

Grado Universitario Oficial

Diseño de Producto



Crea, experimenta y comparte en el mayor Campus
Universitario de Diseño y Tecnología

ESNE

Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

 @esne

 @esne_es

 @esne.eud

 @esne_es

 @esne

 @esnevideos

Bienvenidos a ESNE

ESNE es un Centro Universitario que tiene como principal misión educar a las futuras generaciones de profesionales creativos comprometidos en promover el cambio social y cultural a través de la consecución de sus objetivos profesionales.

ESNE se ha consolidado como el mayor Campus Universitario de España especializado y referente en las áreas de Diseño y Tecnología Digital.

En la actualidad, la aportación de la Industria Creativa y Digital al crecimiento de la economía global ha adquirido mayor relevancia e impacto. En este sentido, la Universidad tiene la responsabilidad, junto con las empresas, de contribuir a la definición y preparación de los profesionales del futuro, desarrollando al máximo sus competencias creativas, innovadoras y emprendedoras.

ESNE ha sido galardonada en los Premios Nacionales de Innovación y Diseño en 2019.

Con esta convicción, ESNE trabaja sobre tres ideas fundamentales:

1.

Ser Universidad significa rigor, exigencia, compromiso, excelencia académica e investigación.

2.

La relación Universidad-Empresa como esencia de nuestra institución. Todos los alumnos realizan prácticas en empresas como parte imprescindible de su formación. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de conocimientos y tecnología mediante sus grupos de I+D+i vinculados con empresas punteras en cada área del diseño.

3.

Potenciar el talento y la profesionalización de los alumnos, que desde el primer año de su formación se preparan para sus futuras responsabilidades con la elaboración y defensa de proyectos reales y la simulación de iniciativas de micro-emprendimiento.

Coincidiendo con la incorporación de España al Espacio Europeo de Educación Superior en 2007, ESNE logró que las titulaciones relacionadas con el Diseño y la Tecnología Digital alcanzaran la categoría de Grado Universitario, siendo los primeros en ofertar estos programas oficiales.

En el presente curso académico hay 1.800 alumnos que viven su pasión por todas las áreas del Diseño en las aulas e instalaciones de ESNE. Y cientos de alumnos reconocen, año tras año, haber acertado en su decisión de elegir a la Escuela Universitaria como mejor opción para formarse y potenciar toda su creatividad.

Campus

Diseño + Tecnología



MediaLab

Laboratorio Multimedia

Cámaras digitales de vídeo y fotografía, focos, flashes, pantallas croma, trípodes o cámaras de realidad virtual para convertir en realidad audiovisual ideas y proyectos.

Biblioteca

Reprografía

Materioteca

Acceso digital a más de 8.000 materiales renovados periódicamente y clasificados por categorías. ESNE cuenta con una representación física de alrededor de 300 tábulas.

1.200 m²
de talleres

+400 ordenadores
con software específico
de diseño



ESNE cuenta con aulas para que los alumnos adquieran habilidades de dibujo, bocetaje e ilustración, herramientas fundamentales para el mundo profesional.



13.000 m² Diseñados para el aprendizaje y la práctica

El Campus Universitario de ESNE, ubicado en el corazón de Madrid, cuenta con los mejores espacios y equipos tecnológicos, algunos de ellos únicos en la Universidad Española.

Los 13.000 m² de instalaciones están diseñados para el aprendizaje y práctica de los alumnos, que se verán envueltos en un entorno profesional y vanguardista, fundamental para su formación académica y personal.

Aulas, talleres, laboratorios y zonas comunes acercan a los alumnos a la realidad profesional que se encontrarán en sus primeras prácticas y en su posterior trayectoria laboral.

Cafetería

Auditorio de 400 butacas

Lugar de encuentro de profesionales y alumnos en masterclass, presentaciones de proyectos, jornadas, seminarios y conferencias.

FabLab

Taller y laboratorio de Investigación

Laboratorio de fabricación digital y experimentación de última generación.

Aulas equipadas con Cintiqs 22”



Grado Universitario Oficial

Diseño de Producto

El Grado nace para dar respuesta a los apasionantes retos del futuro como consecuencia de los nuevos hábitos de consumo y de un contexto cada vez más vinculado a las profesiones STEM. Estas son las profesiones emergentes que más empleo generan en la actualidad y que según la Unión Europea más generarán en los próximos años. STEM es el acrónimo de los términos en inglés *Science, Technology, Engineering y Mathematics*, que están directamente vinculados al Grado en Diseño de Producto.

Este Grado plantea una perspectiva innovadora y atractiva, que ha demostrado su éxito en los países más avanzados por aportar un gran valor añadido desde su metodología *Design Thinking*, mejorando los

productos y servicios, haciéndolos más atractivos para el mercado, la sociedad y el medioambiente.

La IDSA (*Industrial Designers Society of America*), en su conferencia el "Futuro del Futuro", señala cómo el sector del Diseño de Producto se reorienta hacia el "internet de las cosas", alineándose con experiencias tecnológicas, sostenibles, sencillas e intuitivas, obligando a rediseñar los productos desde una nueva perspectiva, demandando nuevos profesionales con una formación en Diseño de Producto.

Gracias a innovaciones como la conectividad, a través de todo tipo de dispositivos o sensores, todas las grandes compañías

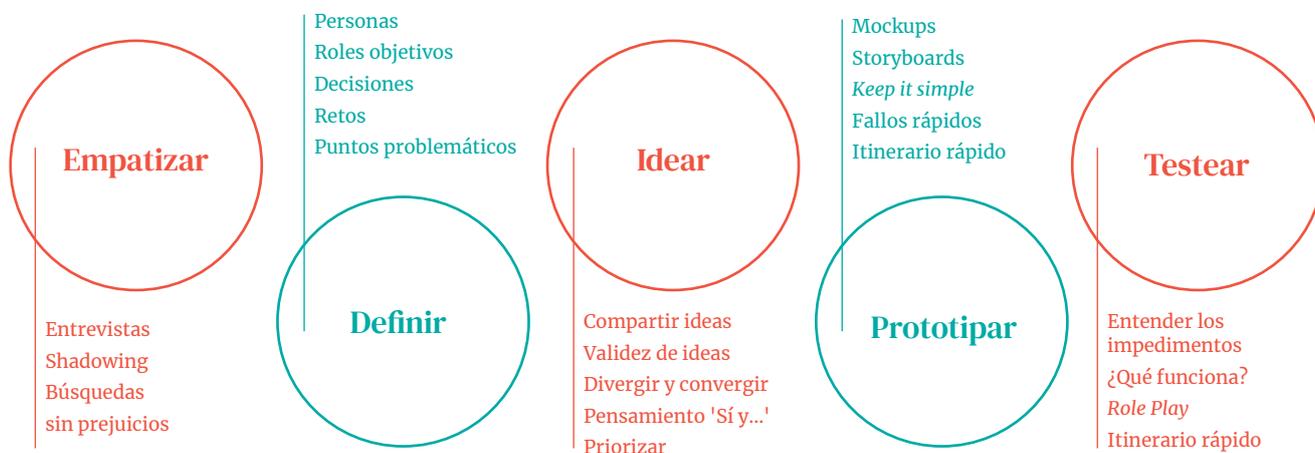
solicitan diseñar productos con la última tecnología en seguridad, confort, eficiencia, salud, iluminación, entretenimiento, etc.

Ranstad PROFESSIONALS, la empresa más importante del mundo en Recursos Humanos, sitúa al Grado en Diseño de Producto como el primero en proyección profesional.

Las técnicas de fabricación digital emergentes son una parte esencial del Grado. Tecnologías como el mecanizado CNC, el corte por láser o la impresión 3D, están revolucionando el proceso de diseño. Las usan para construir prototipos, pero tal y como evolucionan, se debe pensar en ellas para diferentes ámbitos de la producción masiva de objetos.

Proceso Design Thinking

Fuente dschool.stanford.edu



¿Por qué estudiar un Grado en Diseño de Producto?

El Diseño de Producto nace para aportar un pensamiento original e innovador, que permita crear objetos de alta aceptación e integración en la vida del usuario, que a su vez mejoren la calidad de vida de su público objetivo y suponga un éxito comercial sostenible. El Diseñador de Producto deberá encauzar su creatividad hacia la creación de productos y servicios basados en los cuatro pilares básicos de la industria del Diseño de Producto: el lenguaje formal y empático, la tecnología, los objetivos de las empresas y las necesidades de los usuarios.

Las cuatro áreas principales e indivisibles que aglutinan las asignaturas del Grado guardan relación directa con lo anteriormente expuesto:

Área del Pensamiento Creativo y la Expresión Gráfica

Es el más conocido y está integrado por asignaturas que versan sobre Dibujo en el Diseño, Innovación Gráfica, Psicología del Color, Fundamentos de la Creatividad, Tormentas de Ideas, Recursos del Modelado Digital, Tratamiento del Volumen, etc.

Área de la Técnica y la Innovación Tecnológica

Complementa la fase anterior de Generación de Ideas, ya que ayuda a materializarlas mediante una base de Cálculo Estructural y Mecánico, Documentación Técnica, Material, Prototipo, Proceso de Fabricación Digital y Tradicional, Programación o Electrónica, preservando la gestión transversal de calidad y viabilidad técnica del producto.

Área del Contexto Social y Medioambiental

Configura un bloque de asignaturas trascendental puesto que de ella depende en buena medida el entendimiento del reto y el éxito del proyecto. Desde este ámbito se analiza y propone al colectivo para el que se va a diseñar y se define cómo mejorar su experiencia como usuario, previendo que el ciclo de vida del producto resultante sea responsable, sostenible y perdurable en el tiempo.

Área Económica y Empresarial

Persigue formar al diseñador en habilidades de emprendimiento trabajando de forma autónoma o en el contexto de una gran institución. Para ello, el alumno deberá conocer el modelo de negocio que hay detrás de un producto, así como los conocimientos y competencias necesarias para planificar, coordinar y liderar equipos multidisciplinares, o para relacionarse con clientes y proveedores.

El Grado en Diseño de Producto de ESNE es el primer y único Grado Universitario Oficial en España, reconocido en 2016 por el Ministerio de Educación a través de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA)

Por otra parte, deberá conocer los aspectos legales, distintos tipos de patentes, etc. Así como empatizar con departamentos de Marketing, Comunicación o Financiero, de forma que pueda presentar con éxito sus propuestas y viabilidad económica.

Plan de Estudio

Curso Académico 2022-23

4 años / 240 ECTS

Asignatura	Semestre	Créditos	Asignatura	Semestre	Créditos
1^{er} curso / 60 ECTS					
Introducción a la Industria del Diseño	1	6	Dibujo Artístico	A	6
Fundamentos de la Creatividad y su Aplicación al Proyecto	1	6	Dibujo Técnico II	2	6
H ^a del Arte y el Diseño	1	6	Teoría y Práctica del Color	2	6
Dibujo Técnico I	1	6	Taller de Proyectos I	2	6
Inglés I	A	6	Evolución Sociocultural del Diseño	2	6
2^o curso / 60 ECTS					
Técnicas de Representación Digital I	1	6	Ergonomía y Accesibilidad	2	3
Diseño y Sociedad	1	6	Cultura del Diseño	2	6
Materiales para el Diseño	1	6	Diseño Centrado en el Usuario	2	6
Fundamentos Técnicos del Diseño	1	3	Emprendimiento	2	6
			Inglés II	A	6
			Taller de Proyectos II	A	12
3^{er} curso / 60 ECTS					
Ciencia de los Materiales	1	6	Maquetas y Prototipos II	2	6
Gestión de la Calidad	1	3	Diseño Mecánico y Estructural	2	6
Maquetas y Prototipos I	1	6	Técnicas de Producción	2	6
Fundamentos de la Electricidad y la Electrónica	1	3	Taller de Proyectos III	A	12
			Técnicas de Representación Digital II	A	12
4^o curso / 60 ECTS					
Gestión del Diseño	1	6	Comunicación y Marketing	2	6
Diseño Aplicado a la Fabricación en Serie	1	6	Ética Deontológica, Habilidades Profesionales y Legislación Aplicada	2	6
Taller de Diseño Experimental e Interdisciplinar	1	6	Prácticas Externas	A	12
Diseño Interactivo	2	6	Trabajo Fin de Grado	A	12

1^{er} curso

Asignaturas

Introducción a la Industria del Diseño

Esta asignatura, a modo de prólogo introductorio del Grado, estudia el apasionante entorno del Diseño de Producto, explicando los condicionantes que intervienen en el triángulo que conforman las actividades de Diseño, Producción y Consumo.

Fundamentos de la Creatividad y su Aplicación al Proyecto

Persigue que el alumno conozca y potencie su capacidad creativa a través del conocimiento de las técnicas desarrolladas para la estimulación de la creatividad. Este conocimiento, que será útil para el desempeño de su carrera profesional en el futuro, será también muy enriquecedor para el desarrollo de su trabajo académico.

Historia del Arte y el Diseño

La asignatura aporta al diseñador del futuro una base creativa y visual fundamental para sus creaciones así como el conocimiento cultural y la capacidad para entender y analizar el valor social, económico, cultural y estético del diseño.

Dibujo Técnico I

Los objetivos comunes pasan por obtener el adecuado nivel de aprendizaje gráfico que permita al alumno utilizar el dibujo como instrumento de trabajo y expresión. También comprende la familiarización con los distintos lenguajes gráficos, desde las bases teóricas a la aplicación a caso reales.

Inglés I

Adquisición y perfeccionamiento de las cuatro destrezas que forman la base de la competencia comunicativa: comprensión auditiva, comprensión lectora, producción oral, expresión oral y producción de textos escritos.

Dibujo Artístico

El dibujo en Diseño de Producto posee una formalización gráfica muy específica. Una disciplina básica para iniciar la representación visual de las formas y objetos. La asignatura aborda técnicas profesionales manuales y digitales mediante lápiz óptico con tableta gráfica profesional.

