

OFERTA PÚBLICA-TRABAJO FIN DE GRADO
INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTOS
CURSO 2025-2026

Nº	TITULO	TUTOR	RESUMEN
1	DISEÑO DE INSTALACIÓN LÚDICA PARA USO DIDÁCTICO	Puyuelo Cazorla, Marina	DISEÑO DE INSTALACIÓN LÚDICA PARA USO DIDÁCTICO
2	DISEÑO DE SOPORTES Y RECURSOS DE HANDLING EN LOS TRANSPORTES	Puyuelo Cazorla, Marina	Estudio y diseño de soluciones de soportes para la seguridad en el acceso y sujeción en transportes o espacios móviles (vehículos, aviones, trenes...) como elementos independientes o integrados en la carcasa del habitáculo, puerta, etc.
3	DISEÑO DE INSTALACIÓN LÚDICO RECREATIVAS PARA ADULTOS: PARQUES SALUDABLES	Puyuelo Cazorla, Marina	Se plantea el diseño de productos destinados a ejercitar la actividad física de las personas mayores con el fin de mejorar los equipamientos disponibles y la calidad de vida.
4	DISEÑO DE ACCESORIOS PARA EL CONFORT DEL PASAJERO	Puyuelo Cazorla, Marina	Diseño productos destinados al interior de transportes: sistemas de sujeción, reposabrazos, maleteros, asientos, información, etc.
5	DISEÑO DE EQUIPAMIENTO Y MOBILIARIO PARA ESPACIOS COLECTIVOS: OFICINAS	Puyuelo Cazorla, Marina	Este trabajo puede adaptarse a las bases del Concurso Design Office
6	DISEÑO DE PRODUCTOS PARA LAS SMART CITIES	Puyuelo Cazorla, Marina	El diseño para las Smart Cities recoge múltiples aplicaciones y elementos de uso público con distinta función y uso de tecnologías. El proyecto propone seleccionar un ámbito concreto de actuación sobre el que llevar a cabo el proyecto de diseño. Cualquier elemento de mobiliario urbano, sistema de señalética para el entorno, integración de tecnologías y sensores en productos que optimicen el consumo material o energético, pueden ser objeto de proyecto.
7	Diseño de un producto basado en la proyección de emociones	Lozano Palacio, Inés	Se trabajará sobre el diseño de un producto basado en las emociones que transmite con el fin de crear un producto capaz de evocar y hacer sentir experiencias emocionales concretas en el usuario. Se utilizará preferentemente la teoría cognitiva para idear y conceptualizar el proyecto. Se hará especial énfasis en la configuración conceptual e ideación el producto, así como en la experiencia emocional del usuario.
8	DISEÑO DE ELEMENTOS DE MOBILIARIO URBANO BAJO CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD: Diseño de elementos de descanso; Elementos de iluminación; Fuentes bebedero; Elementos y sistemas de limpieza; Cubiertas y umbráculos para espacios abiertos; Elementos para la ordenación y configuración de entornos abiertos, Instalaciones Efímeras	Puyuelo Cazorla, Marina	El proyecto consiste en el diseño de un elemento o conjunto de elementos para el espacio público y se uso colectivo, cuyo aspecto esencial es la sostenibilidad material, energética, de gestión de recursos etc. Generalmente se concreta en un ámbito de producto sobre el que se derrolla el proyecto y el diseño de detalle. .
9	DISEÑO DE ESPACIOS DE USO COLECTIVO: PRODUCTOS PARA ENTORNOS ESCOLARES	Puyuelo Cazorla, Marina	El proyecto aborda el diseño de un producto o sistema de elementos de uso y equipamiento para espacios escolares y de aprendizaje en general.
10	Diseño accesorios de bajo coste para la mejora de calidad de vida de las personas con movilidad reducida	Defez Garcia, Beatriz	Este proyecto se centra en el diseño de accesorios de bajo coste destinados a mejorar la calidad de vida de personas con movilidad reducida. Se busca ofrecer soluciones prácticas, accesibles y personalizables que respondan a necesidades cotidianas. El enfoque combina funcionalidad, ergonomía y economía. Se emplean materiales asequibles y técnicas de fabricación sencillas. El objetivo es fomentar la autonomía y el bienestar de los usuarios.

