



# Máster en Diseño y Desarrollo de Producto

# MÁSTER EN DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTO

## Inicio

Septiembre y febrero

## Créditos ECTS

60

## Idioma

Castellano: Se necesita tener un nivel alto de castellano, tanto de comprensión, como de habla y escritura. Inglés: Algunos materiales o conferencias podrán darse en inglés.

## Titulación

Máster en Diseño y Desarrollo de Producto, título expedido por la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC).

## Horario

Lunes, martes y miércoles de 17h a 21.15h

Posibilidad de cursar también

- + Postgrado en Concepto de Producto.
- + Postgrado en Desarrollo de Producto.

## Dirección

**LOS DIRECTORES JOSEP PUIG Y XAVI RIUDOR SON LOS GANADORES DEL PREMIO A LA CALIDAD EN LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA EN UN MASTER (2018) POR LA UNIVERSIDAD POMPEU FABRA (UPF).**

### JOSEP PUIG

Terrassa (Barcelona) 1959.  
Diseño Industrial Elisava 1980.  
Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño 1982.  
University of Southampton. Bachelor of Arts in Design 2010.  
Máster Universitario en Diseño y Comunicación (UPF) 2017.  
Pós-Graduação em Investigação e Gestão do Design. ISEC Lisboa 2018.  
Profesor de Proyectos en Elisava desde 1982.  
Fundador del grupo de diseño experimental TRANSATLÀNTIC (1984-1989).  
Socio de Novell/Puig Design (1992-2009).  
Dirige Puig[i]Cabeza Design (2010).  
Socio de ADI FAD y miembro de la Junta Rectora 1985-1986, 1997-1998, 2008-2009.  
Miembro del Consell Assessor de la Junta Elisava Alumni.

Premios. Medalla ADI 1981.  
BIMO Bilbao 1984.  
Delta de Plata ADI FAD 1986.  
Expo/Óptica Madrid 1988.  
Lualdi Porte Milán 1997.  
Idea Evert Bolonia 1998.  
Delta de Plata ADI FAD 2001.  
Delta de Plata ADI FAD 2005.  
Premio Diseño Categoría Proyecto para el Reciclaje. Centro Catalán del Reciclaje 2009.  
Concurso diseño del mueble de Manacor 2010/Selección Delta ADI FAD 2018.

Proyectos y colaboraciones. "The Barna Crossing in Fukuoka" con Alfredo Arribas Arquitectos Asociados, 1989 (Japón).  
Proyecto Casa Barcelona organizado por Olimpiada Cultural en 1991.  
"Design Advisory and Consultation Program" KIDP (Korea Institute of Industrial Design and Packaging), Inchon 1994, Pusan 1995, Seoul 1996.  
¿Muebles para un Nuevo Paisaje? Galería H2O, Barcelona 2002.  
Materia Estable. Galería H2O, Barcelona 2003.  
6 Proyectos de mobiliario urbano sostenible, Cosmocaixa, Barcelona 2007.  
TAPAS. Spanish Design for Food AC/E 2013-2017.

Breve muestra del diseño de material de montaña en Cataluña. Barcelona Design Week, Junio 2017.

DAE. Nuevos muebles metálicos.

Barcelona design week 2018.

"Diseny Perdurable". Barcelona Design Week, 2019.

