

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. Especialidad de Producto

MATERIA	Proyecto Final de Diseño de Producto
ASIGNATURA	Proyecto Final de Diseño de Producto
SEMESTRE (1-8)	8
CURSO	4º Título Superior en Diseño. Especialidad de Producto
DOCENTES	Oscar Blasco, Sergi Carulla

HORAS FRONTALES	400
HORAS TOTALES	750
CRÉDITOS	30

PRE-REQUISITOS	Semestres 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7
CARÁCTER	Obligatoria

RESUMEN DE LA MATERIA

El Proyecto Final de Carrera proporciona la vía para que los estudiantes puedan combinar las habilidades, conocimientos y aptitudes adquiridos de todos los módulos impartidos durante los cuatro años de formación en un proyecto coherente, al servicio de un reto real propuesto por una empresa/institución.

Cada año desde la escuela se propone un tema/marco en el cual desarrollar el proyecto.

OBJETIVO DEL PROYECTO FINAL

El objetivo es múltiple y consiste en:

1. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
2. Diseñar y desarrollar nuevos sistemas producto-servicio en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.
3. Dominio de los procesos productivos para la fabricación del producto.

RESUMEN DE LAS COMPETENCIAS

- Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Realizar autocrítica hacia el propio desarrollo profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrar adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los canales adecuados de formación continuada.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de Diseño de acuerdo con los requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Organizar, dirigir y / o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios ya la evolución tecnológica industrial.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Valorar la dimensión del Diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de búsqueda.
- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
- Dominar la metodología de investigación.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de Diseño de productos y sistemas.
- Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del Producto.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en que se desarrolla el Diseño de Producto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del Diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Aplicación de los conocimientos técnicos necesarios para entrar en el mundo del Diseño de Producto y / o Transporte.

- Trabajo en un proyecto de Diseño de principio a fin, controlando todas las partes relacionadas, desde la investigación del tema, la definición de una marca específica, el abastecimiento y la selección de los materiales
- adecuados, hasta el Diseño y creación de los Interiores, así como la presentación.
- identificación de las tendencias y fuentes de estilo en su trabajo.
- Comparación de su idea a las exigencias del mundo de la Moda actual.
- Enfoque crítico y descripción de su trabajo.
- Capacidad de plantear y desarrollar conceptual, técnico y formalmente un proyecto de fin de carrera.
- Enfoque del proyecto, la producción y la comunicación visual de ideas profesional y creativamente.
- Aplicación de los conocimientos técnicos necesarios para entrar en el mundo de la comunicación visual.
- Trabajo en un proyecto de Diseño de principio a fin haciendo especial énfasis en las fases del proyecto: investigación, desarrollo y producción, manteniendo un enfoque crítico y profesional.
- Aplicación de conceptos visuales y escritos.
- Técnicas de investigación.
- Trabajo en equipo y búsqueda individual.
- Contextualización de temas.
- Presentación escrita y visual del concepto de tesis elegido.
- Aplicación práctica en el proyecto de las fases de investigación, desarrollo y producción.
- Presentación del proyecto ante un tribunal.

FASES

La asignatura se divide en tres FASES:

- **fase de investigación** enfocada a identificar escenarios de futuro, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con la finalidad de elaborar nuevas ideas aplicables a un nuevo entorno. Se analiza el tema de proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva, las áreas de oportunidad.
- **fase desarrollo** enfocada a aplicar estrategias para la generación de ideas y criterios de decisión, innovación y calidad. En esta fase son muy importantes las técnicas de representación y comunicación para la completa definición del proyecto, tanto para su comprensión como para su aceptación y posterior desarrollo.
- **fase de producción** enfocada a prototipar, testear y validar el diseño del producto/servicio que el alumno proponga.

La metodología docente se estructura en:

- clases de tutoría centradas en dar soporte a la metodología de investigación y a la redacción de la memoria de investigación y de proyecto;
- clases de tutoría centradas en el desarrollo de las ideas y su posterior fase de producción;
- *talks* de invitados que tratan contenidos y *cases study* relacionados con el tema/marco del año.
- sesiones especiales con asesores y consultores específicos sobre temas de materiales, desarrollo tecnológico, prototipado, comunicación del proyecto y *public speaking*.

El proyecto tiene un carácter multidisciplinar y se presta a la formación de grupos que puedan trabajar juntos (Interiores/ Producto) en diferentes fases del Proyecto Final. Al final cada alumno debe presentar un proyecto desarrollado a nivel individual, pero en la fase de investigación y parte de desarrollo se puede trabajar en grupos.

El equipo docente está formado por 2 tutores principales de referencia (150 horas de tutoría): Raffaella Perrone, arquitecta, doctora por la UPC y directora del Área de Diseño de IED Barcelona - para la parte de investigación y metodología docente - y Harry Paul van Iersel diseñador de fama internacional en activo - para la parte de desarrollo y producción. Complementan el equipo principal otros docentes que representan las diferentes macroáreas de conocimiento: tecnología y materiales,

representación y modelado, desarrollo de prototipos (70 horas aproximadamente de cápsulas de conocimiento de expertos).

