

Metodologías activas: proyectos de diseño de producto de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia

Actas de Diseño (2013, Julio),
Vol. 15, pp. 143-146. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: mayo 2013

Ricardo Moreno Cuesta y Chele Esteve Sendra (*)

Resumen: Un proyecto, en el ámbito de Diseño de Producto, es un conjunto sistemático de informaciones que modelan de forma anticipada una transformación del sistema de producción y de sus objetivos como consecuencia de la interpretación de las nuevas condiciones del ambiente. El proyecto, como sistema de informaciones, sirve de comunicación entre el sistema Diseño de Producto y el sistema de producción. La asignatura Proyectos de Diseño de Producto tiene como objetivo final dotar al alumnado de una visión global, técnica y de producción, a la vez crítica y constructiva. Desarrolla, al mismo tiempo, su potencial creativo y emprendedor en el marco social, cultural e intelectual de nuestra sociedad.

Palabras clave: Taller - Proyecto - Retroalimentación - Metodología - Diseño de Producto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 145-146]

El taller de proyectos, un modo personal de abordar la docencia del diseño de producto

Según el Decreto 133/2001, de 26 de julio, del Gobierno Valenciano, por el que se establece el currículo de las enseñanzas superiores de Diseño [2001/X7802] se señalan como problemas a los que el Diseño debe responder:

- La acelerada sucesión de los cambios culturales, sociales y económicos.
- El progresivo desarrollo de las tecnologías.
- La mayor complejidad de los procesos y sistemas de comunicación.
- La nueva sensibilidad sobre el medio ambiente y sobre la calidad de vida.
- Los nuevos modelos de consumo.

Todo esto configura un campo profesional en el que el diseñador debe de ser capaz de: analizar, investigar y definir el proyecto.

Por Proyectar entendemos una acción que prevé, anticipa, e inventa nuevas situaciones viables y el mejor modo de conducirse para realizarlas. Como tal acción, proyectar se desenvuelve en un período determinado, es un proceso temporal. El resultado de este proceso de proyectar es un proyecto.

¿Qué es un Proyecto en el ámbito de Diseño de Producto? Un proyecto, en el ámbito de Diseño de Producto, es un conjunto sistemático de informaciones que modelan de forma anticipada una transformación del sistema de producción y de sus objetivos como consecuencia de la interpretación de las nuevas condiciones del ambiente. El proyecto, como sistema de informaciones, sirve de comunicación entre el sistema Diseño de Producto y el sistema de producción.

La asignatura Proyectos de Diseño de Producto tiene como objetivo final dotar al alumnado de una visión global, técnica y de producción. A la vez crítica y constructiva, desarrollando, al mismo tiempo, su potencial creativo y emprendedor en el marco social, cultural e intelectual de nuestra sociedad.

El alumnado adquiere al finalizar estos estudios la suficiente preparación para:

- Resolver los problemas que se le planteen, bien sean técnicos o creativos.
- Dar respuesta a las distintas fases de generación, desarrollo y lanzamiento de un producto.
- Participar en equipos multidisciplinares de trabajo.

Corresponde al área de Proyectos e Investigación el desarrollo en el alumnado, de las siguientes capacidades:

- a. La selección y utilización de las técnicas y los procedimientos adecuados.
- b. La generación de soluciones creativas a los problemas de forma, función, configuración, finalidad y calidad de los objetos y servicios mediante el análisis, la investigación y la determinación de sus propiedades y cualidades físicas y de sus valores simbólicos y comunicativos.
- c. La concepción, el desarrollo y la gestión correcta de los proyectos de Diseño, observando los requisitos y condicionantes previos.
- d. El conocimiento y comprensión de la significación de las producciones artísticas y utilitarias como producto manifiesto de la evolución del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de las diversas conceptualizaciones estéticas. Así como analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología del diseño contemporáneo.
- e. La generación de procesos de ideación y creación tanto artísticas como técnicas, resolviendo los problemas que en los procesos de realización puedan plantearse.
- f. El análisis, evaluación y verificación de la viabilidad de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas del mercado.
- g. Analizar, interpretar, adaptar y producir información que afecte a la realización de los proyectos. Ya sea en lo relativo a los distintos procesos de investigación y desarrollo de los productos y servicios, a los requisitos