### XAVI RIUDOR

Ingeniero Industrial Superior (UPC), especialidad mecánica.  
Máster Universitario en Diseño y Comunicación (UPF).  
Director del Postgrado en Desarrollo de Producto (Desde 2005).  
Premio al Mejor Profesor de Grado de Elisava (curso 2018-2019).  
Actualmente realizando el doctorado en el Departamento de Ciencias de la Educación de Blanquerna (URL).  
Ponente en el X Congreso Internacional de Docencia Universitaria e Innovación (CIDUI). Comunicación oral: "La implicación docente de las empresas en el Trabajo Final de Máster. Una aplicación del aprendizaje basado en proyectos" (2018).  
Profesor titular de diversas asignaturas técnicas de los estudios de Grado en Ingeniería de Diseño Industrial de Elisava. También ha dirigido diversos TFG (Trabajo Final de Grado) en ámbitos relacionados con la energía, la tecnología y la mecánica. Tutorización de diversos TFG realizados en colaboración con empresas como Zumex, CATA, Monty, Creu Roja, Triton Submarines, Vallfirest, Fyla.  
Profesor asociado a tiempo parcial en la UPC (EUETIB). Categoría Asociado tipo 2 por altas calificaciones en las encuestas de evaluación de los estudiantes (2000-2012).  
Ingeniero de aplicaciones CAD/CAM/CAE en la empresa CADTECH.  
Apoyo en proyectos del área de ingeniería y del departamento comercial (demostraciones y benchmarks), y realización de formación en CATIA para diferentes clientes: Alstom, Valeo, Ficos, Magna Systems, Kuka, Frap Behr, Soler i Palau, Rucker... (1995-1998).  
En Elisava ha ejercido diferentes responsabilidades: Director del Área de Proyectos (2000-2006), Coordinador académico de los estudios de Ingeniería de Diseño Industrial y de los estudios de Grado en Diseño (2006-2010), Jefe del Área de Ciencias y Tecnología del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y del Grado de Diseño (2010-2016), Responsable de Prácticas Curriculares y empresas (2016-2017).

## Destinatarios

- Graduados en Diseño
- Ingenieros en Diseño Industrial
- Titulados universitarios en los campos de ingeniería, tecnología, producción o diseño
- Arquitectos
- Profesores universitarios de los campos de ingeniería, tecnología, producción o diseño
- Perfiles profesionales con experiencia en este ámbito.

## Presentación

¿Cómo serán los nuevos productos que vamos a necesitar? En el Máster en Diseño y Desarrollo de Producto conocerás las herramientas y adquirirás las habilidades necesarias para modelar, representar y simular el comportamiento de un producto innovador, seleccionando el material y el proceso de fabricación más adecuado.

El recorrido de la oferta formativa del Máster en Diseño y Desarrollo de Producto abarca desde el concepto inicial al desarrollo del producto final, pasando por las diferentes fases del proceso de diseño e ingeniería.

El máster está orientado a la especialización y puesta al día de los profesionales y posgraduados de diferentes sectores, en especial profesionales del ámbito del diseño y de la ingeniería de desarrollo de producto. Todos los docentes que colaboran en el Máster, son profesionales expertos en activo en estudios o empresas de diseño industrial.

Uno de los puntos clave del éxito del Máster en Diseño y Desarrollo de Producto es la relación con las empresas que colaboran con el curso, ya que estas realizan un seguimiento continuado de los briefings de los proyectos propuestos. Las visitas a centros tecnológicos y empresas permiten un contacto muy directo con la realidad profesional actual. Algunas de las empresas, que disponen de diseño y producción propia, y con las que se ha colaborado desde su inicio o se colabora en la actualidad, son: VIBIA, Biosystems, Adam Foods, Cestisa, Play, Hewlett Packard, Cosmic, Roca Sanitario, Santa&Cole, Simon, Figueras, Valira, Lamp Lighting, Educa Borrás, Laken, El Naturalista, Teck-Rock, Zobebe Group, Esportiva Aksa, Pando, IMC Toys, Taurus, Solac, Crevin, Signes, FujiFilm, Madel, Total Care Europa, Biosystems y Rolser.

## Objetivos

- Potenciar la fase inicial del proceso de diseño mediante: 1. La aplicación de técnicas de creatividad. 2. Recursos de diseño centrado en el usuario. 3. Métodos de Diseño Experimental.
- Conocer la situación actual del diseño de producto, a través de los diseñadores participantes en el curso procedentes de los agencias y estudios más relevantes del sector.
- Experimentar los conocimientos adquiridos mediante la realización de proyectos reales con empresas. Estas empresas son productoras y tienen su centro de decisión en España. Colaboramos con firmas representativas de diversos sectores del producto industrial.
- Aportar conocimientos sólidos sobre las últimas tecnologías de la industria y los distintos materiales que ofrece el mercado, con el fin de desarrollar el producto de la forma más sencilla, eficaz y económica posible.
- Conocer la viabilidad tecnológica y los costes de producción de un proyecto para poder tomar las mejores decisiones en el transcurso de su desarrollo.
- Estudiar y valorar las decisiones concretas que se toman en un proyecto de desarrollo de producto mediante la exposición y la discusión de proyectos reales realizados por empresas.
- Aprender a utilizar diferentes herramientas de CAD (Computer Aided Design) / CAE (Computer Aided Engineering) que permiten representar, visualizar y simular el comportamiento de un producto para garantizar la viabilidad y el correcto funcionamiento del producto final.

