

EXPERTO UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y AUTOEDICIÓN DE PRODUCTOS INFANTILES

Breve descripción del curso:

Cada vez son más los creativos que se convierten en sus propios fabricantes y utilizan las plataformas de venta directa de los diseños.

Con este curso desarrollarás tu potencial creativo y emprendedor. Diseñarás un producto infantil en base a un briefing estratégico basado en las últimas tendencias infantiles. Desarrollarás un plan de negocio que contempla la oportunidad de la idea, el desarrollo del producto, la producción y la promoción.

El potencial creativo de los diseñadores de juguetes es cada día mayor. Se desarrollan ideas con las que se da respuesta a un público infantil y a sus familias con estilos de vida emergentes.

Este curso convierte tus ideas en nuevos productos comercializables, dando cabida, asesorando y formando a diseñadores que quieren poner en marcha sus nuevos proyectos.

El curso brinda una formación especializada, que da continuidad a la formación en diseño de juguetes que se imparte en el Grado en Ingeniería del Diseño de la UPV desde hace 20 años. Está impartido por profesores doctores del ámbito del desarrollo de producto con experiencia en proyectos con empresas internacionales del sector infantil y expertos en autoedición de nuevos productos.

El curso tiene una duración de tres meses. En paralelo a las clases desarrollarás tu Trabajo Final, que consiste en el diseño y autoedición de un producto infantil y su portfolio.

Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):

Al terminar el curso el alumno será capaz de adquirir los conocimientos necesarios para diseñar un producto dirigido al público infantil y proponer un plan de negocio que permita editar el proyecto.

Objetivos específicos:

- Aplicar técnicas habituales en el análisis de tendencias.
- Analizar productos en función de las edades y de las capacidades de los usuarios infantiles.
- Conocer los sectores del universo infantil.
- Generar nuevas ideas encaminadas al desarrollo de un briefing estratégico.
- Crear un plan de negocio para el diseño, la producción y comercialización del nuevo producto.
- Aprender y poner en práctica las nociones básicas necesarias para trabajar con el programa Solidworks en el modelado de piezas básicas y modelar y trabajar con piezas y componentes en ensamblajes virtuales.
- Desarrollar un portfolio con aplicación on-line y off-line.
- Diseñar e implementar un plan de promoción del nuevo producto.
- Realizar una presentación final de los resultados en espacio de acceso público.

Conocimientos de acceso:

Para la inscripción será necesaria la presentación de una carta de motivación donde se especifique la experiencia y los trabajos realizados.

Desde la coordinación del curso se valorará la admisión en base a un dossier de trabajos, book o portfolio.

Conocimientos previos necesarios:

Se requiere titulación universitaria. Excepcionalmente se puede considerar por la Dirección el acceso a profesionales sin titulación universitaria que tengan una experiencia demostrada de más de tres años en un ámbito relacionado con el programa y acrediten requisitos legales para cursar estudios universitarios. Los alumnos matriculados en estas condiciones sólo podrán obtener un certificado de Aprovechamiento por los estudios superados pero no podrán optar a la obtención del Título Propio de postgrado.

Acción formativa dirigida a:

Se recomienda un perfil en diseño, bellas artes, arquitectura y otras áreas afines.

Temas a desarrollar:

Programa detallado del curso:

1 PRESENTACIÓN

Beatriz García Prósper.

2 TENDENCIAS

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo. NEXUS Design Centre.

3 USUARIOS

Beatriz García Prósper. NEXUS Design Centre.

4 SECTOR INFANTIL

Beatriz García Prósper. NEXUS Design Centre.

5 ANÁLISIS

Beatriz García Prósper. NEXUS Design Centre.

6 OPORTUNIDAD / PLAN DE NECOCIO

Gabriel Songel. Innoárea Design Consulting.

7 DEFINICIÓN DE PRODUCTO / PLAN DE NEGOCIO

Gabriel Songel. Innoárea Design Consulting.

