

PLAN DOCENTE

Metodología del proyecto

DATOS GENERALES

Centro: LCI Barcelona, Escola Superior Oficial de Disseny

Especialidad: Máster en enseñanzas artísticas en diseño de producto tecnológico.

Área: Diseño Producto

Idioma de la docencia: castellano e inglés

Fecha de la última modificación: 2 de setiembre de 2019

DATOS DESCRIPTIVOS

Módulo: Metodología para la innovación en productos tecnológicos 9 ECTS Obligatoria	Asignatura: Metodología del proyecto 3 ECTS 1 semestre
---	---

COMPETENCIAS

DEL MÓDULO

Generales

- CG1 Habilidad para crear diseños de productos tecnológicos que satisfagan los requisitos técnicos y estéticos.
- CG2 Gestionar adecuadamente proyectos tecnológicos donde participen equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. (Project Management).
- CG3 Identificar los problemas estéticos, funcionales, técnicos y tecnológicos que se plantean durante el desarrollo del proyecto de diseño de producto.
- CG5 Tener la capacidad de utilizar los conocimientos propios de la disciplina para establecer y solucionar formalmente los problemas típicos del diseño de producto tecnológico.

Específicas

- CE1 Dominar los recursos avanzados para la expresión y la representación gráfica en proyectos de diseño de productos tecnológicos.
- CE2 Resolver problemas proyectuales complejos mediante la metodología, destreza, tecnología y procedimiento adecuados.

CE3 Crear y dirigir proyectos experimentales de interacción entre el producto y los usuarios.

CE6 Saber identificar las oportunidades del mercado y formular una idea emprendedora innovadora y ajustada a la realidad.

DE LA ASIGNATURA

Generales	Específicas
CG1, CG3, CG5	CE3, CE6

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

DEL MÓDULO

1. Definir, empatizar, idear, prototipar y testar. Solucionar problemas de manera creativa centrándose en las necesidades del usuario.
2. Abordar la innovación en un sentido amplio, incluyendo su vertiente tecnológica, social, creativa, productiva y de esquemas de negocio.
3. Resolver problemas reduciendo riesgos y aumentando posibilidades de éxito.
4. Mejorar habilidades de trabajo colaborativo y multidisciplinar.
5. Adquirir conciencia sobre el impacto ambiental de los materiales desechados y conocer los principales procesos de reciclaje.
6. Aplicar conocimientos de comunicación, investigación, psicología, marketing, tecnología, estrategia, creatividad o diseño, en el proceso de innovación.
7. Explorar y proponer diferentes estrategias para la práctica del diseño en relación con el concepto de sostenibilidad, que permitan un cambio de actitud y una ampliación de las perspectivas y los caminos conducentes al fortalecimiento de una cultura del proyecto, con fundamentos multidisciplinarios soportados en herramientas construidas desde la perspectiva del diseño y enfocados a los sistemas socioculturales y biológicos en el contexto global.

DE LA ASIGNATURA

Resultados
1, 2, 4, 6, 7

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Clase magistral inaugural
- Clases presenciales activas
- Exposición teórica del profesor (clases magistrales, estudios de casos...) con soporte audiovisual

- Salidas a empresas, exposiciones; agencias; centros tecnológicos etc.
- Aprendizaje a través de la experiencia (Learning by doing):
 - Seminarios de debate acerca de conceptos y materias preparadas para los estudiantes
 - Trabajos colectivos, tutorizados
 - Presentación oral y escrita por parte del estudiante