

PROCESOS DE PRODUCCIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO

ESPECIALIDAD/ES	CURSO /OS	SEMESTRE	TURNO	Nº DE CRÉDITOS	HORAS PRESENCIALES
P	4º	1º	T	4	4

G DISEÑO GRÁFICO I DISEÑO DE INTERIORES M DISEÑO DE MODA P DISEÑO DE PRODUCTO

M TURNO MAÑANA T TURNO TARDE

PROFESOR

CELESTINO MUR, JOSÉ MIGUEL

Procesos para proyectos innovadores:

El proceso de diseño es la transformación de una idea surgida de la detección de las necesidades, de los anhelos y deseos de las Personas, en un producto que satisfaga estas premisas.

DEL CONCEPTO A LA PRODUCCIÓN

Nos entrenamos en poner a las personas en el centro de la innovación, mediante el uso del Pensamiento estratégico de Diseño y la Empatía.

Trabajamos en las áreas de experiencia y estrategia para las Personas y nos beneficiamos de explorar métodos para reconocer oportunidades de diseño, expresar estas inspiraciones visualmente y de planificar su fabricación. Asumimos retos y concatenamos conclusiones hasta construir la complejidad.

Contamos con lo que no se conoce.

El futuro es inevitable.





1. Úsalo fuera de casa, mientras haces ejercicio o esperas el bus. Sin distracciones, ponte los cascos y disfruta.
2. Conéctalo. Llega a casa y conéctalo con la familia WALKHOME para seguir disfrutando de tu música.
3. Sigue disfrutando de tu música en casa sin necesidad de SPOTIFY o bluetooth con conexión Plug & Play.

Monitor de actividad deportiva URock

URock es un dispositivo de monitorización de actividad para escalada. Su fin es coadyuvar a los escaladores a gestionar el miedo durante la escalada, algo que gran parte de ellos sufre en alguna etapa de su actividad como escalador y que según la investigación, es el mayor obstáculo a la hora de mejorar en este deporte.

El producto está compuesto por un dispositivo electrónico con una pantalla LCD y una app para smartphones.

El dispositivo:

Posee 5 botones:

-Dos para registrar la visualización previa al ascenso, marcados con R (right/derecha) y L (left/izquierda). Para grabarla, el usuario solo ha de ir pulsando el botón que corresponda mientras analiza la vía a pie de vía (o bloque), es decir, pulsar "R" o "L" según corresponda y los dos a la vez cuando tenga que juntar manos en un agarre. Una vez terminado esto, el dispositivo asignará un sonido a "R", otro a "L" y otro a "juntar manos" y generará una melodía para que el usuario aprenda rápidamente los movimientos, ya que la música facilita su memorización.

