



## Teaching Guide

Identifying Data					2024/25
Subject (*)	Entrepreneurship, Creativity and Design		Code	771528013	
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	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	EmpresaEnxeñaría Civil				
Coordinador		E-mail			
Lecturers		E-mail			
Web					
General description	Entrepreneurship, Creativity and Design is a 2nd course subject of the Master whose development is part of the Business Framework module. The main reason is to train the student to manage and develop creativity and design in products, companies and markets.				

## Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A1	CE02 - Conocer las distintas disciplinas que confluyen en el diseño para colectividades &quot;arquitectura, psicología ambiental, ecología, etc&quot; 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.
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.
A15	CE15 - Identificar y comprender conceptos y nomenclaturas relativos al mundo del diseño.
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.
A19	CE19 - Incorporación a procesos de ingeniería y diseño colaborativo.
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.
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.
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



<p>In this subject, the student will acquire the necessary knowledge to manage and develop creativity and design, paying special attention to the importance of entrepreneurial culture and the means and resources available, and translating all of this into a technically and economically viable business plan or model.</p> <p>In a complementary way, the conceptual framework and the basic rules and legal aspects in the field of Industrial Design Engineering will be addressed, focusing, among others, on standardisation and certification, liability for damage caused by defective products, patents and trademarks, and the legal regime of industrial design.</p>	AJ1	BJ1	CJ1
	AJ2	BJ2	CJ2
	AJ3	BJ3	CJ3
	AJ4	BJ4	CJ4
	AJ7	BJ5	CJ5
	AJ8	BJ6	CJ6
	AJ9	BJ8	CJ7
	AJ10	BJ9	CJ8
	AJ11	BJ10	
	AJ13		
	AJ14		
	AJ15		
	AJ16		
	AJ17		
	AJ18		
	AJ19		
	AJ20		
	AJ21		
	AJ25		
	AJ26		

Contents	
Topic	Sub-topic
Observatorio de Emprendemento en España	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistema emprendedor</li> <li>- O proxecto GEM</li> </ul>
Ecosistema do emprendemento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto de emprendedor</li> <li>- Tipos de emprendedores</li> <li>- O proceso emprendedor</li> <li>- Instrumentos de financiación</li> <li>- Recursos de asesoramento</li> </ul>
Búsqueda de oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto: Oportunidade de negocio</li> <li>- A necesidade: Procura novas oportunidades de mercado.</li> <li>- Procedementos</li> </ul>
Xeración e Maduración de Ideas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xeración da Idea e perfil do proxecto</li> <li>- Técnicas e Ferramentas para a xeración de Ideas</li> </ul>
Modelo de Negocio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análise de Mercado</li> <li>- Deseñar o modelo de Negocio</li> <li>- Validación</li> </ul>

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student's personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 A4 A7 A25 A26 B1 B2 B10 C4 C5 C8	20	0	20
Supervised projects	A20 A21 B3 B4 B5 C1 C3	8	20	28
Research (Research project)	A11 A13 A14 A17 A18 B6 B8 C6	8	54	62



Case study	A8 A9 A10 A15 A16 A19 B9 C2 C7	6	31	37
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 co uso de medios audiovisuais e a introdución de preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
Supervised projects	Metodoloxía deseñada para promover a aprendizaxe autónoma dos estudantes, baixo a tutela do profesor e en escenarios variados (académicos e profesionais). Está referida prioritariamente á aprendizaxe do como facer as cousas. Constitúe unha opción baseada na asunción polos estudantes da responsabilidade da súa propia aprendizaxe. Este sistema de ensino baséase en dous elementos básicos: a aprendizaxe independente dos estudantes e o seguimento desa aprendizaxe polo profesor-titor.
Research (Research project)	Método de ensino-aprendizaxe no que os estudantes levan a cabo a realización dun proxecto nun tempo determinado para resolver un problema ou abordar unha tarefa mediante a planificación, deseño e realización dunha serie de actividades e todo iso a partir do desenvolvemento e aplicación de aprendizaxes adquiridas e do uso efectivo de recursos.
Case study	Técnica de traballo en grupo que ten como finalidade o estudo intensivo de casos reais. Caracterízase pola discusión, a participación, a elaboración de documentos e a extracción de conclusións por parte dos alumnos.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Research (Research project) Case study Guest lecture / keynote speech Supervised projects	Planteamiento general de los proyectos y atención y revisión de resultados según cada fase de desarrollo.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Research (Research project)	A11 A13 A14 A17 A18 B6 B8 C6	Método de ensino-aprendizaxe no que os estudantes levan a cabo a realización dun proxecto nun tempo determinado para resolver un problema ou abordar unha tarefa mediante a planificación, deseño e realización dunha serie de actividades e todo iso a partir do desenvolvemento e aplicación de aprendizaxes adquiridas e do uso efectivo de recursos.	50
Case study	A8 A9 A10 A15 A16 A19 B9 C2 C7	Técnica de traballo en grupo que ten como finalidade o estudo intensivo de casos reais. Caracterízase pola discusión, a participación, a elaboración de documentos e a extracción de conclusións por parte dos alumnos.	30
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 A4 A7 A25 A26 B1 B2 B10 C4 C5 C8	Seguimento proveitoso das sesións maxistras e participación activa nas mesmas	0
Supervised projects	A20 A21 B3 B4 B5 C1 C3	Metodoloxía deseñada para promover a aprendizaxe autónoma dos estudantes, baixo a tutela do profesor e en escenarios variados (académicos e profesionais). Está referida prioritariamente á aprendizaxe do como facer as cousas. Constitúe unha opción baseada na asunción polos estudantes da responsabilidade da súa propia aprendizaxe. Este sistema de ensino baséase en dous elementos básicos: a aprendizaxe independente dos estudantes e o seguimento desa aprendizaxe polo profesor-titor.	20



## Assessment comments

### Segunda oportunidade

Os criterios de avaliación son os mesmos que os da primeira oportunidade.

### Cualificación "Non presentado"

Será cualificado con "Non Presentado" o alumnado que non asista ao exame final que terá lugar na data establecida no calendario oficial de exames da facultade. Este criterio aplicará tanto na primeira como na segunda oportunidade de avaliación, así como na convocatoria adiada.

Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia

O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia deberá comunicar ao inicio do curso a súa situación ao profesorado da materia, á fin de establecer un plan e calendario de traballo. O sistema de avaliación será o descrito no apartado de avaliación.

### Información adicional

O comportamento fraudulento en calquera dos apartados sometidos a avaliación suporá a cualificación de "Suspenso (0)" na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda.

Está prohibido acceder á aula na que se desenvolvan as distintas probas de avaliación con calquera dispositivo que permita a comunicación co exterior e/ou almacenamento de información (móviles, reloxos intelixentes...).

## Sources of information

<b>Basic</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gorostegui, E. P. (1992). Economía de la Empresa . Madrid España: Centro de estudios Ramón Areces</li><li>- MICHALKO, Michael (2000). Thinker toys. Cómo desarrollar la creatividad en la empresa. Barcelona: Gestión</li><li>- Edward de Bono (1994). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Barcelona: Paidós Ibérica</li></ul>
--------------	--

### 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

Recoméndase a revisión e seguimento do curso da materia no campus virtual, onde se deixarán os materiais e se informará das actividades a realizar. Tamén se recomenda a lectura frecuente da prensa económica e a asistencia ás clases con ordenador portátil ou tableta electrónica. Os traballos da materia entregaranse a través da aula virtual, en soporte dixital; e se non é posible, recoméndase a impresión en papel reciclado, a dobre cara e evitando o uso de materiais plásticos. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos,...). Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Facilitarase a plena integración do alumnado que, por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*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.