

Máster en Enseñanzas artísticas

Creatividad y Desarrollo de Producto

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de **TRABAJO FINAL DE MASTER**

ESPECIALIDAD Diseño de Producto

Curso 2020/2021

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD València. Sede Velluters.		
Título Superior de Diseño	CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE PRODUCTO		
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento	producto@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	TRABAJO FINAL DE MASTER		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Tipo de asignatura			
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Pedro Ochando, David Ulibarri, Vicente Blasco, Angel Martí, Vicente Gallega.		
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

- El Trabajo Final de Máster es la culminación de la formación recibida al cursar el conjunto de las asignaturas del máster. En el trabajo Final de Máster se realizará un proyecto que permita al alumno dar cuenta ante el tribunal, por un lado, de la formación recibida en las distintas materias que organizan y articulan las asignaturas del plan de estudios, y por otro, demostrar un nivel suficiente de competencia para el ejercicio profesional como diseñador especialista en creatividad y desarrollo de producto.

3. Conocimientos previos recomendados

- El trabajo Final por tener carácter conclusivo sólo se evaluará una vez se hayan superado todas las materias del curriculum del máster.

4. Competencias de la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.-Abordar y responder satisfactoriamente a los problemas de diseño de productos de forma nueva y original en un contexto empresarial dado.

CB-7.-dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos de desarrollo de nuevos productos y en los resultados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

C.E.2. - Diseñar productos industriales innovadores atendiendo a las necesidades del mercado y de la empresa.

CE.3. - Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y de mercado de la propuesta de diseño en función los objetivos marcados en el briefing, buscando la excelencia del futuro producto.

C.E.4. - Evaluar la coherencia de los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto, con la filosofía empresarial, la identidad corporativa y la marca de la empresa.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS BASICAS		
CB-1.-	RA2(CB2)	Identificar y analizar un problema de diseño avanzado para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.
	RA3(CB1)	Planificar y utilizar la información necesaria para la realización del proyecto de diseño propuesto a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.
CB-2.-	RA1(CB2)	Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad que afecta al proyecto de desarrollo de un nuevo producto y explicarlas a través de modelos holísticos.
	RA2(CB2)	Hacerse preguntas sobre la realidad del diseño de producto y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.
CB-3.-	RA1(CB3)	Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.
	RA2(CB3)	Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.
CB-4.-	RA1(CB4)	Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos en diseño y mostrar una actitud activa a su asimilación.
CB-5.-	RA1(CB5)	Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.
CB-6.-	RA1(CB6)	Generar y transmitir nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a los problemas de diseño que se plantean en un contexto empresarial.
CB-7.-	RA1(CB7)	Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de diseño para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados
	RA3(CB7)	Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones, durante el proceso de desarrollo de un nuevo producto.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
C.E.2.	RA1(CE2)	Definir el problema y comprenderlo en todos sus ámbitos
	RA3(CE2)	Desarrollar el pensamiento integrador sintetizando las conclusiones y alternativas resolutivas
C.E.3.	RA2(CE3)	Desarrollar el análisis económico y escandallo del futuro producto.
	RA3(CE3)	Contrastar el test de producto
C.E.4.	RA1(CE4)	Contrastar diseño resultante con los objetivos planteados en el brief inicial

6. Contenidos

El Trabajo fin de Máster (TFM) consistirá en el desarrollo de un **proyecto original de diseño** en busca de la excelencia de un nuevo producto en el que se integre los conocimientos adquiridos en el máster, la gestión del proyecto con una empresa colaboradora del máster, y su presentación y defensa pública ante un tribunal.

Para desarrollar este TFM al alumno se la asignará por parte de la Comisión Académica del Título un tutor. La elección del tema del proyecto a desarrollar es

responsabilidad del alumno, en este sentido, podrá o proponer un tema o aceptar un tema propuesto por su tutor. En cualquier caso, el tema elegido estará relacionado, preferentemente, con la empresa en la que se han cursado las prácticas y deberá contar con el visto bueno de la empresa y del Tutor.

Una vez cumplidos estos trámites, el alumno presentará al Presidente de Tribunal de TFM la propuesta final del proyecto final del máster, de acuerdo con las fechas establecidas en el calendario publicado.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA2(CB2) RA3(CB1) RA1(CE2)	20
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>		
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>		
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>		
SUBTOTAL			20
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>

<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	Todas	180
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>		
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>		
SUBTOTAL			180
TOTAL			200

8. Recursos

Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño. Buscar y promover nuevos métodos y soluciones (puede no implicar su aplicación) ante problemas de diseño en la empresa.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
Los criterios a evaluar por el tribunal	% calificación final	Todos
La creatividad, entendida como la aportación de nuevas maneras de enfocar los problemas y de encontrar nuevas oportunidades	15%	
La integración y adecuación a las especificaciones del breifing	45%	
La aportación del diseño a los objetivos estratégicos de la empresa	10%	
El proceso de desarrollo proyectual	10%	
La comunicación del proyecto	10%	
La presentación ante el Tribunal de TFM	10%	
Se pedirá un informe del tutor sobre el seguimiento del proceso.		

9.2 Convocatoria extraordinaria		Resultados de Aprendizaje evaluados
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Todos
Los criterios a evaluar por el tribunal	% calificación final	
La creatividad, entendida como la aportación de nuevas maneras de enfocar los problemas y de encontrar nuevas oportunidades	15%	
La integración y adecuación a las especificaciones del breifing	45%	
La aportación del diseño a los objetivos estratégicos de la empresa	10%	
El proceso de desarrollo proyectual	10%	
La comunicación del proyecto	10%	
La presentación ante el Tribunal de TFM	10%	
Se pedirá un informe del tutor sobre el seguimiento del proceso.		

9.3 Presentación y defensa
<p>La exposición y defensa de los proyectos se realizara en las fechas establecidas en el calendario publicado por el Tribunal del Trabajo Final de Máster.</p> <p>Existen dos convocatorias para la presentación del TFM: la primera un mes después de finalizadas las clases y la segunda en Septiembre.</p> <p>Los tutores harán un informe sobre el seguimiento del trabajo que incluya una valoración razonada. El tribunal, con este informe y la lectura de la memoria decidirá si el trabajo es apto para su presentación o debe ser modificado para la entrega en la siguiente convocatoria.</p> <p>El tribunal dará a conocer, a través de una lista, el orden de actuación. Cada alumno dispondrá de un tiempo máximo de 25 minutos para exponer su trabajo, pudiendo apoyar su exposición y defensa con maquetas, proyecciones o cualquier tipo de medios audiovisuales.</p> <p>Acabada la exposición del alumno, los miembros del tribunal podrán solicitar aclaraciones y formular las preguntas que estimen pertinentes sobre cualquier punto del proyecto desarrollado.</p> <p>Realizadas las exposiciones, el tribunal deliberará, evaluará y levantará acta del resultado de la evaluación de los proyectos presentados.</p> <p>El alumno entregará con anterioridad a su defensa la Memoria impresa del TFM; 1 panel en formato 50x70cm, que resuma y comunique el resultado propuesto. Así como, una copia digital memoria y del panel resumen.</p>

10. Bibliografía

- Ricard, A. (1985). *Diseño y calidad de vida*. Barcelona: Ministerio industria.
- Ricard, A. (1987). *Diseño*. Valencia: IMPIVA.
- Ricard, A. (1982). *Diseño. ¿por que?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Guy, J. (2010). *La cultura del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Press, M. – Cooper, R. (2007). *El diseño como experiencia: El papel del diseño y los*

diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.

Montañana, J. (1985). *Diseño y estrategia de producto.* Barcelona: Fundación BCD.

PAGINAS WEB, LINKS, INFORMACIÓN, DESDE CATALOGOS, REVISTAS
ESPECIALIZADAS DE CADA EMPRESAS IMPLICADAS EN EL **M.C.D.P**