

TÍTULO SUPERIOR

~
**DISEÑO DE
PRODUCTO**

Plan de Estudios



Meetube, proyecto de mobiliario urbano para el Primavera Sound de los alumnos: Jordi Gaspar, Manon Berlioz y Gabriel Rodriguez.

DISEÑO DE PRODUCTO

Título Superior

Títulos Universitarios Oficiales
de cuatro años de duración (240 ECTS)

El IED Barcelona ofrece Títulos Superiores en Diseño, equivalentes a Grados Universitarios, de cuatro años de duración (240 ECTS), cuyo objetivo es transformar la pasión, el talento y la creatividad en conocimientos y capacidades que permitan a los futuros profesionales del diseño desarrollar sus carreras en los ámbitos del Diseño, la Moda, la Comunicación Visual y el Management.

50 años de experiencia

100% network mundial

11 sedes en el mundo

10.000 estudiantes al año

+100 nacionalidades

+1000 acuerdos con empresas



Desislava Danova, Kosen Lightning.

INFORMACIÓN GENERAL

Idioma: Español

Créditos: 240 ECTS

Duración: 4 años

Horario: Lunes a viernes, tiempo completo

Calendario: Septiembre - Junio

Directores de área: Raffaella Perrone y Oriol Guimerà

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

“IED Design forma diseñadores que anticipan y resuelven las necesidades de la sociedad y de las personas y su interacción con los objetos y espacios.”

Tanto el diseñador de interiores como el diseñador de producto o de transporte tienen como objetivo plantear soluciones innovadoras, eficaces y comprometidas con el desarrollo sostenible. Estudiando en IED Design se tiene la oportunidad de colaborar con empresas de diseño e instituciones del sector junto con centros de innovación. Todos los docentes son profesionales en activo y los talleres de la escuela son nuevos, equipados con las mejores herramientas y materiales para el desarrollo de proyectos.



Anthony Leonsis, Andriana en colaboración con Artesanía de Catalunya.



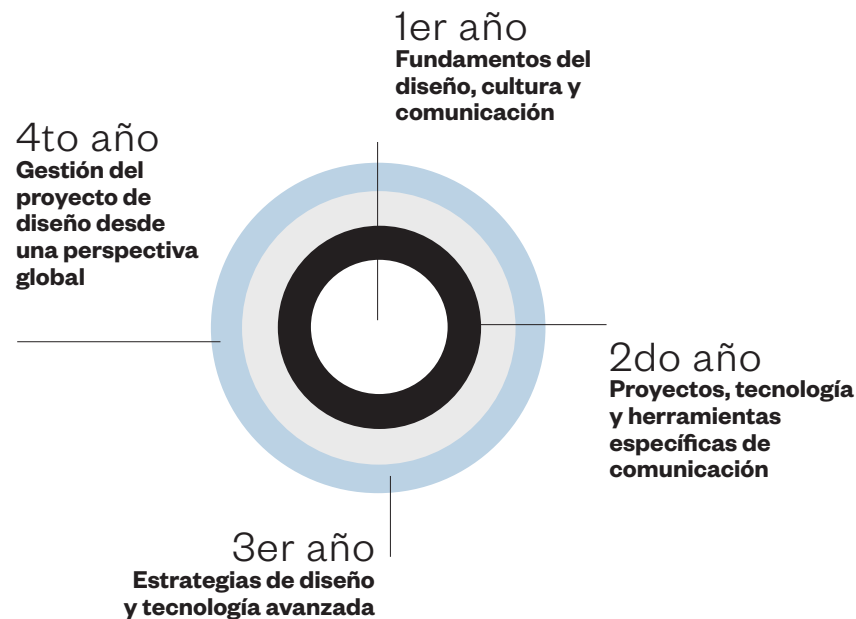


Catalina Rubio, Platearum, colección de joyas en colaboración con Artesanía de Catalunya.



DISEÑO DE PRODUCTO

El curso forma diseñadores de producto capaces de comprender y anticiparse a las exigencias del mercado. El diseñador de producto de IED Design es versátil y se beneficia de una formación multidisciplinar basada en las competencias necesarias para desarrollar el pensamiento creativo, la percepción multisensorial, el control de tecnologías y materiales, la dimensión estético-emocional y la capacidad de gestión e innovación.



¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

El Título Superior en Diseño de Producto transmite a los futuros profesionales las habilidades y conocimientos necesarios para diseñar productos teniendo en cuenta los usuarios y su entorno, la ergonomía, el valor social, la tecnología y los materiales necesarios para crear un "buen diseño". El curso abarca diferentes ámbitos como iluminación, electrónica de consumo, wearables, packaging, complementos personales, utensilios, mobiliario, electrodomésticos, food, diseño de servicios, etc.

OPORTUNIDADES DE TRABAJO

Diseñador de producto free-lance o en departamentos de diseño, desarrollo, marketing, color&trim o I+D de empresas y estudios de diseño, ingeniería y arquitectura. También incluye investigador en materiales, modelador 3D y visual recorder, product manager en empresas dedicadas a la innovación y estrategia y director creativo o de arte en agencias publicitarias o revistas especializadas del sector.

Exposición Designing Bathroom 2050 para Roca.



PRIMER AÑO

DISEÑO DE PRODUCTO

60 ECTS

Primer Semestre

	Créditos
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO I	6
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN I	6
COMUNICACIÓN DE PROYECTO I	4
INTRODUCCIÓN AL MARKETING	4
CIENCIA APLICADA AL DISEÑO	4
COLOR Y FORMA	3

Segundo Semestre

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO II	6
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II	4
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II	6
DIBUJO TÉCNICO I	4
SOCIOLOGÍA	4
VOLUMEN I	3

Anual

HISTORIA DE LAS ARTES Y DEL DISEÑO	6
------------------------------------	---

1 ECTS = 25 horas totales de trabajo.

Las horas totales de trabajo = horas lectivas (clase frontal) + horas de trabajo personal.

La Dirección del Instituto Europeo de Design se reserva el derecho de modificar el plan de estudios en función de las exigencias que puedan surgir en relación a los objetivos didácticos.



Zhanna Ee, Droog - na - Droog

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO I

Introducir los conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Análisis de la forma, composición y percepción. Crítica del diseño desde un punto de vista interdisciplinar. Teoría, metodología, ideación y concepción de un proyecto.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN I

Utilizar el dibujo de observación, expresión y representación. Análisis de la forma y el espacio. Valoración y representación de la luz. Memorización y movimiento.

COMUNICACIÓN DE PROYECTO I

Introducir al alumno en la construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información, composición y percepción visual.

INTRODUCCIÓN AL MARKETING

Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, así como las principales herramientas fundamentales aplicables a cada una de las áreas. Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos. Ofrecer una visión general del análisis y la planificación del marketing.

CIENCIA APLICADA AL DISEÑO

Entender y aplicar el método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Investigación y experimentación en la ciencia aplicada al diseño. Conocimientos de matemáticas, física y química aplicados al diseño. Metodologías para la valoración del impacto medioambiental de los procesos y materiales. Desarrollo sostenible.

COLOR Y FORMA

Introducir al alumno en la percepción, estructura y psicología del color. Modelos y normalización del color. Significación del color. El color en el diseño.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO II

Teoría y metodología, ideación y concepción del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de los procesos de diseño.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II

Saber utilizar las técnicas instrumentales de la estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información. El dibujo en el proyecto del diseño.

COMUNICACIÓN DE PROYECTO II

Representar gráficamente utilizando la tecnología digital. Gestión de la información. Dispositivos y estrategias digitales. Tendencias para el control y la comunicación de la información.

DIBUJO TÉCNICO I

Introducir al estudiante en la geometría plana y descriptiva. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje gráfico técnico y su dimensión comunicativa en el ámbito del diseño.

SOCIOLOGÍA

Conocer las principales teorías sociológicas que tienen relación con el diseño. Conocer las microteorías útiles aplicables a la realidad cotidiana. Capacitar al estudiante para que pueda leer y crear herramientas sociológicas cualitativas y cuantitativas. Conocer los diferentes tipos de sociedad para entender sus mecanismos de funcionamiento generales. Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas.

VOLUMEN I

Investigar el volumen y la concepción espacial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

HISTORIA DE LAS ARTES Y DEL DISEÑO

Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para encontrar elementos del arte del pasado que continúan vigentes en la actualidad. Vincular conceptos de historia del arte en el campo profesional del diseño. Reflexionar sobre la interacción entre la producción artística y su contexto. Poder reconocer los espacios institucionales y alternativos de las prácticas artísticas. Conocimiento, análisis y significado del arte. Historia de las artes, la arquitectura, el diseño y la moda. Sociedad y arte.

SEGUNDO AÑO

DISEÑO DE PRODUCTO

60 ECTS

Primer Semestre Créditos

WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR I	2
TECNOLOGÍA DISEÑO DE PRODUCTO I	6
MÓDULO PACKAGING	
SEMIÓTICA	4
PROYECTO PACKAGING	6
MÓDULO NUEVAS TECNOLOGÍAS	
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DE DISEÑO DE PRODUCTO I	4
PROYECTO TÉCNICO	4
DIBUJO TÉCNICO DE DISEÑO DE PRODUCTO I	4

Segundo Semestre

PROYECTO INTERDISCIPLINAR INFORMÁTICA DE PRODUCTO I	4
	6
MÓDULO HOME	
HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO	4
VOLUMEN DE DISEÑO DE PRODUCTO	3
PROYECTO DOMÉSTICO	4
MÓDULO STYLING	
PROYECTO ERGONOMÍA	3
PROYECTO STYLING	6

Alberto Martínez Castro, Proyecto Luz.



WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR I

Taller práctico en el que se trabaja un tema para hacer crecer la creatividad y la motivación.

TECNOLOGÍA DISEÑO DE PRODUCTO I

Dotar al alumno de una visión amplia de los materiales utilizados en el diseño de producto. Obtener competencias para analizar y usar detalles constructivos, entendiendo que son una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.

SEMIÓTICA

Estudiar el concepto de lenguaje, códigos, signos y sistemas fundamentales de la semiótica para llegar a tener un punto de vista crítico teniendo en cuenta el mundo del diseño, el arte, la sociedad y la cultura como sistemas de códigos. Analizar semióticamente diferentes ejemplos del diseño desde la modernidad hasta el mundo actual para el desarrollo de una mayor conciencia de las estructuras y sistemas de comunicación.

PROYECTO PACKAGING

Estudio de marca. Innovación en el sector del diseño de envase y embalaje (nuevos materiales, nuevas tipologías, nuevas utilidades y sostenibilidad). Conocer las prácticas necesarias para aplicar la gráfica con criterio global.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DE DISEÑO DE PRODUCTO I

Aprender el sketch y uso de paneles de inspiración para comunicar claramente, y con estilo, las primeras ideas de un proyecto. Principios de dibujo a mano alzada. Desarrollo de sketch y definición de proporciones y de los objetos elementales. Desarrollo de sketch y definición de perspectivas cónicas y punto de fuga/side view. Renders con rotulador. Introducción de los programas de edición de imágenes como medio de modificación y perfeccionamiento de dibujos.

PROYECTO TÉCNICO

Realizar un ejercicio relacionado con la definición técnica del producto. Estudio de la productibilidad del objeto en cada uno de sus aspectos.

DIBUJO TÉCNICO DE DISEÑO DE PRODUCTO I

Dar a los alumnos los instrumentos técnicos y prácticos para llegar a un conocimiento completo de las convenciones y códigos gráficos entendidos como lenguaje proyectual de representación. Profundizar en la geometría plana y descriptiva.

PROYECTO INTERDISCIPLINAR

Introducir a la visión global e interdisciplinar del proyecto de diseño en el que se trabaja un tema desde diferentes perspectivas. Ejercer la creatividad, la motivación y el trabajo en grupo

INFORMÁTICA DE DISEÑO DE PRODUCTO I

Familiarizar los alumnos en el uso del software gráfico principalmente para la aplicación de planos técnicos y la generación de modelos virtuales tridimensionales.

HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO

Introducir al alumno en la historia del diseño, herramienta de estudio, interpretación y tendencias.

VOLUMEN DE DISEÑO DE PRODUCTO

Realizar diferentes ejercicios para entender las posibilidades de los materiales. Pasar del 2D al 3D con materiales tipo cartón y PVC. Modelaje con materiales adecuados. Construcción de volúmenes con el sistema de sacar materiales (cortar, vaciar, limar, y agujerear) con materiales adecuados. Realización de un ejercicio final formalizando una idea del propio alumno trabajada en la asignatura de proyecto.

PROYECTO DOMÉSTICO

Entender e integrar la dimensión funcional y emocional en el diseño de elementos de equipamientos domésticos y mobiliario, pensando en el hogar del futuro.

PROYECTO ERGONOMÍA

Entender la relación entre ergonomía y diseño. Diseño espacio-temporal. Sistema Hombre-Máquina. Antropometría. Sistema músculo-esquelético. Ergonomía postural. Sistema cardiovascular, respiratorio y metabólico. Ergonomía del esfuerzo físico.

