

62954 - Mejora de diseño con técnicas de calidad

Información del Plan Docente

Año académico	2016/17
Centro académico	110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura
Titulación	562 - Máster Universitario en Ingeniería de Diseño de Producto
Créditos	4.5
Curso	1
Periodo de impartición	Segundo Semestre
Clase de asignatura	Optativa
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Recomendaciones para cursar esta asignatura

No se establecen recomendaciones especiales para esta asignatura.

1.2. Actividades y fechas clave de la asignatura

La asignatura forma parte del bloque de optativas dentro del segundo semestre del Máster,

Todas las actividades, trabajos y fechas clave serán comunicados a principio de curso.

2. Inicio

2.1. Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- Conocer y aplicar las herramientas de análisis de valor, análisis funcional - FAST, QFD, AMFE y Árbol de fallos en el diseño y desarrollo de producto.
- Conocer las técnicas de diseño de experimentos, definición estadística de tolerancias y análisis de durabilidad y fiabilidad.

2.2. Introducción

Breve presentación de la asignatura

Si partimos de un concepto de calidad entendida como el "cumplimiento de los requisitos del cliente entregándole un producto, servicio o información adecuados al uso", podemos considerar el diseño como un servicio realizado por un departamento de la empresa, o por un servicio externo, y entregado a otro departamento de la organización susceptible, por tanto, de ser objeto de la aplicación de las técnicas de control y desarrollo de la calidad. El departamento de diseño será el proveedor, y el de máquetin o producción el cliente que recibe como servicio final el diseño de un nuevo producto. El porcentaje mayoritario de los errores se debe al diseño inadecuado del producto, por lo que las técnicas de calidad aplicadas al proceso de diseño son una garantía de calidad para el proceso de fabricación y comercialización.

3. Contexto y competencias

3.1. Objetivos

62954 - Mejora de diseño con técnicas de calidad

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Esta asignatura tiene como objetivo que el estudiante conozca los diferentes tipos de técnicas de calidad que habitualmente se aplican en la mejora del diseño de un producto y sepa utilizar los más importantes. Se darán a conocer los fundamentos de las principales técnicas, los aspectos prácticos de su realización y cómo se planifica una estrategia para desarrollarlas.

3.2.Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Se trata de una asignatura optativa, que persigue mostrar que el proceso de diseño, como servicio, puede ser controlado. La norma UNE 66904 define las etapas que debe cumplir el proceso de desarrollo de nuevos productos, y que son la planificación y determinación de los objetivos del proyecto de diseño, el ensayo y medición de especificaciones del nuevo producto, la calificación y validación del proyecto, la configuración básica del proyecto y lanzamiento de la producción.

3.3.Competencias

Según la memoria de verificación del título, esta asignatura pertenece al bloque de Aspectos semánticos e instrumentales de la ingeniería de diseño de producto, en el que en conjunto se desarrollan las siguientes competencias:

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Capacidad de aglutinar las exigencias de investigación, desarrollo e innovación dirigidos al diseño y desarrollo de productos en ámbitos relevantes de la actividad económica, industrial, profesional y académica.

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

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

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

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

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.

ESPECÍFICAS

62954 - Mejora de diseño con técnicas de calidad

CE2 - Capacidad para generar ideas en entornos colaborativos aprovechando recursos de otros miembros en un grupo de trabajo.

CE1 - Capacidad para liderar grupos creativos en proyectos de diseño y en la generación de nuevos conceptos de producto integrando características diferenciadoras al producto.

CE3 - Capacidad para relacionarse con expertos del entorno exterior integrando las aportaciones externas.

CE4 - Capacidad de analizar y comprender las características de las distintas sociedades humanas para entender el valor y los roles del producto en un contexto social y cultural.

CE13 - Conocimiento de tecnologías expositivas innovadoras para investigar y desarrollar recursos visuales interactivos sobre soportes hipermedia orientados al diseño de productos o servicios complejos, optimizando plataforma y recursos en función de la audiencia o receptor.

En mayor detalle, en esta asignatura dichas competencias se alcanzan mediante la consecución de los siguientes objetivos:

.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

* Conocer y aplicar las herramientas de análisis de valor, análisis funcional - FAST, QFD, AMFE y Árbol de fallos en el diseño y desarrollo de producto.

