IndustrialFísica e Ciencias da Terra				
Coordinador	Méndez Salgueiro, José Ramón	E-mail	j.r.mendez@udc.es		
Lecturers	Ares Pernas, Ana Isabel González Castro, Manuel Jesús Martinez Rodriguez, Rodrigo Méndez Salgueiro, José Ramón	E-mail	ana.ares@udc.es manuel.gonzalez@udc.es rodrigo.martinez.rodriguez@udc.es j.r.mendez@udc.es		
Web	www.eudi.udc.es				
General description	<p>En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos relacionados con los factores que intervienen en el desarrollo de nuevos productos, en base a la conectividad entre los procesos y los materiales para la concepción de un producto nuevo. El diseño en cuanto a factores interrelacionados avanza en el sentido de la unidad, entendida ésta como la importancia y el saber ordenar todos los factores, desde factores sociales hasta posibles factores post-venta del producto. Un pequeño resumen de los algunos factores que van a dar posibilidades y van estar en todo momento conectados serían: factores sociales, factores ergonómicos, factores tecnológicos, factores productivos, factores de venta, etc. En esta asignatura se hará un recorrido por cada uno de ellos, pero entendidos como una unidad. Se le dará una gran importancia al término "interrelacionados", por cuanto en el desarrollo de productos si no se relacionan correctamente los factores, el diseño de productos no tendrá el potencial o carácter innovador necesario. En este sentido, el desarrollo de productos cada vez es más complejo, acortándose considerablemente los ciclos de vida de los productos.</p>				

Study programme competences

Code	Study programme competences
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.
A7	CE07 - Aplicar técnicas de gestión de procesos para la agilización de tiempos en la concepción, producción y lanzamiento de productos.
A9	CE09 - Diseñar centrándose en el usuario y los estilos de vida.
A10	CE10 - Diseñar, innovar y gestionar nuevos productos.
A14	CE14 - Diseñar teniendo en cuenta factores humanos y criterios ergonómicos.
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.
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.
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.



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
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.
C5	CT05 - Comprensión de la importancia de la cultura emprendedora y conocimiento de los medios y recurso al alcance de los emprendedores.
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



<p>En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos relacionados con los factores que intervienen en el desarrollo de nuevos productos, en base a la conectividad entre los procesos y los materiales para la concepción de un producto nuevo. El diseño en cuanto a factores interrelacionados avanza en el sentido de la unidad, entendida ésta como la importancia y el saber ordenar todos los factores, desde factores sociales hasta posibles factores post-venta del producto. Un pequeño resumen de los algunos factores que van a dar posibilidades y van estar en todo momento conectados serían: factores sociales, factores ergonómicos, factores tecnológicos, factores productivos, factores de venta, etc. En esta asignatura se hará un recorrido por cada uno de ellos, pero entendidos como una unidad. Se le dará una gran importancia al término &quot;interrelacionados&quot;, por cuanto en el desarrollo de productos si no se relacionan correctamente los factores, el diseño de productos no tendrá el potencial o carácter innovador necesario. En este sentido, el desarrollo de productos cada vez es más complejo, acortándose considerablemente los ciclos de vida de los productos.</p>	AJ2	BJ2	CJ1
	AJ3	BJ3	CJ2
	AJ5	BJ5	CJ3
	AJ7	BJ6	CJ5
	AJ9	BJ7	CJ6
	AJ10	BJ8	CJ7
	AJ14	BJ9	
	AJ17	BJ10	
	AJ18		
	AJ19		
	AJ22		
	AJ23		
	AJ27		
	AJ28		
AJ29			
AJ30			

Contents	
Topic	Sub-topic
Nuevos materiales y procesos	Nuevos materiales y procesos
Modelado digital CATIA...	Modelado digital CATIA...
Modelado digital SOLID WORKS...	Modelado digital SOLID WORKS...
Prototipado Digital	Prototipado Digital
Diseño en plásticos	Diseño en plásticos
Exposición de aplicaciones y ejemplos	Exposición de aplicaciones y ejemplos
Proyecto Experimental Individual	Proyecto Experimental Individual

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech		15	0	15
ICT practicals		16.25	48.75	65
Field trip		2.5	7.5	10
Supervised projects		5	5	10
Seminar		4	13	17
Research (Research project)		6	24	30
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	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.
ICT practicals	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	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



Supervised projects	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.
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)	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	Description	Qualification
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.	2
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.	70
Guest lecture / keynote speech		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
Field trip		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
ICT practicals		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. Los alumnos con dispensa académica deberán realizar las mismas entregas aunque podrán coordinar la asistencia con aviso previo.	20
Supervised projects		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.	4



Assessment comments

La asignatura Factores interrelacionados con el desarrollo de nuevos productos es una asignatura teórico-práctica en donde los estudiantes adquirirán los conocimientos suficientes para el desarrollo de nuevos productos. Habrá docencia en sesiones magistrales expositivas (teoría) así como docencia interactiva (prácticas), finalizando la asignatura con un proyecto personal realizado por el alumno

Sources of information

Basic	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA ?Guía de Materiales Plásticos?, Hellerich, Harsch, Haenle, Ed Hanser, 1989."Cuaderno guía 1: Aspectos fundamentales de los polímeros. Degradación y Reciclaje de Plásticos?, A. Ribes Graus, F. Vilaplana y L. Contat, Ed. Universidad Politécnica de Valencia, 2008 ?Introducción a la Tecnología de los Plásticos, W. Michaeli, H. Greif, H. Kaufmann y F.J. Vossebürger, (Luis), Ed. Hanser, 1992 ?Plastic Product Material and Process Selection Handbook?, D.V. Rosato, D.V. Rosato, M.V. Rosato, Ed. Elsevier, 2004Paxinas web: http://www.campusplastics.com/ http://plasticsnews.com/
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.