La propia estructura de la asignatura se basa en diferentes formatos de actividades formativas. A parte de la "talks" de invitados relacionados con la temática del Proyecto se suelen invitar profesionales de diferentes sectores para ofrecer una panorámica sobre las oportunidades laborales y el futuro del diseño. En la presentación de la Fase Desarrollo se invitan miembros de la empresa/institución con la cual se está colaborando y profesionales externos, para que los alumnos tengan un feedback real de sus ideas y aprendan a argumentar el proyecto y relacionarse con el mundo empresarial e institucional. Igualmente al final de la asignatura más allá de la entrega y presentación académica se prepara una segunda presentación al "cliente" fuera de IED y con un comité de experto de la empresa o institución con la cual se colabora.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final será el resultado de aplicar las medias de las fases obligatorias:

1. Nota de la Fase de Investigación. 25%
2. Nota de la Fase de Desarrollo. 25%
3. Nota de la Fase de Producción. 50%

Características

Características	Grado
Excelente: nivel comparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, a veces alcanza casi excelente	7-8,9
Suficiente: satisfactorio, algo débil, algo bueno	5-6,9
Pobre: Débil, marginal suspendido	4-4,9
Insuficiente: claro suspenso	0-3,9

La asistencia es obligatoria y la evaluación de las asignaturas es continuada.

Cada fase tiene definidos los entregables y unos criterios de evaluación específicos y el sketchbook es un elemento que los alumnos deben siempre llevar consigo.

Fase de INVESTIGACIÓN

Los entregables son:

- Sketchbook

El sketchbook es un documento de trabajo obligatorio en formato A4 aprox. donde el alumno guarda todo aquello vinculado a su proceso creativo. El sketchbook es un lugar de trabajo, pero debe guardar una coherencia formal. Tiene que ser algo que queremos seguir mirando una y otra vez.

- Dossier de Investigación

10 páginas que sintetizan la toma de decisiones a la hora de definir el tema (what), el porqué (why) el contexto (where/when), el grupo de usuarios (who), el cómo (how) sobre el cual se quiere centrar el proyecto. Debe contener material gráfico para su correcta comprensión. Debe contener un índice, introducción y explicar la metodología aplicada a la hora de investigar, la bibliografía y una primera versión del planning de trabajo.

La Nota parcial de la fase de investigación pondera en un 25% sobre la nota final y los criterios de evaluación de esta fase son:

1. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo 25%
2. Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios 35%
3. Rigor, claridad y coherencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual 20%
4. Rigor, calidad y pertinencia en la selección y elaboración de las fuentes de información 20%

Fase de DESARROLLO

Los entregables son:

- Sketchbook
- Video Conceptual
- Memoria de investigación de mínimo 5000 palabras¹, mínimo 30 imágenes, que contenga todo el desarrollo de la investigación, los referentes y las propuestas de desarrollo.

El cuerpo del trabajo debe incluir las siguientes partes:

- Investigación sobre Usuario/Objeto/entorno. Trabajo de campo: entrevistas, encuestas, observaciones. Desk research: Bibliografía, Sitios web, Social networks, Blogs.
- Propuesta de desarrollo (color, texturas, propuestas morfológicas, materiales)
- Conclusiones de la propuesta final. Expuesta de manera ordenada y en coherencia con lo planteado en el apartado introductorio y de desarrollo.

- Presentación Pública en formato expo. Cada alumno tiene a disposición una mesa en la cual explicar/visualizar/exponer durante 6 minutos las conclusiones de esta segunda fase de Desarrollo. La presentación es oral y con el soporte de modelos/ maquetas/ prototipos sketches y muestras de material el alumno puede explicar sus líneas de trabajo.

La Nota parcial de la fase de Desarrollo pondera en un 25% sobre la nota final y los criterios de evaluación de esta fase son:

1. Propiedad de juicio en la resolución de problemas. 25%
2. Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos 35%
3. Claridad y coherencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual 20%
4. Pertinencia en la definición de un briefing/ autobriefing/ contrabriefing 20%

Fase de PRODUCCIÓN

Los entregables son:

- Sketchbook
- Video Final
- Memoria de proyecto
- Prototipo Formal/ Funcional
- Presentación Pública en formato conferencia

- En la presentación final de tesis el jurado está formado por:
El tutor de tesis del alumno.
Coordinador del itinerario relativo
Director operativo de la Escuela Design
Director de desarrollo de la Escuela Design
Director del IED Barcelona

La Nota parcial de la fase de Producción pondera en un 50% sobre la nota final y los criterios de evaluación de esta fase son:

1. coherencia en la relación entre la idea y el resultado final, 25%
2. coherencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto 35%
3. Capacidad de comunicación y los elementos para la comunicación visual, 20%
4. Rigor, calidad y pertinencia en la selección y elaboración de las fuentes de información 20%

La evaluación es continuada y al acabar cada fase se comunican los resultados a los alumnos a través de un feedback oral. Todas las notas son consensuadas entre los 2 principales tutores del proyecto y se agrupan en una tabla de resumen.

MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Ordenador y materiales de producción en función del proyecto.

¹ No se computan los anexos: transcripción de entrevistas, tablas, fuentes secundarias,...

CONTENIDO DE LA RECUPERACIÓN

Nueva presentación del proyecto no aprobado en primera convocatoria añadiendo los cambios y soluciones pertinentes para que cumpla los objetivos fijados en el encargo inicial.

BIBLIOGRAFÍA

Asesoramiento y preparación de bibliografía específica según la tipología de los proyectos, tanto por parte del director del proyecto como del responsable de la Mediateca de IED Barcelona.