PROYECTO STYLING

Entender la innovación de la formalización del producto. Estudio completo de cada elemento exterior del objeto.

TERCER AÑO

DISEÑO DE PRODUCTO

60 ECTS

Primer Semestre

Comunicación de Proyecto de Diseño de Producto I	Créditos
COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE DISEÑO DE PRODUCTO I	6
MÓDULO IN TRANSIT	
PROYECTO DOS RUEDAS	4
TALLER DISEÑO DE PRODUCTO I	6
MÓDULO LIGHTING	
PROYECTO ILUMINACIÓN	4
TALLER DISEÑO DE PRODUCTO I	6
INFORMÁTICA DISEÑO DE PRODUCTO II	4

Segundo Semestre

WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR II	2
MÓDULO MOBILIARIO URBANO	
TECNOLOGÍA DE DISEÑO DE PRODUCTO II	6
PROYECTO MATERIALES URBANOS	6
TENDENCIAS	4
MÓDULO NEW CRAFTS	
MARKETING DE DISEÑO DE PRODUCTO	4
PROYECTO TÉXTIL MÓVIL	4
PROYECTO DE DESARROLLO PERSONAL	4

Campana Cooda
para Freca de
Joan Marc Farré
Antonio Valle y María
Vergés, expuesto
en el Cologne Living
Kitchen Fair 2012.



COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE PRODUCTO I

Utilización de los sketch y utilización de paneles de inspiración para comunicar claramente y con estilo las primeras ideas de un proyecto. Principios de dibujo a mano alzada. Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales. Desarrollo de sketch y definición de perspectivas cónicas y punto de fuga/ side view. Renders con rotulador. Introducción a los programas de edición de imagen como medio de modificación y perfeccionamiento de dibujos.

PROYECTO DOS RUEDAS

Entender el desarrollo y la problemática de un proyecto dedicado exclusivamente al desarrollo de vehículos de dos ruedas.

TALLER DISEÑO DE PRODUCTO I

Familiarizar a los alumnos en el uso de herramientas de modelado y representación tridimensional y bocetos. Proveer a los alumnos de los conocimientos avanzados para renderizar, representar y hacer animaciones tridimensionales de espacios y objetos tanto analógica, como digitalmente.

PROYECTO ILUMINACIÓN

Experimentar con materiales en el sector de la iluminación. Realización de un prototipo de luz en el cual se integre la tecnología.

INFORMÁTICA DE PRODUCTO II

Profundizar en el modelaje avanzado. Análisis complejo del objeto: medidas, grosores, roscas y tuercas. Importación de otros programas para crear escenas avanzadas. Parámetros de exportación. Iluminación. Renderizado: aplicación de texturas e iluminación avanzada aplicado al diseño.

WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR II

Taller práctico en el que se trabaja con temas para hacer crecer la creatividad y la motivación.

TECNOLOGÍA DE PRODUCTO II

Dar las herramientas necesarias a los alumnos para que puedan decidir el material más adecuado en un determinado proyecto. Dotar al alumno de una visión amplia de los materiales utilizados en el diseño de producto. Obtener competencias para analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.

PROYECTO MATERIALES URBANOS

Hacer una aproximación práctica al diseño de espacios urbanos o al diseño a partir de un material concreto. Investigar la comunicación de contenidos en un espacio específico. Enseñar al alumno la potencialidad de trabajar con alumnos de otras especialidades.

TENDENCIAS

Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para encontrar los elementos que se pueden ver hoy en día en el mundo del producto y el diseño. Dotar al alumnado de un espíritu crítico hacia las nuevas tendencias.

MARKETING DE DISEÑO DE PRODUCTO

Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, así como las principales herramientas aplicables a cada una de las áreas. Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos. Ofrecer una visión práctica del análisis y la planificación del marketing.

PROYECTO TÉXTIL MÓVIL

Investigar, desarrollar y formalizar un proyecto a partir del material textil o dúctil.

PROYECTO DE DESARROLLO PERSONAL

Dar una oportunidad para que el estudiante investigue libremente un área del diseño de su interés y elección. El proceso inicial de investigación proporciona un punto de partida, para un posterior desarrollo del brief personal, de naturaleza abierta y de un producto específico.