Beatriz García Prósper. NEXUS Design Centre.

8 CONCEPTUALIZACIÓN

Beatriz García Prósper. NEXUS Design Centre.

9 SOLID

Kiko Gaspar y Miguel Abarca. Discoh Design.

10 MAQUETA

Alberto Santonja. ETSID.

11 PLAN DE PRODUCCIÓN / PLAN DE NEGOCIO

Gabriel Songel. Innoárea Design Consulting.

12 PROTOTIPO CON EMPRESA

Beatriz García Prósper. NEXUS Design Centre.

Gabriel Songel. Innoárea Design Consulting.

13 COMUNICACIÓN

Patricia Rodrigo. NEXUS Design Centre.

14 PLAN DE PROMOCIÓN / PLAN DE NEGOCIO

Gabriel Songel. Innoárea Design Consulting.

15 PROMOCIÓN

Gabriel Songel. Innoárea Design Consulting.

16 EXPOSICIÓN FINAL

Beatriz García Prósper, Patricia Rodrigo Franco. NEXUS Design Centre.

Gabriel Songel. Innoárea Design Consulting.

Metodología didáctica:

El curso está orientado en torno al desarrollo de un proyecto personal. Se implementarán un conjunto de técnicas, métodos y herramientas con el fin de elaborar un plan de negocio estratégico y personalizado.

Durante el curso se aporta información sobre: análisis de casos, observatorio de tendencias, diseño de producto, métodos de autoproducción, modelado de piezas en Solidworks, generación de maquetas, plan de gestión de la producción, briefings estratégicos, plan de negocio, plan de promoción, comunicación gráfica, presentación pública.

Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: http://www.cfp.upv.es/cond_gen?5

Organizadores:

Codirector

BEATRIZ GARCIA PROSPER

Datos básicos:	
Dirección web	designforkids.upv.es
Correo electrónico	designforkids@upv.es
Tipo de curso	EXPERTO UNIVERSITARIO
Estado	IMPARTIÉNDOSE
Duración en horas	150 horas presenciales
Créditos ECTS	15
Información técnica docente	<p>Beatriz García Prósper begarcia@upv.es</p> <p>NEXUS Design Centre. Ciudad Politécnica de la Innovación - UPV C/ Camino de Vera s/n. Edificio 8B. Nivel SS 46022 Valencia. España</p> <p>Tel. +34 96 3877464. Ext. 74609 / 74640</p>
Bibliografía:	<p>Factores de innovación para el diseño de nuevos productos en el sector juguetero (Beatriz García Prósper)</p> <p>AREAPLAY. Revista de investigación en diseño para el ocio (ISSN 1888-427X) (IGD. Grupo de Investigación y Gestión del Diseño)</p> <p>Tendencias e innovación en el sector juguetero / AIJU INSTITUTO TECNOLÓGICO DEL JUGUETE / 1997 (Songel, Gabriel y García-Prosper, Beatriz)</p> <p>Tendencias de Respuesta a la Gran Distribución en el Sector Juguetero / AIJU INSTITUTO TECNOLÓGICO DEL JUGUETE / 1999 (Gabriel Songel; Beatriz García Prósper)</p> <p>Tendencias en el sector de ocio 2005 (Songel, Gabriel, García Prósper, Beatriz)</p> <p>Jugando como siempre... Museo del juguete de Valencia (Ballester Sarrias, Enrique)</p> <p>Spora tendencias de juguetes / Asociación Española Fabricantes de Juguetes / 2011 (Songel González, Gabriel; García Prósper, Beatriz)</p> <p>trends&kids (V.V.A.A.)</p> <p>KIDS TRENDS BASIC RESEARCH (A.A.V.V.)</p> <p>El juego para todos en los parques infantiles (Songel González, G.; García Prósper, B.)</p> <p>Proceso : 50 productos de diseño del concepto a la fabricación (Jennifer Hudson)</p> <p>La estrategia de producto y diseño en el plan de marketing (Jean-Pierre Vitrac)</p> <p>Manufacturing processes for design professional (Thompson, Rob)</p> <p>Así se hace : técnicas de fabricación para diseño de producto (Lefteri, Chris)</p> <p>The Art of Project Management (Scott Berkun)</p> <p>Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions (Martin, Bella)</p> <p>How NASA Builds Teams: Mission Critical Soft Skills for Scientists, Engineers, and Project Teams (Pellerin, Charles J)</p> <p>Diseño y comunicación visual : contribución a una metodología didáctica (Bruno Munari)</p> <p>Comunicación visual : de la teoría a la práctica (Jonathan Baldwin)</p> <p>Técnicas de presentación : Guía de dibujo y presentación de proyectos y diseños (Dick Powell)</p> <p>El arte de emprender : manual para la formación de emprendedores (Curbelo, José Luis)</p> <p>Creación de empresas (Manel Rajadell Carreras)</p> <p>Creación de empresas: innovación e instituciones (Ignasi Brunet Icart)</p>
Dónde y Cuándo:	
Dónde	VALÈNCIA
Horario	TARDE
Observaciones al horario	Martes, Miércoles y Jueves: tarde.

