

PRODUCT DESIGN MASTER

1 YEAR PROGRAM



INICIO
MARZO 2023

55-40-94-26-95
workshops@aidia.com.mx
©2023 AIDIA Design Center

¿Qué es el Aidia Product Design Master?

El Product Design Master es un programa de 12 meses de duración con la intención de dotar al alumno de todas las herramientas técnicas, académicas, estratégicas, tecnológicas y corporativas para introducirse al campo laboral del Diseño de Productos.

Este programa es un complemento a la carrera universitaria, debido al bajo nivel de especialización de egresados de licenciatura en el área de diseño y desarrollo de productos.

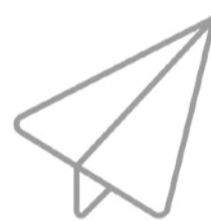
01 — ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO EL MASTER?

Todos los diseñadores o ingenieros interesados en introducirse a la especialización del diseño de productos pueden aplicar al Product Design Master. *No es necesaria la licenciatura de diseño industrial.



Estudiantes

Estudiantes de Diseño o Ingeniería que buscan un nivel superior al de su Universidad.



Recién Egresados

Recién Egresados, insatisfechos con las oportunidades laborales de acuerdo a su nivel profesional



Profesionales

Profesionales inmersos en el campo laboral y que desean especializarse en el Diseño de Productos.

02 — OBJETIVOS

El objetivo del programa es que el participante consolide el conocimiento y la pasión necesaria para desarrollar las habilidades más avanzadas de un diseñador de productos.

Generar un perfil de diseñador que asegure su participación en el campo laboral del diseño nacional e Internacional. (El participante genera su portafolio profesional durante el Product Design Master)

03 — ASPIRACIONES

Al termino del programa, el diseñador podrá aspirar a desempeñar en estudios de diseño y empresas nacionales y globales como un Lead Industrial Designer / Lead Product Designer. Podrá aplicar sus conocimientos en proyectos de alto desarrollo tecnológico como productos IOT o de Inteligencia Artificial.

01

Beneficios del Aidia Product Design Master

Aprende de los expertos

Aprenderás de múltiples expertos de AIDIA DESIGN CENTER (uno de los centros de diseño más reconocidos de México) y tendrás clase y contacto con diseñadores de marcas como Adidas, Cooler Master, entre otras..



ERIC MÉNDEZ

Instructor

CEO / Director Creativo de AIDIA.
Especialista en Diseño Estratégico y
Diseño Conceptual.



MIGUEL KURI

Instructor

COO / Director de Diseño de AIDIA.
Especialista en Diseño de Productos
de Consumo y Diseño Automotriz.



ANDRÉ MÉNDEZ

Instructor

Senior Industrial Designer de AIDIA.
Especialista en Diseño Computacional y
Desarrollo de Productos Tecnológicos.



HENOC MONTE

PRO-Support 

Diseñador Senior en ADIDAS.
Especialista en Diseño y Desarrollo
de Calzado Deportivo.



NATALY TAYLOR

PRO-Support 

Diseñadora Industrial de Cooler Master.
Especialista en Diseño y Desarrollo de
Productos Electrónicos para la Industria
Gamer.



MIGUEL SILVA

PRO-Support 

Product Design Manager en GOERTEK
China. Especialista en Diseño y
Desarrollo de Productos Electrónicos de
nivel mundial (Apple).

Aprende de los expertos

Aprenderás de múltiples expertos de AIDIA DESIGN CENTER (uno de los centros de diseño más reconocidos de México) y tendrás clase y contacto con diseñadores de marcas como Adidas, Cooler Master, entre otras..



SAM MCCAFFERTY

PRO-Support 

Diseñador Senior en DUCATI.
Especialista en Diseño y Desarrollo
de Vehículos Deportivos.



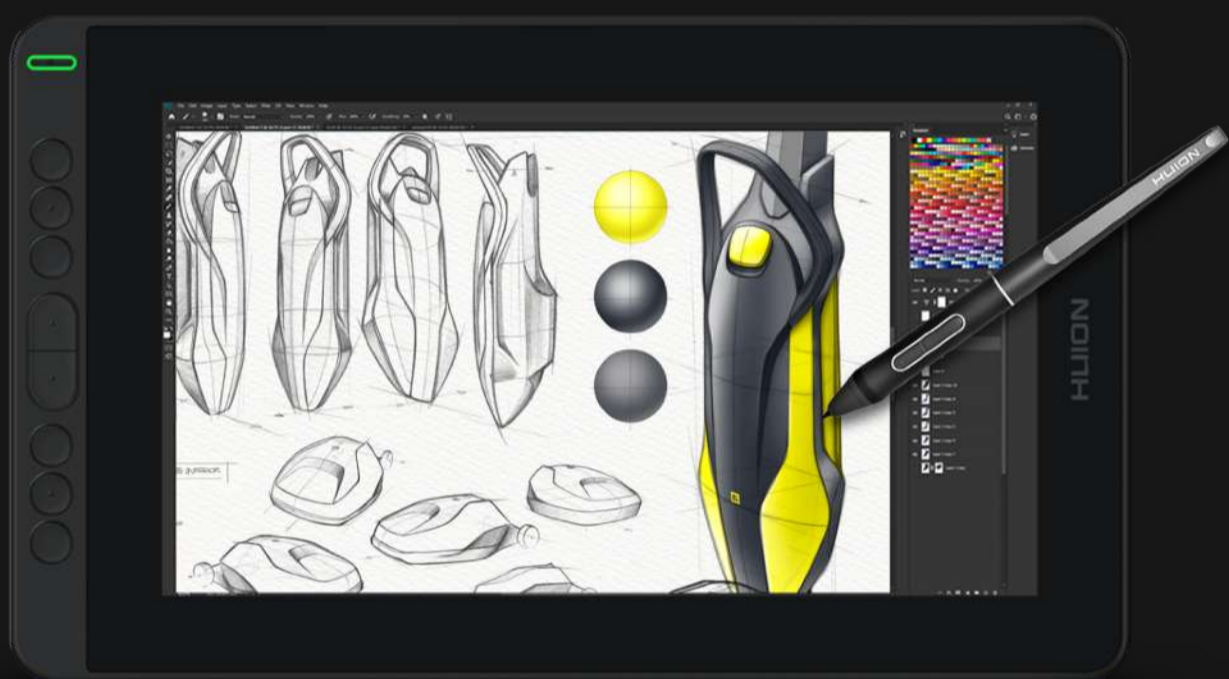
ALEJANDRO MIRANDA

PRO-Support 

Diseñador Automotriz en Faraday Future.
Especialista en Diseño y Desarrollo de
Vehículos Eléctricos y Autónomos.

Tu participación en el master incluye un Pro-Kit:

Benefíciate de nuestras alianzas con empresas como HUION.
Al inscribirte obtendrás las herramientas necesarias para convertirte en Diseñador de Producto.
El Product Design Master incluye :



PRO DISPLAY TABLET

HUION Kamvas 12

Obtén tu display de dibujo profesional para utilizar todos los programas de diseño digital. La tableta es 100% tuya.

Valor de: \$9,990 MXN **Incluido**



SKETCHBOOK & OFFICIAL SHIRT

MOLESKINE Art & Cotton Shirt

Obtén tu playera de Aidia y tu sketchbook profesional para estar realizando tus anotaciones e ideaciones durante el programa.

Incluido

Trabaja con nosotros en un proyecto profesional para uno de nuestros mejores clientes.

La experiencia y retroalimentación profesional es clave para todo diseñador de producto. Al participar en el Master, realizarás proyectos para uno de nuestros mejores clientes, así podrás incrementar tu experiencia profesional y tu valor curricular.

Esta oportunidad no la puedes perder.



Innovemos juntos

Cooler Master es la empresa líder en diseño y manufactura de equipo de computación especializada y periféricos para la industria gaming. Trabajarás un proyecto para ellos durante el Master.