Dibujo Técnico II

Se incide en la capacidad para manejar los programas CAD, destinados a la representación y desarrollo de planos y dibujos técnicos de prototipos preliminares. Se aprenderán sistemas de representación y normativas relativas al dibujo industrial para aplicarlos al proceso de diseño, definición técnica y prototipado.

Teoría y Práctica del Color

Busca comprender y aplicar los principios de color, las teorías básicas de armonía y de interacción de color y sus aplicaciones en relación con la luz y pigmentos. Se aplican los fundamentos de la psicología del color y su significación en la creación gráfica. Para ello es necesario conocer el lenguaje propio del análisis del color y emplear las técnicas de representación y reproducción en los productos.

Taller de Proyectos I

La asignatura consiste en conseguir que el alumno aprenda a organizar su tiempo, la metodología de trabajo y las etapas del proyecto de forma rigurosa y profesional para concluir en proyectos de gran interés académico y profesional. Se establece un calendario de entregables e hitos de proyecto para el aprendizaje de los métodos de trabajo.

Evolución Sociocultural del Diseño

Las profundas transformaciones tecnológicas, económicas, sociales y culturales de la actualidad también influyen en el diseño, dilatan su ámbito de actuación e incrementan su protagonismo en lo que a solución de problemas y producción de nuevos significados se refiere.

2º curso

Asignaturas

Técnicas de Representación Digital I

Busca conocer los conceptos fundamentales de la forma bidimensional y tridimensional, su representación geométrica así como su construcción y su aplicación al diseño. Con este fin se realizarán modelos volumétricos con técnicas escultóricas traducidos a representaciones digitales comprendiendo la relación entre ambas formas de construir.

Diseño y Sociedad

La asignatura tiene como objetivo conocer y saber aplicar en un nivel básico aquellas herramientas propias de la sociología que permitirán un conocimiento de las sociedades y los individuos para los que se diseña.

Taller de Proyectos II

Incide en la cultura del proyecto de diseño de objetos las dinámicas que rigen sus procesos y los profesionales que la integran mediante el análisis actual y prospectivo del sector, de las características específicas del cliente y su contexto, los antecedentes, las tendencias, la técnica y la tecnología, el usuario y la viabilidad del proyecto, la ideación, el desarrollo conceptual y la contextualización de las posibles soluciones del diseño a seleccionar.

Fundamentos Técnicos del Diseño

La asignatura está orientada al estudio de los conceptos físicos como la cinemática, la mecánica, el trabajo y energía y los principios térmicos de los sólidos integrados en los procesos del proyecto de diseño, así como de la ciencia de los materiales y su aplicación al Diseño de Producto. El Diseño de Producto necesita el soporte físico sobre el que se apoyan las ideas y conceptos.

Ergonomía y Accesibilidad

Asignatura orientada a la solución de problemas y/o mejoras para hacer la vida fácil y cómoda a las personas, desde el punto de vista de la ergonomía y la accesibilidad. Se centra en el destinatario, formando parte determinante del proyecto.

Cultura del Diseño

Se propone facilitar a los alumnos tanto las herramientas conceptuales como los conocimientos transversales y pluridisciplinarios que puedan contribuir a una mejor gestión del entorno y comprensión de la profesionalización del diseño.

Inglés II

El carácter especializado de la asignatura trata de abarcar la complejidad del lenguaje técnico especializado en los diferentes campos del Diseño de Producto.

Diseño centrado en el Usuario

Esta asignatura aporta al plan de estudios el conocimiento de los aspectos psicológicos que influyen en la percepción humana. Su conocimiento es esencial para poder desarrollar discursos sobre el diseño que sean capaces de conectar adecuadamente con los receptores.

Emprendimiento

La aportación principal de la asignatura consiste en conseguir que el alumno aprenda a emprender y analizar el contexto, evaluando las oportunidades y riesgos de la acción emprendedora, ya se trate de intra-emprendimiento o emprendimiento al uso, es decir, emprender desde dentro de una empresa o emprender para su creación.

Materiales para el Diseño

Se trata de una asignatura orientada al estudio de la materia, como integrante en los procesos de Diseño de Producto, desde una perspectiva emocional y racional. El conocimiento de los materiales, acabados y procesos, así como de las estructuras que llegan a conformar, determina por tanto la realización de las ideas, formando parte determinante en el proceso de proyecto.

3^{er} curso

Asignaturas

Ciencia de los Materiales

Esta asignatura es trascendental, ya que el conocimiento de los materiales sus propiedades y los acabados son los soportes físicos que se suman a los propios métodos de producción. Sobre ellos, se apoyan las ideas y conceptos que se plantean en la creación y Diseño de Producto. Este aprendizaje, en torno a los materiales, determina la viabilidad de las ideas y por tanto, es parte determinante en el proceso del proyecto.

Gestión de la Calidad

Una asignatura orientada a aprender la importancia de los Sistemas de Gestión Medioambiental y de la producción. El conocimiento de la asignatura determina una posterior supervisión o implementación de estos Sistemas de Garantía de Calidad que inciden en la mejora continua de la gestión y los procesos relacionados con el Diseño de Producto.

Maquetas y Prototipos I

Se analizará la importancia de desarrollar maquetas a escala con el fin de exponerse o testarse en su contexto. Tras haber analizado las distintas posibilidades y oportunidades del producto mediante maquetas previas, se podrá ensayar el objeto en su forma definitiva, previa a la producción mediante la realización, al menos, de un prototipo.

Fundamentos de la Electricidad y la Electrónica

Asignatura orientada a la adquisición de conocimientos básicos sobre la utilización de la energía eléctrica y su aplicación práctica en el desarrollo y diseño de dispositivos que contengan una parte funcional de carácter eléctrico y electrónico. Asimismo, se introducirá en áreas de acción de las empresas integradoras que demandan un producto que aglutina diferentes dispositivos electrónicos.

Maquetas y Prototipos II

Puesta en práctica del concepto *aprender haciendo*, mediante la construcción de maquetas y prototipos funcionales. Se estudiarán dos tipologías de prototipos; los Alpha que representan la estética y la funcionalidad, pero no los materiales y tecnologías definitivas, y los prototipos Beta, que son en realidad unidades pre-serie y en ellos se ensayan procesos y materiales para la producción real.

Diseño Mecánico y Estructural

Estudio de las estructuras de los objetos, así como sus mecanismos, cálculos y articulaciones aplicados al diseño de producto. El conocimiento de la asignatura determina la realización de estas ideas, formando parte determinante en el proceso del proyecto.

Técnicas de Producción

Una asignatura orientada al estudio de la fabricación como factor integrante en los procesos del proyecto de diseño, así como de los condicionantes de esta materia y su aplicación al diseño de producto. La producción representa en el diseño el soporte técnico y viable sobre el que apoyamos las ideas y conceptos expresados a través de la representación gráfica.

Taller de Proyectos III

La asignatura aborda dos fases principales, la primera consiste en el análisis del contexto y la segunda en el proceso del diseño del proyecto planteado hasta su materialización.