Los alumnos consiguen una especialización en diseño y desarrollo de producto y durante su vinculación a Elisava investigan, analizan, comparten, escuchan y experimentan con los proyectos realizados en colaboración con empresas de producto. Todo ello para adquirir una experiencia que les forme para afrontar con éxito los desafíos del mundo profesional.

# Requisitos de admisión

- Acreditar titulación universitaria de grado o superior o diplomatura, procedente de una formación que tenga como método el proceso proyectual en cualquiera de sus ámbitos. Preferentemente titulaciones de grado en diseño y de grado en ingeniería en diseño industrial.
- Quien no tenga titulación universitaria podrá acceder, en virtud de su experiencia profesional contrastada, a un diploma que entregará la UVIC-UCC.

# Competencias

- Transversales:
  - Capacidad de identificar oportunidades y definir conceptos innovadores de diseño.
  - Capacidad de argumentar y representar conceptos así como expresar y defender las propuestas de diseño y las decisiones técnicas realizadas.
  - Capacidad para trabajar con equipos multidisciplinares para la gestión de nuevos productos.
- Específicas:
  - Capacidad para realizar proyectos de nuevos productos, desde la fase conceptual hasta el desarrollo técnico.
  - Capacidad de valorar las implicaciones funcionales, estéticas, culturales, tecnológicas, económicas y de comunicación del nuevo producto a desarrollar.
  - Capacidad de aplicar las técnicas creativas de referencia, así como los recursos de expresión y gestión más efectivos.
  - Capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos de selección de materiales, procesos de transformación y simulación estructural y cinemática, al proyecto de rediseño o de optimización de un producto.
  - Capacidad de utilización de los prototipos como herramienta de validación de los proyectos de empresa realizados.
  - Capacidad para aplicar las herramientas de CAD/CAM/CAE, para generar cualquier geometría 3D y saber cómo comunicarla mediante imágenes, renders y vídeos.

# Estructura

El programa se estructura a partir de los siguientes módulos:

## MÓDULO 1

### MÓDULO CONCEPTO

#### Producto. Experiencia. Servicio

Trabajamos en base a un enfoque de diseño centrado en las personas.

1. Descubrimiento y observación.
2. Análisis.
3. Creación, prototipado e interacción.
4. Presentación de propuestas.

#### Mapa del diseño

Breve recorrido por la historia contemporánea del diseño en España. Visita al Museo del Disseny. Mapa de corrientes y tendencias actuales.

#### Workshop: materiales dinámicos

Formato de trabajo intensivo, que nos permite extraer todo el jugo a nuestra capacidad de generar ideas inmersos en la dinámica de trabajo secuencial.

#### Proyecto empresa

¿Cómo se afronta un proyecto de diseño desde la posición de un estudio profesional? En la asignatura se trabaja con proyectos reales para obtener conceptos de diseño viables. Se busca el acuerdo y la concurrencia de intereses con empresas representativas del modelo actual de gestión y producción en un contexto globalizado. Consiste en realizar proyectos de conceptualización regulados mediante unos convenios de colaboración que sean interesantes para los estudiantes, la empresa y la escuela.

## MÓDULO 2

### MÓDULO REPRESENTACIÓN

#### Expresión digital

Optimizar la capacidad de comunicar cualquier idea creativa mediante sistemas de representación comprensibles para interlocutores profesionales, explotando las posibilidades del mundo virtual 3D. Conocer las necesidades actuales y los recursos informáticos que se utilizan en el ámbito del diseño de producto.

#### Sketching

El curso proporciona las herramientas básicas de dibujo a mano alzada para la

representación de conceptos de diseño durante la fase de trabajo e incluso para las presentaciones finales. Ayuda a perfeccionar la técnica a quienes ya tienen recursos adquiridos.

#### Modelos

Asistencia para la realización de maquetas de trabajo y de presentación de los diferentes proyectos que se realizan en el curso. Dar sentido a la maqueta de trabajo como un elemento activo dentro del proceso de diseño.

#### Forma de presentar

Recursos de diseño gráfico para composición de memorias, plafones y proyecciones.