Crea tu portafolio profesional

Durante el Product Design Master aprenderás a planear y ejecutar tu portafolio de manera estratégica y profesional. Podrás hacer público y difundir tu trabajo con las mejores plataformas de Diseño de Portafolio Web.



01

Formato Digital

Al terminar el programa tendrás tu Portafolio y CV en distintos formatos digitales.

02

Formato Físico

Aprenderás a realizar tu Book, un portafolio de proyectos impreso para oportunidades presenciales como eventos, y exposiciones.

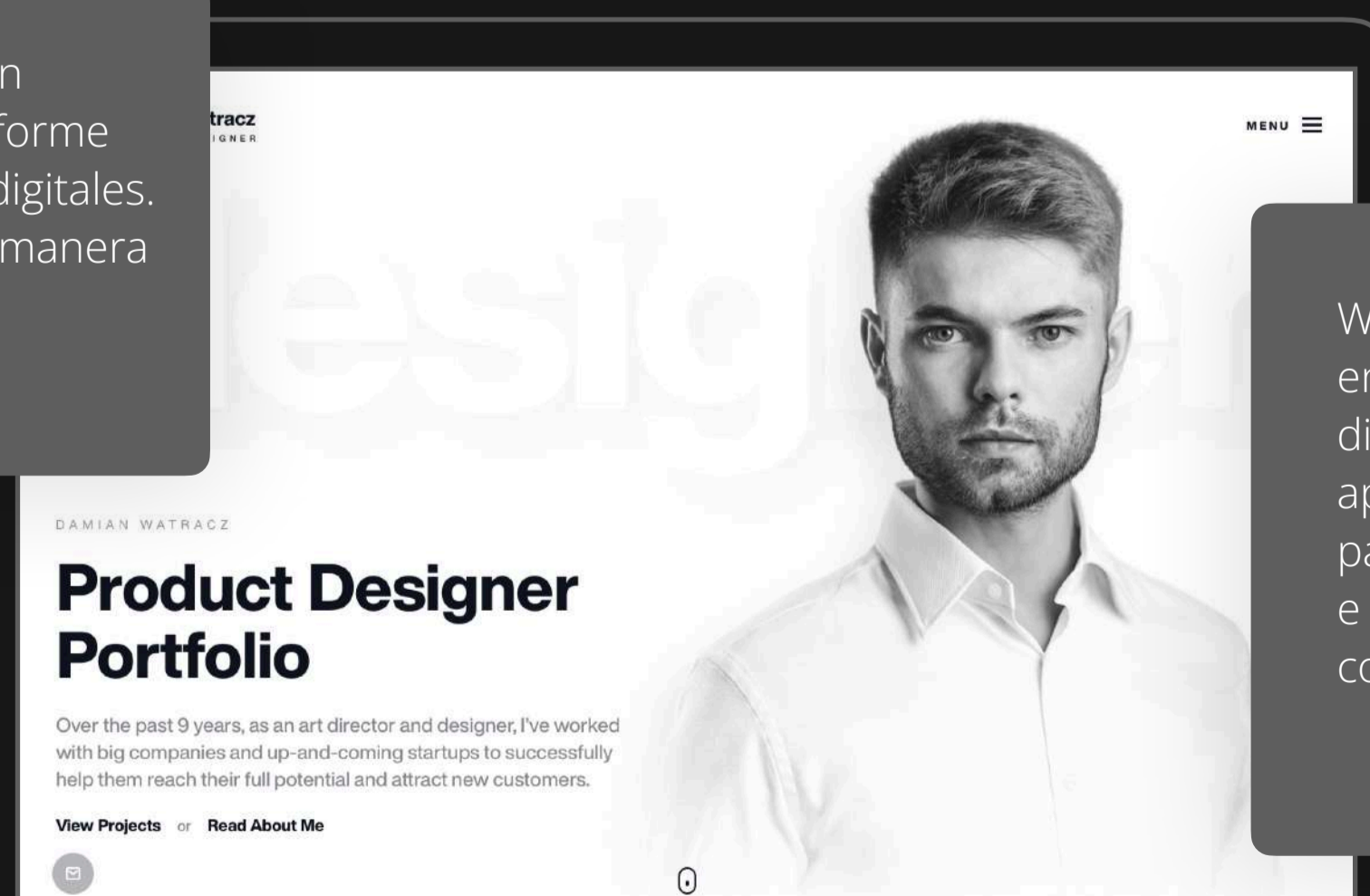
03

Formato Web

Aprenderás a realizar tu portafolio web en Webflow, la mejor plataforma de diseño web enfocada al diseño.

Webflow

Los portafolios han evolucionado conforme las herramientas digitales. Aprende la mejor manera de presentar tus proyectos.



Webflow es un software en línea especializado en diseño WEB CMS, aprenderás a dominarlo para presentar tu trabajo e identidad personal como diseñador.

02

Programa Académico y Horarios

PRODUCT DESIGN

Practicarás varias metodologías de diseño como el Human Centered Design, Systems Thinking, y técnicas de investigación e interpretación. Desarrollarás procesos de ideación y te enfrentarás a múltiples prácticas de diseño conceptual partiendo de retos de diseño. Con bases, fundamentos teóricos y prácticos podrás diseñar productos, sistemas y servicios.

Bloque 1

- ¿Qué es el diseño?
- Diferencia entre el diseño y otras disciplinas
- Tipos de Diseño y Especialidades
- El Diseño como proceso de Pre-producción
- Proceso General del Diseño
- Práctica Básica. Function-Form-Value
- Lecture: El diseño resuelve
- Briefs
- Counter-Brief.

Bloque 2

- Producto resuelve factores humanos
- Intro al Human Centered Design
- Casos de Estudio: Errores y fracasos
- Escala (Función, Beneficio, Valor)
- Insights
- Intro a User Research
- Investigación Cuantitativa
- Investigación Cualitativa
- ¿Cómo investigan las empresas?
- Investigación de bajo presupuesto
- Métodos de registro y Mapeo de información
- Empathy Maps
- Customer Journey Map
- Value Maps
- Brainstorming & Cross Pollination

Bloque 3

- Diseño Ground Up
- Clustering & Themes
- Insight Statements
- Systems Thinking
- ¿How Might We?
- Introducción al Concept Design
- Procesos de Ideación
- Productos Análogos
- Value Benchmarking
- Brand Values
- Product Design Statement
- Value Hierarchy Plan
- Brand Style Constraints
- Inspiración Cualitativa
- Inspiración Estilística
- Ideación de Lenguaje y Carácter
- Siluetaje
- Boarding
- Workshop 1

Bloque 4

- Intro a Systems Design
- ¿Qué es un ecosistema de productos?
- ¿Qué es un servicio?
- Experience Mapping
- Teoría Expectativa y Desilusión
- Underpromise - Overdeliver
- Mapas de Flujo y Experiencia
- Diseño de Productos con IOT
- UX
- UI
- Service Design
- Storytelling