Técnicas de Representación Digital II

Asignatura que potencia los conocimientos de tecnologías digitales de recreación de la realidad a un nivel avanzado de la forma tridimensional, modelado, renderizado e integración en contextos reales cercanos a las expectativas profesionales.

4º curso

Asignaturas

Gestión del Diseño

Esta asignatura pretende entender la gestión de proyectos, la gestión presupuestaria, la coordinación, la gestión del tiempo, la planificación, así como los diferentes roles existentes en un equipo de trabajo relacionado con el Diseño de Producto.

Diseño Aplicado a la Fabricación en Serie

Asignatura orientada al estudio de los procesos de fabricación digital y tradicional considerando el proceso de moldeo, la deformación y el proceso de mecanizado con arranque de material. Conociendo los principios físicos básicos y de ejecución de los diferentes procesos de fabricación, las características constructivas de las máquinas y herramientas más usuales y los aspectos básicos de la tecnología industrial.

Taller de Diseño Experimental e Interdisciplinar

La asignatura va orientada a un proyecto multidisciplinar que incluya colaboración con alguna de las áreas del diseño de la escuela: Moda, Interiores, Multimedia y Gráfico, etc; orientados a vincularse directamente con el trabajo externo en el área artística, empresarial o de investigación institucional. Como área de naturaleza interdisciplinar y de diseño se escoge la Robótica, que incluye la tecnología necesaria para desarrollar proyectos en otros ámbitos.

Diseño Interactivo

Conocimientos básicos para el desarrollo de un sistema interactivo aplicado a distintos ámbitos tecnológicos y áreas del diseño. Se aborda la programación física de sensores, programación de motores, sistemas de iluminación y otros actuadores sobre el entorno. La asignatura incluye técnicas de control y de comunicación con otros dispositivos mediante distintos protocolos. También se trabaja el uso de sensores y su aplicación para un proyecto interactivo.

Comunicación y Marketing

Constituye toda una reflexión y puesta en práctica de la visión conceptual y estratégica necesaria para desarrollar una intención persuasiva a la hora de comunicar un producto. Se trata de una asignatura de carácter transversal que contribuye a reforzar otras del grado.

Ética Deontológica, Habilidades Profesionales y Legislación Aplicada

El objetivo es ofrecer al alumno garantías para ejercer su profesión de manera liberal o contratado por una empresa, cumpliendo con las garantías legales, y de formarle en la ética profesional y demás aspectos legales.

Prácticas Profesionales

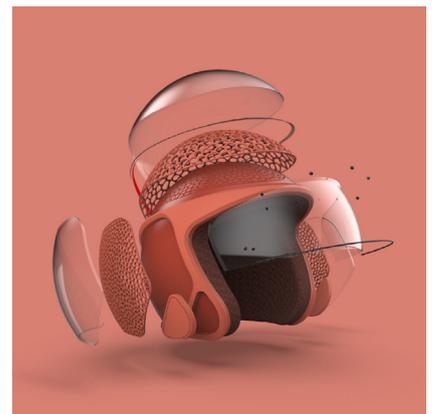
Esta asignatura ayuda a evaluar si la formación integral es la adecuada. El ejercicio de la práctica profesional tendrá como objetivo evaluar la capacidad del alumno para analizar, investigar y desarrollar una experiencia laboral, así como su capacidad para organizar, dirigir, coordinar o asesorar.



Trabajo Fin de Grado

La finalidad del TFG es comprobar y evaluar el nivel de las competencias y conocimientos del alumno para la idealización y desarrollo de un proyecto de diseño completo. Además, deberá demostrar su capacidad para desempeñar su actividad como profesional.

En el Grado en Diseño de Producto cada Trabajo Fin de Grado se vincula a empresas, fundaciones, centros de investigación, startups u ONGs. De esta forma se consigue integrar aún más al alumno en la profesión, acostumbrándose a trabajar en equipos multidisciplinares y aprendiendo de todos los procesos que conciernen al desarrollo de un prototipo funcional. Dicho prototipo es subvencionado en la mayoría de los casos por las instituciones para llegar a presentar al Tribunal Fin de Grado productos innovadores y patentables a través de proyectos y prototipos cercanos a la producción en serie. Conviene reseñar que los alumnos presentan dos proyectos, el de diseño y un plan de negocio que debe evidenciar la viabilidad económica del mismo, acorde con los objetivos marcados.



TFG “smart helmet”
Kalon realizado en
colaboración con
Livall. Proyecto de la
alumna Celia Martín
que ha sido premiada
en los Product
Interior Design
Awards como una
de las doce mejores
estudiantes de Diseño
de Producto del
mundo.

Equipos e instalaciones para Diseño de Producto

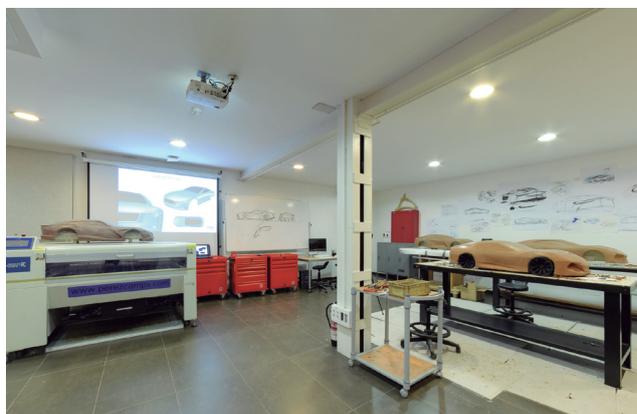
El Campus Universitario de ESNE, ubicado en el corazón de Madrid, cuenta con los mejores equipos tecnológicos y profesionales que se utilizan en las grandes empresas. Aulas Wacom Cintiq, laboratorios informáticos con la más avanzada tecnología, equipos de Realidad Virtual,

Media Lab, Laboratorio de Fabricación Digital (FabLab), talleres y máquinas de última generación, algunas de ellas únicas en la Universidad española, que permiten ofrecer las instalaciones más vanguardistas para el desarrollo profesional de todos nuestros alumnos.

FabLab

El FabLab de ESNE, el cual se ampliará próximamente, es un laboratorio de fabricación digital y experimentación que cuenta con equipos y maquinaria de última generación. Algunos de ellos son únicos en la Universidad Española, como la impresora 3D de 3 x 2 x 2 metros multimaterial, cortadora de agua a presión, impresoras 3D y estereolitografía, máquina de sinterizado, termoformadora, cortadora láser, osciloscopio, bordadora/tejedora digital, kits de soldadura electrónica y dos centros robotizados CNC, uno compacto y otro de gran formato y una impresora cerámica 3D y horno cerámico.

Es el primer Centro de Diseño que cuenta con la colaboración de RS Components, el mayor distribuidor de componentes electrónicos del mundo y está homologado internacionalmente e incluido en la red de la FabLab Foundation del MIT (Instituto Tecnológico de Massachussets).



El FabLab de ESNE cuenta con dos espacios diferenciados en función de los proyectos a desarrollar.





Materials Library & Research

Gracias al acuerdo con Materially, ESNE es la única Escuela Universitaria de España que dispone de un archivo físico y online de materiales innovadores y sostenibles.

