UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente					
Datos Identificativos					2020/21
Asignatura (*)	Emprendemento, Creatividade e Deseño			Código	771528013
Titulación	Máster Universitario en Enxeñaría en Deseño Industrial				
Descriptores					
Ciclo	Período	Curso		Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuadrimestre	Segundo		Obrigatoria	6
Idioma	CasteláNGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	EmpresaEnxeñaría Civil				
Coordinación	Martínez Rodríguez, Javier		Correo electrónico	javier.martinez.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Escourido Calvo, Manuel Martínez Rodríguez, Javier		Correo electrónico	manuel.escourido@udc.es javier.martinez.rodriguez@udc.es	
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.				
Plan de continxencia	1. Modificacións nos CONTIDOS: NON: 2. Modificacións na METODOLOXÍA. CLASES MAXISTRAIS: online en plataforma MS Teams (mesmo horario). PRESENTACIÓNS ORAIS: online en plataforma MS Teams. TITORÍAS: online en plataforma MS Teams (estudante as solicitará de forma previa, suxerindo 3/4 opcións de día/hora). 3. Modificacións na AVALIACIÓN. NON Outros cambios poderían ter lugar, se a UDC así o indica.				

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 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

En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos para gestionar y desarrollar la creatividad y el diseño en productos, empresas y mercados. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras. Trasladando todo ello a un modelo de negocio, en los sectores de complementos, mobiliario y movilidad.	AP1 AP2 AP3 AP4 AP7 AP8 AP9 AP10 AP11 AP13 AP14 AP15 AP16 AP17 AP18 AP19 AP20 AP21 AP25 AP26	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP8 BP9 BP10	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8

Contidos	
Temas	**Subtemas**
Búsqueda de oportunidades	- Concepto: Oportunidad de negocio - La necesidad: Búsqueda nuevas oportunidades de mercado. - Procedimientos
Generación y Maduración de Ideas	- Generación de la Idea y perfil del proyecto - Técnicas y Herramientas para la generación de Ideas
Modelo de Negocio	- Análisis de Mercado - Diseñar el modelo de Negocio - Validación

Planificación				
Metodoloxías / probas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciais e virtuais)**	**Horas traballo autónomo**	**Horas totais**
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A4 A7 A8 A9 A10 A11 A13 A14 A16 A17 A18 A19 A20 A21 A25 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	20	0	20
Traballos tutelados	A3 A14 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8	8	20	28

Investigación (Proxecto de investigación)	A1 A2 A3 A14 A15 A18 A19 A21 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8	8	54	62
Estudo de casos	A1 A2 A3 A14 A15 A16 A17 A21 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C5 C6 C7 C8	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 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.
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.
Estudo de casos	Técnica de trabajo en grupo que tiene como finalidad el estudio intensivo de casos reales. Se caracteriza por la discusión, la participación, la elaboración de documentos y la extracción de conclusiones por parte de todos los alumnos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Sesión maxistral Traballos tutelados Investigación (Proxecto de investigación) Estudo de casos	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 A4 A7 A8 A9 A10 A11 A13 A14 A16 A17 A18 A19 A20 A21 A25 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Seguimiento provechoso de las sesiones magistrales y participación activa en las mismas	0

Traballos tutelados	A3 A14 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 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.	20
Investigación (Proxecto de investigación)	A1 A2 A3 A14 A15 A18 A19 A21 A26 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C6 C7 C8	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.	50
Estudo de casos	A1 A2 A3 A14 A15 A16 A17 A21 A25 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 B10 C1 C2 C3 C5 C6 C7 C8	Técnica de trabajo en grupo que tiene como finalidad el estudio intensivo de casos reales. Se caracteriza por la discusión, la participación, la elaboración de documentos y la extracción de conclusiones por parte de todos los alumnos.	30

Observacións avaliación

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Edward de Bono (1994). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Barcelona: Paidós Ibérica - MICHALKO, Michael (2000). Thinker toys. Cómo desarrollar la creatividad en la empresa. Barcelona: Gestión - Gorostegui, E. P. (1992). Economía de la Empresa . Madrid España: Centro de estudios Ramón Areces
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda 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