Bloque 5, 6, 7

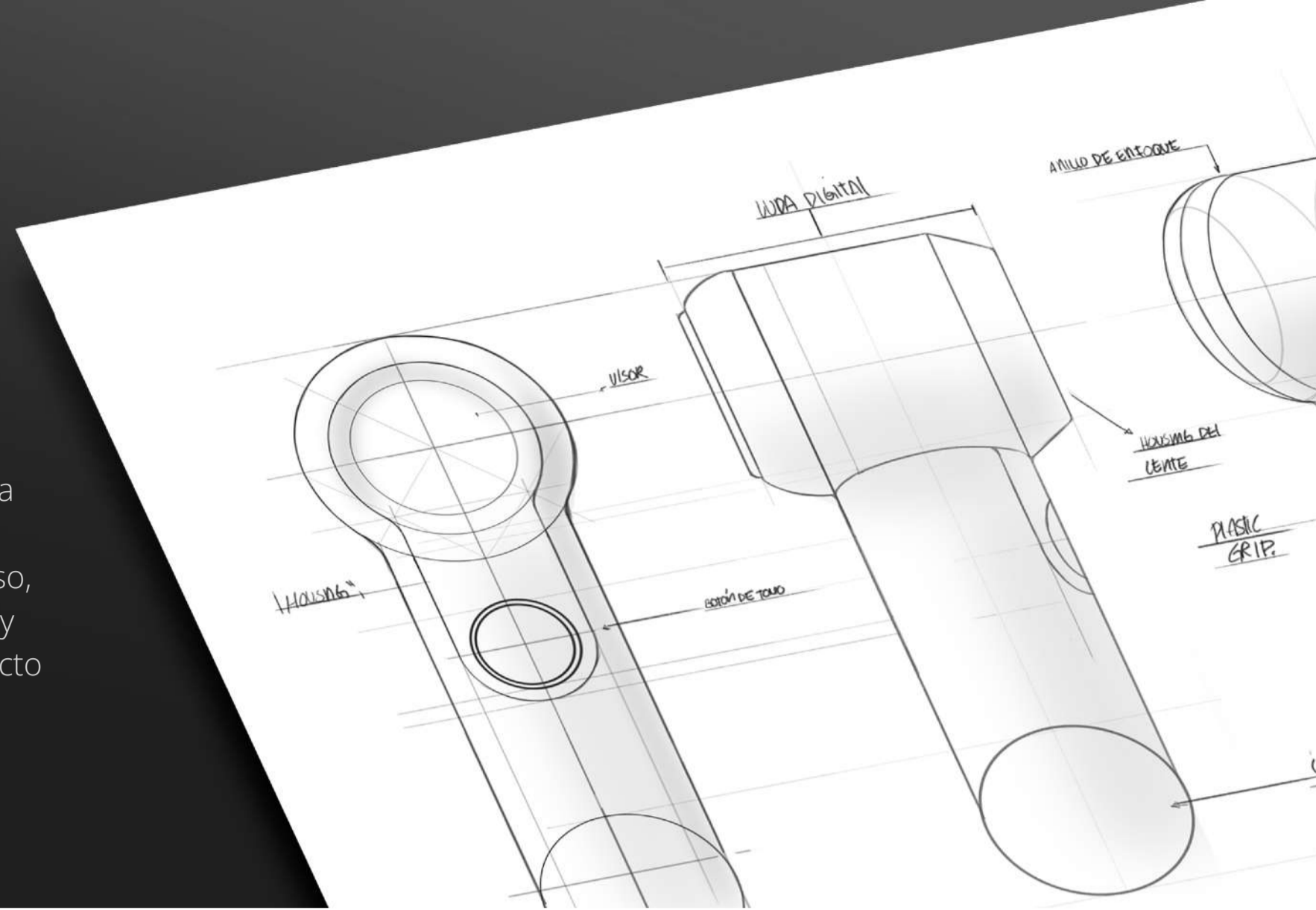
- Workshops Aplicados a Proyectos

Materiales a usar:

- Computadora
- Aplicaciones "Office"
- Adobe Photoshop
- Tableta digital
- Material de dibujo (papel bond, plumas bic, lápiz prismacolor)

PRODUCT COMPOSING

Dominarás los principios formales e intenciones funcionales para la composición de un producto. Sabrás aproximarte a la adecuación ergonómica de un producto en diversos niveles de interacción y uso, para ello también analizarás de manera crítica diversos productos y herramientas. Serás capaz de componer acertadamente un producto y sus elementos funcionales.



Bloque 1

- Introducción a la Composición
- Gramática Visual
- Fundamentos del Diseño 2D
- Relaciones Formales
- Principios de Composición
- Elementos conceptuales
- Elementos visuales
- Elementos de relación
- Interrelación de formas
- Gestalt
- Práctica. Composición planar de producto

Bloque 2

- Bauhaus
- Wabi - sabi
- Biomimesis
- Minimalismo
- Caracterización y Estilística
- Práctica. Diseño de Producto Minimalista
- Práctica. Diseño de Producto Expresivo (estilística)
- Práctica. Diseño de ecosistema de productos (línea de productos)

Bloque 3

- Ergonomía
- Antropometría
- Biomecánica
- Psicofisiología
- Psicología
- Percentiles
- Función y Usabilidad
- Principios de composición 3D
- Composición de Espacios
- Composición de Objetos
- Jerarquización Visual
- Flujos de usabilidad
- Tolerancias
- Housing
- Uso de Color
- Práctica semántica

Materiales a usar:

- Computadora
- Aplicaciones "Office"
- Adobe Photoshop
- Tableta digital
- Material de dibujo (papel bond, plumas bic, lápiz prismacolor)

INDUSTRY OF DESIGN

Conocerás el mercado, su evolución, y la posición de un diseñador dentro del mundo industrial. Descifrarás las intenciones y estrategias detrás de los productos y servicios, y detectarás los factores detonantes del consumo. Así mismo, comprenderás las estructuras financieras y los modelos de negocio detrás de las empresas, y su influencia en la definición de productos rentables y su monetización.

Bloque 1

- ¿Qué es Industria?
- Economía y Consumo
- Ciclo de vida del producto
- Tipos de Industrias
- Evolución de la Industria
- 1era Revolución Industrial
- 1era Guerra Mundial
- 2da Guerra Mundial
- 2da Revolución Industrial
- Capitalismo
- Globalización Comercial
- Consumismo
- Teoría de 4th Turnings
- Proteccionismo económico

Bloque 2

- Triada Industrial
- Productos / Servicios
- Niveles Socioeconómicos
- Necesidades (Teorías de Maslow)
- Factores de Función y Beneficio
- Qué es Branding
- Unique Selling Proposition
- Identidad Visual
- Logotipo
- Arquetipos de Marcas
- Benchmarking
- Marketing y Publicidad
- Social Networks
- Teoría de Medios

Bloque 3

- Tecnologías
- Innovación
- Tipos de Innovación
- Micro - innovación
- 3ra Revolución Industrial
- 4ta Revolución Industrial
- Muerte del intermediario
- Telecomunicaciones
- Digitalización
- Internet of Things
- Manufactura Mundial

Bloque 4

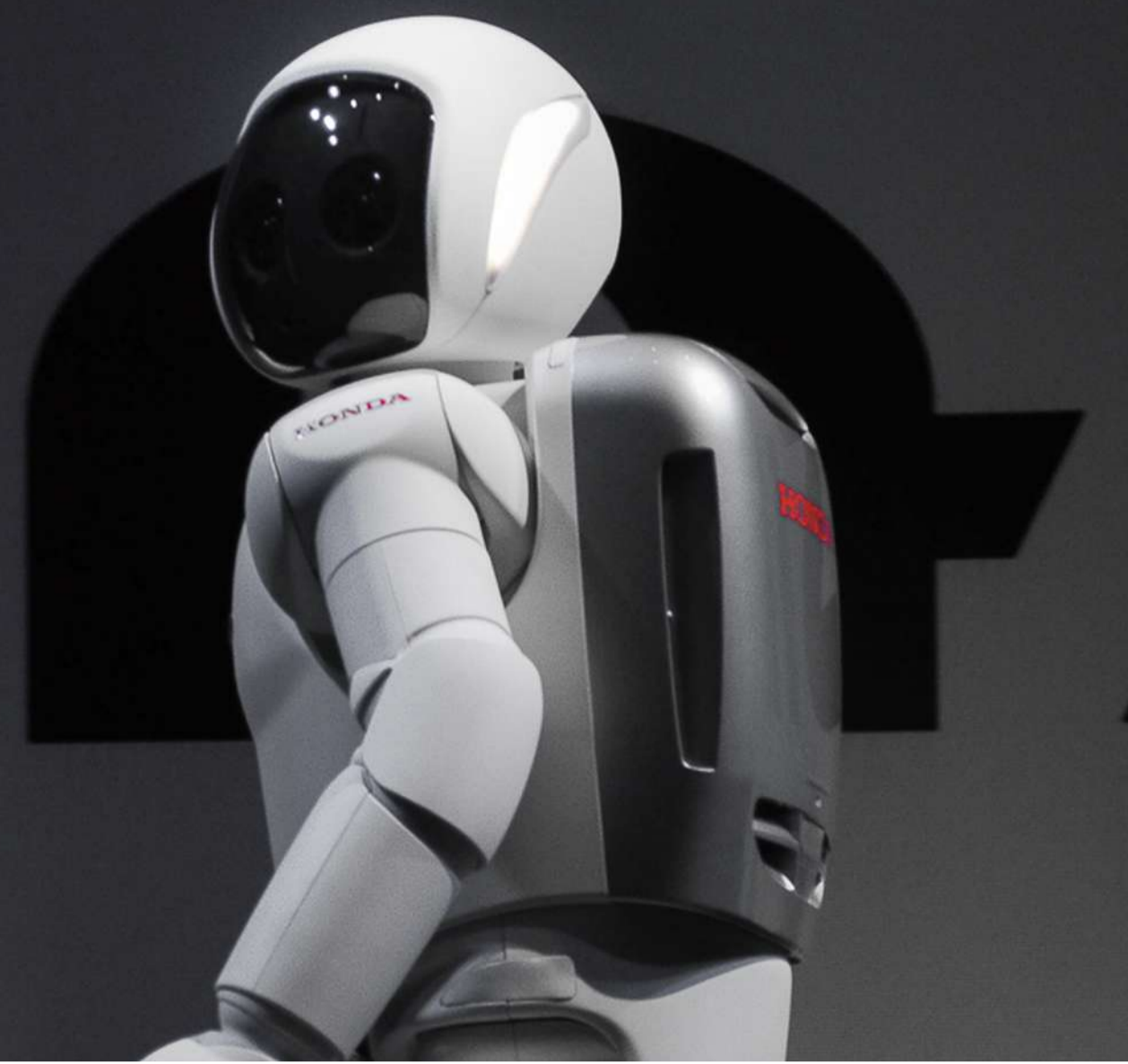
- Creative Project Management
- Planificación de Proyectos
- CPM (Gestión de Ruta crítica)
- Método Waterfall
- Método Scrum
- Método Kanban
- Scrumban
- Adaptive Project Frameworks
- Six Sigma
- Cultura y Gestión Creativa

