

# ASIGNATURAS

## Proyectos 3 - Conceptualización y diseño de producto

El objetivo de la asignatura es dotar al estudiante de una visión global del proyecto y especialmente una madurez proyectual en las fases iniciales del diseño de producto tales como el análisis del contexto entorno al producto, la conceptualización y el proyecto básico.

Es fundamental entender la heterogeneidad del proyecto de diseño, los diferentes enfoques posibles y aproximaciones metodológicas en función del sector, la tipología del proyecto, del cliente o del usuario.

Para ello se abordarán diferentes herramientas y técnicas que permitan abordar la definición del proyecto, la elaboración de una propuesta de valor, su implementación en un producto tangible, así como su comunicación.

Los conocimientos impartidos se orientarán a técnicas de análisis de contexto, de análisis del usuario y de los stakeholders vinculados al proyecto, procesos creativos, de conceptualización y propuesta de valor, métodos de resolución de problemas, herramientas de validación de proyectos, técnicas de comunicación e introducción a componentes técnico-formales del proyecto de diseño.

Parte del contenido se orientará a fomentar la cultura del diseño y de la empresa, el espíritu crítico del estudiante y la generación de una identidad propia como diseñador.

El curso se articulará a través de dos proyectos, cada uno de ellos vinculado a un sector específico del diseño de producto y con la posibilidad de que el estudiante aborde el proyecto desde enfoques diferentes. Los puntos de partida para cada proyecto serán también diversos para que los estudiantes potencien su capacidad de adaptación a diferentes entornos proyectuales.

El objetivo de la asignatura es dotar al estudiante de una visión global del proyecto y especialmente una madurez proyectual en las fases iniciales del diseño de producto tales como el análisis del contexto entorno al producto, la conceptualización y el proyecto básico.

Es fundamental entender la heterogeneidad del proyecto de diseño, los diferentes enfoques posibles y aproximaciones metodológicas en función del sector, la tipología del proyecto, del cliente o del usuario.

Para ello se abordarán diferentes herramientas y técnicas que permitan abordar la definición del proyecto, la elaboración de una propuesta de valor, su implementación en un producto tangible, así como su comunicación.

Los conocimientos impartidos se orientarán a técnicas de análisis de contexto, de análisis del

usuario y de los stakeholders vinculados al proyecto, procesos creativos, de conceptualización y propuesta de valor, métodos de resolución de problemas, herramientas de validación de proyectos, técnicas de comunicación e introducción a componentes técnico-formales del proyecto de diseño.

Parte del contenido se orientará a fomentar la cultura del diseño y de la empresa, el espíritu crítico del estudiante y la generación de una identidad propia como diseñador.

El curso se articulará a través de dos proyectos, cada uno de ellos vinculado a un sector específico del diseño de producto y con la posibilidad de que el estudiante aborde el proyecto desde enfoques diferentes. Los puntos de partida para cada proyecto serán también diversos para que los estudiantes potencien su capacidad de adaptación a diferentes entornos proyectuales.

## **OBJECTIVOS FORMATIVOS**

Los objetivos formativos se centran en dotar al estudiante de una capacidad de análisis y que sea capaz de sintetizar la información recogida para la detección de oportunidades de producto, como para su formalización y ejecución a diseños tangibles, con una aportación de valor clara en función de los objetivos y alcance marcado en el proyecto.

Es fundamental también que los estudiantes desarrollen herramientas de validación del proyecto en sus etapas más iniciales.

Se trabajarán diferentes métodos proyectuales para que el estudiante sea capaz de afrontar diferentes tipologías de proyectos.

Se fomentará el trabajo en equipo para abordar diferentes roles dentro de un contexto proyectual, así como la toma de decisiones.

A nivel comunicativo se buscará dotar al estudiante de una seguridad y capacidad de expresar los valores más importantes de su proyecto en función de la audiencia, mediante diferentes herramientas visuales y de síntesis.

### **Código**

106037

### **Créditos**

6 ECTS

### **Curso**

2

### **Semestre**

1

### **Materia**

### **Idiomas**

Castellano

### **Prerrequisitos**

Contemplar la asignatura de Proyectos 3 como el entorno adecuado para aplicar y madurar las competencias adquiridas en el curso anterior y en las asignaturas que se están realizando en

contemporáneo. Es una plataforma para adquirir la madurez suficiente en las primeras etapas del proyecto para afrontar con garantías el desarrollo de producto.

Se recomienda seguir las asignaturas propias de la mención de producto para poder disponer de las herramientas necesarias para responder al carácter específico de los proyectos de la especialidad.

## Contenidos de la asignatura

- ✗ Cultura de diseño y relación con el ámbito industrial y empresarial.
- ✗ Técnicas de análisis de contexto desde la perspectiva del mercado, de la marca y la empresa, o desde el punto de vista del impacto social.
- ✗ Análisis de identidad de marca y portfolio de producto.
- ✗ Técnicas de empatía y detección de necesidades del usuario y de los stakeholders vinculados al proyecto.
- ✗ Definición de marco y alcance del proyecto.
- ✗ Definición del brief del proyecto. Capacidad crítica y propuesta de re-briefing frente a un brief asignado. Programa de necesidades y funciones.
- ✗ Utilización de herramientas de dibujo, sketch, detalles constructivos, storyboarding para la aproximación al contexto de uso del producto su aproximación formal.
- ✗ Uso de maquetas preliminares, de carácter volumétrico y de simulación funcional como herramienta de trabajo para la experimentación
- ✗ Técnicas creativas para la generación de moodboards, estilos de diseño, ambientación y definición de líneas de diseño.
- ✗ Herramientas y estrategias de formalización, uso de materiales, detalles constructivos, soluciones y aplicación de materiales y texturas.
- ✗ Acercamiento a conocimientos técnicos, de materiales y procesos productivos, para otorgar la viabilidad necesaria al proyecto en las etapas iniciales.
- ✗ Técnicas de validación de proyectos a nivel de propuesta de valor, técnicos y de encaje con la empresa o el cliente.
- ✗ Herramientas de elaboración de discursos proyectual y su exposición y comunicación.

## Metodología docente y actividades formativas

### METODOLOGÍA DOCENTE

- ✗ Clases taller on es combinen teoria i pràctica.
- ✗ Formació i coordinació d'equips per tal d'afrontar un objectiu comú.
- ✗ Tallers per tal d'obtenir informació de context i detectar oportunitats de producte.
- ✗ Desenvolupament del projecte per mitjà de dibuix i maquetes. Tallers de dibuix per generar múltiples solucions de disenny. Execució de múltiples maquetes de producte que aportin a l'alumne la informació necessària per tal de poder explorar i avaluar el seu projecte i elaborar taules de conclusions al respecte. L'objectiu és que l'estudiant reforci la seva capacitat d'avaluació, anàlisi i de desenvolupament del

producte, a partir de testejar els seus propis dissenys.

- ✗ Exploració del producte: definició formal i constructiva a través de recursos de dibuix. Anàlisi funcional, ergonomia, components i funcionament, identitat, llenguatge i comunicació.
- ✗ Selecció i avaluació conjunta dels resultats obtinguts. Acordar criteris de evaluació que satisfaci les necessitats descrites prèviament a l'inici del projecte, i concloure si el resultat obtingut s'adreça a l'usuari prèviament establert.

## **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

- ✗ Classes teòriques: classes magistrals i debat en gran grup.
- ✗ Seminari de procediments específics (eines i tècniques)
- ✗ Comissionat d'experts externs que aportin la seva visió estratègica del producte.
- ✗ Seminaris d'aproximació al disseny de producte: referents i casos d'estudi.
- ✗ Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte.
- ✗ Tallers de tècnica associada a la conceptualització y disseny basic: assistència en la resolució de les dificultats formals i constructives.
- ✗ Exercici autònom de formulació de programes de disseny i el seu desenvolupament a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte.
- ✗ Desenvolupament grupal de les diferents tècniques expressives presentades a les classes teòriques.
- ✗ Presentació de treballs: presentació pública de resultats, parcials i finals.  
Valoracions.

**Inicio**

**EINA**

**Grado de Diseño**

**Especialidades**

**Plan de estudios**

**Asignaturas**

**Acceso**

**Movilidad**

**Prácticas**

**Becas**

**Información académica**

**Másters y postgrados**

**Eina/Idea**

**Cursos de verano**

**Alumni**

**Empresa**

**Internacional**

**Proyectos**

**Investigación**