Los alumnos tienen acceso a un archivo online con más de 8.000 materiales actualizados y clasificados periódicamente. En ESNE se cuenta además con una representación física de alrededor de 300 muestras. Por otra parte, los alumnos pueden analizar tendencias sociales de mercado y tecnológicas accediendo a la plataforma WGSN, líder mundial en tendencias globales.



High Tech

ESNE cuenta con 7 laboratorios informáticos de última generación y de alto rendimiento. Las aulas con Wacom Cintiq de 22 pulgadas, pizarras digitales, Workstations HP Z230 con hardware ampliado y equipos Mac OSX. Todo lo necesario para que la creatividad y el talento de los alumnos pueda materializarse en los diferentes proyectos que desarrollan durante su carrera universitaria.



Mapa formativo

para el éxito profesional

Conocimientos transversales		Conocim
<p>Se trabajarán competencias intrínsecas al perfil profesional del Diseñador de Producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Visión global de las disciplinas profesionales. > Dinámicas y flujo de trabajo. > Trabajo en equipo. > Habilidades de comunicación. > Capacidad de toma de decisiones y resolución de conflictos. > Gestión del tiempo. > Habilidades de planificación, organización y priorización del trabajo. 		<p>Capacidades creativas Pensamiento culto y creativo, técnicas de expresión de color, las texturas, los m</p>
		<p>Capacidades tecnológicas Conocimiento de las procesos de fabricación digital e interactiva. Conocimiento de la documentación técnica y los procedimientos aplicados a la experimentación.</p>
		<p>Capacidades empresariales Trabajo con la competencia, negociación, liderazgo y flexibilidad, así como en relación a la gestión de un proyecto a un plan de negocio, a su viabilidad económica, aspectos legales y las fórmulas pa</p>
1 ^{er} curso	2 ^o curso	3 ^{er} curso
<ul style="list-style-type: none"> > Packaging > Vehículo Ligero > Menaje Hogar 	<ul style="list-style-type: none"> > Mobiliario > Iluminación > Complementos 	<ul style="list-style-type: none"> > Calzado > Electrónica de Consumo > Transporte Aéreo, Acuá

← Creación de proyectos anuales →

<h2>Asignaturas especializadas</h2>	<h2>Salidas profesionales</h2>
<p>Asignaturas Creativo, líneas de inspiración, análisis de las tendencias y representación digital, sensibilización hacia el diseño de materiales y la escultura.</p>	
<p>Asignaturas Propiedades del material y su ciclo de vida, técnicas de integración con la electrónica, el interfaz y la robótica. Documentación técnica, el cálculo y la física básica aplicada con las maquetas y prototipos Alpha y Beta.</p>	<div data-bbox="767 696 1377 1193" style="background-color: #e0f2f1; padding: 10px;"> <p>Empleos</p> <p>Diseñador de Producto, Diseñador de Estrategias, Diseñador de Experiencias de Usuario (UX), Diseñador Conceptual, Diseñador Industrial, Director de Proyectos, Coordinador de Equipos de Diseño, Gestor de Procesos de Impresión 3D y Prototipado, Investigador y Analista de Tendencias, Consultor de Diseño, Consultor para la selección, creación y mejora de nuevos materiales, Especialista en Eco-Diseño y Jefe de Producto.</p> </div>
<p>Asignaturas Habilidades relativas al emprendimiento, gestión, coordinación y adaptabilidad de adaptación a equipos multidisciplinares, comunicación con clientes y proveedores. Asociar el negocio sostenible que facilite su implementación gracias a la tecnología. Conocimientos de ética profesional, los aspectos legales para patentar o registrar un diseño.</p>	<div data-bbox="767 1227 1377 1664" style="background-color: #e0f2f1; padding: 10px;"> <p>Áreas de empleabilidad</p> <p>Diseño de Complementos y Accesorios, Diseño Expositivo, Diseño de Electrónica de Consumo, Diseño de Equipos de Iluminación, Diseño Integral, Diseño de Juguetería, Diseño de Máquinas y Herramientas, Diseño de Mobiliario y Mobiliario Urbano, Diseño de Packaging, Diseño de Productos Deportivos y Profesionales, Diseño de Servicios y Medios de Transporte.</p> </div>
	<p>4º curso</p>
<p>o tico, Terrestre</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Robótica > Servicios > Tema Libre

* Datos tomados de *Product Design* de Paul Rodgers y Alex Milton. Publicado en 2011 por Laurence King Publishing Ltd. Londres.

Internacional

Una parte esencial de la formación de los alumnos de ESNE es prepararles para su pertenencia a un entorno global promoviendo numerosas experiencias internacionales, con ejemplos de años anteriores como talleres y viajes de estudios a las principales capitales del diseño y las industrias de cada área, así como la participación en concursos dentro y fuera de España. Todos los estudiantes de Grado cuentan con clases de inglés como parte de su formación obligatoria, pudiendo optar también a cursos preparatorios de certificaciones oficiales, y reciben de manera eventual cursos o conferencias en inglés, todo ello enfocado a reforzar su capacidad de comunicarse con equipos multiculturales en la industria.

Los alumnos pueden también inscribirse en las experiencias y programas internacionales. Además, es frecuente que alumnos de otras nacionalidades opten por ESNE como centro para su formación en diseño, dando lugar a un entorno cada vez más intercultural donde se fomentan las actividades que potencien la diversidad del estudiantado.

La Oficina de Relaciones Internacionales trabaja de manera continua para la firma de nuevos acuerdos, enfocados tanto a la movilidad tradicional como a la de excelencia en centros como el TEC de Monterrey, SVA o Pratt Institute en Nueva York. Se promueve también de manera especial la movilidad de estudiantes y profesores con las universidades socias, tanto para Europa, pudiendo optar a las becas del programa Erasmus+, como para países extracomunitarios a través de los convenios bilaterales, aumentando y mejorando para ello cada año la calidad y cantidad de colaboraciones. Los estudiantes pueden proponer realizar prácticas en el extranjero, optando a las becas disponibles para países europeos.

Todas estas acciones suponen en conjunto una oportunidad para que nuestros alumnos y docentes convivan también en Madrid con otras culturas de quienes realizan una estancia en ESNE como destino, enriqueciendo así las experiencias del aprendizaje también en el día a día del Centro.

Los alumnos participan en workshops con estudiantes y profesores de universidades aliadas, en Madrid o en sus ciudades, con experiencias recientes en Nueva York, Oporto, Londres, Ámsterdam o Hong Kong.

Esta titulación trabaja de forma habitual en colaboración con algunas universidades, siendo su caso más destacado el taller Design for Emergency, desarrollado entre ESNE, Pratt Institute, EAPD y la ONG SocentLabo.



POLI.DESIGN



POLITECNICO
MILANO 1863

Pratt



UDEM



ual: university
of the arts
london





La alumna de Grado de Producto Marina Robles en Núremberg durante sus prácticas laborales Internacionales en Puma Accessories.



La alumna Marta Zorita durante su estancia en Willem de Kooning Academy, Rotterdam University.



