

PROYECTOS DE INNOVACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO

ESPECIALIDAD/ES	CURSO /OS	SEMESTRE	TURNO	Nº DE CRÉDITOS	HORAS PRESENCIALES
P	4º	1º	T	6	6

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

M TURNO MAÑANA T TURNO TARDE

PROFESORES

BLANCO MARTÍNEZ, JOEL / CELESTINO MUR, JOSÉ MIGUEL

Diseñar es observar, escuchar, pensar, argumentar, y empatizar.

En esta asignatura específica de producto, de carácter especulativo y experimental, debatiremos sobre la sociedad actual y su relación con el diseño de producto para encontrar ideas. Después veremos cuál es la mejor manera de comunicar esas ideas a través del diseño.

El diseño es un proceso metódico, pero no mecánico, pues nunca conocemos de antemano la solución a la que queremos llegar. En todos los procesos creativos hay que acostumbrarse a trabajar con la incertidumbre (¿sólo en los procesos creativos?) para evitar repetir siempre lo común y aceptado, e intentar buscar nuevos puntos de vista y formas de expresión. Trabajar sin buscar soluciones inmediatas, dejando madurar ideas y procesos, dejando que poco a poco la niebla se vaya disipando.

Del esfuerzo y la dedicación no obtenemos siempre buenos resultados.

La asignatura se plantea como un proceso de aprendizaje en el que se utilizan los conocimientos adquiridos en todas las asignaturas cursadas hasta ahora para, en base a estos, generar nuevas áreas de conocimiento e investigación en las que se incide en el estudio del pasado y el análisis atento del presente para saber plantear propuestas de futuro.

El carácter especulativo y experimental de la asignatura ayudará al alumno a desarrollar estrategias de pensamiento y metodologías de proyecto no convencionales que le permitirán generar una red de ideas y de campos de experimentación que le servirán como base para el desarrollo de proyectos personales.

La asignatura se coordina con la asignatura optativa específica de diseño de producto, Procesos de producción para diseño de producto.



BICICLETA PLEGABLE 'OCHO'_MENCION BID AÑO 2016
Daniel Michel Arévalo. Curso 2014-15

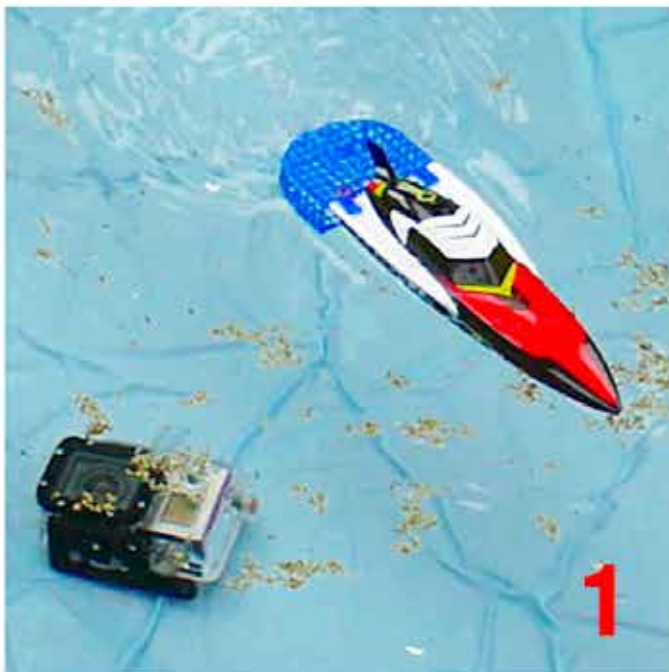


ZAPATILLAS XBall Xtreme
Miguel Ángel Avedaño. Curso 2014-15



PROYECTOS DE INNOVACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO

selección de proyectos
y procesos _ 2017-2018



1. Roberto Prades_Ocean strainer (pruebas)
2. Paola Suárez_NONOISE
3. Adrián Martínez_COTTON
4. Lucía Carro_Experimentos materiales BIO
5. Peter Galkin-TEATRO DE MARIONETAS