CUARTO AÑO

DISEÑO DE PRODUCTO

60 ECTS

Primer Semestre

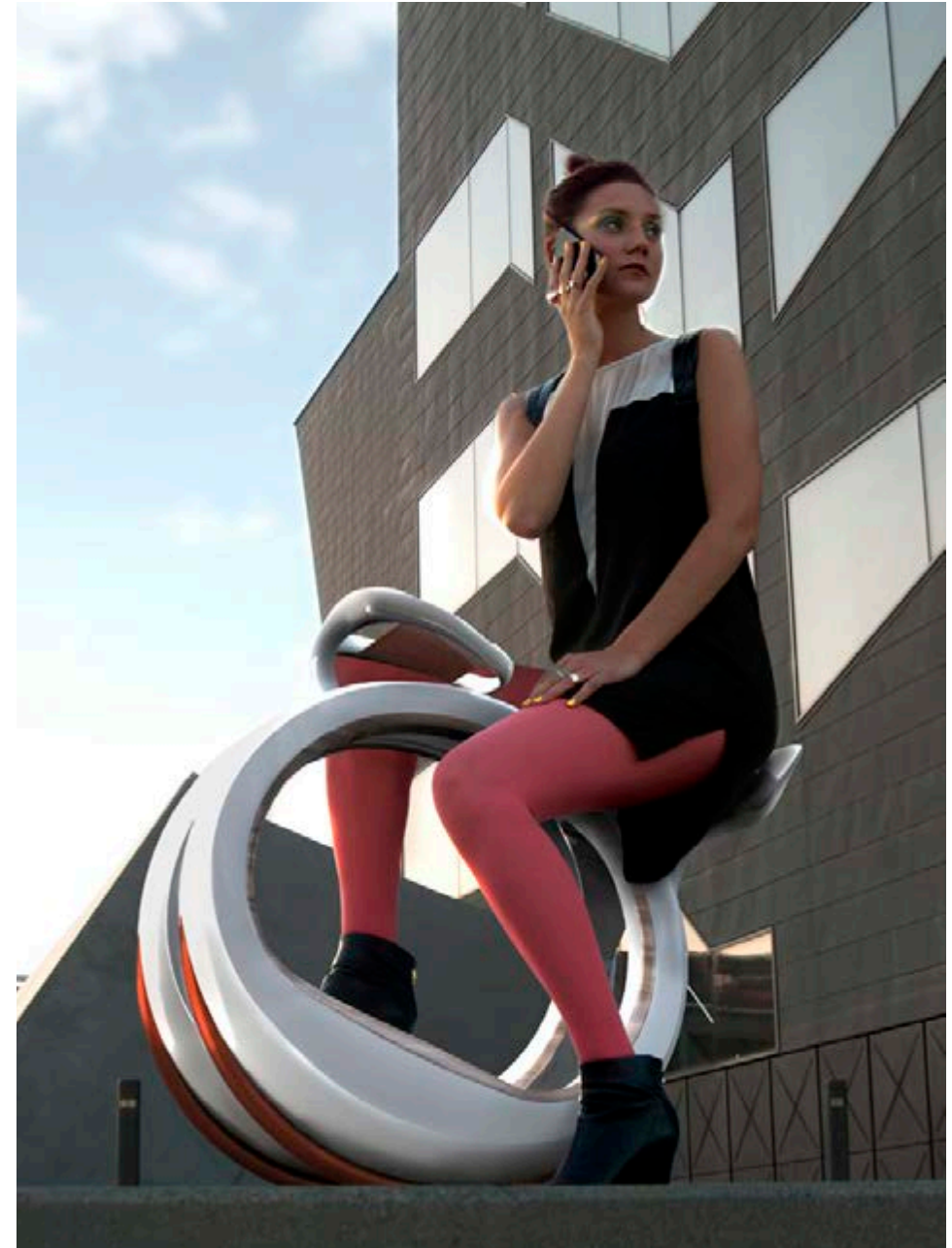
Créditos

PRÁCTICAS PROFESIONALES	4
PROYECTO DESIGN MANAGEMENT	6
COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE	
DISEÑO DE PRODUCTO II	4
PROYECTO EFÍMERO	4
PROYECTO MOVILIDAD	4
TALLER DE DISEÑO DE PRODUCTO II	4
WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR III	2

Segundo Semestre

PROYECTO FINAL DE CURSO	30
-------------------------	----

Pasprang, en colaboración con Bertone, de Alessandra Colella y Sanna Völker.



