| 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<br>Martínez Rodríguez, Javier | Correo electrónico | manuel.escourido@udc.es<br>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:<br><br>2. Modificacións na METODOLOXÍA.<br><br>CLASES MAXISTRAIS: online en plataforma MS Teams (mesmo horario).<br>PRESENTACIÓNS ORAIS: online en plataforma MS Teams.<br>TITORÍAS: online en plataforma MS Teams (estudante as solicitará de forma previa, suxerindo 3/4 opcións de día/hora).<br><br>3. Modificacións na AVALIACIÓN. NON<br><br>Outros cambios poderían ter lugar, se a UDC así o indica. | | | |

| Competencias do título | |
|---|---|
| Código | Competencias 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 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<br>AP2<br>AP3<br>AP4<br>AP7<br>AP8<br>AP9<br>AP10<br>AP11<br>AP13<br>AP14<br>AP15<br>AP16<br>AP17<br>AP18<br>AP19<br>AP20<br>AP21<br>AP25<br>AP26 | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP6<br>BP8<br>BP9<br>BP10 | CP1<br>CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP5<br>CP6<br>CP7<br>CP8 |

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

| Planificación | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Metodoloxías / probas** | **Competencias** | **Horas presenciais** | **Horas non presenciais / 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.<br>Constituye una opción basada en la asunción por los estudiantes de la responsabilidad de su propio aprendizaje.<br>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<br>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<br>conclusiones por parte de todos los alumnos. |

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

| Avaliación | | | |
|---|---|---|---|
| **Metodoloxías** | **Competencias** | **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<br>- MICHALKO, Michael (2000). Thinker toys. Cómo desarrollar la creatividad en la empresa. Barcelona: Gestión<br>- 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