## MÓDULO 3

### MÓDULO GESTIÓN

#### Gestión del diseño

Capacitar al diseñador para que pueda llevar a cabo y dirigir el proceso de diseño con eficacia. Un mapa práctico de introducción a los elementos necesarios para abordar la relación con el cliente, conocer los modelos de presupuestos, contratación y retribución. La figura del *design manager*, el sector servicios, etc.

#### Protección del diseño

Conocer la situación actual de la protección y registro del diseño industrial en el panorama nacional e internacional. Recursos y estrategias para proteger las creaciones.

#### Recursos de comunicación

Expresión oral del proyecto y recursos para las presentaciones en público. Planificación de la comunicación profesional.

## MÓDULO 4

### TRABAJO FINAL

#### Taller conceptual

Ejercicios formales a partir de relacionar textos literarios, poesía y arte para la generación de conceptos objetuales.

#### Proyecto de investigación en diseño de producto

Ejercicio individual de corte académico donde, a partir de una problemática general, se afronta el reto de responder a la pregunta de investigación mediante diseños experimentales.

## Conferencias

Participación de diferentes profesionales y personalidades del ámbito del diseño relacionados con las temáticas de los proyectos que se desarrollan o con temas actuales de interés.

## MÓDULO 5 TECNOLOGÍAS CAD/CAE

En este módulo se capacitará para modelar cualquier producto en 3D utilizando las herramientas CAD, y para aplicar cargas y condiciones de contorno a una determinada pieza y al conjunto, con la finalidad de analizar su comportamiento estructural y térmico. De esta forma, el rediseño y optimización del producto se realizará con justificaciones técnicas. La presentación del producto mediante renders, vídeo del ensamblaje y vídeo de funcionamiento de los mecanismos, será clave para el éxito del proyecto.

### 5.1

#### CAD: DISEÑO DE SÓLIDOS, CONJUNTOS Y MECANISMOS

- Creación de sólidos 3D
- Creación de conjuntos y restricciones en el ensamblaje de piezas
- Estrategias para el diseño de piezas y conjuntos complejos
- Simulación cinemática y dinámica de mecanismos
- Descripción y criterios de selección de mecanismos
- Técnicas de representación CAD avanzadas
- Renderizado de imágenes y vídeos
- Creación de una secuencia animada del ensamblaje de un producto

### 5.2

#### CAE: SIMULACIÓN ESTRUCTURAL Y TÉRMICA

- Simulación estructural de piezas sólidas. Análisis e interpretación de los resultados
- Introducción a los elementos finitos: malla y convergencia
- Propiedades mecánicas de materiales. Criterios de fallos de los materiales
- Idealizaciones: *shells*, *beams*
- Simulaciones avanzadas: análisis de fatiga, materiales compuestos
- Rediseño de las piezas. Optimización de la forma
- Simulación térmica

## MÓDULO 6 MATERIALES Y PROCESOS DE FABRICACIÓN

En este módulo se aprende a analizar y seleccionar los diferentes tipos de materiales que existen en el mercado, teniendo en cuenta sus características mecánicas, térmicas, eléctricas, ópticas... Se trabajaran las aplicaciones actuales de las cerámicas técnicas, metales, materiales compuestos, polimérico, adaptativos y los materiales inteligentes. Se expondrán de forma práctica los aspectos de fabricación que hacen que una pieza de plástico o de metal se obtenga de forma idónea, atendiendo a su proceso de transformación. Conocer las tolerancias dimensionales y los sistemas de unión serán factores clave para un buen diseño y acabado del producto final.

### 6.1

#### SELECCIÓN DE MATERIALES

- Clasificación y propiedades de los materiales
- Bases de datos de consulta
- Herramientas para la selección de materiales
- Reciclabilidad de los materiales. Materiales sostenibles
- Criterios de selección de materiales en función del diseño y la funcionalidad
- Aplicaciones de los materiales inteligentes

### 6.2

#### TRANSFORMACIÓN Y DISEÑO DE PIEZAS DE PLÁSTICO Y DE METAL

- Características de los distintos procesos de transformación
- Características del proceso versus características de la pieza
- Características básicas del diseño en piezas de plástico
- Defectos más habituales en piezas de plástico y cómo evitarlos
- Sistemas de unión entre piezas
- Selección de tecnologías de fabricación
- Tendencias de las tecnologías avanzadas de producción
- Obtención rápida de prototipos: *Rapid Prototyping*
- *Additive manufacturing*

## MÓDULO 7 PROYECTOS EMPRESAS

Uno de los puntos claves de este programa, es la relación con las empresas que colaboran en el máster. Los *briefings* de los proyectos propuestos, tienen un seguimiento semanal por parte de las empresas colaboradoras. Los diferentes profesionales del postgrado, también colaboran tutorizando aquellas partes de los Proyectos Finales en las que son expertos.

