



DATOS IDENTIFICATIVOS

Normalización y Certificación de I+D+i

Asignatura	Normalización y Certificación de I+D+i			
Código	V03M107V01108			
Titulación	Máster Universitario en Innovación Industrial y Optimización de Procesos			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	3	OB	1	1c
Lengua Impartición	Dpto. Externo Organización de empresas y marketing			
Coordinador/a	Quintas Corredoira, María de los Ángeles Martínez Senra, Ana Isabel			
Profesorado	Casal da Vila, Alberto Martínez Senra, Ana Isabel Quintas Corredoira, María de los Ángeles			
Correo-e	quintas@uvigo.es aimtnez@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Normalización y Certificación de I+D+i es una materia obligatoria que consta de 3 créditos ECTS, que se corresponden con 75 horas de trabajo del alumno, de las cuales 21 son actividades presenciales, mientras que el resto serán actividades de trabajo personal. Esta materia pretende que el estudiante se familiarice con las fases de investigación, de definición de producto y de conceptualización, previas al desarrollo final de un proyecto de diseño.			

Competencias de titulación

Código			
A1	(*)Capacitar a los estudiantes para que sepan aplicar los conocimientos pertinentes a una serie de situaciones complejas relacionadas con la innovación y optimización de procesos		
A2	(*)Conseguir que los estudiantes conozcan y comprendan las técnicas apropiadas para gestionar la innovación continua		
A4	(*)Capacitar a los estudiantes para que sean creativos y emprendedores en la aplicación de los conocimientos a la innovación continua		

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
Familiarizar al estudiante con el proceso de generación de ideas y las técnicas de creatividad	saber hacer	A1 A2 A4
Adquirir conocimientos básicos sobre las fases y herramientas necesarias para convertir las oportunidades detectadas en briefings de producto	saber hacer	A1 A2
Adquirir conocimientos básicos sobre prototipado rápido	saber hacer	A1 A2

Contenidos

Tema	
------	--

Creatividad y gestión de ideas.	El pensamiento creativo. El proceso de generación de ideas. Técnicas de creatividad.
Detección de oportunidades de innovación en productos.	Introducción a la metodología de detección de oportunidades. Presentación de casos reales.
Realización de briefings sobre producto.	Contenido a tener en cuenta al realizar un briefing de producto: - Usuario - Necesidad a resolver - Competencia existente - Factores limitantes - Oportunidades y amenazas - Valores de marca - Valores de producto o servicio
Realización de prototipado rápido para el testeo de la oportunidad detectada.	Realización de fast-prototypings. Fases siguientes al briefing hasta la puesta en el mercado del producto.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos/análisis de situaciones	4	0	4
Resolución de problemas y/o ejercicios	5	0	5
Eventos docentes y/o divulgativos	3	0	3
Otros	0	15	15
Prácticas autónomas a través de TIC	0	25	25
Estudios/actividades previos	0	14	14
Sesión magistral	8	0	8
Pruebas de tipo test	1	0	1

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	(*)Estudio y análisis de casos presentados en clase.
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)Formulación, análisis, resolución y debate de problemas o ejercicios relacionados con la temática de la materia.
Eventos docentes y/o divulgativos	(*)Conferencias a cargo de ponentes de prestigio.
Otros	(*)Estudio y preparación de la materia.
Prácticas autónomas a través de TIC	(*)Aplicación a nivel práctica de la teoría de la materia. Ejercicios prácticos a través de TIC.
Estudios/actividades previos	(*)Lectura previa del material de la asignatura
Sesión magistral	(*)Exposición de los contenidos de la materia

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	
Estudio de casos/análisis de situaciones	
Resolución de problemas y/o ejercicios	

Evaluación

	Descripción	Calificación
Estudio de casos/análisis de situaciones	(*)Intensidad y calidad de la evaluación continua (asistencia y participación en clase, calida en la resolución de casos, en la elaboración de trabajos prácticos, etc)	60
Pruebas de tipo test	(*)Se realizará al finalizar la materia y será un examen tipo test de la misma.	40

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

Sibbet, D. (2010), **Visual Meetings: How Graphics, Sticky Notes and Idea Mapping Can Transform Group Productivity**,
Buxton, B. (2007), **Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design**, San Francisco: Morgan Kaufmann,

Courage, C.; Baxter, K. (2005), **Understanding Your Users: A Practical Guide to User Requirements Methods, Tools, and Techniques**, San Francisco: Morgan Kaufmann,
Holtzblatt, K. (2004), **Rapid Contextual Design: A How-to Guide to Key Techniques for User-Centered Design**, . San Francisco: Morgan Kaufmann,
Dave Gray et al. (2010), **GAMESTORMING: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers**, O`Reilly,

Recomendaciones
