



Módulo 6. Menciones (30 ECTS OP)

Materia 1. Mención en diseño de producto (30 ECTS OP)

		ASIGNATURAS							
		Photography and visual storytelling	Circular design	Inclusive design	Scenography	Impresión 3D y Diseño Digital	Análisis de la experiencia y comportamiento de los usuarios	Diseño de mobiliario biomimético	Diseño de mobiliario sistemático
ECTS		4,5	4,5	4,5	4,5	3	3	3	3
CURSO		4	4	4	4	4	4	4	4
COMPETENCIAS									
CB01	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.	X	X	X	X	X	X	X	X
CB03	Reunir e interpretar los datos relevantes del área de estudio para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.	X	X	X			X		X
CB04	Transmitir información, ideas, problemas y soluciones vinculadas al campo de estudio, tanto a un público especializado como no especializado.	X	X	X	X	X	X	X	X
CB05	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	X	X	X	X	X	X	X	X
CG01	Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.	X	X	X	X	X	X	X	X
CG02	Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.	X			X	X		X	X
CG05	Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.		X	X	X	X		X	X
CG06	Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.	X	X	X	X				
CG07	Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.	X	X	X	X	X	X	X	X
CE10	Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.		X	X		X		X	X
CE17	Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.	X		X	X		X	X	
CE19	Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.	X			X			X	
CE24	Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.	X	X	X		X	X		
COP1	Describir y aplicar al diseño de producto los procesos específicos de fabricación creativa		X	X		X		X	X
COP2	Conocer las tradiciones artísticas y artesanales ligadas al diseño de producto	X			X			X	
COP3	Conocer y aplicar al diseño de producto las técnicas actuales de diseño, gestión y producción.		X	X		X	X	X	X
COP4	Conocer e interpretar las tendencias actuales de diseño de producto.	X	X	X		X	X	X	X

CONTENIDOS

El diseño de un producto (una mercancía, una herramienta, un artículo, un coche o un mueble) significa concebir y articular un todo funcional, física, técnica y estéticamente, así como la comunicación formal, todo ello en relación con el uso y las posibilidades tecnológicas y de la producción. Esta materia aporta a los saberes y destrezas adquiridos en el grado los conocimientos y técnicas básicos para diseñar y desarrollar productos creativos e innovadores de acuerdo a la demanda y a las necesidades de producción. Entre otros, se abordarán los siguientes: modelado digital, artes aplicadas y prototipado, análisis de la experiencia de los usuarios, design made in Spain, system design for sustainability, strategic brand and licensing, design futures (trends, foresight and intuition), portfolio y presentación del proyecto, mobiliario y ambiente urbano...

El alumno que curse esta mención será capaz de diseñar un producto original de acuerdo a sus procesos específicos de fabricación y a las corrientes actuales del diseño.

Podrá incluirse en esta materia el reconocimiento de al menos 6 ECTS por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación así como por la realización de prácticas profesionales voluntarias.