MáSTER DE DISEñO – INNOVACIóN, INTERACCIóN, SERVICIO

Presentación

El máster de “Diseño, rama Innovación, Interacción, Servicio” consta de cursos teóricos, metodológicos y aplicados. Se apoya también en una actividad de investigación y una experiencia dentro del entorno profesional.
El máster tiene una rama con orientación profesional que pretende conseguir una inserción inmediata en el mercado laboral, independientemente de los estudios doctorales. Esta rama incorpora competencias aportadas por la universidad y los entornos económicos y sociales.

In a nutshell...

Duración:
año(s)

créditos ECTS:

Nivel de estudio:

Objetivos

El máster de “Diseño” tiene como finalidad de formar a diseñadores:

* Ágiles y proactivos dentro del sector digital, de las empresas de servicio, industrias creativas, servicios I+D, colectividades públicas o privadas, industriales;
* Capaces de aplicar su capacidad de adaptabilidad reflexiva en distintos entornos de proyecto para contribuir en mejorar la habitabilidad del mundo y desempeñar un papel mayor en las innovaciones de ruptura.

El ámbito creativo en el que se inscribe el diseño cuestiona planteamientos científicos evolutivos y ámbitos profesionales emergentes atentos a los cambios socioculturales, económicos, tecnológicos e industriales. Sus mutaciones llevan el diseñador a concebir y dar sentido a nuevos usos entre espacio, producto, interacción, información, imagen, experiencia y servicio, y así definir la forma en que las personas, los productos y los servicios dialogan entre sí dentro de un contexto determinado. Con un enfoque humanista, reflexivo y crítico de las problemáticas societales y frente al desarrollo digital, el diploma se interesa por los contextos, actores, usos y usuarios en la resolución de problemas mediante el proyecto (Design Thinking).

Establecimiento(s) cohabilitado(s)/asociado(s)

Contenidos de formación

Dos años de formación
El máster de Diseño propone una comprensión de las epistemologías de disciplinas y prácticas que nutren el proyecto

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

(dimensión multireferencial): semiótica, antropología, sociología, ingeniería (Escuela nacional superior de artes y oficios: ENSAM Paris-Tech Talence), ergonomía cognitiva, estética, prácticas colaborativas de creación y concepción, experimentaciones tecnológicas y plásticas. Se trata de elaborar el perfil profesional del futuro diseñador en colaboración con los colaboradores, redes socioprofesionales y actores de la innovación y de favorecer su inserción en el mercado laboral.
La formación propone una implicación importante en el terreno mediante workshops (talleres), manifestaciones, exposiciones, concursos.
Máster 1 (1er año del máster)
Se trata fundamentalmente de dominar los procesos y metodologías de concepción de diseño, la articulación de los esquemas del pensamiento, entender las problemáticas societales contemporáneas y su impacto sobre el proyecto de diseño, favorecer un trabajo de campo (observación, diagnóstico, análisis crítico) y de experimentación (ideación, creación, iteración, producción).
La estrecha colaboración con la Escuela nacional superior de artes y oficios (ENSAM Paris-Tech Talence) ofrece un encuentra interdisciplinario esencial para la formación del futuro diseñador por la variedad de las lógicas y esquemas de representación del proyecto de diseño para la industria y su amplitud en el sector de servicios.
Máster 2 (2do año del máster)
El segundo año pretende consolidar la dimensión reflexiva y crítica aplicada al proyecto de diseño y realizar un proyecto profesional en el marco de unas prácticas profesionales que permite confirmar el perfil del futuro diseñador.
Este ejercicio demuestra las capacidades del estudiante para llevar a cabo un proyecto durante la totalidad del proceso.
Se apoya en una tesina que es una reflexión teórica y metodológica. La articulación de la práctica del proyecto con sus problemáticas teóricas es por tanto una ventaja considerable para el diseñador capaz de realizar producciones originales e innovadoras a pesar de la instabilidad de los mundos actuales.
Dos posibilidades para vislumbrar esta coherencia:

* el proyecto profesional es una hipótesis de respuesta pragmática a la problemática tratado por la tesina;
  o
* el proyecto profesional es un medio para iniciar una reflexión teórica y metodológica.

Admisión/Acceso

* Estudiante extranjero sin programa
* Programa de intercambio

Orientación laboral

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

La fuerte sinergia con los actores del territorio en los sectores secundario y terciario (industriales, jefes de empresas, pequeñas y medianas empresas, servicio I&D, colectividades públicas, LivingLabs) permite contribuir en alimentar campos profesionales emergentes en evolución permanente: **diseño de interacción, diseño de servicio, diseño de producto/interfaz, diseño UX, dirección de proyecto, diseño I&D.**
Se trata de concebir con una función de pilotaje desde el origen hasta el final del proceso de creación. El papel de estos profesionales es cuestionar las soluciones existentes y buscar soluciones divergentes, innovadoras para concebir proyectos y servicios cargados de sentido. Estos diseñadores tienen como objetivo nutrir nuevos campos de reflexión y nuevas prácticas profesionales.

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle