

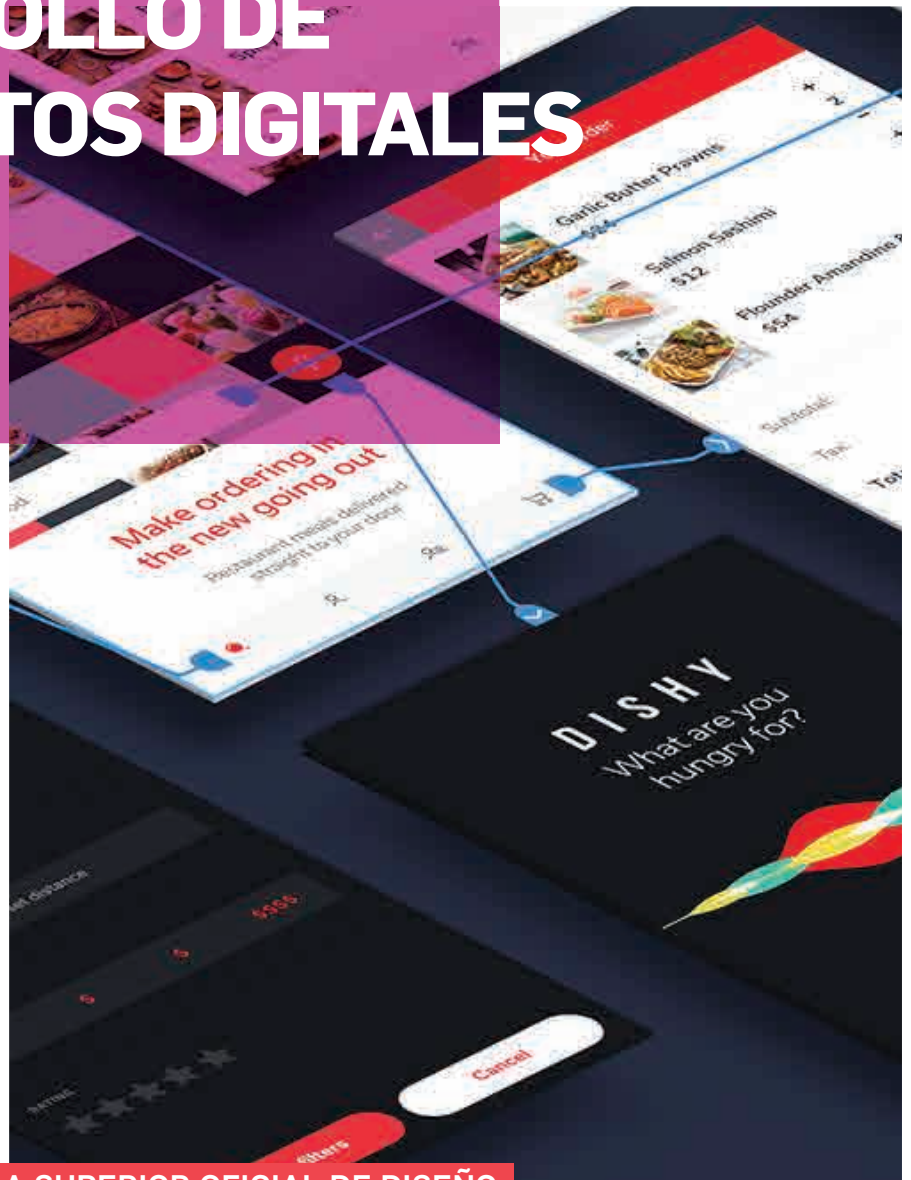


LCI
Barcelona

MÁSTER OFICIAL EN CREACIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DIGITALES

**MAKE IT
HAPPEN!**

- PROYECTOS DIGITALES PARA PUBLICIDAD Y COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
- PROYECTOS DE DISEÑO DE LA INTERACCIÓN EN EL ESPACIO



ESCUELA SUPERIOR OFICIAL DE DISEÑO



LCI EDUCATION
NETWORK
MEMBER

DIRECTORA DEL MÁSTER

Dra. Natàlia Herèdia López

Doctora en Investigación en Diseño por la Universidad de Barcelona y Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pompeu Fabra. Tras sus inicios como front-end y visual designer, su carrera profesional se ha especializado en el diseño de experiencia de usuario investigando y definiendo estrategias de experiencia para productos, servicios y comunicación online. Como consultora a participado en proyectos para la Generalitat de Catalunya, Ajuntament de Barcelona, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, Foment de l'Art i el Disseny, Grupo Intercom, CaixaBank, ImaginBank y Medialab betevé. A nivel académico su investigación se centra en el papel del diseño de la interacción en la comunicación audiovisual y la televisión. Ha coordinado equipos multidisciplinares en proyectos para agencias, sector financiero y cultural, administración pública y medios de comunicación.

DIRECTOR CIENTÍFICO

Dr. Ramón Sangüesa

Doctor en Informática (Inteligencia Artificial) y Postgrado en Comunicación Científica por la Universidad Pompeu Fabra. Es profesor de la Universidad Politécnica de Catalunya, Senior Fellow del Strategic Innovation Lab en The Ontario College of Art and Design University (OCAD) de la Universidad de Toronto e investigador afiliado al Center for Organizational Innovation de la Universidad de Columbia. Ha estado involucrado en proyectos de investigación digital vinculados al área de comunicación desde hace más de veinte años.

RESPONSABLE DE LA DIRECCIÓN DE ARTE

Zoe Barceló

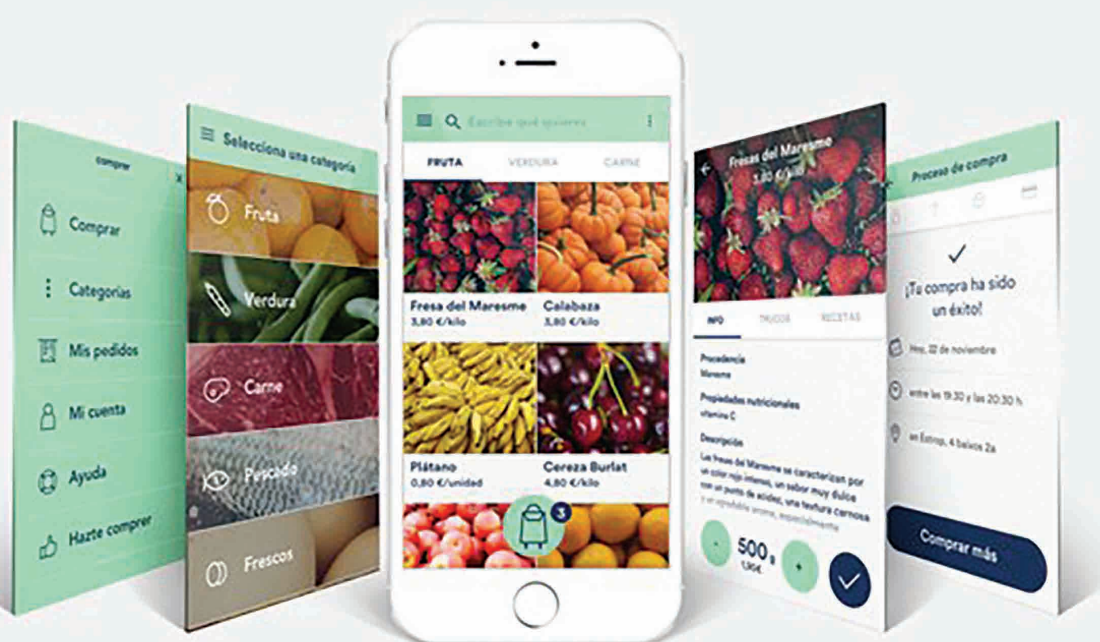
Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Pompeu Fabra y Máster en Diseño y Dirección de Arte por Elisava. Es director de arte, con un perfil creativo y estratégico. Ha trabajado en diversas agencias de publicidad y como freelance para marcas como eBay, Canal+ o San Miguel. Sus proyectos han sido galardonados con premios como el Sol de Bronce en Televisión en el FIAP o el Oro - Campaña de Responsabilidad Social en los EFI.

PROCESO DE ADMISIÓN

Requisitos de acceso:

- Graduado/a, o equivalente, expedido por una institución del Espacio Europeo de Educación Superior autorizado en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de máster.
- Graduados Superiores o titulación oficial equivalente en Diseño.
- Graduados o licenciados en Ingeniería de telecomunicaciones y/o informática.
- Graduados o licenciados en Ciencias de la Comunicación.
- Graduados o licenciados en Comunicación Social.
- Graduados o licenciados en Comunicación Audiovisual.
- Profesionales o académicos con experiencia acreditada en el ámbito del diseño o la comunicación digitales.
- Título Superior Oficial de Enseñanzas Artísticas.
- Personas con titulación no perteneciente al Espacio Europeo de Educación Superior sin necesidad de la homologación de sus títulos que acrediten un nivel de formación equivalente, previa comprobación por parte de la dirección general competente.
- Nivel B2 de inglés.

