



**UNIVERSIDAD DE  
DISEÑO, INNOVACIÓN  
Y TECNOLOGÍA**

**Máster Universitario Oficial**

# **DISEÑO DE PRODUCTO**

**Documento detallado con las asignaturas**



## ✦ Asignaturas del Máster

### **Metodología del diseño**

En esta asignatura, Se estudiarán los principios en los que se basa el proceso proyectual y las técnicas que permiten analizar, sintetizar y evaluar la adecuación de los resultados obtenidos en base a los requerimientos funcionales, estéticos, de fabricación, económicos y comerciales.

### **Historia y contexto del diseño**

En la asignatura estudiarás que los proyectos de diseño de producto se inscriben en un contexto social, histórico y tecnológico determinados que deben ser tenidos en cuenta. El conocimiento de los principales movimientos socioculturales, artísticos y filosóficos contribuyen a comprender el entorno en el que se desarrolla la labor del diseñador.

### **Creatividad, dibujo y modelado**

En esta asignatura, estudiarás los conceptos y técnicas avanzadas de dibujo y modelado para el desarrollo de las ideas creativas. Se verán técnicas tradicionales de dibujo y modelado espacial y se dará una introducción al modelado digital 3D.

### **Seminario de proyecto creativo**

En esta asignatura se desarrollará un trabajo creativo sobre la base de las técnicas y conceptos complejos adquiridos en las asignaturas teórico-prácticas.

### **Diseño y sociedad**

En esta asignatura, Se adquirirán conocimientos avanzados en sociología que permitan ahondar en la forma en que el diseño y la tecnología interactúan con la sociedad. El objetivo será integrar la teoría sociológica y las herramientas de las ciencias sociales a la interpretación y comprensión del diseño y sus procesos.

### **Diseño basado en la experiencia de usuario**

En esta asignatura los estudiantes se formarán en técnicas para el análisis complejo que permitan estructurar las decisiones de diseño con los datos proporcionados por los propios usuarios.

### **Materiales y procesos sostenibles**

En esta asignatura se aprenderá a seleccionar los materiales adecuados en función de las posibilidades de fabricación, características físicas, estéticas y disponibilidad para culminar un proyecto de diseño.

### **Proyecto social y sostenible**

En esta asignatura se elaborará un proyecto en el que se ponga especial énfasis en la integración al proyecto del contexto socioeconómico y la experiencia de los propios usuarios.

### **Taller de fabricación digital**

En esta asignatura, obtendrás prototipos rápidos por métodos digitales. Aprenderás a fabricar piezas por mecanizado o por control numérico. Serás capaz de crear y editar archivos stl y sabrás digitalizar sólidos para su reproducción mediante escaneado láser. Obtendrás técnicas de conformado sustractivas y aditivas. Estudiarás los métodos de fabricación por control numérico, procesos de corte, fabricación aditiva y escaneado digital de sólidos.

### **Robótica y electrónica**

En esta asignatura utilizarás equipos de uso habitual en el análisis de circuitos: osciladores, temporizadores y multivibradores. Aprenderás a identificar las necesidades de automatización de los sistemas y mecanismos que forman parte de los productos que diseña. Estudiarás los principios de la robótica como sus tipos, funcionamiento, componentes y sistemas de control.

### **Desarrollo interactivo de prototipos**

En esta asignatura, serás capaz de seleccionar los materiales, herramientas y tecnologías de prototipado apropiados en cada caso. Realizarás maquetas funcionales mediante procedimientos de fabricación aditiva y emplearás esas maquetas para el análisis crítico de los resultados de diseño desde puntos de vista funcionales, espaciales, estéticos, etc.

### **Estrategia empresarial y comunicación**

Esta asignatura te enfocará en potenciar las posibilidades del diseñador de producto con el objeto de ser capaz de crear nuevas oportunidades profesionales o reorientar algunos aspectos para relanzar líneas de negocio existentes. Utilizarás las técnicas de análisis de mercado y aplicarlas a los procesos de comunicación y marketing en el desarrollo de proyectos.

### **Viabilidad económica y legislación**

En esta asignatura aprenderás a identificar aquellos aspectos legislativos que favorecen, condicionan y/o limitan el diseño de los productos. Aplicarás al diseño de productos y procesos involucrados la ética profesional y la responsabilidad social y corporativa de los diseñadores. Realizarás análisis de inversión, rentabilidad y retorno de la inversión en proyectos de diseño.

### **Diseño y programación web**

En esta asignatura aprenderás a desarrollar proyectos web utilizando herramientas profesionales de diseño y desarrollo. Serás capaz de ofrecer soluciones de diseño web interactivas, combinando contenidos visuales, imágenes, textos y otros recursos multimedia. Estudiarás como elaborar la documentación sobre el trabajo realizado, a modo de memoria de un proyecto web profesional completo.

**Trabajo Fin de Máster**

Al finalizar esta asignatura serás capaz de realizar de forma individual un proyecto, memoria o estudio original bajo la supervisión de uno o más directores en el que se integren y desarrollen los contenidos formativos recibidos, capacidades, competencias y habilidades adquiridas durante el periodo de docencia del Máster.

**Prácticas Académicas Externas**

Al finalizar esta asignatura, podrás adquirir una visión global del funcionamiento de una empresa de Diseño de Producto del siglo XXI. Ejercerás las competencias adquiridas, en particular en comunicación, presentación y habilidades empresariales y su relación con el diseño de producto. Sabrás aportar tu creatividad y tus conocimientos adquiridos durante la formación académica en empresas vinculadas al diseño de productos.