



LCI
Barcelona

MÁSTER OFICIAL EN
DISEÑO DE



**PRODUCTO
TECNOLÓGICO**

ESCUELA
DE DISEÑO Y
ARTES VISUALES

MÁSTER OFICIAL EN DISEÑO DE PRODUCTO TECNOLÓGICO



GIANLUCA PUGLIESE
DIRECTOR DEL MÁSTER

Este programa forma un perfil profesional especializado en materia de diseño de producto centrado en la experiencia del consumidor a través del uso de las nuevas tecnologías.

El plan de estudios contempla una parte teórica en la que se exponen los principales conceptos, teorías y tendencias a considerar para concebir proyectos de diseño de productos tecnológicos (principalmente mediante *soft technologies*) que aporten soluciones reales y efectivas al individuo o la sociedad. Se formará al alumno en la metodología proyectual y en los conceptos avanzados centrados en el usuario/consumidor.

Con la especialidad de *wearables*, el alumno conocerá las últimas tendencias en diseño de tecnologías vestibles (camisetas que te avisan si la posición de tu espalda es incorrecta, pulseras que te informan de tu salud, zapatillas que te guían por una ciudad desconocida, etc. y todo en tiempo real).

La especialidad de *smart products* ofrece la posibilidad de conocer, experimentar, idear y desarrollar objetos orientados al ámbito del hogar, que es cada vez más tecnológico (iluminación inteligente, *the Internet of things*, etc.) y a quienes lo habitan. Todos estos productos son una realidad y el inicio de muchos más.

El programa se imparte en colaboración con Eurecat - Centro Tecnológico de Cataluña, donde se realizarán algunas sesiones para que el alumno disfrute de las últimas tecnologías en sus instalaciones punteras.

Máster en Fabricación Digital. Después de 10 años trabajando en el mundo de la aeronáutica, decide centrar su carrera profesional en el ámbito de la impresión 3D. Ha trabajado como desarrollador en las empresas más importantes de Italia dentro del sector de las impresoras 3D, y ha participado como artista en diferentes eventos y exposiciones como la Biennale di Venezia o la Milan Design Week.

En 2016 se muda a Madrid, donde, tras formar parte del departamento de I+D de BQ, abre la delegación ibérica de WASP. En 2018 funda LOWPOLY, distribuidor WASP en España y Portugal.

INSTITUCIÓN COLABORADORA:

PROGRAMA DE ESTUDIOS

MÓDULOS COMUNES:

MÓDULO I (6 ECTS) INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO

ASIGNATURAS

Tendencias en el diseño de productos tecnológicos
Metodologías para la investigación en diseño de producto

OBJETIVOS

- › Investigar los principales conceptos, teorías y tendencias para concebir proyectos de diseño de producto tecnológico que aporten soluciones reales y efectivas al individuo, la empresa o la sociedad.
- › Contextualizar la formación y la praxis profesional, donde se abordarán los grandes paradigmas teóricos relativos a la disciplina del diseño de producto y su aplicación en el ámbito de la especialidad de diseño de objetos tecnológicos.
- › Aprender metodologías de investigación en tendencias para dar respuesta a las futuras necesidades socioculturales y lograr un producto de éxito.

MÓDULO II (9 ECTS) METODOLOGÍA PARA LA INNOVACIÓN EN PRODUCTOS TECNOLÓGICOS

ASIGNATURAS

Innovación y creatividad: metaproductos
Metodología del proyecto
Análisis de la sostenibilidad dentro del modelo de negocio

OBJETIVOS

- › Conocer las técnicas de generación de nuevos conceptos e ideas a través de diversos métodos proyectuales.
- › Comprender y cuestionar formas informacionales de diseño de productos. Desarrollar métodos propios, creando una distancia crítica respecto a lo digital y, al mismo tiempo, logrando una aproximación a los productos que se derivan de la visión desde lo material-digital.
- › Conocer las diversas herramientas para realizar la estrategia de sostenibilidad asociada a un modelo de negocio empresarial, un nuevo producto o servicio.
- › Descubrir metodologías aplicables a nuevos procesos de producción textil para generar enfoques y planteamientos innovadores en la conceptualización y desarrollo de métodos de creación.