Otro aspecto destacado es que los grupos de trabajo de los estudiantes, están formados por diseñadores e ingenieros. Este factor favorece la experiencia de trabajo en grupo y potencia que el intercambio de conocimiento entre los diferentes profesionales que intervienen en las fases del proceso de diseño y desarrollo de producto se realice de manera efectiva. Esta metodología produce proyectos de desarrollo de producto de elevada calidad, como lo demuestra el interés que muestran las empresas colaboradoras en los proyectos finales del Postgrado. Convenios realizados con empresas como SIMON, FIGUERAS, SANTA&COLE, PLAY, LAMP LIGHTING, EDUCABORRAS, VIBIA, TAURUS GROUP, IMCTOYS, etc.

- Presentación de las empresas y presentación del *briefing* del proyecto
- Análisis de las diferentes necesidades de la empresa y del mercado
- Estudios de mercado. *Contrabriefing*
- Fases del desarrollo de producto y consideraciones técnicas. Tutorías
- Estudio y selección de soluciones técnicas
- Presentación del proyecto en la empresa

Conocimiento de las diferentes tecnologías de fabricación, realizando visitas *in situ* a las diferentes empresas, fundaciones y centros tecnológicos que colaboran en el marco del máster. Estas visitas permiten un contacto cercano con la realidad profesional actual.

# Profesorado

## JOANMA BAQUÉS

Graduado en Diseño Industrial por la Escuela Elisava (1994-1997) y B.A. HONS of Design por University of Southampton. Master de Diseño de Transporte por la Universidad CEU San Pablo (2001). *General Manager* y *Key Account Manager* en ÀNIMA Barcelona. Responsable de proyectos en diversos sectores como el Diseño de Transporte, Power Tools o Home Appliances para clientes como CORVUS, ad TRAMONTANA, BOSCH, RIDGID, DEWALT, MIDEA, SUPOR.

## DIEGO CASÍN

Ingeniero en Diseño Industrial en Nacar Design. Profesor tutor del Proyecto de Investigación.

## DAVID CHEVALIER

Diseñador de producto y automoción. Titular de Becreative. Profesor de la asignatura *Sketching*.

## BERNAT FAURA

Es Ingeniero en Diseño Industrial. Máster Universitario en Diseño y Comunicación 2017 (UPF). Profesor de Grado en Ingeniería de Diseño Industrial. Es profesor de la asignatura *Workshop*.

## ARIEL GUERSENZVAIG

Diseñador de interacción. PhD. en Teoría del Diseño por la Universidad de Southampton. Profesor de la asignatura de Producto. Experiencia. Servicio.

## JOSE F. LÓPEZ-AGUILAR

Ingeniero en Diseño Industrial por Elisava. Máster en ecología industrial por la UAB. Socio de Okio. Es tutor especialista en sostenibilidad para el Proyecto empresa y el Proyecto de investigación.

## RAIMON MONSARRO

Graduado en Diseño por Elisava. Colabora con el estudio de Carles Marzábal entre 1997 y 1999. Trabajó en el estudio Lievoro Altherr Molina entre los años 1997-2017. Actualmente Trabaja en el estudio Manel Molina. Es profesor de la asignatura Modelos.

## JOSEP PUIG

Diseñador Industrial per Elisava, graduado el 1980. Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño (1982). University of Southampton - Bachelor of Arts with First Class Honours in Design (2011). Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación Elisava-UPF (2017). Pos-Graduação em investigação do Design Isec Lisboa (2018). Profesor del Grado en Diseño en la Mención de Producto desde el año 1982. Fundador del equipo de diseño experimental TRANSATLÀNTIC (1984-1989) con Ramon Benedito y Lluís Morillas. Socio de la firma Novell/Puig Design 1992-2009. Titular del estudio Puig[i]Cabeza Design desde 2010. Socio de ADI FAD. Miembro de la Junta Rectora (1985-86, 1997-99, 2007-09). Miembro del Consejo Asesor de Elisava Alumni.

