

## Master en Enseñanzas Artísticas: Creatividad y Desarrollo de Producto

Curso 2018/2019

Guía docente de **TRABAJO FINAL DE MASTER**

### Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias  
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos  
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

#### 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
<b>Centro donde se imparte</b>	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
<b>Master</b>	CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE PRODUCTO		
<b>Orientación Master</b>	Profesional		
<b>Departamento</b>	Proyectos de Diseño de Producto		
<b>Nombre de la asignatura</b>	TRABAJO FINAL DE MASTER		
<b>Web de la asignatura</b>			
<b>Horario de la asignatura</b>			
<b>Lugar donde se imparte</b>	Aula 1.10	<b>Horas totales</b>	200h
<b>Código</b>		<b>Créditos ECTS</b>	8
<b>Ciclo</b>	Posgrado		
<b>Duración</b>	Tercer Trimestre,		
<b>Carácter de la asignatura</b>	Obligatoria		
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
<b>Profesor/es responsable/s de la tutoría</b>	Pedro Ochando, David Ulibarri, Vicente Blasco, Angel Martí, Vicente Gallega.		
<b>Tribunal</b>	Mónica Cantó, Xavier Giner, representantes de empresas.		
<b>Correo electrónico</b>	<a href="mailto:mastercreatividad@easdvalencia.com">mastercreatividad@easdvalencia.com</a>		
<b>Horario de tutorías</b>	Horario de profesores publicado en la web.		
<b>Lugar de tutorías</b>	Aula 1.10 / Departamento de Producto		

---

## **2. Introducción a la asignatura**

---

- 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 cómo diseñador especialista en creatividad y desarrollo de producto.
- El trabajo Final por tener carácter conclusivo sólo se evaluará una vez se hayan superado todas las materias del curriculum del máster.

---

## **3. Conocimientos recomendados**

---

Todos los correspondientes a las asignaturas del curriculum del Máster

---

#### 4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

##### 3.2. COMPETENCIAS

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.

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.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>		
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.	
<b>3.2.4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>		
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

## 5. 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 la 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 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.

---

## 6. Actividades formativas y metodología

---

**Las actividades formativas están relacionadas con las competencias mencionadas anteriormente:**

---

Actividades formativas	Metodología	% Créditos Ects
Actividades presenciales	Tutorías Presentación y defensa	5%
Actividades no presenciales:	Trabajo autónomo: realización del proyecto profesional	95%

---

## 7. 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

---

## 8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

---

La evaluación será continua y global, debiendo analizar los procesos de aprendizaje individual así como la capacidad de formar parte de equipo de trabajo y/o de colaboración.

La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez:

La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:

- \_ Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor.
- \_ Presentación y defensa de un proyecto de diseño ante un tribunal nombrado por la Comisión Académica del Título de dirección del máster.

Los criterios y ponderaciones para evaluar la presentación y defensa del proyecto final de máster, serán los siguientes:

Los criterios a evaluar	% calificación final
La creatividad, entendida como la aportación de nuevas maneras de enfocar los	15%

problemas y de encontrar nuevas oportunidades

La integración y adecuación a las especificaciones del briefing **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%**

---

## 9. Presentación y defensa

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.

Existen dos convocatorias para la presentación del TFM: la primera un mes después de finalizadas las clases y la segunda en Septiembre.

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.

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.

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.

Realizadas las exposiciones, el tribunal deliberará, evaluará y levantará acta del resultado de la evaluación de los proyectos presentados.

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.

---

## 10. Bibliografía

RICARD, ANDRE  
DISEÑO Y CALIDAD DE VIDA, MINISTERIO INDUSTRIA, BARCELONA, 1985.  
RICARD, ANDRE  
DISEÑO, IMPIVA, VALENCIA, 1987  
RICARD, ANDRE

DISEÑO. ¿POR QUE?, GUSTAVO GILI, BARCELONA, 1982  
JULIER GUY  
LA CULTURA DEL DISEÑO ED. GUSTAVO GILI , 2010  
PRESS MIKE Y COOPER RACHEL  
EL DISÑO COMO EXPERIENCIA, 2007  
MONTAÑA, JORDI  
DISEÑO Y ESTRATEGIA DE PRODUCTO, FUNDACION BCD, BARCELONA, 1985.  
MORACE, F.  
CONTRATENDENCIAS, EXPERIMENTA, MADRID, 1993.  
RICARD, A.  
HABLANDO DE DISEÑO, PUNT DE VISTA

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