



**LCI**  
Barcelona

MÁSTER OFICIAL EN  
**DISEÑO DE**



**PRODUCTO  
TECNOLÓGICO**

# MÁSTER OFICIAL EN DISEÑO DE PRODUCTO TECNOLÓGICO



**ERNEST PERERA**  
JEFE DEL ÁREA DE PRODUCTO

Este programa forma un perfil profesional especializado en materia de diseño de producto centrado en la experiencia del consumidor a través del uso de las nuevas tecnologías.

El plan de estudios contempla una parte teórica en la que se exponen los principales conceptos, teorías y tendencias a considerar para concebir proyectos de diseño de productos tecnológicos (principalmente mediante *soft technologies*) que aporten soluciones reales y efectivas al individuo o la sociedad. Se formará al alumno en la metodología proyectual y en los conceptos avanzados centrados en el usuario/consumidor.

Con la especialidad de *wearables*, el alumno conocerá las últimas tendencias en diseño de tecnologías vestibles (camisetas que te avisan si la posición de tu espalda es incorrecta, pulseras que te informan de tu salud, zapatillas que te guían por una ciudad desconocida, etc. y todo en tiempo real).

La especialidad de *smart products* ofrece la posibilidad de conocer, experimentar, idear y desarrollar objetos orientados al ámbito del hogar, que es cada vez más tecnológico (iluminación inteligente, *the Internet of things*, etc.) y a quienes lo habitan. Todos estos productos son una realidad y el inicio de muchos más.

El programa se imparte en colaboración con Eurecat - Centro Tecnológico de Cataluña, donde se realizarán algunas sesiones para que el alumno disfrute de las últimas tecnologías en sus instalaciones punteras.

Diseñador de productos y experiencias que ayuda a las empresas a ser más competitivas. Es experto en proporcionar renovación de conceptos y desarrollo, aportando soluciones específicas para cada caso. En el año 2006 creó su propia editora de productos para el hogar, Amor de Madre. Actualmente es el responsable del área de Diseño de Producto de LCI Barcelona, además de colaborar como docente en otras universidades de diseño. Ha trabajado con empresas e instituciones como Camper, Lékué, Delica, Mago Urban, Alma Light, Rumitag, el Museo Picasso, Artesanía de Cataluña o el ADI-FAD, y ha expuesto en galerías de todo el mundo.

INSTITUCIÓN COLABORADORA:



# PROGRAMA DE ESTUDIOS

## MÓDULOS COMUNES:

### MÓDULO I (6 ECTS) INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO

#### ASIGNATURAS

Tendencias en el diseño de productos tecnológicos  
Metodologías para la investigación en diseño de producto

#### OBJETIVOS

- › Investigar los principales conceptos, teorías y tendencias para concebir proyectos de diseño de producto tecnológico que aporten soluciones reales y efectivas al individuo, la empresa o la sociedad.
- › Contextualizar la formación y la praxis profesional, donde se abordarán los grandes paradigmas teóricos relativos a la disciplina del diseño de producto y su aplicación en el ámbito de la especialidad de diseño de objetos tecnológicos.
- › Aprender metodologías de investigación en tendencias para dar respuesta a las futuras necesidades socioculturales y lograr un producto de éxito.

### MÓDULO II (9 ECTS) METODOLOGÍA PARA LA INNOVACIÓN EN PRODUCTOS TECNOLÓGICOS

#### ASIGNATURAS

Innovación y creatividad: metaproductos  
Metodología del proyecto  
Análisis de la sostenibilidad dentro del modelo de negocio

#### OBJETIVOS

- › Conocer las técnicas de generación de nuevos conceptos e ideas a través de diversos métodos proyectuales.
- › Comprender y cuestionar formas informacionales de diseño de productos. Desarrollar métodos propios, creando una distancia crítica respecto a lo digital y, al mismo tiempo, logrando una aproximación a los productos que se derivan de la visión desde lo material-digital.
- › Conocer las diversas herramientas para realizar la estrategia de sostenibilidad asociada a un modelo de negocio empresarial, un nuevo producto o servicio.
- › Descubrir metodologías aplicables a nuevos procesos de producción textil para generar enfoques y planteamientos innovadores en la conceptualización y desarrollo de métodos de creación.