Materiales a usar:

- Computadora
- Aplicaciones "Office"
- Material de dibujo (papel bond, plumas bic, lápiz prismacolor)

TECHNOLOGY & INNOVATION

En la actualidad se vive una carrera tecnológica en todo el mundo para ofrecer los mejores productos y servicios al mercado. Los diseñadores de producto deben conocer y estar al tanto de los avances y recursos tecnológicos actuales que se enfilan para el futuro. En esta materia se entenderá la evolución de la tecnología, el presente tecnológico y sus perspectivas hacia el futuro.



Bloque 1

- Tecnología
- Historia de la Evolución Tecnológica
- 1ra Revolución Industrial
- 2ta Revolución Industrial
- Instrumentos de Producción en Masa
- Maquinado
- Historia de Transportes Terrestres
- Historia de Transportes Marítimos
- Historia de Transportes Aéreos
- Historia de las Telecomunicaciones

Bloque 2

- Tecnologías
- Innovación
- Tipos de Innovación
- Micro - innovación
- Muerte del intermediario
- Telecomunicaciones
- Digitalización
- Internet of Things
- Manufactura Mundial

Bloque 3

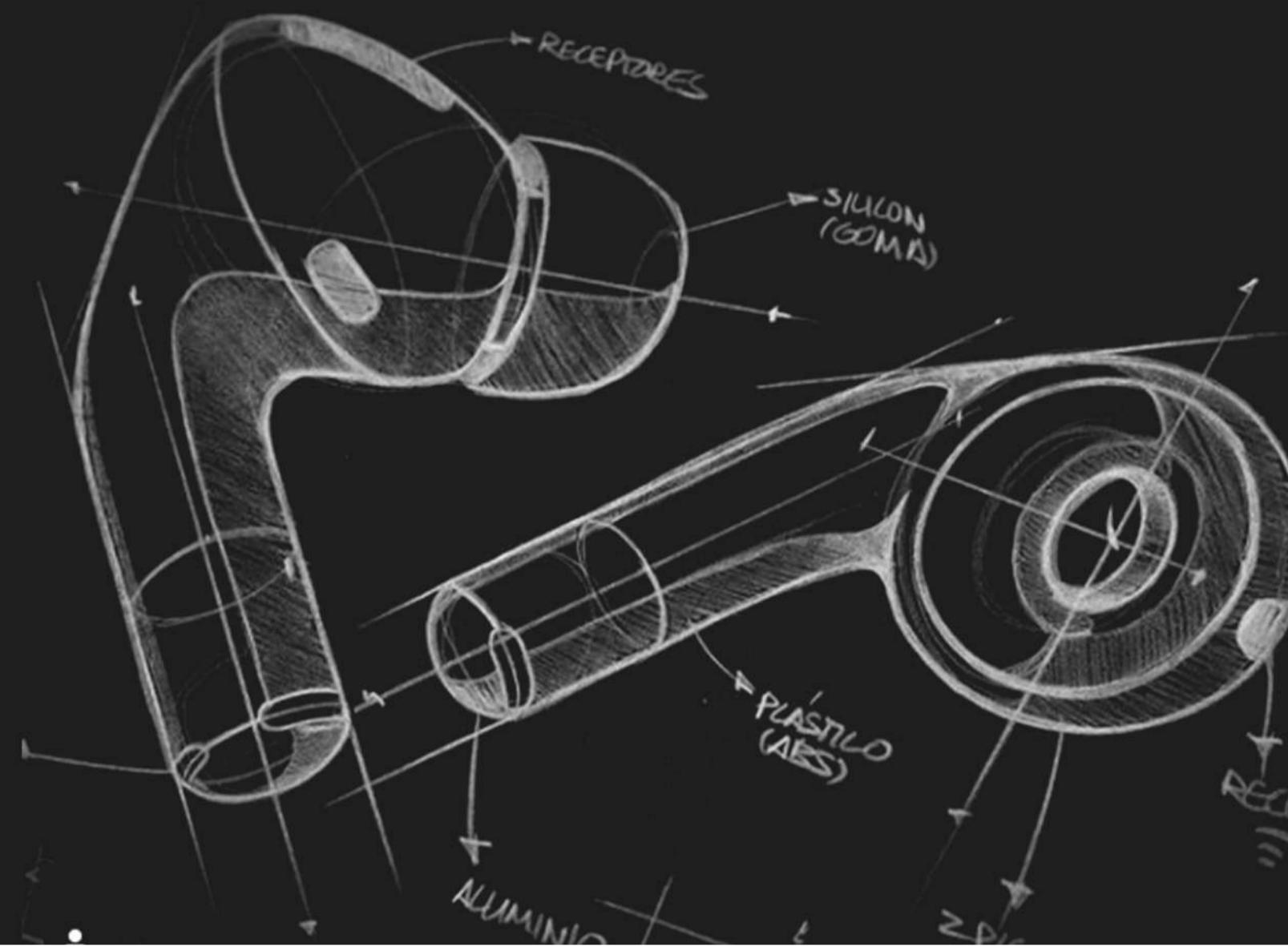
- Revolución tecnológica | Apple Inc.
- Revolución tecnológica | Microsoft
- Revolución tecnológica | Tesla
- Revolución tecnológica | Amazon
- Revolución tecnológica | China
- Revolución tecnológica | Bitcoin
- Revolución tecnológica | Inteligencia Artificial
- Revolución tecnológica | Gaming

Materiales a usar:

- Computadora
- Aplicaciones "Office"
- Material de dibujo (papel bond, plumas bic, lápiz prismacolor)

PRODUCT SKETCHING

Desarrollarás claridad en la comunicación y desarrollo de ideas a través del bocetaje. Dominarás la construcción geométrica y los diversos elementos que se involucran en un sketch. Te aproximarás al bocetaje a su verdadera intención de exploración e ideación mediante varios ejercicios y prácticas que solidificarán las bases de un sketch funcional y realmente ventajoso.