Los alumnos Marcos Travisano y Raquel Hernández durante su erasmus en Oporto, en la Universidad ESAD, Escola Superior de Artes e Design.

Algunas de las Universidades con las ESNE mantiene acuerdos en el Grado en Diseño de Producto son:

WDKA - Willem de Kooning Academy, Holanda.

Università di Bologna, Italia.

Sapienza Università di Roma, Italia.

Hochschule Niederrhein, Alemania.

Universidad de RUBIKA, Francia.

Gengdan Institute of BDG - Beijing University of Technology, China.

Shih Chien University, Taiwan.

Pratt Intitute, Nueva York.

Dankook University, Korea.

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.

ESMAD, Escola Superior de Media Artes e Design. Politécnico do Porto, Portugal.

ESAD - Escola Superior de Artes e Design, Oporto, Portugal.

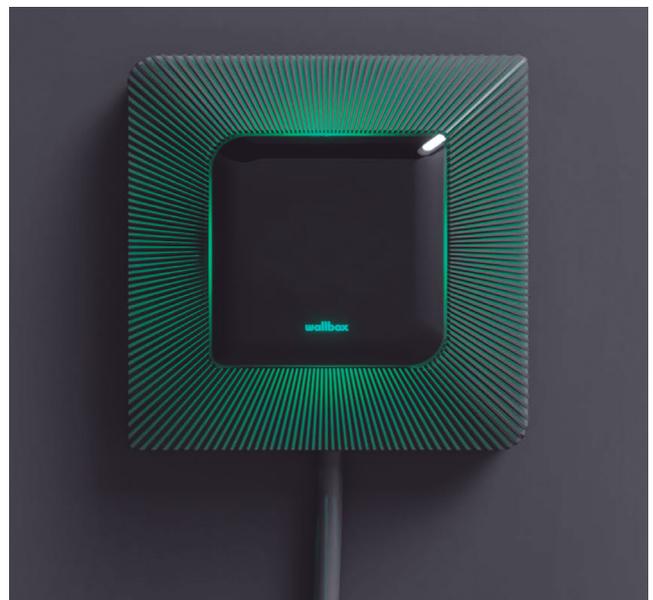
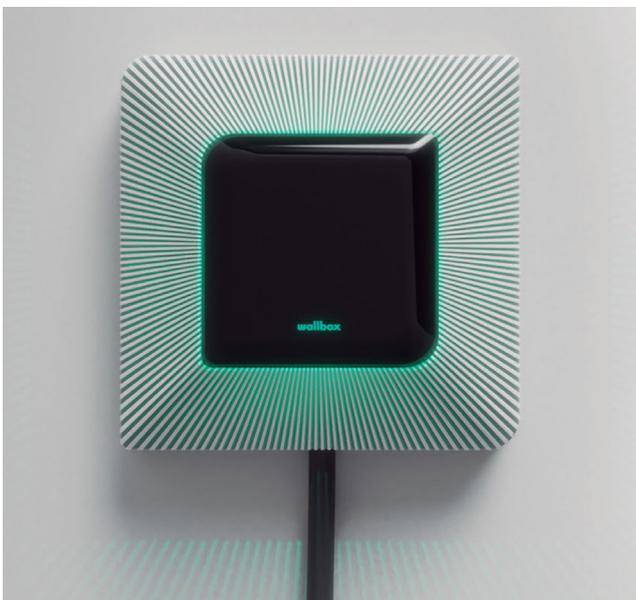
Universidade de Lisboa, Portugal.

Universidad Mayor, Chile.

Universidad Veritas, Costa Rica.

University of Ljubljana, Eslovenia.

Saint Petersburg University, Rusia.



El cargador de coche eléctrico Wallbox, diseñado en colaboración con alumnos de ESNE, ha sido distinguido con el *Red Dot Award Product Design*.

Innovación, diseño y tecnología son el punto de partida del acuerdo de investigación entre Wallbox y ESNE, un nexo de dos instituciones que tienen en su ADN el compromiso social.

Conexión Empresarial

La relación Universidad-Empresa es vital para el éxito profesional de los alumnos y, por tanto, su formación universitaria, este absolutamente vinculada con el mundo empresarial. Por este motivo, ESNE desarrollado un ecosistema de empresas e instituciones que colaboran en la actividad académica, con su asesoramiento e intercambio de experiencias y con la involucración de profesionales en proyectos desarrollados por los propios alumnos.

ESNE mantiene más de 500 convenios firmados con las principales empresas del sector y adscritas a áreas de negocios transversales. Con ellas se desarrollan proyectos de investigación, prácticas en empresas o actividades conjuntas. Algunas de ellas son: Loewe, BBVA Innovation Center, Puma Apparel and Accesories, Ecoalf, Haier, Carrefour, Astroland-Cyberhut, OX Motorcycle, Steelcase, Mormedi, ó Cizak Dalmas, Puma Accessories.

Las diferentes titulaciones que imparte ESNE destacan por su estrecha colaboración en proyectos de innovación y experimentación con grandes multinacionales. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de tecnología mediante sus grupos del I+D+i y su vinculación con las empresas punteras en cada área del Diseño.

ESNE es pionera en el ámbito de la investigación aplicada en Diseño de Producto, primer y único título español con carácter oficial. Sus alumnos han sido becados en convenios de I+D+i y son muy demandados en las empresas más innovadoras del sector.

Por otra parte, ESNE es conocedor de las realidades estructurales de cada sector, por lo que procura diseñar y proponer convenios de colaboración bidireccionales a medida de las realidades de cada uno de esos sectores, que puedan generar un valor añadido que contribuya a su crecimiento y consolidación. Actividades que son desarrolladas a través de entidades independientes como el Observatorio Español del Diseño, creado para analizar de forma continuada la importancia del diseño y de las industrias creativas y culturales en la economía española.

Además de las empresas y organizaciones con las que se desarrollan proyectos de I+D+i, ESNE cuenta con otros partner educativos como la FabLab Foundation, organización que nació en el MIT (Instituto de Tecnología de Massachussets), que ha homologado internacionalmente nuestro FabLab y lo ha incluido en la red de FabLab repartidos por todo el mundo; Material Connexion, que es el mayor centro internacional especializado en materiales innovadores y procesos de transformación que creó la primera materioteca de materiales físicos del mundo o la compañía alemana Staedtler Industrial Products, fabricante de productos de dibujo, diseño y arte profesional.

