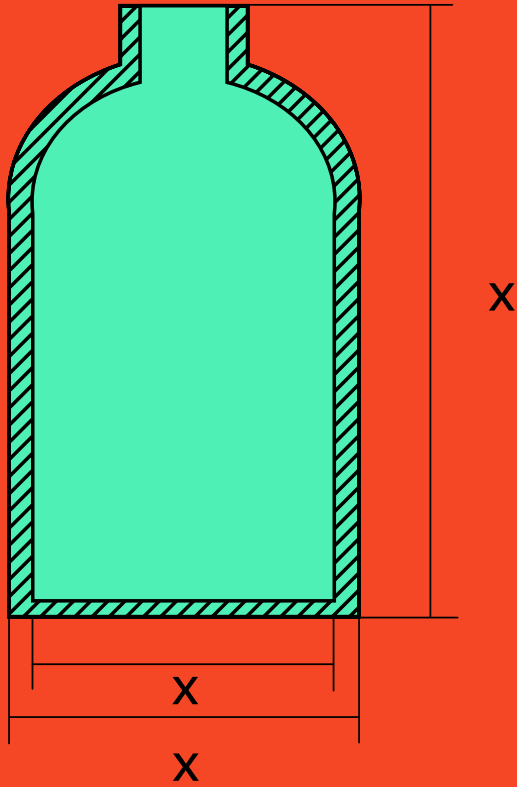


Máster Online en DISEÑO DE PRODUCTO Y SERVICIOS



Datos clave

LOS DIEZ

INICIO
30 de octubre 2023

DURACIÓN
10 meses

TITULACIÓN
Máster propio emitido por Elisava y UVic-UCC

CRÉDITOS
60 ECTS

METODOLOGÍA
100% Online

DIRECCIÓN
Josep Puig i Cabeza

PRECIO
5.750 euros

PLAZAS
30 máximo

ADMISIÓN
Curriculum
Carta de motivación
DNI o pasaporte
Copia titulación académica



Estructura del programa

Módulo 1

Expresión digital

Módulo 2

Creatividad, experiencia y servicios

Módulo 3

Sostenibilidad y Economía circular

Módulo 4

Diseño de instrumentos, aparatos y bienes de equipo

Módulo 5

Gestión del diseño

Módulo 6

Diseño de equipamiento urbano

Módulo 7

Movilidad y vehículos ligeros

Módulo 8

Mobiliario

Módulo 9

Trabajo de Final de Máster

Cualquier duda o información que necesites, estamos a tu disposición vía e-mail:

hola@weareshifta.com

SHIFTA by Elisava



THIS IS GRAPHIC LAB. Savage: Irati García, Borja Morales y Carlos Tolsa / Kiehl's Beard: María Romero y María López / Pool: Saínza Hervella Marentes, Guillermo Barbi y Jiae Kim / Inconmovible: Camila Anaís / Hábitat: Andrea Maresch.

SHIFTA es la Escuela Online de Creadores Digitales impulsada por ELISAVA, la Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona. Nuestra misión es la de romper con los silos de las disciplinas creativas y ofrecer una mirada transversal y holística de los procesos creativos en la sociedad digital. Nos dirigimos a todxs los creadorxs digitales.

SHIFTA es 100% online. SHIFTA es digital. SHIFTA es global. En SHIFTA ofrecemos una formación de calidad con aulas reducidas en la que los formadores son el pilar básico de nuestra metodología. Expertos en las disciplinas que imparten, te transmitirán sus conocimientos y te guiarán en su aplicación en diferentes proyectos. Todo, enfocado en crear experiencias únicas para que adquieras nuevos conocimientos, competencias, y una red de contactos.

Queremos formar a los futuros creadores digitales. ¿Eres uno de ellos?

Elisava es la escuela de referencia en el mundo del diseño y la ingeniería en España y con un alto reconocimiento internacional. Situada en pleno corazón de Barcelona, Elisava tiene más de 50 años de experiencia y cuenta con profesorado de prestigio y una gran comunidad de alumnos y exalumnos.

Desde el año 2021, Elisava es la Facultad de Diseño e Ingeniería de la Universidad Central de Catalunya (UVic), una de las universidades más prestigiosas de España. Imparte estudios universitarios de Grado, Máster, Postgrado y cursos especializados en los campos del diseño, la ingeniería y la comunicación.

La investigación y la innovación son dos de los motores que mueven la escuela. Además tiene una estrecha colaboración con empresas, instituciones y ONGs para entrar en contacto con el mundo profesional.

Presentación del programa

Con el Máster online en Diseño de Producto y Servicios potenciarás la fase conceptual de los proyectos en el ámbito del diseño de producto y servicios, aplicando los conocimientos en proyectos de cada una de las disciplinas. Es un programa orientado hacia la aplicación profesional, incorporando unos rasgos propios, tanto por ser online, como por la vocación de asimilar todos los cambios que se producen en el sector. El programa surge de un entorno de experiencia académica de más de 15 años de dirección del Máster en Diseño y Desarrollo de Producto de Elisava.

Ofrece una puesta al día de los recursos específicos de la especialidad, aplica al cien por cien la virtualidad en su desarrollo, ofreciendo la flexibilidad de cursarlo sin importar tu ubicación.



Objetivos

Potenciar la innovación. Alcanzar la capacidad de encontrar el factor diferencial que aporte contenido valioso a una propuesta de diseño, partiendo de una visión crítica de la realidad que rodea.

Adquirir competencias básicas en el ámbito del diseño de servicios (fundamentados en el diseño)

Incorporar habilidades para el trabajo online en esta disciplina.

Relacionar estrechamente la problemática medioambiental (sostenibilidad) con cada uno de los sectores relacionados con el diseño de nuevos productos.

Iniciarse en el diseño de elementos de movilidad.


Adquirir recursos de gestión de proyectos y de los servicios de diseño.

¿A quién va dirigido?

- + Diseñadores que quieran ampliar su ámbito de actuación profesional extendiéndose a otros sectores del diseño.
- + Ingenieros que proyectan y desarrollan soluciones para la industria y los servicios y que desean reforzar sus criterios de diseño de producto.
- + Arquitectos y diseñadores de interiores que busquen transversalidad con el diseño de producto.



Competencias

<p>Identificar los aspectos más significativos de un proyecto relacionado con el diseño y el producto.</p>	<p>Utilizar los recursos y códigos gráficos y visuales necesarios para comunicarse con los diferentes agentes implicados en el proceso de diseño.</p>	<p>Capacidad de discernir el área de intervención del diseñador en el proceso de creación de nuevos productos.</p>
<p>Ser capaz de otorgar un valor distintivo a la forma de los objetos, productos y servicios.</p>		
<p>Ser capaz de organizar y planificar el proceso de diseño de un nuevo producto.</p>		
<p>Conocer y tener recursos con las herramientas básicas de diseño y desarrollo de producto.</p>	<p>Adquirir aptitudes para el trabajo en equipo con agentes de diferentes ámbitos.</p>	<p>Aportar valor en cada una de las intervenciones que se realicen en el proceso de diseño.</p>

PAULA VEGA

Contenidos del programa

Módulo 1 Expresión digital

En este módulo trabajarás las herramientas de expresión digital con énfasis en el modelado 3D para la creación de renders realistas de producto.

RICARD FERRER

- + Presentación de proyectos
- + Composición
- + Superficies complejas



Módulo 2

Creatividad, experiencia y servicios

El diseño de servicios es esencialmente, el arte de planificar y crear interacciones entre personas y compañías a través de diferentes puntos de contacto (personas, productos, interfaces...). Aporta un enfoque humano, ayudando a las organizaciones a entender el punto de vista de todos los actores que forman parte activa en el desarrollo del servicio (trabajadores, proveedores, usuarios...).

- + Fundamentos del diseño de servicios y casos prácticos
- + Descubrimiento y observación. Observación y entrevista etnográfica
- + Análisis. Diagramas de conceptualización y mapeo, personajes, framing.
- + Creación, prototipado e interacción. Customer Journey, blueprints y prototipos.
- + Presentación de propuestas. Roadmaps y storyboards"



LÓPEZ AGUILAE

Módulo 3

Sostenibilidad y Economía circular

Es imprescindible que, como diseñador y habitante de la Tierra, tengas una profunda cultura de producto, conocimiento científico y social, no necesariamente académico, pero si profundamente crítico y riguroso que te permita discernir lo trascendente.

Si al menos 1 de cada 10 diseñadores se aleja del mainstream y propone soluciones que van más allá de lo establecido y de la lógica de beneficio directo de mercado, el poder transformador del diseño podría cambiar radicalmente la sociedad en que vivimos.

- + Crecimiento económico, huella ecológica y bienestar social
- + Diseño y sostenibilidad: contexto, oportunidades y metodología
- + Necesidades energéticas y materiales
- + Hacia una economía de la sostenibilidad
- + Características y aplicación de la economía circular
- + Metodología del proyecto para un diseño sostenible
- + Ciclo de vida de los productos: método, herramientas y ejemplos
- + Materiales: cómo encontrarlos, criterios de selección y aplicación

Módulo 4

Diseño de instrumentos, aparatos y bienes de equipo

En este módulo abordarás el diseño de aparatos que contienen componentes mecánicos y eléctricos (o electrónicos) y que tienen carcasas que los protegen y con las que se debe interactuar.

Verás también el diseño de herramientas e instrumentos relacionados con las labores profesionales, domésticas y del ocio, así como el diseño de elementos para instalaciones eléctricas y sanitarias.

PUIG NOVELL

- + La carcasa como la piel del objeto: plástico, metal y otros materiales
- + La relación con los componentes técnicos, electrónicos y mecánicos
- + Técnicas de investigación y conceptualización



Módulo 5

Gestión del diseño

Este módulo te permitirá aprender desde las utilidades de gestión, del diseñador y su equipo, para administrar su actividad (presupuestos, facturación, sistemas de retribución, etc ...), hasta la gestión del proyecto de diseño en las organizaciones del entorno empresarial.

- + Panorama actual de los servicios de diseño
- + Definición y estructura del encargo
- + Planificación de proyectos
- + Aspectos económicos del proyecto
- + Protección y registro del diseño

Módulo 6

Diseño de equipamiento urbano

En este módulo trabajarás en el ámbito del mobiliario urbano, el alumbrado colectivo, el equipamiento para el ocio y el uso público. En este sector hay un importante bagaje en Barcelona con una producción e instalación que ha sido internacionalmente reconocida, tanto desde el punto de vista urbanístico como de accesibilidad.

- + El espacio público como ámbito de trabajo
- + El mobiliario urbano
- + El alumbrado
- + Normativas de implantación, instalación y mantenimiento
- + Uso y accesibilidad
- + Nuevas tecnologías aplicadas a las necesidades urbanas de movilidad y comunicación
- + Durabilidad, mantenimiento y medio ambiente

Módulo 7

Movilidad y vehículos ligeros

La movilidad y el transporte constituyen uno de los ejes principales de transformación y desarrollo urbano y social, junto con la arquitectura y la energía. Existe una demanda de sistemas, equipos y vehículos que pueden fomentar las necesidades actuales de movilidad, conciliando el crecimiento urbano con la calidad de vida y la protección del entorno. En este módulo obtendrás una visión global de las múltiples implicaciones que la movilidad, sus productos y servicios tienen en la sociedad, en el urbanismo y en sus usuarios en particular.

- + La movilidad como vertebrador urbano y social. Necesidades, problemas y oportunidades
- + Las relaciones cambiantes entre la ciudad y los sistemas de transporte
- + La estructura urbana y su relación con los distintos modos de transporte
- + Del producto al servicio. Motivaciones, touchpoints y stakeholders

Módulo 8

Mobiliario

Este módulo adquirirás el conocimiento de un lenguaje y unas referencias propias que están presentes en cada mueble, un código depurado en el transcurso del tiempo, que permite comunicar usos y actitudes para poder resolver eficazmente los objetos que configuran las relaciones con nuestro entorno doméstico o de trabajo.

Esta inmersión en la realidad del mueble te abrirá las puertas a la realidad industrial de un sector que hoy en día es un referente en la producción de objetos de vanguardia, con tendencias y modas propias, con nuevos materiales y tecnologías desarrolladas para uso propio.

- + El mueble y el espacio: hábitat, trabajo y restauración
- + El mueble a medida
- + Criterios constructivos, materiales y tecnologías

Módulo 9

Trabajo Final de Máster

El proyecto de final de curso te planteará la realización de un trabajo con la temática de las áreas de las diferentes asignaturas, que te permita trasladar la experiencia de un proyecto profesional de diseño de producto al contexto especial de este curso. Podrá ser un tema de libre elección, dentro de los ámbitos de los módulos mencionados.

También se podrá dar la circunstancia de realizar un proyecto real, adaptado a la dinámica del curso on-line, fruto del encargo de una empresa o una institución. Esta modalidad responde a las nuevas dinámicas de la oferta y desarrollo de servicios en un contexto globalizado donde se impone gradualmente la virtualidad.

“Mi experiencia en SHIFTA me dio una motivación extra para enfrentarme a retos y proyectos sobre temáticas que me interesan y que en mi trabajo no podía experimentar.”



Marta Alonso

Design Engineer
España

Máster en Diseño de Producto y Servicios | Marzo 2022

“Aprender mientras trabajo, me parece una de las claves para mi crecimiento profesional.”



Santiago Banchero

PRODUCTOR AUDIOVISUAL
Uruguay

Máster en Estética y Narrativa Audiovisual | Mayo 2021

“Estudiar en SHIFTA me ha permitido conocer metodologías de investigación y frameworks de trabajo ágil para crear proyectos con gran impacto social.”



Alejandra Anderson

DISEÑADORA GRÁFICA SENIOR
Colombia

Máster en Diseño de Experiencia de Usuario (UX,UI) | Febrero 2020

Metodología



- + Nuestra metodología es 100% online a través de nuestro campus virtual.
- + Flexibilidad para compaginar la formación con el resto de responsabilidades profesionales y personales.
- + Metodología síncrona y asíncrona.
- + Videoconferencias semanales con el profesor.
- + Todas las videoconferencias quedan grabadas en el campus.
- + El claustro de profesores son el eje de nuestra metodología. Profesionales de reconocido prestigio en sus disciplinas que te acompañarán durante todo el proceso de aprendizaje.
- + Claustro también formado por profesores de Elisava.

Profesorado



Dirección

Josep Puig i Cabeza

Responsable de la firma Puig[i]Cabeza Design

[Web](#)

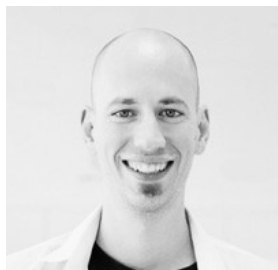


Docente

Ricard Ferrer

Diseñador de producto en Ricard Ferrer Barcelona S.L.L.

[Web](#)



Docente

Javier Carracedo Siesto

Diseñador de Transporte y de Producto

[Web](#)



Docente

Toni Parera

Diseñador industrial y fundador de INNOU

[LinkedIn](#)



Docente

Isaac Salom

Owner & Creative at Salomstudio* Design

[Web](#)



Docente

Paula Vega

Leading Operations at Propelland Madrid

[LinkedIn](#)

Profesorado



Docente

Javier del Toro

Ingeniero en diseño industrial en OIKO
Design Office

[LinkedIn](#)



Docente

Javier Díez

Diseñador de Producto & Fundador de Los
Diez

[Web](#)

Proceso de admisión

En cada convocatoria hay disponible un máximo de 30 plazas.

Es una decisión para preservar la calidad del programa y para que tengas el acompañamiento necesario durante el aprendizaje.

Si quieres ser uno de los 30 Shifters, estos son los requisitos:

Titulación Universitaria

Título universitario en alguna disciplina creativa. También es posible acceder con títulos de otras carreras relevantes.

Experiencia profesional

En caso de no contar con título universitario, es posible acceder en base a la experiencia profesional que pueda ser acreditada (en este caso no podrás recibir el título de Máster, sino un certificado de Programa).

Idioma

El máster se imparte en español, pero es altamente recomendable tener un buen nivel de lectura en inglés.

Actitud

Ser una persona eficiente, planificada y con capacidad de aprendizaje autónomo. Imprescindible tener muchas ganas de aprender y capacidad de esfuerzo.

Conocimientos

Conocimientos básicos de software de diseño asistido por ordenador (CAD).

Conocimientos básicos de dibujo.

Think.
Make.
Change.

Contacto:

hola@weareshifta.com

Plaça de Pau Vila
1 Bloc, Planta 2, Porta 3
08003 Barcelona
T: +34 931 79 03 80

 ELISAVA

UNIVERSITAT DE VIC
UNIVERSITAT CENTRAL DE CATALUNYA