



## 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<br>Organización de empresas e márketing   |        |       |              |
| Coordinador/a         | Quintas Corredoira, María de los Ángeles<br>Martínez Senra, Ana Isabel  |        |       |              |
| Profesorado           | Casal da Vila, Alberto<br>Martínez Senra, Ana Isabel<br>Quintas Corredoira, María de los Ángeles  |        |       |              |
| Correo-e              | quintas@uvigo.es<br>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.<br>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<br>A2<br>A4                        |
| (*)Adquirir conocimientos básicos sobre las fases y herramientas necesarias para convertir las oportunidades detectadas en briefings de producto | saber facer | A1<br>A2                              |
| (*)Adquirir conocimientos básicos sobre prototipado rápido   | saber facer | A1<br>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.<br>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 exercicios relacionados con la temática de la materia. |
| Eventos docentes e/ou divulgativos      | Conferencias a cargo de ponentes 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. 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**