Producto 360°

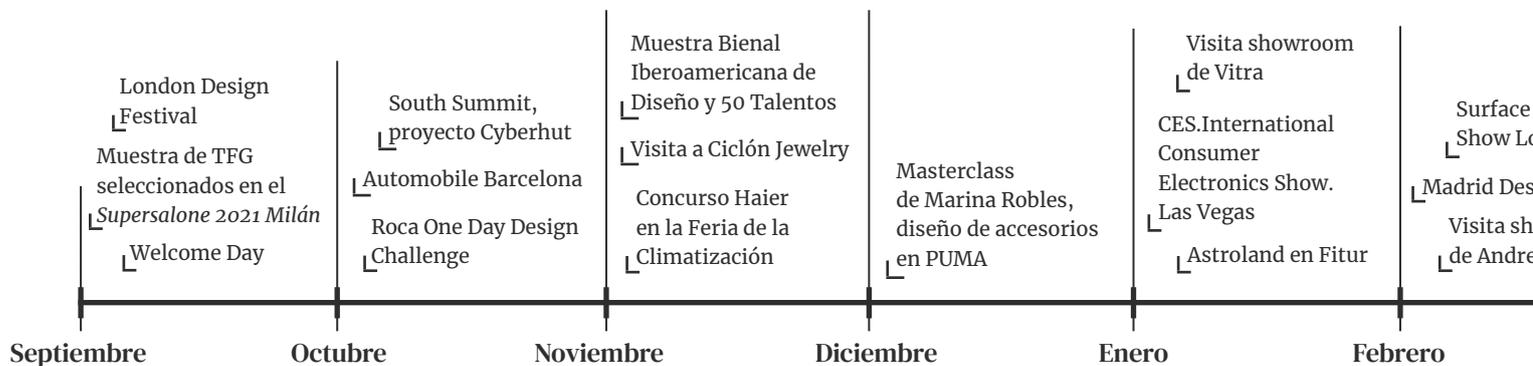
Concursos, ferias y eventos



Premio Red Dot Product Design Award 2019. Los alumnos en Diseño de Producto han recogido en Essen (Alemania) un premio en la Red Dot (un Oscar del diseño) en la Gala Product Design 2019 por el diseño de Wallbox Copper.



El joven diseñador español Sergio Sesmero, graduado en Diseño de Producto en ESNE, ha sido reconocido como *Emerging Furniture Designer of the Year* en los *SIT Furniture Design Award* por la Silla Memoria, su proyecto de fin de Grado. Un trabajo que también ha sido premiado con un *A'Design Award de Oro* en la categoría de Diseño de Mobiliario.



Eventos

Premios

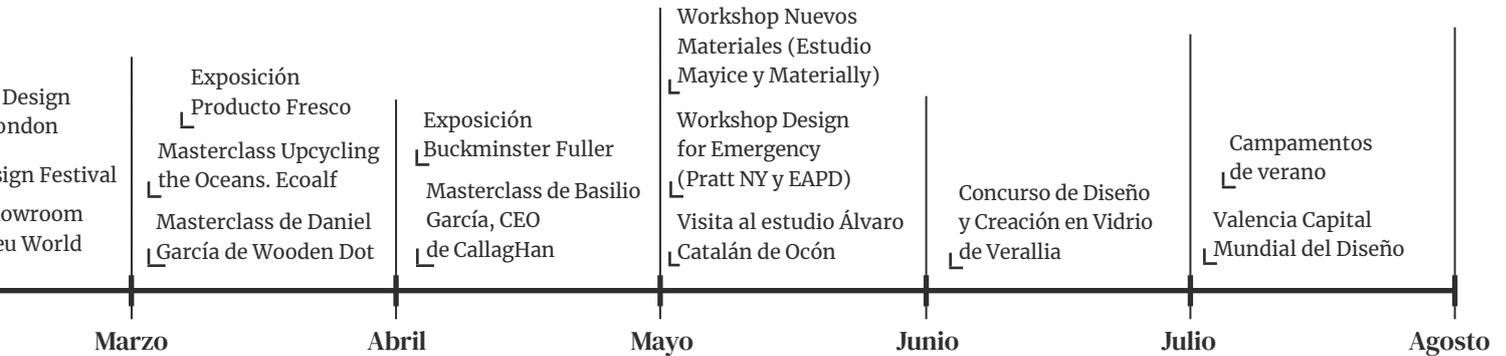
Concurso Haier. Los alumnos de primero de Diseño de Producto han participado en el concurso nacional de Haier para personalizar la carcasa de Perla, su nuevo aire acondicionado. Las alumnas ganadoras han sido Sofía Martín, Ainhoa Pérez y Laura Martínez.



Innovación 4.0: ESNE diseña los trajes espaciales de la primera misión de Astroland. Trajes de astronauta y ropa técnica diseñada por un equipo de trabajo de los Grados en Diseño de Producto y Diseño de Moda.



Premio Diseño y Creación Verallia. Natalia Vallés, alumna del Grado en Diseño de Producto, ganadora del primer Premio VIII Edición del Concurso de Diseño y Creación en Vidrio de Verallia, imagen inferior. Antonio Riballo y Sofía Martín, alumnos de la misma titulación, se alzan con el tercer puesto.



anuales

Ferías

Supersalone - Mobile Milano.

El Salone del Mobile de Milán ha mostrado dentro de Supersalone 2021 la muestra *The Lost Graduation Show*, comisariada por Anniina Koivu, y en la que han participado 170 proyectos de estudiantes de 48 escuelas de diseño, de 22 países diferentes.

ESNE ha sido uno de los centros universitarios protagonistas gracias a los proyectos de dos graduadas en Diseño de Producto y una alumna de la misma titulación.

Elsa Gil y Celia Martín mostraron sus Trabajos de Fin de Grado “Maka” y “Kalon”, respectivamente; mientras que Lola Mayoral expuso “Sandboards”, proyecto que la alumna sigue desarrollando.



Sandboards, el diseño de producto para la playa expuesto por Lola Mayoral. Un nuevo modelo de alquiler de mobiliario que consta de silla y sombrilla realizadas con materiales pensados para soportar las inclemencias del tiempo, el factor humano, su frecuencia de uso y exposición.

supersalone
special event by Salone del Mobile.Milano

Eventos

South Summit 2021.

El mayor evento anual que reúne a emprendedores, startups y corporaciones. Una cita en la que se presentó *CYBERHUT*, proyecto de vivienda inteligente y sostenible de Astroland Agency en la que participaron diferentes estudiantes del Grado en Diseño de Producto y del Máster en Experiencia de Usuario.



FUTURE + TALENT: El debut de ESNE en el Madrid Design Festival. Iniciativa en la que se engloba un espacio expositivo con seis áreas diferenciadas, cada una de ellas dependiente de las diferentes disciplinas de diseño que imparte la institución – Multimedia y Gráfico, Moda, Producto, Interiores, Videojuegos y Animación – y un ciclo de charlas-coloquio.



Muroexe: Construyendo zapatillas con diseño, innovación y tecnología. Iniciativa en la que se engloba un espacio expositivo con seis áreas diferenciadas, cada una de ellas dependiente de las diferentes disciplinas de diseño que imparte la institución – Multimedia y Gráfico, Moda, Producto, Interiores, Videojuegos y Animación – y un ciclo de charlas-coloquio.



Visita al estudio de Álvaro Catalán de Ocón. Durante la visita, Álvaro realizó un recorrido por todos los diseños, explicando su origen e inspiración, los materiales utilizados, los procesos de producción y la importancia de la sostenibilidad en cada uno de ellos.