PRÁCTICAS PROFESIONALES

Realizar una experiencia profesional de los conocimientos adquiridos y las competencias llevadas a cabo durante los 3 años anteriores.

PROYECTO DESIGN MANAGEMENT

Familiarizar al alumno con las fases de investigación, de definición del producto y de conceptualización, previas al desarrollo final de un proyecto de diseño. Ser capaz de definir uno o más productos a partir de la identificación de una oportunidad de mercado, basada en la comprensión de la marca y la observación de las necesidades de sus usuarios. Se valora la capacidad crítica para analizar la información que se va generando durante el proyecto, así como su capacidad de comunicación verbal y visual. Se valoran los aspectos de sostenibilidad y de impacto social de las propuestas.

COMUNICACIÓN DE PROYECTO DE DISEÑO DE PRODUCTO II

Explicar la importancia de una buena presentación de los proyectos y desarrollar la realización del portafolio personal.

PROYECTO EFÍMERO

Aproximación práctica al diseño de espacios efímeros. Introducción a la remodelación de espacios efímeros aplicando siempre más de una utilidad. Introducción a la investigación de campo sobre las necesidades de los ciudadanos. Entender la importancia de los seres humanos como usuarios. Investigación de la comunicación de contenidos en un espacio específico. Enseñar al alumno la potencialidad de trabajar con alumnos de otras especialidades.

PROYECTO MOVILIDAD

Despertar al máximo la creatividad para investigar, pensar y desarrollar nuevos sistemas de transporte.

TALLER DISEÑO DE PRODUCTO II

Reforzar a los alumnos en el uso de herramientas de modelado y representación tridimensional y bocetos. Proveer a los alumnos de los conocimientos avanzados para renderizar, representar y hacer animaciones tridimensionales de espacios y objetos tanto analógica, como digitalmente.

WORKSHOP MULTIDISCIPLINAR III

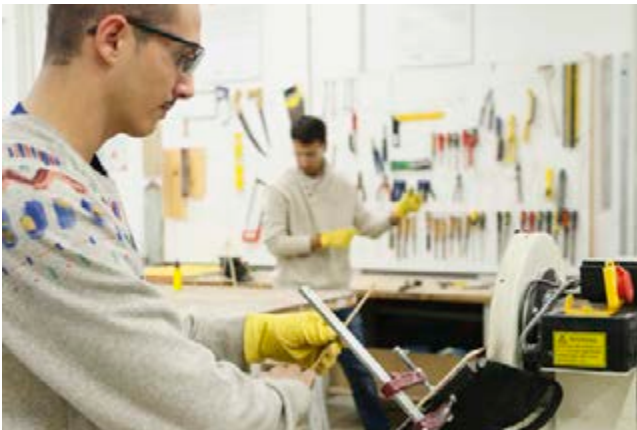
Taller práctico en el que se trabaja con temas para incentivar la creatividad y la motivación.

PROYECTO FINAL DE CURSO

Definir un producto que pueda ser introducido en el mercado por su coherencia económica, de funcionalidad y estética. Saber aplicar sus conocimientos técnicos y los materiales adecuados, teniendo en cuenta el estudio de la sostenibilidad ambiental. Controlar todas las fases del diseño, desde la investigación inicial, formalización y comunicación del proyecto. Especial importancia en la definición del usuario y en la identidad de la marca con la que se trabaja. El proyecto se realiza en colaboración con una empresa, por tanto, los alumnos tienen que saber seguir un brief dado proponiendo a la empresa ideas innovadoras.

ADMISIÓN Y REQUISITOS

CURSO	REQUISITOS	PROCESO DE ADMISIÓN
TÍTULO SUPERIOR (4 años, 240 créditos ECTS)	BACHILLERATO (cualquier modalidad o CFGS)	PRUEBA DE ACCESO Más entrevista con el departamento de orientación y admisiones.



ALUMNI (ESTUDIANTES QUE TRABAJAN O HAN TRABAJO EN) : **Barcelona Design Week, BM Light Lighting Design, BMW, Capmar, Cazaly Sylvain, Ferrari, FICO Cables, Gama Ubica, Home Design, Hyundai, Ibisland Invest, Lamborghini, Llum Bcn, McLaren, Mercedes-Benz, MID i Disseny per viure al Museu del Disseny de Barcelona, MTL Brands, Orbitel, Projeckta, SA Mobilities, Scutum Logistics, Seat, Telefónica I+D, Tous, Volvo, VMoto Europa, Zicla, etc.**

NOTAS:

