

DISEÑO Y ESTRATEGIA

INVESTIGACIÓN, TÉCNICAS DE CREATIVIDAD, TENDENCIAS, GENERACIÓN DE CONCEPTOS, DISEÑO, DESARROLLO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN DE UN PRODUCTO AUTO-EDITADO PARA EL HÁBITAT



WORKSHOP DE VERANO UPV - 2014

INVESTIGACIÓN, TÉCNICAS DE CREATIVIDAD, TENDENCIAS, GENERACIÓN DE CONCEPTOS, DISEÑO, DESARROLLO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN DE UN PRODUCTO AUTOEDITADO PARA EL HÁBITAT

DURACIÓN: 80 h Divido en cuatro módulos a realizar de forma conjunta o por separado.

>OBJETIVOS DEL WORKSHOP

Diseñar un producto auto-editado para el sector del hábitat*.

Se prestará especial atención a la generación de un briefing innovador, a la adaptación a las tendencias y estilos de usuarios, al proceso de creatividad, al desarrollo técnico, a una posterior viabilidad productiva y una presentación profesional.

En un mundo cada vez más globalizado, y por ende, más competitivo, la saturación de información hace que resulte cada vez más difícil para los jóvenes diseñadores hacerse ver, y ofrecer sus servicios como profesionales.

La competitividad nos obliga a una calidad cada vez mayor de nuestro portfolio, herramienta imprescindible para conseguir, tanto clientes, como empleo en una empresa. Es con el portfolio, con el que un diseñador muestra a su futuro cliente o empleador lo que es capaz de hacer, su estilo, su creatividad, su meticulosidad, cuidado en los detalles, etc.

Por otro lado, la saturación de profesionales que se ofrecen, está llevando a los jóvenes diseñadores a invertir grandes esfuerzos en difundir sus proyectos. Habitualmente los diseñadores utilizan medios especializados como blogs o revistas y participan en muestras, exposiciones o incluso en ferias, como el "Salone Satellite" de Milán o el "Nude" en Valencia.

Muchos estudiantes y jóvenes diseñadores se encuentran, al intentar difundir su trabajo, con que no disponen de proyectos suficientemente desarrollados o bien ejecutados para ilustrar su portfolio; difundir por prensa especializada; servir como muestra de su trabajo en una exposición o incluso fabricar series cortas para comercializar sus propios diseños.

*Los alumnos que únicamente cursen el 3er y 4º módulo deberán aportar un proyecto propio sobre el que trabajar.



DISEÑO Y ESTRATEGIA

INVESTIGACIÓN, TÉCNICAS DE CREATIVIDAD, TENDENCIAS, GENERACIÓN DE CONCEPTOS, DISEÑO, DESARROLLO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN DE UN PRODUCTO AUTO-EDITADO PARA EL HÁBITAT



>SEMANA 1 - MÓDULO I

>INVESTIGACIÓN, TENDENCIAS Y TÉCNICAS DE CREATIVIDAD (20 H)

BLOQUE I – PRESENTACIÓN E INVESTIGACIÓN

Seminario – 1h / Práctica guiada - 3h

Teoría sobre desarrollo de producto.

Ejemplos de proyectos.

Investigación de productos relacionados con el briefing.

Investigación de empresas relacionadas con el briefing.

BLOQUE II – ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y TENDENCIAS.

Seminario – 2h/ Práctica guiada - 5h

Teoría sobre recursos de diseño.

Teoría sobre estilos de vida y tendencias.

INTRODUCCIÓN A LAS TENDENCIAS:

¿Qué es una tendencia? ¿Para qué sirve? ¿Cómo adaptarla a mi trabajo?.

Ejemplos de agencias de tendencias.

Ejemplos de formatos de comunicación de tendencias (dossiers, blogs, webs...).

PROPUESTA PRÁCTICA:

Búsqueda de referentes (productos...) atendiendo al briefing propuesto a través de la herramienta pinterest / feedly.

Descripción del estilo de vida y tipo de usuario.

Desarrollo de un panel de estilo de vida y un mapa conceptual adaptado al briefing o proyecto personal.

Análisis de tipologías de objetos, procesos productivos, materiales utilizados y características innovadoras.

BLOQUE III - “BRAINSTORMING” DE CONCEPTOS INNOVADORES

Seminario – 1h / Práctica guiada - 2h

Teoría, técnicas de creatividad y design thinking.

Definición de conceptos en frases o “Random input”.

Puesta en común y Brainstorming grupal.

Selección de conceptos.

Generación de bocetos.

Puesta en común de los conceptos + BRAINSTORMING en grupo.

Selección de ideas.

DISEÑO Y ESTRATEGIA

INVESTIGACIÓN, TÉCNICAS DE CREATIVIDAD, TENDENCIAS, GENERACIÓN DE CONCEPTOS, DISEÑO, DESARROLLO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN DE UN PRODUCTO AUTO-EDITADO PARA EL HÁBITAT



BLOQUE IV – INVESTIGACIÓN FOCALIZADA, BRIEFING Y ADAPTACIÓN PROPUESTAS

Seminario – 1h / Práctica guiada - 2h

Teoría procesos productivos simples.

Análisis y elección de procesos productivos y materiales posibles.

Investigación focalizada sobre productos relacionados y productos afines.

“Benchmarking” competencia – Análisis de las fortalezas y debilidades.

Elaboración “Briefing” propio y/o “moodboard”.

BLOQUE V – ADAPTACIÓN PROPUESTAS A BRIEFING Y VIABILIDAD

Seminario – 1h / Práctica guiada - 2h

Adaptación y generación de nuevos conceptos basados en las premisas propias.

Puesta en común de los conceptos generados + BRAINSTORMING en grupo.

Votación y selección democrática de conceptos con más posibilidades – seleccionar 10 más populares.

DISEÑO Y ESTRATEGIA

INVESTIGACIÓN, TÉCNICAS DE CREATIVIDAD, TENDENCIAS, GENERACIÓN DE CONCEPTOS, DISEÑO, DESARROLLO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN DE UN PRODUCTO AUTO-EDITADO PARA EL HÁBITAT



>SEMANA 2 - MÓDULO II >CONCEPTOS BÁSICOS DE SOLIDWORKS (20H)

BLOQUE VI – CONCEPTOS BÁSICOS DE SOLIDWORKS

Teoría Aula - 20h

CROQUIZADO 2D.

Introducción al entorno Solidworks. Interfaz, comandos básicos, croquizado de formas bidimensionales.

MODELADO BÁSICO DE PIEZAS EN 3D.

Extrusiones, cortes, redondeos, etc.

MODELADO DE PIEZAS PARA FABRICAR EN MOLDE.

Modelar piezas que se fabricarán en molde, utilizando herramientas de vaciado, nervios y ángulos de salida.

EDITAR PIEZAS YA MODELADAS.

Realizar cambios y reparar errores.

OBTENCIÓN DE PLANOS.

A partir de piezas tridimensionales.

ENSAMBLAJES.

Unión de varias piezas relacionadas entre sí.

DISEÑO Y ESTRATEGIA

INVESTIGACIÓN, TÉCNICAS DE CREATIVIDAD, TENDENCIAS, GENERACIÓN DE CONCEPTOS, DISEÑO, DESARROLLO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN DE UN PRODUCTO AUTO-EDITADO PARA EL HÁBITAT



>SEMANA 3 - MÓDULO III >DESARROLLO DE PRODUCTO (20H)

BLOQUE VII – DIGITAL MOCK-UP . **Seminario – 0h / Práctica guiada - 4h**

Modelado 3D de pruebas de volumen (Digital Mock-up) de las propuestas más innovadoras y viables.
Selección de conceptos.

BLOQUE VIII – EVOLUCION DE CONCEPTOS **Seminario – 2h / Práctica guiada - 4h**

Ejemplo práctico de desarrollo de un producto.
Evolución de conceptos (técnicas de trabajo en grupo).
Sesión de presentación de los proyectos: se revisa la coherencia de estilo de las propuestas atendiendo a las indicaciones de las sesiones de inicio.

BLOQUE IX – DESARROLLO TÉCNICO Y MODELADO EN PROFUNDIDAD **Seminario – 0h / Práctica guiada - 10h**

Modelado pormenorizado de la/s propuestas escogidas.
Adaptación a la fabricación.
Obtención de planimetría para fabricación.



DISEÑO Y ESTRATEGIA

INVESTIGACIÓN, TÉCNICAS DE CREATIVIDAD, TENDENCIAS, GENERACIÓN DE CONCEPTOS, DISEÑO, DESARROLLO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN DE UN PRODUCTO AUTO-EDITADO PARA EL HÁBITAT

>SEMANA 4 - MÓDULO IV >PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN (20H)

BLOQUE X – REPRESENTACIÓN DEL PRODUCTO

Seminario – 2h / Práctica guiada - 6h

Fotografía de producto.
Retoque fotográfico.
Diseño de packaging.

BLOQUE XI – PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO

Seminario – 2h / Práctica guiada - 6h

Realización de esquemas e imágenes promocionales.
Elaboración de una presentación.
Elaboración de una nota de prensa.

BLOQUE XII – EXPOSICIÓN

Práctica - 4h

Exposición a la clase.



DISEÑO Y ESTRATEGIA

INVESTIGACIÓN, TÉCNICAS DE CREATIVIDAD, TENDENCIAS, GENERACIÓN DE CONCEPTOS, DISEÑO, DESARROLLO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN DE UN PRODUCTO AUTO-EDITADO PARA EL HÁBITAT

>PLAN DE TRABAJO

Cuatro bloques diferentes a seleccionar por el alumno de forma conjunta o por separado.

Jornadas de 4 horas de Workshop aprox.

Julio 2014

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
30	1	2	3	4
7	8	9	10	11
14	15	16	17	18
21	22	23	24	25
28	29	30	31	

MODULO I	Investigación, tendencias, brief, etc...	20 Horas
MODULO II	Solid Works	20 Horas
MODULO III	Desarrollo de producto	20 Horas
MODULO IV	Presentación y comunicación	20 Horas
	TOTAL:	80 horas

Organiza

NEXUS **discoh**
DESIGN CENTRE

Colabora:

**CARMELO
PUYO
IRISARRI**
DISEÑADOR FREELANCE

dd
departament de Dibujo
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

T
Técnica Superior de Ingeniería del Diseño