No se realizará ninguna prueba de acceso. El proceso de inscripción debe ir acompañado de la copia compulsada de la titulación oficial, el Currículum Vitae, una carta de motivación, un portafolio y una entrevista personal, presencial o telemática, con el director del Máster.



MÁSTER OFICIAL EN CREACIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DIGITALES

Máster en Enseñanzas Artísticas

Un máster donde explorar y desarrollar proyectos digitales avanzados en base a los nuevos paradigmas de interacción.

Para innovar en el mundo digital, los diseñadores especializados en la comunicación visual (grafismo y dirección de arte) necesitan dominar y saber explotar todas las posibilidades que ofrece la tecnología de la interacción y la comunicación en la Red. Con este objetivo, el Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales ofrece al estudiante una formación especializada en la investigación y el ejercicio profesional en el campo del diseño interactivo digital. El alumno aprenderá a aportar soluciones de innovación y nuevas propuestas de valor a un mercado que demanda urgentemente nuevos profesionales. Asimismo, se formará como investigador capaz de comprender los fundamentos y las metodologías de investigación para el diseño digital en relación a las tendencias en comunicación, cultura digital y TIC.

El diseñador digital se encuentra hoy en el centro de diferentes sectores profesionales donde la interacción es el común denominador. Los proyectos digitales deben adecuarse a las capacidades cognitivas de **las personas** y tener en cuenta la influencia afectiva que generan. Desde esta perspectiva, disciplinas como el diseño de interfaces (UI) y el diseño de experiencias (UX) son clave para el éxito de cualquier producto interactivo, ya sea una aplicación móvil, una página web, un videojuego o aplicaciones de realidad virtual. También en objetos y espacios conectados a la red e Internet de las Cosas (IoT), como sería el caso de un menú digital en la mesa de un restaurante o la oferta de la ciudad en la pared de la habitación de un hotel.

El Máster sitúa la práctica del diseño en el centro del trinomio persona- tecnología-negocio para que los estudiantes conceptualicen interacciones pensando en los nuevos ecosistemas digitales. Se abordarán los grandes paradigmas teóricos de la comunicación y la sociología que conciernen a la sociedad digital, así como las metodologías y herramientas para investigar, idear, desarrollar y diseñar soluciones interactivas digitales. Se profundizará en el diseño de la experiencia de usuario, la gestión del diseño y la innovación, la interacción y la interfaz gráfica interactiva, en lenguajes de maquetación de interfaces digitales y programación básica open-source para artefactos en el espacio.

Mediante un profesorado profesional y especializado en cada una de las áreas temáticas del máster, el estudio de casos, las prácticas en importantes empresas del sector y la realización de un proyecto final, el estudiante obtendrá una formación multidisciplinar que le permitirá mejorar su posicionamiento y proyección.

FICHA TÉCNICA

Titulación: Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales

Créditos: 60 ECTS

Horas: 400 horas presenciales

Duración: 1 año dividido en 2 semestres

Fechas: Octubre a julio

Horario: Tres días a la semana, de 18h a 22h

Idioma: a) Opción español
b) Opción inglés

Modalidad: Presencial

Itinerarios de especialidad:

- Proyectos digitales para publicidad y comunicación estratégica
- Proyectos de diseño de la interacción en el espacio

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este programa está pensado para graduados superiores en diseño, licenciados y profesionales del mundo del diseño, la comunicación, el marketing, la ingeniería y/o la informática, que deseen adquirir un conocimiento y una praxis profesional en torno a la interacción y el diseño de soluciones digitales.

Específicamente, los diseñadores gráficos adquirirán una visión global, estratégica y completa para la resolución de retos digitales, de forma natural y coherente a la evolución de su perfil profesional.

Este Máster abrirá puertas a todos aquellos estudiantes, docentes, profesionales o académicos que quieran experimentar en el diseño de la interacción, tanto para aportar innovación como para crear una start-up o iniciar un doctorado.



DOCENTES

Dr. Carmelo Zappulla, Doctor en Diseño Arquitectónico por la Universidad Politécnica de Cataluña. Socio cofundador de External Reference Architects, estudio dedicado a la realización de proyectos arquitectura y diseño de interiores experienciales. Entre sus obras destaca el diseño de la exposición para el Pabellón Español en la Feria Internacional de Yeosu 2012 y el restaurante Alkimia de Barcelona, galardonado en los SBID International Design Awards 2017 y que obtuvo también el premio INARCH al mejor restaurante de autor de 2017.