## FRANCESC RIBOT

Graduado en Diseño y Comunicación en la Escola Eina (Barcelona). Durante 15 años fue director de arte en la agencia Morillas. Coordinador del departamento de Diseño Gráfico de la Escola Elisava. Dirige el estudio Menage Design. Es profesor de la asignatura: Forma de presentar.

## JORDI ROMANÍ

Abogado en ejercicio desde 1988, especializado en Propiedad Industrial, Propiedad Intelectual y Competencia Desleal. Socio del despacho "Romaní. Martínez. Alner" y miembro de la AIPPI (Asociación Internacional para la Protección de la Propiedad Industrial) y la ALAI (Asociación Literaria y Artística Internacional). Es profesor de la asignatura: Protección y registro del diseño.

## ISAAC SALOM

Graduado en Diseño en ESDI en 1999. Diseñador industrial *Free-Lance* que ejerce su actividad en SalomStudio\*. También ha formado parte de varios estudios de diseño de producto como: Novell/Puig Design. Estudi Ricard. Llusçà & Asociados. Es profesor de la asignatura: Representación Digital.

## CRISTINA TAVERNER

Diseñadora industrial por Elisava en 1993 y por la Carnegie Mellon (PA)-USA en 1994. Máster en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por la UPC, y PDD-IESE (Universidad de Navarra) en 2001. Degree Top Up University of Southampton. Bachelor of Arts in Design en 2010. Forma parte del equipo Associate Designers y posteriormente Jefe de Proyectos de Magma Design hasta 2009. Academic Project Manager Senior Lecturer en Elisava.

## JORDI VILÀ

Director del máster Desarrollo Directivo, inteligencia emocional y coaching en EAE (UPC). Profesor asociado en el programa de *coaching* profesional del Institut Gestalt y en el máster de Coaching y liderazgo personal de la UB. Diplomado en Dirección de Recursos Humanos por EADA, PDD por el IESE. Dirige Koakura. Es profesor de la asignatura: Recursos de comunicación.

## GUILLEM VIRGILI

Diseñador Industrial por Elisava en 1988, amplía sus estudios en el IED de Milán 1989. Degree Top Up University of Southampton Bachelor of Arts in Design en 2013. Después de formar parte del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos Barcelona'92, inicia su propio proyecto Virgili Comunicación Gráfica ([www.virgili.com](http://www.virgili.com)). Es Presidente de la Asociación Elisava Alumni. Es profesor de la asignatura: Gestión del diseño.

## FRANCESC MESTRES

Ingeniero, diseñador industrial y *design manager* en MES3design. Ofreciendo servicios de diseño y desarrollando proyectos para empresas como Grifols, SEAT, Airbus, CAF, Galan Textile, Cosmic, HSJD, XCELL medical, Elisava, UPC, etc. Profesor universitario en las distintas disciplinas proyectuales, focalizando metodologías en las fases de investigación, creatividad y implementación industrial.

Experto en aplicación e implementación de soluciones PLM en el desarrollo de producto para diseñadores industriales e ingenieros de producto. Actualmente investigando para el desarrollo de su tesis en el ámbito de la cultura *maker* y la Industria 4.0.

#### **SALVA FÁBREGAS**

Diseñador Industrial. BA in Design por la Winchester School of Art, Southampton University. Responsable del área de Representación del Grado en Diseño en Elisava. Como diseñador de producto desde su estudio propio, se ha especializado en proyectos urbanos, partiendo de un trabajo de diseño sostenible que contempla el ciclo de vida del producto, procesos de fabricación y materiales. Ha estado distinguido a lo largo de su trayectoria con diversos premios como el Delta de Plata 2009, o el Premio Catalunya d'Ecodisseny el 2011 y el 2015.

#### **JAVIER PEÑA**

Director General de Elisava. Fundador de Materfad, Centro de Materiales de Barcelona. Doctor en Ciencias Químicas, especialidad materiales (UPC). Jefe de Estudios del Grado en Ingeniería de Diseño Industrial entre 2010 y 2016. Compagina su actividad docente con la publicación de artículos en revistas internacionales y como consultor de materiales.

