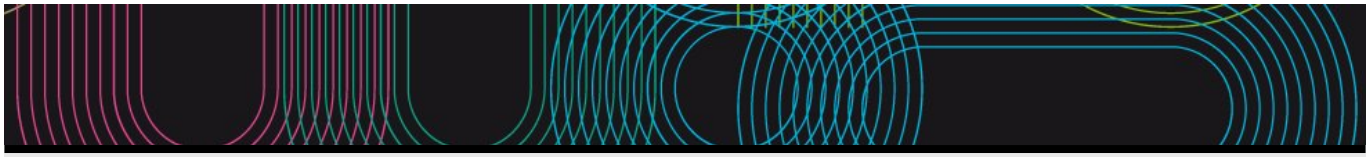

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Normalización e Certificación de I+D+i				
Materia	Normalización e Certificación de I+D+i			
Código	V03M107V01108			
Titulación	Máster Universitario en Innovación Industrial e Optimización de Procesos			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	3	OB	1	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Dpto. Externo Organización de empresas e márketing			
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				
Descrición xeral	(*)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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
(*)Familiarizar al estudiante con el proceso de generación de ideas y las técnicas de creatividad	saber facer	A1 A2 A4
(*)Adquirir conocimientos básicos sobre las fases y herramientas necesarias para convertir las oportunidades detectadas en briefings de producto	saber facer	A1 A2
(*)Adquirir conocimientos básicos sobre prototipado rápido	saber facer	A1 A2

Contidos	
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 y 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudo de casos/análises de situacións	4	0	4
Resolución de problemas e/ou exercicios	5	0	5
Eventos docentes e/ou divulgativos	3	0	3
Outros	0	15	15
Prácticas autónomas a través de TIC	0	25	25
Estudos/actividades previos	0	14	14
Sesión maxistral	8	0	8
Probas de tipo test	1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Estudo de casos/análises de situacións	Estudio y análisis de casos presentados en clase.
Resolución de problemas e/ou exercicios	Formulación, análisis, resolución y debate de problemas o ejercicios relacionados con la temática de la materia.
Eventos docentes e/ou divulgativos	Conferencias a cargo de ponenetes de prestigio.
Outros	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 das TIC.
Estudos/actividades previos	Lectura previa del material de la asignatura
Sesión maxistral	Exposición de los contenidos de la materia

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Los alumnos podrán aclarar sus dudas, exponer sus ideas o realizar otros comentarios relacionados con la materia.
Estudo de casos/análises de situacións	Los alumnos podrán aclarar sus dudas, exponer sus ideas o realizar otros comentarios relacionados con la materia.
Resolución de problemas e/ou exercicios	Los alumnos podrán aclarar sus dudas, exponer sus ideas o realizar otros comentarios relacionados con la materia.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Estudo de casos/análises de situacións	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
Probas de tipo test	Se realizará al finalizar la materia y será un examen tipo test de la misma.	40

Outros comentarios sobre a Avaliación

EXAMEN TIPO TEST

Las pruebas tipo test suponen el 40% de la nota, y en caso de no superarlo en primera convocatoria, el alumno podrá repetir la prueba al finalizar el curso. La calificación mínima exigida, para que sea puntuable, es de 3 puntos.

EVALUACIÓN CONTINUA

Un 60% de la nota depende de la evaluación continua (calificación mínima exigida 3 puntos). Se compone de los siguientes

elementos:

a) 10% participación en el debate previo a la materia (LinkedIn).

b) 10% contribución a la dinamización de las clases (imprescindible la asistencia).

c) 15% trabajo autónomo de lectura (test de control FAITIC).

d) 20% discusión y resolución de casos y ejercicios.

e) 5% participación en los procesos de mejora continua del máster (encuestas calidad)

Bibliografía. Fontes 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,

Recomendacións