Bloque 1

- ¿Qué es el sketch y cuál es su función?
- Diferencia entre el sketch y el dibujo tradicional o artístico
- Tipos de sketch
- ¿Qué es el estilo en el sketch?
- Referencias y Prácticas
- Práctica Básica. Representar | Describir
- Entendimiento de la Geometría y el Espacio
- Planos y Volúmenes
- Tipos de Superficie
- Trazos, Movimientos y Calidad de línea
- Ortogonales e Isométrico
- Volúmenes Simples
- Composición Formal de Productos 1 (Elementos)
- Envoltentes
- Volúmenes Compuestos
- Práctica Básica. Primeros Objetos

Bloque 2

- Composición Formal de Productos 2 (Detalles)
- Líneas de Sección
- Redondeos o Fillets (simples y compuestos)
- Cortes o Chaflanes (simples y compuestos)
- Despieces
- Tipos de Línea
- Práctica Básica. Hard Surface Products 1
- Elipses
- Rotación de Planos y Volúmenes
- Transiciones o Lofts
- Construcción por medio de Vistas
- Práctica Avanzada. Hard Surface Products 2
- Details Matter

Bloque 3

- Perspectiva
- Perspectiva 2 Puntos de Fuga
- Tipos de Perspectivas (1-5 Fugas)
- Proyección de Sombra Artificial
- Proyección de Sombra Natural
- Técnicas de Asurado
- Construcción Geométrica Avanzada por medio de Vistas
- Práctica Avanzada. Hard Surface Products 3
- Composición Formal de Productos 3 (Superficies)
- Superficies Orgánicas
- Speedforms
- Práctica Avanzada. Organic Products

Bloque 4

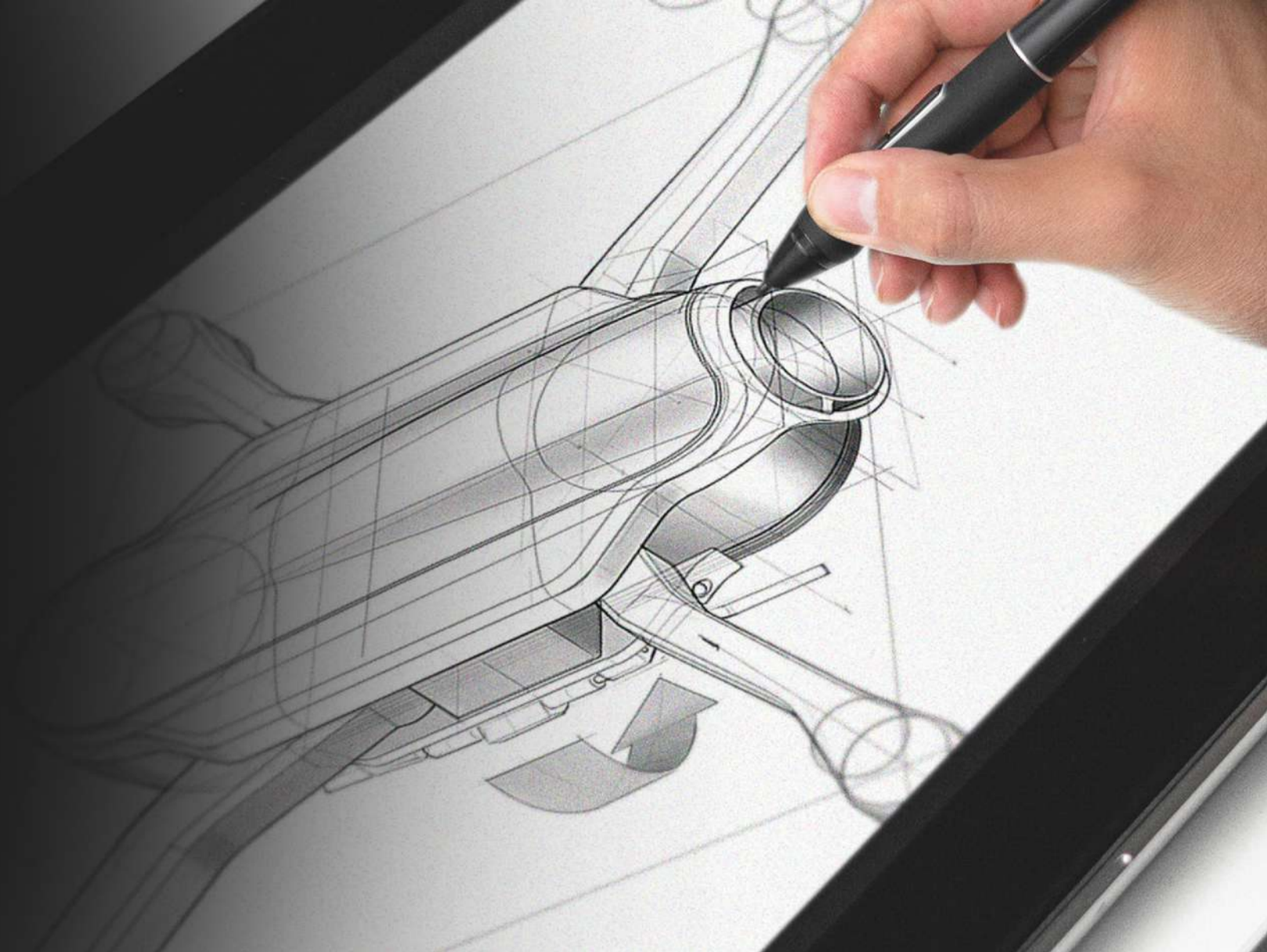
- El Sketch en la Ideación de un Producto.
- Doodles.
- ¿Cómo utilizamos el sketch en el desarrollo funcional de un producto?
- Sketch de Presentación
- El sketch en las diferentes áreas del Diseño.
- Figura Humana
- Relación Usuario-Producto
- Práctica Avanzada. Sketch de Producto
- Render con marcadores y técnica mixta
- Design Refinement Sketch
- Styling Sketch

Materiales a usar:

- Hojas doble carta
- Plumaz BIC punto medio
- Lápiz Prismacolor tonalidades oscuras (Negro / Azul / Rojo / Morado)
- Plumones de Diseño (Chartpak, Copic, Prismacolor)

DIGITAL SKETCHING

Aprenderás a bocetar en Adobe Photoshop utilizando una tableta digital, y adaptarás el proceso de sketching digital a tu proceso de ideación. Realizarás varias prácticas con las que desarrollarás tu habilidad para bocetar cualquier tipo de producto con gran precisión y detalle.



Bloque 1

- ¿Qué es digital sketch?
- ¿Sketch digital o sketch análogo?
- Tableta digital. ¿Qué es y cómo se utiliza?
- Introducción a Adobe Photoshop
- Herramientas para el sketch digital
- Trazos, movimientos y calidad de línea en tableta digital
- Volúmenes simples y compuestos con trazo libre
- Volúmenes simples y compuestos con herramientas de apoyo y trazo mixto
- Perspectiva
- Grids y guías de apoyo
- Corrección de sketches análogos
- Vistas Ortogonales
- Construcción por medio de vistas
- Details Matter
- Práctica Básica. Primeros Productos

Bloque 2

- Introducción al Structure Sketch
- Organización de Capas y Vistas
- Proyección de Planos
- Construcción Geométrica Avanzada
- Digital Sketch Cleaning
- Práctica Avanzada. Product Sketching
- Despiece y Desarrollo de Partes
- Práctica Avanzada. Dominando el Structure Sketch
- Del Sketch al Modelo 3D
- Siluetas
- Apoyo de Figuras 3D
- Adaptación de Productos y Formas a Figura Humana
- Design Refinement Sketch
- Composición de Lámina
- Práctica Avanzada. Lámina de Producto

Materiales a usar:

- Computadora
- Adobe Photoshop
- Tableta digital
- Material de dibujo (papel bond, plumas bic, lápiz prismacolor)

PRODUCT ILLUSTRATION

Representarás cualquier producto en Adobe Photoshop, de manera realista y ágil utilizando las técnicas de ilustración digital de producto. Conocerás las bases sobre el funcionamiento de la luz, su incidencia en los objetos y la percepción de su forma. Dominarás la representación de materiales y aprenderás a contextualizar con entornos y otros objetos o figuras humanas.