### MÓDULO III (9 ECTS) DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS

#### ASIGNATURAS

Tecnologías para el diseño de producto: *hardware* y *software*, prototipado de interacción e interconectividad para *IoT*  
Materiales y *smart textiles*  
Diseño y fabricación digital

#### OBJETIVOS

- › Experimentar con las propiedades de los materiales, su comportamiento y sus características, así como analizar los criterios de dichos materiales en función de su impacto medioambiental.
- › Integrar tecnologías de interacción de última generación en el diseño de productos.
- › Formar en el uso avanzado de las herramientas, criterios y recursos del diseño y la fabricación digital.
- › Conocer técnicas y aplicaciones de la fabricación digital enfocadas al producto, el mobiliario, la moda, el interiorismo, el textil y los wearables.

### MÓDULO IV (3 ECTS) GESTIÓN DEL DISEÑO Y LA INNOVACIÓN

#### ASIGNATURA

Gestión de la innovación y el emprendimiento: modelos de negocio innovadores para capturar oportunidades

#### OBJETIVOS

- › Aprender a gestionar los proyectos de diseño aplicando un enfoque de innovación y competitividad.
- › Saber generar ideas de negocio, desarrollarlas y hacerlas viables.
- › Identificar oportunidades de mercado a partir de la innovación y del emprendimiento, diseñar modelos de negocio, propuestas de valor y productos y servicios únicos.
- › Dotar al estudiante de las herramientas necesarias para saber crear, dirigir, financiar y asegurar un proyecto propio.

## MÓDULOS DE ESPECIALIZACIÓN:

### ESPECIALIDAD 1

#### MÓDULO V (11 ECTS) WEARABLES (PRODUCTOS PORTABLES)

#### ASIGNATURAS

Teoría y tendencias en tecnología aplicada a los productos portables  
Praxis metodológica: diseño de productos portables

#### OBJETIVOS

- › Dar a conocer las últimas tendencias de diseño en este ámbito y trabajar todas las herramientas necesarias para poder participar en proyectos relacionados con este campo, incorporando tejidos inteligentes e interfaces electrónicas que permitan experiencias sensibles e interactivas con el usuario y el entorno.
- › Aprender a potenciar las cualidades culturales, sociológicas y materiales del textil y la moda.
- › Trabajar en la mejora de las capacidades y el sentido del cuerpo, así como las cualidades, posibilidades y aplicaciones ofrecidas por los elementos inteligentes y programables.

### ESPECIALIDAD 2

#### MÓDULO V (11 ECTS) SMART PRODUCTS

#### ASIGNATURAS

Teoría y tendencias en *smart products* para el hábitat  
Praxis metodológica: diseño de *smart products* para la vivienda

#### OBJETIVOS

- › Conocer, experimentar, idear y desarrollar productos inteligentes orientados al ámbito del hogar y a quienes lo habitan.
- › Afrontar las particularidades del diseño, como el confort y la seguridad del hogar, las nuevas formas de convivencia y los formatos del hábitat contemporáneo en relación con las tecnologías más innovadoras.

### TRABAJO FINAL DE MÁSTER (13 ECTS)

#### Prácticas en empresas (9 ECTS)

# FICHA TÉCNICA



TITULACIÓN: Máster Oficial en Diseño de Producto Tecnológico



CRÉDITOS: 60 ECTS



DURACIÓN: 1 año académico



CONVOCATORIA: Octubre



IDIOMA: Español



MODALIDAD: Presencial



ITINERARIOS DE ESPECIALIDAD:  
→ Wearables (productos portables)  
→ Smart products



© Enara Aguirrezabala

## SALIDAS PROFESIONALES

- Diseño de *wearables* para la moda y el deporte
- Diseño de producto tecnológico (*smart products*)
- Diseño de objetos y mobiliario tecnológico para el hogar
- *Innovation manager*
- Generación de nuevos conceptos para el diseño de producto o servicio tecnológico
- Dirección creativa y artística para firmas del ámbito de los *wearables* o *smart products*
- *Product manager* para proyectos de diseño de producto tecnológico
- Gestión del diseño y la innovación en proyectos especializados
- Dirección del diseño y la innovación en el ámbito del producto tecnológico
- Gestión de proyectos de creación de *wearables* o *smart products*



C/ Balmes, 209. Barcelona  
www.lcibarcelona.com  
93 237 27 40



LCI EDUCATION  
NETWORK  
MEMBER