

ASSIGNATURES

Processos d'Innovació i Disseny de Producte

La innovació en el procés de desenvolupament d'un nou producte implica la implementació de canvis significatius en el seu disseny i metodologia productiva, a més d'al màrqueting utilitzat per a la seva comercialització. Aspectes a adoptar tant pel propi dissenyador de producte com per l'organització de l'empresa productora, amb el ferm objectiu de millorar els resultats finals. És per això que la fi d'aquesta assignatura rau en atorgar a l'estudiant els coneixements necessaris per a la comprensió de diferents processos d'innovació vinculats al disseny de producte, així com el seu valor social, mediambiental, empresarial i cultural que aquest objectiu envolta. Un objectiu que serà complert mitjançant l'estudi conceptual de la matèria, a més de l'anàlisi de casos reals, precedents i actuals.

Objectius de l'assignatura:

- ✕ Gestió de la Innovació
- ✕ Comprensió de la Innovació com un avantatge competitiu empresarial
- ✕ Proporcionar als estudients una visió propera de la capacitat innovació productiva i material actual, amb possibilitats de ser aplicada al desenvolupament de nous productes.
- ✕ Aportar el coneixement de nous mètodes productius i les diferents metodologies creatives per al disseny de nous productes
- ✕ L'aplicació dels coneixements teòrics estudiats, en projectes propis i personals.

Codi

200696

Crèdits

5 ECTS

Curs

4

Semestre

1

Matèria

Processos de disseny

Professorat

[Javier Nieto Cubero](#)

Llengües

Anglès Castellà Català

Prerequisites

Haver cursat les assignatures relacionades amb el disseny de producte

Continguts de l'assignatura

INTRODUCCIÓ

- ✗ Què és la Innovació?
- ✗ Introducció de la Innovació a nivell nacional i internacional
- ✗ Tipus d'Innovació, i com distingir-los
- ✗ MicroInnovació
- ✗ Breu Història de la Innovació
- ✗ Exemple pràctic: Projectes històrics i innovadors

INNOVACIÓ SOCIAL

- ✗ Els inicis conceptuals, I+D+i
- ✗ Indicadors d'acceptació
- ✗ Innovació; qüestió Moral i Política
- ✗ Exemple Pràctic: Les TIC

GESTIÓ DE LA INNOVACIÓ EMPRESARIAL

- ✗ L'empresa innovadora
- ✗ Pros i Contres de l'activitat innovadora en la gestió empresarial
- ✗ Polítiques d'Innovació
- ✗ Exemple Pràctic: Estudi d'algunes Empreses Innovadores

EL DISSENY I LA INNOVACIÓ

- ✗ El dissenyador, la Innovació i la gestió empresarial
- ✗ Exemple Pràctic: Estudi d'alguns Projectes Innovadors

DISSENY SOSTENIBLE I INNOVADOR

- ✗ Eco-eficiència
- ✗ Metodologia d'Eco-Disseny
- ✗ Anàlisi del Cicle de Vida
- ✗ Exemple pràctic: [Eco-Disseny Innovador](#)

Metodologia docent i activitats formatives

- ✗ Classes Teòriques
- ✗ Debats en grup

- ✗ Treballs en grup
- ✗ Vistes programades
- ✗ Elaboració de projectes
- ✗ Presentació Final dels projectes

ACTIVITATS DIRIGIDES

- ✗ Classes teòriques
- ✗ Presentació d'exemples pràctics
- ✗ Sessions de tutoria

ACTIVITATS SUPERVISADES

- ✗ Elaboració del Projecte Individual
- ✗ Visites Programades
- ✗ Debats en grup

ACTIVITATS AUTÒNOMES

- ✗ Presentació Final dels projectes

Avaluació

S'aplicarà un sistema d'Avaluació Contínua, en què es tindrà en compte el conjunt d'activitats desenvolupades al llarg de l'assignatura, a més de la participació activa de l'alumnat en cada activitat programada.