MÓDULO III (9 ECTS) DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS

ASIGNATURAS

Tecnologías para el diseño de producto: *hardware* y *software*, prototipado de interacción e interconectividad para *IoT*
Materiales y *smart textiles*
Diseño y fabricación digital

OBJETIVOS

- › Experimentar con las propiedades de los materiales, su comportamiento y sus características, así como analizar los criterios de dichos materiales en función de su impacto medioambiental.
- › Integrar tecnologías de interacción de última generación en el diseño de productos.
- › Formar en el uso avanzado de las herramientas, criterios y recursos del diseño y la fabricación digital.
- › Conocer técnicas y aplicaciones de la fabricación digital enfocadas al producto, el mobiliario, la moda, el interiorismo, el textil y los wearables.

MÓDULO IV (3 ECTS) GESTIÓN DEL DISEÑO Y LA INNOVACIÓN

ASIGNATURA

Gestión de la innovación y el emprendimiento: modelos de negocio innovadores para capturar oportunidades

OBJETIVOS

- › Aprender a gestionar los proyectos de diseño aplicando un enfoque de innovación y competitividad.
- › Saber generar ideas de negocio, desarrollarlas y hacerlas viables.
- › Identificar oportunidades de mercado a partir de la innovación y del emprendimiento, diseñar modelos de negocio, propuestas de valor y productos y servicios únicos.
- › Dotar al estudiante de las herramientas necesarias para saber crear, dirigir, financiar y asegurar un proyecto propio.

MÓDULOS DE ESPECIALIZACIÓN:

ESPECIALIDAD 1

MÓDULO V (11 ECTS) WEARABLES (PRODUCTOS PORTABLES)

ASIGNATURAS

Teoría y tendencias en tecnología aplicada a los productos portables
Praxis metodológica: diseño de productos portables

OBJETIVOS

- › Dar a conocer las últimas tendencias de diseño en este ámbito y trabajar todas las herramientas necesarias para poder participar en proyectos relacionados con este campo, incorporando tejidos inteligentes e interfaces electrónicas que permitan experiencias sensibles e interactivas con el usuario y el entorno.
- › Aprender a potenciar las cualidades culturales, sociológicas y materiales del textil y la moda.
- › Trabajar en la mejora de las capacidades y el sentido del cuerpo, así como las cualidades, posibilidades y aplicaciones ofrecidas por los elementos inteligentes y programables.

ESPECIALIDAD 2

MÓDULO V (11 ECTS) SMART PRODUCTS

ASIGNATURAS

Teoría y tendencias en *smart products* para el hábitat
Praxis metodológica: diseño de *smart products* para la vivienda

OBJETIVOS

- › Conocer, experimentar, idear y desarrollar productos inteligentes orientados al ámbito del hogar y a quienes lo habitan.
- › Afrontar las particularidades del diseño, como el confort y la seguridad del hogar, las nuevas formas de convivencia y los formatos del hábitat contemporáneo en relación con las tecnologías más innovadoras.

TRABAJO FINAL DE MÁSTER (13 ECTS)

Prácticas en empresas (9 ECTS)

FICHA TÉCNICA



TITULACIÓN: Máster Oficial en Diseño de Producto Tecnológico



CRÉDITOS: 60 ECTS



DURACIÓN: 1 año académico



CONVOCATORIA: Octubre



IDIOMA: Español



MODALIDAD: Presencial



ITINERARIOS DE ESPECIALIDAD:
→ Wearables (productos portables)
→ Smart products



© Enara Aguirrezabala

SALIDAS PROFESIONALES

- Diseño de *wearables* para la moda y el deporte
- Diseño de producto tecnológico (*smart products*)
- Diseño de objetos y mobiliario tecnológico para el hogar
- *Innovation manager*
- Generación de nuevos conceptos para el diseño de producto o servicio tecnológico
- Dirección creativa y artística para firmas del ámbito de los *wearables* o *smart products*
- *Product manager* para proyectos de diseño de producto tecnológico
- Gestión del diseño y la innovación en proyectos especializados
- Dirección del diseño y la innovación en el ámbito del producto tecnológico
- Gestión de proyectos de creación de *wearables* o *smart products*