Casos de éxito

Factoría de Talento

Los alumnos de ESNE cuentan con numerosos premios y reconocimientos en concursos nacionales e internacionales, gracias a su trabajo exitoso en las diferentes áreas del Diseño de Producto. Su talento también es protagonista en diversos proyectos empresariales, tanto en casos de emprendimiento como trabajando para diferentes empresas.

Ma-ka, el proyecto de Elsa Gil, que acerca la naturaleza a los interiores.

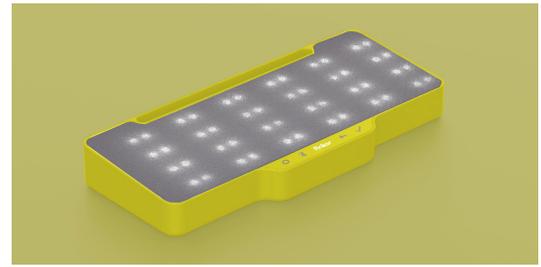
Esta luminaria está hecha de micelio, un micomaterial que favorece la regeneración y la simbiosis con el planeta al tiempo que se caracteriza por su capacidad para absorber el sonido.



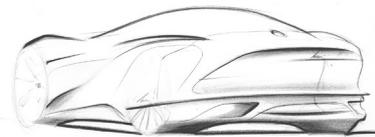
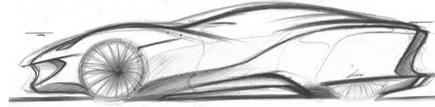
supersalone
special event by Salone del Mobile.Milano

SURFACE
DESIGN
SHOW





Ankor, proyecto de Guillermo Cuellas, pensado para personas en fases tempranas de enfermedad de Alzheimer. Se trata de un juego de memorización musical a través del cual se quiere estimular la memoria a corto plazo del usuario y estabilizar su estado de ánimo.



Sella está vinculado a un proyecto real con Sella Motor Company.

-
El prototipo de *Sella*, construido en escala 1:1, traslada el diseño y la tecnología de ESNE al exterior de la Escuela Universitaria, utilizando la fachada para dar visibilidad y poner en valor la innovación de los trabajos de los alumnos.

Gurupuru es una vasija de origen japonés con la capacidad de apilarse para el ahorro de espacio. Proyecto realizado por el alumno Borja Gomendio.



7 razones para elegir ESNE

1.

El Grado en Diseño de Producto es el número uno en proyección profesional en ranking especializados.

ESNE es el primer y único Centro Universitario en España que lo imparte. Al tratarse de un Grado Oficial Universitario está regulado y acreditado para seguir consolidando el mejor valor: la excelencia de la institución.

2.

ESNE es el Campus Universitario de diseño y tecnología más grande de España.

El Campus está situado en el centro de Madrid con fácil acceso en metro, autobús o cercanías. Al ser un centro especializado, todos los alumnos comparten los mismos intereses e inquietudes por el mundo del Diseño de Producto y la creatividad, aunque sean de áreas diferentes como la Animación, el Diseño Gráfico...

3.

Las instalaciones están totalmente orientadas al éxito del alumno.

Cuenta con el mayor parque de ordenadores específicos dedicados al diseño, aulas Wacom Cintiq de 22", un Laboratorio de Fabricación Digital 4.0 dotado de las tecnologías más avanzadas, algunas de ellas únicas en la Universidad Española como la Impresora 3D de gran formato o la única Materioteca universitaria de España.

4.

El profesorado está compuesto por profesionales acreditados.

Muchos de ellos trabajando en activo, apasionados de su profesión, accesibles y comprometidos con la educación con los que compartir inquietudes y vocación.

90%

tasa de empleabilidad a los 6 meses de terminar los estudios.

5.

El modelo educativo se basa en proyectos vinculados a empresas para que el aprendizaje esté adaptado al mundo real.

Los alumnos realizan prácticas extracurriculares y desarrollan proyectos profesionales como Proyecto Fin de Grado. El campus está lleno de actividad y experiencias: ferias, concursos, masterclass, viajes, posibilidad de ampliar la formación con diplomas de expertos.

6.

ESNE mantiene convenios bilaterales con algunas de las mejores universidades del mundo en países como Holanda, Portugal, Francia o Alemania.

Los alumnos pueden incorporar una de las etapas más enriquecedoras personal y académicamente: la experiencia internacional y la convivencia multicultural.

7.

Los grupos son reducidos y la atención es personalizada.

El objetivo es lograr que los alumnos aprovechen al máximo las clases y su paso por la Universidad.

Testimoniales

Amanda Pérez,
Jefa de Visual Merchandising
y Arquitectura
Global de LOEWE

“ Me han impactado los alumnos de ESNE. Sobretudo sabiendo que algunos eran de los primeros cursos de Grado. Muchas propuestas han alcanzado un nivel técnico que no esperaba. Muchas universidades proponen muchos recursos y herramientas, pero depende de cada alumno el querer que su talento se desarrolle o no. En este caso, los alumnos de ESNE sí han mostrado esa intención de querer avanzar y aprovechar la experiencia que les hemos propuesto.

Me han transmitido pasión en lo que proponían. También me ha sorprendido el interés de los alumnos por la actualidad de las tendencias en Diseño, así como por desarrollar su talento y ganas de cambiar el mundo con lo que hacen.

Elsa Gil, comunidad alumni

“ Desde el primer día que comencé las clases, me he ido formando en ámbitos que me han impulsado; no solo como diseñadora, sino como persona, ya que me han permitido investigar sobre muchas áreas y aprender constantemente. Me han enseñado los campos en los que el diseño puede influir, dándonos las razones por las cuales debemos estar muy ligados con la sociedad, otros ámbitos de trabajo y medioambiente. Lo que más me gusta del Diseño de Producto es que está en el medio de muchas áreas diferentes y puede ser el pegamento de todas ellas.

**Amaya Steensma, alumna
seleccionada por Pratt
Institute (Nueva York)
para cursar 4º curso**

“ La forma de abordar la formación es una de las razones por las que esta Universidad es de las mejores en las que podríamos estar.

**Jaime Zorrilla,
comunidad alumni**

“ Diseño de Producto es una carrera muy práctica, que fomenta la creatividad y te da la posibilidad de colaborar con empresas desde el momento en el que comienzas, pudiendo trabajar en proyectos tangibles desde el primer día. Y creo que eso se nota. Cuando se acerca tu entrada al mercado laboral, no sientes tanto vértigo, ya que llevas toda la carrera haciendo *simulacros* profesionales.

**Jaime Hernández,
alumno en prácticas
en IDIS Diseño**

“ Estaba buscando una carrera más práctica que teórica en la que, desde el principio, los conocimientos que adquiriese pudieran ser aplicados a proyectos reales. En ESNE encontré esa carrera, en la que teoría y práctica van unidas.

Atacama es el proyecto del estudiante Borja Gomendio que surge de probar e investigar con tejidos de hilo de PVC.



esne.es

Avenida Alfonso XIII, 97-99
28016 Madrid

+34 910 770 055

Metro: Colombia, Alfonso XIII y Av. de la Paz
Bus: 40, 7, 87 y 11



ESNE

Centro adscrito a
**Universidad
Camilo José Cela**