S'avaluarà:

- ✗ L'assistència a classe, requisit indispensable per a l'avaluació contínua. L'estudiant que no superi el 80% d'assistència a classe no podrà optar a aquest tipus d'avaluació. El valor de la qualificació total d'aquest apartat, serà del 30%.
- ✗ El coneixement dels conceptes explicats a classe mitjançant els corresponents treballs pràctics:
individuals, 40% de la qualificació total
en grup, 30% de la qualificació total
- ✗ Per poder fer mitjana entre aquestes tres activitats avaluables, l'alumne haurà d'obtenir un mínim 4 sobre 10, en cadascuna d'elles. En l'activitat que no se superi aquest valor, no comptarà per a la mitja.

Avaluació Final segons Convocatòria:

- ✗ L'estudiant que no superi el mètode d'Avaluació Contínua, podrà optar a una prova teòrica, que es realitzarà en la data d'examen proposada per la secretària del centre.
- ✗ Únicament tindran accés a aquesta prova final, els alumnes que hagin assistit a un mínim del 80% de classes, a més dels casos degudament justificats.

Bibliografia i enllaços web

- ✗ Steven Johnson, ***Where Good Ideas Come From: The Seven Patterns of Innovation***, 2010
- ✗ Tom Kelley & Jonathan Littman, ***The Art of Innovation: Success Through Innovation the IDEO way***, 2001
- ✗ Roberto Verganti, ***Design Driven Innovation: Changing the rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean***, 2009
- ✗ Tim Brown, ***Change by Design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation***, 2009
- ✗ **Catálogo exposición. Diseño, Visión e Innovación**, Consorcio del Circulo de Bellas Artes, 2008
- ✗ **Manual de Oslo para la Innovación, Guía para la recogida e Interpretación de datos sobre la Innovación**, 3ª Edición, 2005

ARTICLES

- ✗ Javier Echavarria, "El manual de Oslo y la Innovación Social", ***Revista Arbor – Ciencia, Pensamiento y Cultura***, Julio – Agosto 2008, paginas 600-618
- ✗ Javier De la Cueva, "Innovación y conocimiento libre: Cuestiones morales y políticas", ***Revista ISEGORIA – Revista de Filosofía Moral y Política*** Nº 48, enero – junio 2013, paginas 51-74
- ✗ José A. López Cerezo y Marta I. González, "Encrucijadas sociales de la Innovación", ***Revista ISEGORIA – Revista de Filosofía Moral y Política*** Nº 48, enero – junio 2013, paginas 11-24

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competència

- ✗ **CE1** Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE1.1** Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte

Competència

- ✗ **CE2** Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE2.1** Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.

Competència

- ✗ **CE5** Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i

superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE5.1** Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.

Competència

- ✗ **CE7** Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seves qualitats, i sobre processos i costos de fabricació.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE7.1** Identificar els materials i els processos de transformació més habituals en cada sector professional del disseny.

Competència

- ✗ **CE8** Demostrar comprendre els coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara l'antropometria i la fisiologia de la percepció visual, l'ergonomia, els mètodes d'avaluació de l'ús, la mercadotècnia, les tècniques de prospecció, etc.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE8.1** Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

Competència

- ✗ **CE11** Demostrar comprendre el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment els projectes i les activitats de disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE11.1** Detectar i explicar el tipus de contractació, la gestió dels projectes, etc. del disseny més característic del sector en què s'inscriu el projecte.

Competència

- ✗ **CE17** Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE17.1** Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

Competència

- ✗ **CE19** Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE19.1** Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.

Competència

- ✗ **CE21** Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE21.1** Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny.
- ✗ **CE21.2** Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- ✗ **CT2** Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
- ✗ **CT3** Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projectació com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.
- ✗ **CT4** Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
- ✗ **CT6** Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
- ✗ **CT9** Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
- ✗ **CT10** Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.
- ✗ **CT11** Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
- ✗ **CT12** Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
- ✗ **CT13** Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
- ✗ **CT14** Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.
- ✗ **CT15** Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
- ✗ **CT16** Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
- ✗ **CT19** Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

Inici

EINA

Grau de Disseny

Especialitats

Pla d'estudis

Assignatures

Accés

Mobilitat

Pràctiques

Beques

Informació acadèmica

Màsters i postgraus

Cursos d'estiu

Alumni

Empresa

Internacional

Projectes

Recerca

Biblioteca

Arxiu

Qualitat

Contacte

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

[Avís legal](#)

[UAB](#)

[Facebook](#)

[Cookies](#)

[Webmail](#)

[Twitter](#)

[Intranet](#)

[Instagram](#)

[Blog](#)

[Pinterest](#)

[Vimeo](#)