Bloque 1

- Ilustración Digital
- La ilustración digital en el proceso de diseño
- Metodología de Ilustración Digital
- Percepción de Forma y Volumen
- Interfaz de Photoshop
- Brushes de trazo y sombreado
- Renderizado Básico
- Teoría de Iluminación y Cálculo
- Renderizado de Volúmenes Básicos
- Formas combinadas
- Fillets & Chamfers
- Línea de Terminación (terminator)
- Highlights - Midtones - Shadows
- Práctica. Renderizado Básico de Productos

Bloque 2

- Renderizado Avanzado
- Fenómenos Lumínicos Avanzados
- Oclusión de Ambiente
- Luz reflejada
- Cutouts
- Renderizado de volúmenes curvos
- Práctica. Renderizado Avanzado de Productos
- Cálculo de productos ensamblados
- Renderizado Rápido
- Valores de Gris
- Modalidades de Capa
- Colorizado
- Texturizado
- Creación de Materiales

Bloque 3

- Ilustración de materiales plásticos
- Ilustración de materiales metálicos
- Ilustración de materiales naturales
- Ilustración de vidrios y cristales
- Ilustración Descriptiva (storytelling)
- Ilustración de Ambientes
- Ilustración de Sombras Conjuntas
- Efectos especiales (Glare, Grain, Blur)
- Entornos Básicos
- Entornos Avanzados
- Composición Descriptiva
- Composición Expresiva
- Composición Contextual
- Narrativa Visual aplicada a producto.
- Photo-bashing

Materiales a usar:

- Computadora
- Adobe Photoshop
- Adobe Lightroom
- Tableta digital

PRODUCT 3D MODELING

Aprenderás a generar modelos tridimensionales de productos con formas básicas y complejas, con alta precisión y detalle. Comprenderás cómo se componen internamente los productos y modelarás productos completos trabajando con componentes y ensamblajes.



Bloque 1

- Rol del 3D en Product Design
- Transición de sketch a 3D y similitudes
- Proceso general del Modelado de producto
- 3D Modeling paramétrico
- Operaciones 3D de diseño
- Prácticas para el dominio del 3D
- Interfaz de programas 3D y Fusion360
- Dibujo 2D básico
- Generación volumétrica básica
- Edición volumétrica básica
- Repetición volumétrica y operacional
- Principios para generación de curvaturas
- Dibujo 2D de curvaturas
- Generación volumétrica de curvaturas
- Herramientas de corte y división
- Diseño y manejo de componentes
- Identificación geométrica operacional
- Estudios de modelado de producto básico

Bloque 2

- Dibujo 2D avanzado
- Inspección y manipulación de curvatura
- Generación volumétrica de superficies
- Edición volumétrica de superficies
- Identificación geométrica operacional avanzada
- Casos de estudio de surfacing
- Herramientas para desarrollo de surfacing
- Técnicas de planeación para surfacing
- Control y análisis de superficies
- Conversión a piezas solidas
- Técnicas avanzadas de cut-out
- Análisis de diseño de piezas
- Diseño y modelado de elementos complementarios y detalles

Bloque 3

- Modelado de Producto Avanzado
- Técnicas de repetición avanzada en volúmenes básicos
- Técnicas de repetición avanzada en volúmenes complejos
- Ensamblaje de componentes
- Inspección de modelado y ensamblaje
- Herramientas para prototipaje
- Estrategias de modelado de producto
- Modelado en colaboración
- Modelado Final de Producto
- Dibujo técnico de producto

Materiales a usar:

- Computadora y Ratón / Mouse
- Fusion360
- Herramientas de medición: Regla, Calibrador Vernier
- Material de dibujo (papel bond, plumas bic, lápiz prismacolor)

3D RENDERING & ANIMATION

Aprenderás a generar renders y animaciones foto-realistas de producto para la representación de tus diseños y de tus propuestas, de una manera óptima y rápida. Dominarás la creación y el manejo de materiales, luces y entornos, también aprenderás a mejorar tus imágenes con post edición.



Bloque 1

- Que es y como funciona el Render 3D
- Aplicaciones del render 3D
- Tipos de composición para diseño de producto
- Manejo básico de Keyshot 3D
- Edición de materiales
- Generación de materiales
- Iluminación HDRI de Producto
- Composición de imagen
- Procesamiento de imagen
- Iluminación Local de Producto
- Texturas antiderrapantes
- Materiales lumínicos
- Materiales translucidos
- Materiales textiles
- Generación de texturas
- Efectos de cámara
- Post procesamiento de imagen

Bloque 2

- Tipos de presentación estática de producto
- Presentación descriptiva
- Presentación en despiece
- Presentación expresiva
- Presentación ambientada
- Render para esquematización, infografía e instructivos
- Post procesamiento para presentación
- Tipos de presentación animada de producto
- Herramientas de animación en Keyshot
- Procesamiento de video
- Animación básica de producto

Bloque 3

- Composición de cámara para video
- Animación descriptiva
- Animación funcional
- Animación explotada
- Animación de ensamblaje
- Animación expresiva
- Animación de interfaces
- Animación de materiales

Materiales a usar:

- Computadora y Ratón / Mouse
- Autodesk Fusion360
- Keyshot
- Adobe Photoshop
- Adobe Lightroom

PRODUCT DEVELOPMENT

Conocerás todo tipo de consideraciones y requerimientos para el desarrollo, prototipaje y mejoramiento de tu diseño. Aprenderás distintas técnicas de prototipaje y modelismo, y a diseñar para su manufactura con distintos procesos y materiales.

Bloque 1

- Procesos de Manufactura
- Budget (Cost Optimization)
- Casing
- Packaging
- Levantamientos y Distribución Espacial
- Scale Models (Low & High Fidelity)
- Scale Models Materials
- Práctica Básica. Product Scale Models
- Clay Sculpture 1
- Práctica Básica. First Sculpture
- Diseño-Ingeniería
- Archivos para Prototipado y Producción
- Technical Drawing

Bloque 2

- Color & Trim
- Texturas
- Introducción a Materiales
- Maderas
- Metales
- Plásticos
- Fabrics
- 3D Printing
- Prototyping 1
- Práctica Básica. Rough Prototype
- Clay Sculpture 2
- Práctica Avanzada. High Fidelity Sculpture