OFERTA PÚBLICA-TRABAJO FIN DE GRADO
INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTOS
CURSO 2025-2026

Nº	TITULO	TUTOR	RESUMEN
11	Diseño de mobiliario exterior de alta gama a partir de plástico reciclado postconsumo	Pérez Belis, Victoria	Este Trabajo Fin de Grado tiene como objetivo el diseño de una pieza de mobiliario exterior de alta gama utilizando como material principal plástico reciclado de origen postconsumo. La propuesta se enmarca en un enfoque de diseño sostenible y orientado al usuario, con el fin de ofrecer una solución estética, funcional y ambientalmente responsable para espacios exteriores. El proyecto parte de un análisis de materiales reciclados disponibles en el mercado, estudiando sus propiedades técnicas, comportamiento en exteriores y posibilidades de transformación mediante procesos industriales compatibles con la producción de mobiliario de calidad. Asimismo, se realiza una revisión de tendencias, referentes de diseño y necesidades del usuario objetivo para definir criterios formales, funcionales y técnicos. La metodología incluye fases de investigación, definición de requisitos, generación de propuestas conceptuales, modelado y desarrollo detallado del diseño. El resultado es una propuesta de mobiliario que combina estética, confort ergonómico y criterios de circularidad, alineándose con los retos actuales de sostenibilidad en el diseño de producto
12	DISEÑO DE UNA TIENDA USABLE PARA LA VENTA DE ROPA DE SEGUNDA MANO:	Bolta Escolano, Adelina	Este Trabajo de Fin de Grado se centra en el diseño de un espacio comercial usable destinado a la venta de ropa de segunda mano, con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario, fomentar el consumo responsable y dar valor a la reutilización de prendas. El proyecto parte de una investigación sobre el crecimiento del mercado de segunda mano y la necesidad de dignificar este tipo de comercio a través de un diseño cuidado, accesible y funcional. Se analiza el comportamiento del consumidor, las barreras psicológicas y físicas en estos entornos, y se identifican oportunidades para optimizar el espacio. La propuesta combina criterios de usabilidad, con un enfoque centrado en la comodidad, la orientación clara dentro del espacio y la facilidad de acceso a los productos. El diseño abarca la disposición del mobiliario, iluminación, señalética y circulación, priorizando una experiencia de compra intuitiva y agradable para personas de todas las edades y condiciones físicas. El resultado es una tienda que rompe con los estigmas asociados al consumo de ropa usada, ofreciendo un entorno atractivo, funcional y accesible, que impulsa un modelo de consumo más ético y sostenible
13	Diseño de un producto para el habitat	March Leuba, María Elisa	Se propondrá el diseño de un producto relacionado con el hábitat. El tipo de producto se escogerá entre la profesora y el alumno teniendo en cuenta los intereses del alumno y la viabilidad de la propuesta. El proyecto abarcará las fases de diseño conceptual, desarrollo y comunicación del producto. Se desarrollarán todos los documentos de un TFG, memoria, planos, pliego de condiciones y presupuesto. Se podrá realizar en castellano o valenciano.
14	Diseño de un dispositivo tecnológico para un uso consciente de la tecnología integrando principios de circularidad	Pérez Belis, Victoria	Este Trabajo Fin de Grado se centra en el diseño de un dispositivo tecnológico personal orientado a fomentar un uso consciente, equilibrado y responsable de la tecnología. La propuesta se desarrolla bajo un enfoque de diseño orientado al usuario, analizando las necesidades reales, los hábitos de uso digital y las expectativas de los usuarios en relación con la tecnología cotidiana. Este enfoque permite definir criterios funcionales centrados en la simplicidad y la accesibilidad, con el objetivo de mejorar la relación entre el usuario y el dispositivo. Por otro lado, se consideran en su diseño principios de circularidad, considerando aspectos relacionados con la durabilidad y la reparabilidad del producto. El trabajo incluye un análisis de referentes y soluciones existentes, así como la definición de requisitos funcionales y de uso. A partir de estos, se elabora una propuesta de diseño conceptual y su posterior diseño de detalle. Como resultado, se presenta un dispositivo digital de funcionalidad esencial, concebido para minimizar la sobreexposición tecnológica y reducir el impacto ambiental asociado al consumo de productos electrónicos de corta vida útil

