



Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

Creatividad y Desarrollo de Producto 2024-25

Especialidad: Creatividad y Desarrollo de Producto

Curso 2024/2025

- 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Creatividad y desarrollo de Producto		
Departamento	Producto		
Mail del departamento	producto@easdvalencia.com		
Asignatura	TRABAJO FINAL DE MASTER		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Se publicará en la Web		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	Máster
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación		Tipo de asignatura	TFM

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Pedro Ochando
Correo electrónico	pochando@easdvalencia.com



Horario tutorías	Lunes de 17,00 a 19,00h
Lugar de tutorías	Departamento de producto

→ 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 currículum del máster.

→ 4. Competencias de la asignatura

COMPETENCIAS GENERALES

CG0 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
CG0 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.
CG0 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.



CG04	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.
CG05	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.
CG06	Abordar y responder satisfactoriamente a los problemas de diseño de productos de forma nueva y original en un contexto empresarial dado.
CG07	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

CE01	Diseñar productos industriales innovadores atendiendo a las necesidades del mercado y de la empresa.
CE02	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
CE03	Evaluuar 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	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Identificar y analizar un problema de diseño avanzado para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	RA2(CB2)
R2 - Planificar y utilizar la información necesaria para la realización del proyecto de diseño propuesto a partir de	RA3(CB1)



una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.

R3 - 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.

RA1(CB2)

R4 - 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.

RA2(CB2)

R5 - 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)

R6-Tomar la palabra en grupo con facilidad; trasmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.

RA2(CB3)

R7- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos en diseño y mostrar una actitud activa a su asimilación.

RA1(CB4)

R8 Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.

RA1(CB5)

R9-Generar y trasmitir nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a los problemas de diseño que se plantean en un contexto empresarial.

RA1(CB6)

R10- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de diseño para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados

RA1(CB7)

R11- 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.

RA3(CB7)



→ 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 alumnado se le asignará por parte de la Comisión Académica del Título un tutor/a. La elección del tema del proyecto a desarrollar es responsabilidad del alumnado, en este sentido, podrá o proponer un tema o aceptar un tema propuesto por su tutor/a. 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/a.

Una vez cumplidos estos trámites, el alumnado 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.

En cuanto a la entrega del TFM, deberán tenerse en cuenta unos requisitos de entrega:

- junto con el TFM se deberá entregar un REEL, video corto para presentar el proyecto en redes sociales. Especificaciones del REEL: Vídeos de 1080x1920 (vertical). Formato mp4. Duración 15-20 segundos.
- solo se podrá presentar el TFM con la autorización previa del tutor; para ello se deberá entregar el modelo de “Informe previo del tutor” (que estará disponible en la plataforma web) debidamente cumplimentado.
- asimismo deberá entregarse una Declaración de Responsabilidad y Autoría del TFM; esta declaración deberá ser firmada por el alumnado e incluida como anexo en la memoria. Así mismo deberá tenerse en cuenta que en caso de utilizar IA deberá describir cómo se ha usado en la sección de metodología o en la introducción y citarse adecuadamente.

→7. Volumen de trabajo/ Metodología



7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA2(CB2) RA3(CB1) RA1(CE2)	
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.		
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.		
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.		20
SUBTOTAL			20

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: 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.		180
Estudio práctico	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.		



Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
		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

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

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 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 comunicación deberá incluir un reel con las siguientes características:
 Vídeos de 1080x1920 (vertical). Formato mp4. Duración 15-20 segundos.)
 La presentación ante el Tribunal de TFM 10%
 Se pedirá un informe del tutor sobre el seguimiento del proceso.

Todos

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados



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 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 comunicación deberá incluir un reel con las siguientes características: Vídeos de 1080x1920 (vertical). Formato mp4. Duración 15-20 segundos.) La presentación ante el Tribunal de TFM 10%

Todos

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

Se pedirá un informe del tutor sobre el seguimiento del proceso.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

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 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 comunicación deberá incluir un reel con las siguientes características: Vídeos de 1080x1920 (vertical). Formato mp4. Duración 15-20 segundos.) La presentación ante el Tribunal de TFM 10%
Se pedirá un informe del tutor sobre el seguimiento del proceso.

todos

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados



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 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 comunicación deberá incluir un reel con las siguientes características: Vídeos de 1080x1920 (vertical). Formato mp4. Duración 15-20 segundos.)
La presentación ante el Tribunal de TFM 10%
Se pedirá un informe del tutor sobre el seguimiento del proceso.

todos

→ 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