



Teaching Guide

| Identifying Data | | | | | 2024/25 |
|--------------------------|--|--------|------------|---------|---------|
| Subject (*) | Industrial Design Requirements | Code | 771528009 | | |
| 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 | 9 | |
| Language | SpanishGalician | | | | |
| Teaching method | Face-to-face | | | | |
| Prerequisites | | | | | |
| Department | Enxeñaría CivilEnxeñaría Naval e IndustrialQuímica | | | | |
| Coordinador | | E-mail | | | |
| Lecturers | | E-mail | | | |
| Web | www.eudi.udc.es | | | | |
| General description | En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos enmarcados en un proyecto, a desarrollar en equipo, de mueble/mobiliario/equipamiento público para usos y espacios concretos, y en el que el usuario es el punto de referencia neurálgico. Se trata en esta asignatura de aglutinar, en un marco proyectual y de viabilidad empresarial, las capacidades empresariales, institucionales, técnicas, creativas y productivas con las que contamos en nuestro entorno empresarial e industrial, hacia nuevos mercados por medios de nuevas ideas y partiendo de nuevos materiales y procesos. 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. |
| 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. |

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



En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos enmarcados en un proyecto, a desarrollar en equipo, de mueble/mobiliario/equipamiento público para usos y espacios concretos, y en el que el usuario es el punto de referencia neurálgico. Se trata en esta asignatura de aglutinar, en un marco proyectual y de viabilidad empresarial, las capacidades empresariales, institucionales, técnicas, creativas y productivas con las que contamos en nuestro entorno empresarial e industrial, hacia nuevos mercados por medios de nuevas ideas y partiendo de nuevos materiales y procesos.

| | | |
|------|------|-----|
| AJ1 | BJ1 | CJ1 |
| AJ2 | BJ2 | CJ2 |
| AJ3 | BJ3 | CJ3 |
| AJ5 | BJ4 | CJ6 |
| AJ6 | BJ5 | CJ7 |
| AJ9 | BJ6 | CJ8 |
| AJ10 | BJ7 | |
| AJ13 | BJ8 | |
| AJ14 | BJ9 | |
| AJ15 | BJ10 | |
| AJ17 | | |
| AJ18 | | |
| AJ19 | | |
| AJ21 | | |
| AJ22 | | |
| AJ23 | | |
| AJ24 | | |
| AJ26 | | |
| AJ27 | | |
| AJ28 | | |
| AJ29 | | |
| AJ30 | | |

| Contents | |
|--|--|
| Topic | Sub-topic |
| Ergonomía | Ergonomía |
| Evaluación y análisis de uso | Evaluación y análisis de uso |
| Estética | Estética |
| Forma y funcionalidad | Forma y funcionalidad |
| Ecodiseño | Ecodiseño |
| Proyecto Experimental Interdisciplinar I | Proyecto Experimental Interdisciplinar I |

| Planning | | | | |
|-----------------------|---|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests | Competencies / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
| Supervised projects | 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 | 10 | 30 | 40 |



| | | | | |
|--------------------------------|---|-----|------|----|
| ICT practicals | 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 | 7.5 | 22.5 | 30 |
| Field trip | 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 | 4 | 6 | 10 |
| Seminar | 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 | 7.5 | 22.5 | 30 |
| Research (Research project) | 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 | 78 | 87 |
| Guest lecture / keynote speech | 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 |
| 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 | 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 | 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 |
| 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. |
| 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. |

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 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 |
| Supervised projects | 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 | 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 |
| ICT practicals | 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 | 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 |



| | | | |
|-----------------------------|---|--|----|
| Field trip | 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 | 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 |
| Seminar | 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 | 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) | 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 |

Assessment comments

"Requerimientos Básicos de Diseño

Industrial" es una asignatura referida a la evolución de los mercados, los usuarios y sus necesidades, y las tendencias que en ellos se desarrollan y condicionan la capacidad de lanzar propuestas concretas de productos interesantes.

En esta línea se desarrollarán proyectos de investigación experimental, tanto con nuevos materiales, como con procesos tradicionales

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.