* Conocer las técnicas de diseño de experimentos, definición estadística de tolerancias y análisis de durabilidad y fiabilidad.

3.4.Importancia de los resultados de aprendizaje

El diseño interviene en muchos departamentos claramente definidos en esta función, desde ingeniería, investigación y desarrollo, producción, marketing, hasta otros menos claros. Coordinar todas acciones no es tarea fácil y exige metodología, estrategias y dominio de técnicas específicas.

4.Evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

- Evaluación continua mediante la realización de un trabajo de asignatura (Informe final) en grupos de 2 ó 3 personas.

Además, se entregarán 3 casos prácticos propuestos que se plantean a modo de entregas parciales de dicho trabajo.

62954 - Mejora de diseño con técnicas de calidad

Es obligatorio aprobar la parte correspondiente a la evaluación continua para aprobar la asignatura.

- La evaluación continua se completa con la entrega, en grupos de 2 ó 3, personas de los informes de las prácticas realizadas.
- Examen teórico: el examen teórico final evaluará los aspectos claves de la asignatura que no hayan podido evaluarse mediante la realización del trabajo continuo.

Es obligatorio aprobar el examen teórico final para aprobar la asignatura.

Para superar la asignatura, es necesario aprobar las tres partes de la asignatura. Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.

La evaluación de cada parte estará comprendida entre los siguientes rangos:

- Trabajo (informe final) 15-55 %
- Casos Prácticos 10-30 %
- Informes Prácticas 10-30 %
- Examen Teórico 20-50%

5.Actividades y recursos

5.1.Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Cada bloque de la asignatura tiene un aprendizaje basado en el análisis y discusión de unos contenidos teóricos, y la consiguiente obtención de conclusiones, trabajados en clase teórica con el grupo completo. Los estudiantes deberán ser capaces posteriormente de aplicar los conocimientos obtenidos al análisis de casos existentes.

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado busca que el estudiante posea y comprenda los 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; que 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; que tengan la capacidad 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; 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; y poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. Todos estos aspectos pertenecen a las competencias generales del título, pero, en particular, lo que se pretende es que se adquiera en esta asignatura la capacidad de implantar técnicas y métodos de Calidad durante las etapas de diseño y desarrollo del Ciclo de vida de producto, aspecto de gran importancia en el mundo en el que nos encontramos.

5.2.Actividades de aprendizaje

Las clases teóricas se plantean con una estructura de exposición y debate participativo, y obtención de conclusiones. En

62954 - Mejora de diseño con técnicas de calidad

las mismas se presentarán del modo oportuno diferentes principios conceptuales, metodologías y herramientas de captura de información para analizar el diseño en el contexto social.

Los detalles de las características de los diferentes ejercicios prácticos se proporcionarán en clase.

5.3.Programa

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

La asignatura trabaja los siguientes contenidos:

- Introducción a la mejora. Lean Manufacturing. Kaizen. Herramientas para la mejora y resolución de problemas: Reingeniería, PDCA, 7 + 7 herramientas.
- Herramientas para el control: Revisión del Diseño (Auditorías de calidad).
- Herramientas de planificación de la Calidad: Benchmarking, Análisis de valor, análisis funcional - FAST, QFD, AMFE y Árbol de fallos.
- DEE, Definición Estadística de Tolerancias, Análisis de durabilidad y fiabilidad.

5.4.Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

La asignatura es de 4.5 créditos, lo que equivale a 112.5 horas de trabajo del estudiante, asignadas de la siguiente manera:

- Clase magistral 10 horas con presencialidad del 100%
- Resolución de problemas y casos 18 horas con presencialidad del 100%
- Prácticas de laboratorio 12 horas con presencialidad del 100%
- Trabajos de aplicación o investigación prácticos 30 horas con presencialidad del 0%
- Tutela personalizada profesor-alumno 5 horas con presencialidad del 100%
- Estudio de teoría 35,5 horas con presencialidad del 0%
- Pruebas de evaluación 2 horas con presencialidad del 100%

5.5.Bibliografía y recursos recomendados

- No hay registros bibliográficos para esta asignatura