OFERTA PÚBLICA-TRABAJO FIN DE GRADO
INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTOS
CURSO 2025-2026

Nº	TITULO	TUTOR	RESUMEN
15	Diseño de mobiliario ergonómico para sedestación integrando principios de circularidad	Pérez Belis, Victoria	Este Trabajo Fin de Grado tiene como objetivo el diseño de un elemento de mobiliario destinado a la sedestación que integre principios ergonómicos y criterios de economía circular. El proyecto parte de un análisis funcional y antropométrico orientado a garantizar la comodidad, la adaptabilidad y la adecuada interacción entre el usuario y el producto. A partir de esta base, se desarrolla una propuesta de diseño que prioriza aspectos relacionados con el diseño circular del producto, con el fin de minimizar el impacto ambiental a lo largo de su ciclo de vida. La metodología incluye fases de investigación, desarrollo conceptual, modelado y validación técnica. Como resultado, se propone una solución de mobiliario ergonómico alineada con los retos actuales, tanto en lo referente a las necesidades del usuario como a los principios de sostenibilidad.
16	DISEÑO DE UN PEQUEÑO ELECTRODOMÉSTICO PRIORIZANDO LA SATISFACCIÓN EMOCIONAL	Bolta Escolano, Adelina	Este Trabajo de Fin de Grado presenta el diseño de un pequeño electrodoméstico priorizando la satisfacción emocional. El proyecto integra una gran investigación sobre; fisiología, humana antropometría y ergonomía para entender que ángulos son los idóneos para conseguir una postura apropiada y cómoda. Este pequeño electrodoméstico prioriza la comodidad la salud y el bienestar de los usuarios. Se presentaran diferente alternativas y serán evaluadas desde el punto de vista; funcional, ergonómico y de facilidad de uso.
17	Diseño de producto de consumo de uso cotidiano a partir de plástico reciclado posconsumo	Pacheco Blanco, Bélgica Victoria	El objetivo del presente TFG es el diseño de un producto de uso cotidiano destinado al consumo masivo, utilizando como material principal plástico reciclado de origen posconsumo. La propuesta se fundamenta en un enfoque de diseño circular y orientado al usuario, con el fin de ofrecer una solución estética, funcional y ambientalmente responsable. El proyecto parte de un análisis de materiales reciclados disponibles en el mercado, estudiando sus propiedades técnicas y posibilidades de transformación mediante procesos industriales. Asimismo, se realiza una revisión de tendencias, referentes de diseño y necesidades del usuario objetivo para definir criterios formales, funcionales y técnicos. La metodología incluye fases de investigación, definición de requisitos, generación de propuestas conceptuales, maquetas, pruebas de usuario, modelado y desarrollo detallado del diseño. El resultado es una propuesta de producto alineado con el ODS 12 de Producción y Consumo Responsable.

OFERTA PÚBLICA-TRABAJO FIN DE GRADO
INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTOS
CURSO 2025-2026

Nº	TITULO	TUTOR	RESUMEN
18	Diseño de Identidad Visual e Interfaz Gráfica Centrada en el Usuario para un Cuadro de Mando Educativo Universitario	Asensio Cuesta, Sabina	Este Trabajo de Fin de Grado aborda el diseño de la identidad visual y de la interfaz gráfica de un cuadro de mando digital dirigido a estudiantes universitarios de la Universitat Politècnica de València. Esta herramienta tiene como objetivo facilitar la gestión del tiempo, apoyar la toma de decisiones y contribuir a la mejora de la motivación y el rendimiento académico del alumnado. El proyecto parte de los resultados obtenidos en la primera fase de un Proyecto de Innovación Docente desarrollado en la UPV, en el que, mediante metodologías participativas y enfoques de aprendizaje autorregulado, se definieron una serie de indicadores clave que deben ser analizados e integrados en el diseño del cuadro de mando. La metodología seguida se basa en el diseño centrado en el usuario y se organiza en cuatro fases: investigación, definición, generación y evaluación. En la fase de investigación se estudia el contexto educativo, el mercado de herramientas similares y el perfil del usuario final. A partir de estos análisis se establecen los elementos conceptuales del proyecto, como el mapa conceptual, la arquitectura de la información y la estructura funcional del sistema. Durante la fase de generación se desarrolla la identidad visual completa del cuadro de mando incluyendo naming, logotipo, paleta cromática, tipografía y estilo gráfico así como la interfaz gráfica mediante la elaboración de layouts y wireframes. En la fase final, se realiza una evaluación del prototipo mediante test de usuario, lo que permite detectar oportunidades de mejora y definir una propuesta final ajustada a las necesidades reales del estudiantado
19	Diseño de mesa camarera para sala de restaurante.	Cuenca Gotor, Vanesa Paula	La mesa camarera, también conocida como gueridón, es un mueble auxiliar indispensable en el ámbito de la restauración profesional, especialmente en restaurantes de alta gama o aquellos que apuestan por un servicio de sala cuidado y personalizado. Su diseño no responde solo a criterios estéticos, sino que se rige por principios funcionales, ergonómicos y operativos que contribuyen a mejorar la eficiencia del servicio, la comodidad del personal y la experiencia del comensal. El gueridón tiene como finalidad principal facilitar el trabajo de los camareros durante el servicio en sala. Se emplea para tareas como el desbarasado (retirada de platos y cubiertos), el emplatado a la vista del cliente, el flambee de ciertos platos, el servicio de quesos o postres, o la preparación de cócteles o cafés especiales. Para ello, debe contar con una estructura sólida, fácil de maniobrar y adaptada a los distintos usos que se le pueden dar. En resumen, el diseño de una mesa camarera o gueridón para sala de restaurante implica un equilibrio entre funcionalidad, movilidad, durabilidad, seguridad y estética. Este tipo de mueble, lejos de ser un simple complemento, constituye una herramienta de trabajo esencial que, bien diseñada, puede marcar la diferencia en la calidad del servicio y en la percepción del cliente sobre la atención recibida.
20	Diseño de un conjunto de piezas modulares para la práctica de laboratorio de Física de Geometría de Masas	Cuenca Gotor, Vanesa Paula	Este Trabajo de Fin de Grado propone el diseño y desarrollo de un conjunto de piezas modulares elaboradas en tres materiales distintos: madera, metacrilato y metal. Estas piezas estarán concebidas para su ensamblaje mediante un sistema de montaje sencillo y versátil, permitiendo la construcción de diferentes configuraciones geométricas. El objetivo principal es facilitar el estudio práctico de la geometría de masas, analizando cómo influyen las propiedades físicas y la distribución del material en el comportamiento estructural y visual de las formas resultantes. La elección de materiales con densidades, texturas y características mecánicas contrastadas permitirá al estudiantado explorar conceptos clave como centro de masas, equilibrio, inercia o estabilidad. Este enfoque combina el diseño técnico con la experimentación tridimensional, fomentando una comprensión activa de los principios geométricos a través de la manipulación y el análisis de objetos reales.