#### **LLUÍS TRENCH**

Director de Investigación e Innovación en TAURUS GROUP. Ingeniero industrial (UPC). Máster en estadística y DOE (UPC) y Máster en Marketing de producto por ESADE. Miembro del comité directivo de ECOLEC (Fundación para el fomento y el reciclado de los aparatos electrodomésticos). Autor de 70 Patentes de invención. Profesor/Tutor de proyectos técnicos de producto industrial.

#### **MIGUEL ANGEL FERNÁNDEZ**

Experto en la dirección estratégica de departamentos de I+D y Técnicos. Profesional con larga experiencia en el desarrollo de productos en sectores tan diversos como el juguete electrónico, automoción, material eléctrico y equipos informáticos. Dirección de los proyectos y las soluciones técnicas desde el concepto inicial hasta la industrialización. Profesor/tutor de proyectos de desarrollo de producto.

#### **POL A. FANTOBA – LÚCID**

Fundador y Director de Negocios de LÚCID DESIGN AGENCY. Ingeniero Técnico mecánico (UPC). Ha realizado el Postgrado en diseño y conceptualización de producto (Elisava) y cursos de Formación especializada en plásticos (ASCAMM). Trayectoria profesional como fundador de estudios de ingeniería y diseño (desde 2005) de ENGINEERWORKS SL, PLAFANTOBA SL y LÚCID Product design Agency.

#### **JORDI ARASANZ**

Director del Departamento de Ingeniería en LAMP. Responsable del departamento de mejora continua y especialista en led. Realiza soporte técnico a los diferentes departamentos y filiales de LAMP, así como el estudio y seguimiento de las diferentes tecnologías aplicadas a la iluminación. Profesor/tutor de proyectos de iluminación.

#### **ISMAEL ALMAZAN**

CEO (*Chief Executive Officer*) de la empresa FYLA. International Executive Education Program (EMBA), Antai College of Economics and Management (Shanghai). Executive Master in Business Administration (EMBA), ESADE Business School. Ingeniero Industrial – Especialización en Materiales, UAB Ingeniero Técnico en Diseño Industrial, Elisava Profesor de estrategia e innovación de producto.

#### **RUBEN SALDAÑA**

Director de Producto de la empresa Arkoslight SL. Responsable del Diseño, Innovación y el correcto desarrollo técnico de los productos así como de la dirección estratégica. Ingeniero técnico en Diseño Industrial (Elisava). Máster en Gestión del Diseño (ICT). Máster Oficial en Innovación y desarrollo de Proyectos de Negocio (Florida-Universidad de Valencia). Ha obtenido diferentes premios nacionales e internacionales de Diseño de producto.

#### **MARTA GONZÁLEZ**

Coordinadora del área de Materiales y Sostenibilidad en Elisava. Ingeniera en diseño industrial por Elisava, Ingeniera de materiales por la UAB. Desarrolló la tesis doctoral en aleaciones con memoria de forma para aplicaciones biomédicas. Obtuvo el doctorado en 2011 (UPC). Desde el 2006 trabaja en Elisava como profesora de selección de materiales y nuevos materiales para diseño de producto. Consultora en Materfad, el Centro de Materiales del FAD.

#### **FELIP FENOLLOSA**

Director de I+D de la Fundació CIM. Ingeniero industrial superior por la ETSEIB-UPC. Máster en Fabricación e Ingeniería Integrada por Computador de esta misma universidad. Profesor asociado del Departamento de Ingeniería Mecánica en la UPC. Autor de diversas patentes desarrolladas en el marco de la actividad de la Fundació CIM.

#### **RICARD IZQUIERDO**

Asesor técnico y de formación free-lance en materiales plásticos. Colaborador con el Centro Español de Plásticos y Eurecat. Licenciado en Química por la UCB. Master en Dirección de Marketing (EADA). Profesor de transformación y diseño de materiales plásticos en Elisava.

#### **LAURA GARCIA GRAU**

*Showroom Manager* en VIBIA Lighting. Máster en Dirección Comercial y Marketing (ESADE).

## MÁS INFORMACIÓN

→ [elisava.net](http://elisava.net)

→ [masterproducto.elisava.net](http://masterproducto.elisava.net)

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. Elisava se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fines de semana incluidos).