Bloque 3

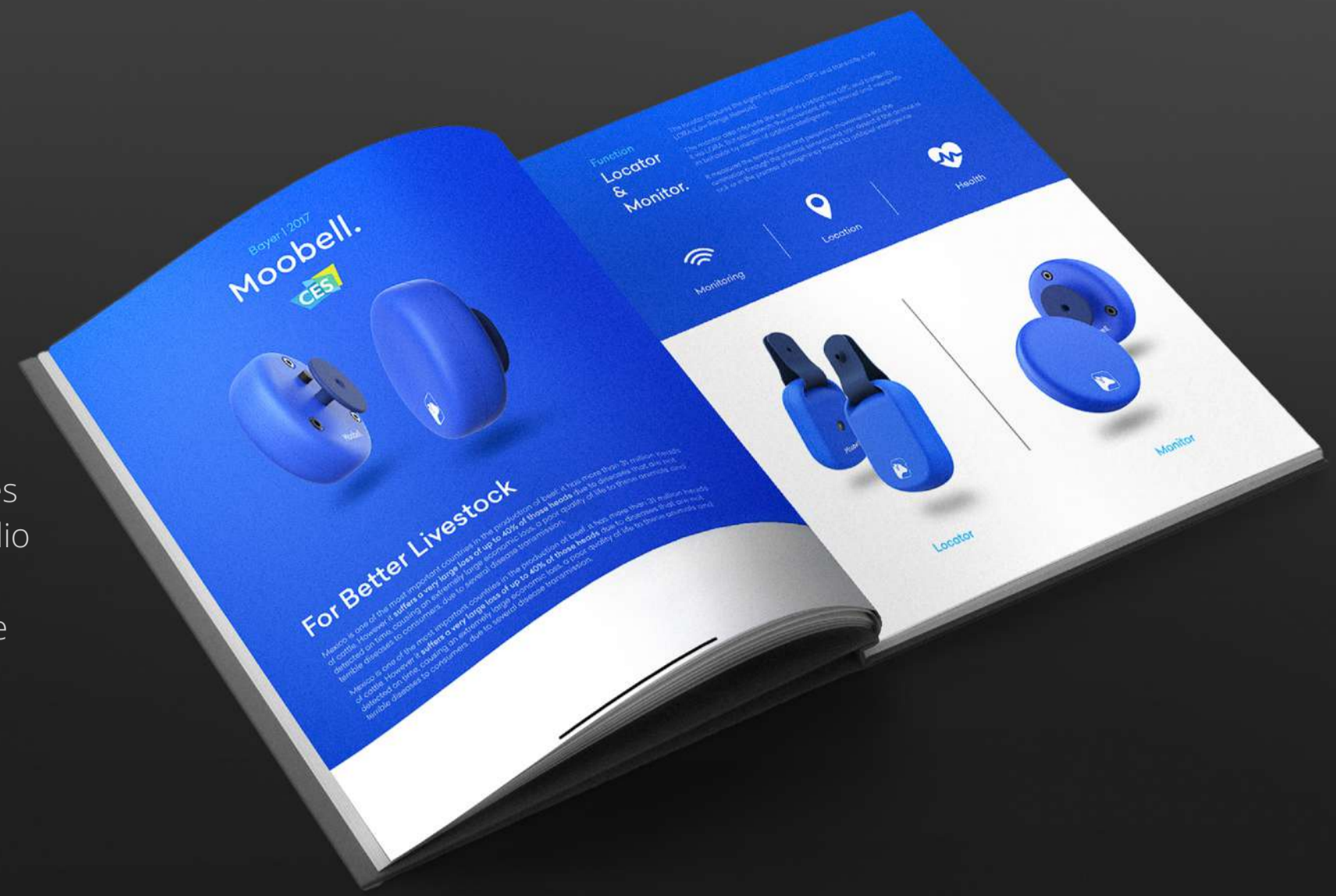
- Prototyping 2
- Acabados
- Práctica Básica. High Fidelity Prototype
- Redesign Process
- Product Performance
- Safety & Security Requirements
- Quality Control
- ¿Eco-friendly?
- Sustainability
- Innovative Technologies in Manufacturing

Materiales a usar:

- Computadora
- Autodesk Fusion360
- Adobe Photoshop
- Material de dibujo (papel bond, plumas bic, lápiz prismacolor)
- Herramientas de medición y materiales de prototipaje

PORTFOLIO DESIGN

Conocerás la situación laboral y las oportunidades a las que puedes aspirar como diseñador, lo cual será la base para armar tu portafolio en formato digital e impreso. También aprenderás a diseñar tu portafolio web en Webflow. Terminarás con estrategias para que te puedas emplear en algún puesto nacional o internacional.



Bloque 1

- ¿Qué es un portafolio?
- Situación laboral del Diseño en Mexico
- Situación laboral del Diseño Global
- Tipos de Portafolio (Digital/Impreso)
- Estrategias Laborales y de Crecimiento Profesional
- Redacción profesional para CV
- Portafolio para Full Time Job
- Portafolio para Freelance Job
- Composición y Diseño Editorial
- Formatos de Portafolio

Bloque 2

- Portafolio Digital
- Linked In | Behance | Artstation, etc
- Personal Branding
- Portafolio WEB
- Principios de Diseño Web
- Webflow vs Wordpress vs WIX
- Web Design
- Webflow
- Demo Reel
- Dynamic Content CMS
- Blog

Bloque 3

- Book Design
- Book Review
- Estrategias de Impresión
- Entrevistas Laborales
- Trámites laborales Nacionales
- Trámites laborales en el Extranjero
- Contrataciones.
- Project Funding

Materiales a usar:

- Computadora
- Aplicaciones "Office"
- Adobe Photoshop
- Tableta digital
- Webflow

BUSINESS FOR DESIGN

Es importante conocer a detalle las implicaciones financieras y comerciales del diseño industrial y de las corporaciones. Todo lo que diseñamos debe adquirirse o comprarse. En esta materia el estudiante aprenderá a dar valor a su trabajo para saber cotizarlo y negociar distintos tipos de proyectos en modalidad freelance, o como estudio propio de diseño. Se imparten bases sobre presupuestos y gestión financiera de proyectos individuales y colaborativos.



Bloque 1

- Business & Corporation
- Business Model Types
- Model Business Generation
- Supply Chain
- Monetización
- Flujo Efectivo
- Inversiones y Negociación
- Presentaciones Financieras
- Capital privado
- FinTech

Bloque 2

- Cotizaciones de Proyecto
- Tipos de Proyectos
- Plan Financiero de Proyecto
- Tipos de Contratación
- Modelo Freelance
- Modelo Design Studio
- Contratos de Compromiso
- Non Disclosure Agreement
- Negociación de proyectos.
- Tipos de Cliente
- Comunicación con Cliente
- Monitoreo y seguimiento con Clientes
- SAT Impuestos

Materiales a usar:

- Computadora
- Aplicaciones "Office"
- Calculadora

Programa General

01 mes / 4 semanas

- Product Design 1
- Product Sketching 1
- Industry 1
- Design Theory

02 mes / 4 semanas

- Product Design 2
- Product Sketching 2
- Industry 2
- Product Composing 1

03 mes / 4 semanas

- Product Design 3
- Product Sketching 3
- Product Illustration 1
- Product Composing 2

04 mes / 2 semanas

- Product Sketching 4
- Product Illustration 2
- Product Composing 3

05 mes / 4 semanas

- Digital Sketching
- Product Illustration 3
- Product Composing 4
- Product Sketching 5

06 mes / 4 semanas

- Product Design 4
- 3D Modeling 1
- Industry 3
- Product Illustration 4

07 mes / 4 semanas

- 3D Modeling 2
- Tech & Innovation 1
- Product Development 1
- Product Illustration 5

08 mes / 4 semanas

- 3D Modeling 3
- 3D Rendering 1
- Product Development 2
- Tech & Innovation 2

09 mes / 4 semanas

- 3D Rendering 2
- Portfolio Design 1
- Master Project
- Business for Design

10 mes / 2 semanas

- 3D Rendering 3
- Portfolio Design 2
- Master Project

11 mes / 4 semanas

- Master Project
- Portfolio Design 3

12 mes / 2 semanas

- Master Project
- Book Presentation

Horario Semanal

Horas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
18:00pm - 19:00pm	Clase A	Clase C	Día Libre	Clase A	Clase C
19:00pm - 20:00pm	Clase A	Clase C		Clase A	Clase C
15 Minutos	Descanso			Descanso	
20:15pm - 21:15pm	Clase B	Clase D		Clase B	Clase D
21:15pm - 22:15pm	Clase B	Clase D		Clase B	Clase D

03

Herramientas y Materiales

Herramientas y programas que necesitarás

Durante el Product Design Master requerirás traer las siguientes herramientas:

Laptop

Necesitarás tu Laptop para las sesiones digitales. Revisa los requerimientos mínimos en la siguiente página.



Disco Duro

Para respaldar todos los documentos del Master deberás contar con un disco duro mínimo de 500GB.



Mouse | Ratón

Necesitarás un ratón para usar tu laptop, no usarlo puede causar daños a la larga.



Material de Dibujo

6 Lápices Prismacolor NEGRO
5 Plumas Bic (punto fino)
Hojas Bond Doble Carta



Libreta ó Cuaderno

Libreta o Cuaderno para apuntar notas de las sesiones.



Keyshot (software)

En el 8vo mes necesitarás instalar Keyshot, te recomendamos adquirir tu licencia de estudiante.