OFERTA PÚBLICA-TRABAJO FIN DE GRADO
INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTOS
CURSO 2025-2026

Nº	TITULO	TUTOR	RESUMEN
21	Diseño de un soporte físico para la recogida de datos sobre calidad de vida del paciente: un cuaderno de cuestionarios compatible con integración digital	Asensio Cuesta, Sabina	Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo el diseño de un cuaderno físico que permita a los pacientes registrar su calidad de vida mediante cuestionarios estandarizados, de forma cómoda, accesible y autónoma. La propuesta responde a la necesidad de ofrecer una alternativa al formato exclusivamente digital, que respete las preferencias del paciente y promueva una experiencia más cercana, reflexiva y libre de pantallas. El diseño se desarrollará desde una perspectiva centrada en el usuario, abordando aspectos como el formato, materiales, legibilidad, estructura visual y experiencia de uso. Se tendrán en cuenta criterios de ergonomía, accesibilidad y claridad gráfica para asegurar que el soporte sea intuitivo y funcional para distintos perfiles de pacientes. Este cuaderno estará diseñado para ser compatible con un sistema de digitalización que permita la transferencia automática de los datos recogidos en papel, integrándose con la aplicación móvil Lalaby, actualmente en proceso de validación con pacientes. Esta integración permitirá mantener la trazabilidad y utilidad clínica de los datos, sin renunciar a la comodidad del formato físico. El resultado será un prototipo funcional de un sistema híbrido que amplía las opciones de interacción del paciente con su información de salud, facilitando la integración entre lo físico y lo digital en contextos clínicos y de investigación.
22	Diseño y desarrollo de útiles para la mejora de la precisión de la fabricación de cañas de dolzaina.	Pacheco Blanco, Bélgica Victoria	La importancia de preservar el folclore incluye facilitar la fabricación de los instrumentos representativos. En el caso de la dolzaina, la canya lengüeta canaliza el aire desde el músico y transmite las vibraciones al tudel hasta transformarlo en sonido una vez alcanza el cuerpo del instrumento. Sin embargo, su proceso de fabricación es tremendamente impreciso y requiere de una gran habilidad por parte de los artesanos. El objetivo del presente TFG es mejorar la precisión del proceso de fabricación de boquillas para el uso en dolzainas. Para ello se requiere un conocimiento detallado del proceso actual de fabricación y las variables que inciden en la reproducción del sonido. Se necesita obtener un registro detallado de las herramientas y materiales usados en cada caso. Se analiza el proceso y se plantean propuestas de mejora, a la vez que se cuantifican los resultados en términos de tiempo y precisión de resultados. La realización de este trabajo estará acompañada con la experiencia de profesionales y estudiantes del Conservatorio profesional de música José Iturbi, quienes ayudarán a valorar de manera práctica los resultados obtenidos.
23	Diseño de un producto irónico	Lozano Palacio, Inés	Se trabajará sobre la aplicación de la ironía al diseño para crear productos que generen concienciación y que sirvan de instrumento subversivo. También se podrán explorar otras funciones de la ironía en el Diseño. Se hará especial énfasis en el diseño conceptual del producto y en la experiencia del usuario.