Lugar de impartición	NEXUS Design Centre. Ciudad Politécnica de la Innovación - UPV C/ Camino de Vera s/n. Edificio 8B. Nivel SS 46022 Valencia. España Tel. +34 963 87 70 00. Ext. 74640
Fecha Inicio	22/02/18
Fecha Fin	31/05/18
Datos de matriculación:	
Inicio de preinscripción	29/11/17
Mínimo de alumnos	15
Máximo de alumnos	25
Precio	1.500,00 euros
Observaciones al precio	1.500€ (en 2 plazos) Público en general 1.400€ (en 2 plazos) Alumno UPV 1.400€ (en 2 plazos) Alumni UPV PLUS 1.400€ (en 2 plazos) Personal UPV
Profesorado:	
ABARCA FERNANDEZ, JOSE MIGUEL GARCIA PROSPER, BÉATRIZ GASPAR QUEVEDO, FRANCISCO RODRIGO FRANCO, PATRICIA SANTONJA GIMENO, ALBERTO SONGEL GONZALEZ, GABRIEL	

Asignaturas del Curso:				
Asignatura	Tipo oferta	Nombre del Grupo	Previsto Inicio	Previsto Fin
PRESENTACIÓN	T	17/18	22/02/18	22/02/18
TENDENCIAS	T	17/18	22/02/18	27/02/18
USUARIOS	T	17/18	27/02/18	27/02/18
SECTOR INFANTIL	T	17/18	28/02/18	28/02/18
ANÁLISIS	T	17/18	1/03/18	7/03/18
OPORTUNIDAD. PLAN DE NEGOCIO	T	17/18	7/03/18	8/03/18
DEFINICIÓN DE PRODUCTO. PLAN DE NEGOCIO	T	17/18	8/03/18	13/03/18
CONCEPTUALIZACIÓN	T	17/18	13/03/18	15/03/18

SOLID	T	17/18	20/03/18	12/04/18
MAQUETA	T	17/18	12/04/18	18/04/18
PLAN DE PRODUCCIÓN. PLAN DE NEGOCIO	T	17/18	19/04/18	19/04/18
PROTOTIPO CON EMPRESA	T	17/18	24/04/18	3/05/18
COMUNICACIÓN	T	17/18	8/05/18	17/05/18
PLAN DE PROMOCIÓN. PLAN DE NEGOCIO	T	17/18	17/05/18	18/05/18
PROMOCIÓN	T	17/18	22/05/18	24/05/18
EXPOSICIÓN FINAL	T	17/18	29/05/18	31/05/18
[O] Optativa [T] Troncal				