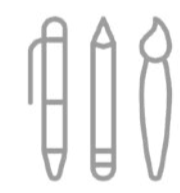
Material de Medición

1 regla de 30cm (Metálica)
1 Vernier (Cualquier marca)



Extras

Si se llega a requerir material adicional, te informaremos con tiempo y flexibilidad.



Incluido en nuestras instalaciones:



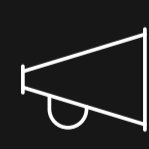
WiFi banda ancha



Herramientas para Dibujo



Pantalla 4K para Presentaciones



Sonido de Calidad



Plumones para Ilustración



Instalaciones Sanitarias



Coffee Break Station



Herramientas para Prototipos



Equipo de producción de Fotografía y Video



Impresora Profesional



Proyector y Pantalla

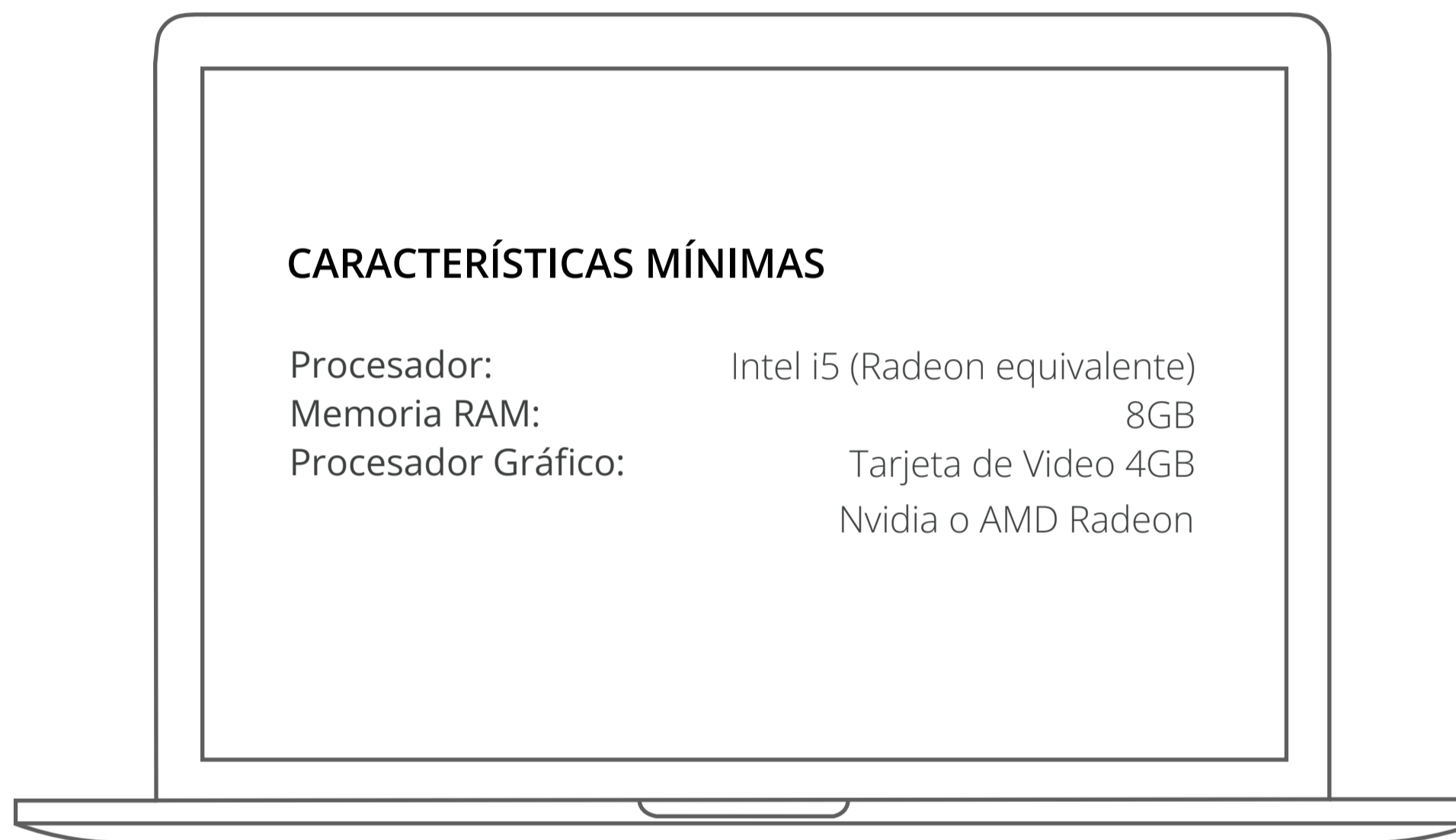


Botiquín Primeros Auxilios

Tu laptop debe cumplir con los siguientes requerimientos mínimos:

Algunos de los programas de diseño que se utilizarán en el Product Design Master requieren una capacidad de procesamiento decente.

Los requerimientos que debe tener tu computadora como mínimo son los siguientes:



¿Tu Laptop no cumple con las características mínimas?

Si tu computadora no cumple con las características mínimas deberás considerar adquirir un equipo nuevo o usado que cumpla con la capacidad de procesamiento que requieren los programas de diseño.

Las sesiones digitales inician el 3er mes, por lo que puedes participar en los primeros 2 meses del Master sin contar con el equipo. Pero al iniciar el 3er Mes del Master deberás contar con el equipo adecuado.

El equipo para diseño suele tener costos elevados, sin embargo es la herramienta principal para que el diseñador pueda resolver retos de gama profesional.

04

Costos y Modos de Pago

Mensualidades

AIDIA es bien reconocido por ofrecer los precios más accesibles posibles sin comprometer la calidad y el profesionalismo de nuestros programas académicos.

NO HAY COSTO POR INSCRIPCIÓN.

El master tiene un costo mensual de:

\$10,000 MXN + IVA

El costo total del Master es de \$120,000 MXN + IVA y es el monto total por pagar al ingresar, pero damos la facilidad de pagarlo por mensualidades para que no sea un gasto fuerte para nuestros participantes.

LA TABLETA VA POR NUESTRA CUENTA.

Opciones de Pago

Los pagos se realizan por Transferencia Electrónica los primeros 10 días de cada mes. Además de la opción de pago mes con mes, puedes adelantar tu mensualidad de la siguiente manera:

Pago Trimestral

\$40,000 MXN + IVA

Pago Semestral

\$60,000 MXN + IVA

05

Proceso de Admisión

Proceso de Admisión

Al ser un grupo reducido de máximo 15 participantes, seleccionamos a los candidatos que presenten una mejor iniciativa y compromiso para formar parte del Master. Por ello llegamos a cabo el siguiente proceso de admisión.



1. Debes realizar una carta de admisión donde nos platicarás de ti, tu visión y tus objetivos como diseñador.



2. Envía tu carta de admisión a nuestro correo oficial: workshops@aidia.com.mx



3. Agendaremos una entrevista/plática por videollamada.



4. AIDIA realiza un evaluación interna de los candidatos para su selección.



5. Te confirmaremos sobre tu admisión. Se realiza documentación para finalizar tu Admisión.



6. Bienvenido a AIDIA.

02 — CARTA DE ADMISIÓN

Tu Carta de Admisión tiene el objetivo de conocer más de ti y tu pasión por el diseño. No es necesario ser tan formal en la carta, queremos conocer a la persona detrás del diseñador.

Descarga el formato de la carta aquí: www.aidia.com.mx/carta-de-admision

05 — DOCUMENTACIÓN

Una vez te confirmemos que has sido aceptado para participar en el Master, te enviaremos a tu domicilio algunos documentos formales para firmar. Una vez obtengamos la documentación firmada y el primer pago del primer mes, quedarás oficialmente inscrito al AIDIA PRODUCT DESIGN MASTER.

**Let's build your future
together**

55-40-94-26-95

LADERA CENTER, José María
Gutiérrez 45, 6ta Sección de Lomas
Verdes, Naucalpan, Edo. Mex.

workshops@aidia.com.mx