



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Emprendemento, Creatividade e Deseño			Código	771528013
Titulación	Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	EmpresaEnxeñaría Civil				
Coordinación		Correo electrónico			
Profesorado		Correo electrónico			
Web					
Descrición xeral	Emprendemento, creatividade e deseño é unha materia de 2º curso do Máster cuxo desenvolvemento forma parte do módulo Business Framework. A razón principal é formar ao estudante para xestionar e desenvolver a creatividade e o deseño en produtos, empresas e mercados.				

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
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.

## Resultados da aprendizaxe

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



<p>Nesta materia o alumno adquirirá os coñecementos necesarios para xestionar e desenvolver a creatividade e o deseño, prestando especial atención á importancia da cultura emprendedora e os medios e recursos ao alcance, trasladando todo iso a un plan ou modelo de negocio técnica e economicamente viable.</p> <p>Dun modo complementario, abordarase o marco conceptual e as normas e aspectos xurídicos básicos no ámbito da Enxeñería en Deseño Industrial, centrándose entre outros na normalización e a certificación, a responsabilidade por danos causados por produtos defectuosos, as patentes e marcas e o réxime xurídico do deseño industrial.</p>	AP1	BP1	CP1
	AP2	BP2	CP2
	AP3	BP3	CP3
	AP4	BP4	CP4
	AP7	BP5	CP5
	AP8	BP6	CP6
	AP9	BP8	CP7
	AP10	BP9	CP8
	AP11	BP10	
	AP13		
	AP14		
	AP15		
	AP16		
	AP17		
	AP18		
	AP19		
AP20			
AP21			
AP25			
AP26			

Contidos	
Temas	Subtemas
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>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A4 A7 A25 A26 B1 B2 B10 C4 C5 C8	20	0	20
Traballos tutelados	A20 A21 B3 B4 B5 C1 C3	8	20	28
Investigación (Proxecto de investigación)	A11 A13 A14 A17 A18 B6 B8 C6	8	54	62



Estudo de casos	A8 A9 A10 A15 A16 A19 B9 C2 C7	6	31	37
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 co uso de medios audiovisuais e a introdución de preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
Traballos tutelados	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.
Investigación (Proxecto de investigación)	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.
Estudo de casos	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.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Investigación (Proxecto de investigación) Estudo de casos Sesión maxistral Traballos tutelados	Planteamiento general de los proyectos y atención y revisión de resultados según cada fase de desarrollo.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Investigación (Proxecto de investigación)	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
Estudo de casos	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
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A4 A7 A25 A26 B1 B2 B10 C4 C5 C8	Seguimento proveitoso das sesións maxistrals e participación activa nas mesmas	0
Traballos tutelados	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



## Observacións avaliación

### 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 adiantada.

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...).

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</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>
----------------------------	--

### Bibliografía complementaria

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

## Observacións

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.

(\*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