Marcel·lí Zuazua, Licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales por la Universidad Autónoma de Barcelona y PDD IESE. Consejero delegado de Herraiz Soto & Co y vicepresidente de Vitamin Rain y de Notegraphy. Ha sido presidente y miembro de la junta directiva de IAB Spain, ejecutivo de cuentas en Delvico Bates y director de cuentas en SCPF.

Riol Ibars, Máster Multimedia por la UOC y MBA en eBusiness por la Universidad Politécnica de Cataluña y la Carnegie Mellon University. Consultor en estrategia en Internet, UX y eCommerce.

Chris Grant, Diplomado por la George Washington University. Senior Director en King. Ha dirigido equipos de diseño en los Estados Unidos y Europa durante más de una década y se ha especializado en la gestión de proyectos clave de diseño estratégico de productos en empresas innovadoras como Tuenti.

Álvaro Pastor, Máster en Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos por la Universidad Pompeu Fabra. Arquitecto, artista electrónico e investigador en sistemas interactivos, realidad virtual y sistemas de percepción e inteligencia artificial. I+D en audiovisual en tiempo real y sistemas interactivos en el medialab La Casa Ida (Lima) e I+D en visualización y simulación 3D en Artificial.org.

Esteve Travasset, Director creativo en Herraiz Soto & Co. También es docente en la Universidad Pompeu Fabra y diversas escuelas de diseño.

Pere Esteve, Director de producción digital en Herraiz Soto & Co. CEO y desarrollador web en Hodiern y director de arte y desarrollador front-end de OvalSound.

Jordi Galobart, Ingeniero Técnico en Telecomunicaciones por la Universidad de Vic y experto en usabilidad y accesibilidad por la Universidad de Alcalá. Es consultor especialista en UX, findability, SEO, SEM, arquitectura de la información, conversión y accesibilidad.

Dr. Montecarlo, Doctor en Comunicación y MBA en Cine y Televisión por la Universidad Ramon Llull y Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona. Es historiador independiente y CCO, arquitecto transmedia y Creative Chief Officer de Efímero Films, Ltd.

Albert Rof, Licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales por la Universidad Autónoma de Barcelona, Diplomado en Marketing por Barcelona Activa, MBA por la Universitat de Girona y Small Business Management Program por la University of California. Ha trabajado para empresas líderes como Bimbo, Nutrexp, Kellogg's y Chupa Chups. Y en empresas en el área de las nuevas tecnologías e Internet como Tiscali, World Online y Telepolis

María Paula Mariani, Analista de Sistemas por la Universidad Nacional de Luján y especialista en Psicología Cognitiva y Experiencia de Usuario por la Universidad de Tecnología Nacional de Argentina. Ha ejercido como UI Developer, UX Designer y UX Researcher. Actualmente lidera un equipo de UX en Schibsted.

Entre muchos más.

OBJETIVOS

El principal objetivo es formar a profesionales e investigadores especializados en materia de creación y desarrollo avanzado de proyectos digitales con opción de especialización en una de las siguientes optativas:

Proyectos digitales para publicidad y comunicación estratégica: el estudiante se formará en la conceptualización y el desarrollo de estrategias de comunicación digital interactiva, así como en la investigación, diseño, prototipado y programación de productos o servicios para marcas y organizaciones.

Proyectos de diseño de la interacción en el espacio: el alumno se sumergirá en la ideación y el desarrollo del diseño de interacción aplicado a los espacios del sector de la hostelería y la restauración (Hospitality Design).

Otros objetivos:

- Dotar de herramientas, conocimientos y aptitudes para formar profesionales del mundo del diseño digital y de la interacción con un enfoque interdisciplinario, un alto nivel de competitividad y con una metodología basada en la praxis profesional.
- Integrar metodologías proyectuales basadas en el Design Thinking y el Diseño Centrado en el Usuario para ser capaces de generar nuevos conceptos e innovar alrededor de la tecnología y la cultura digital.
- Aprender y asimilar la tecnología y las herramientas de programación necesarias para proyectar y prototipar interacciones avanzadas.
- Diseñar proyectos digitales interactivos competitivos e innovadores para la industria y la sociedad.
- Impulsar la experimentación y la investigación para dar la posibilidad al estudiante de acceder a un doctorado.

SALIDAS PROFESIONALES

- UI Designer
- Dirección de arte en proyectos digitales UX Designer
- UX Researcher
- Interaction Designer
- Information Architect
- Diseño y desarrollo de páginas web
- Diseño y desarrollo de aplicaciones móviles
- Diseño y desarrollo de identidad corporativa y publicidad en la red
- Diseño y desarrollo de interacción aplicado al espacio
- Ideación y concepción de nuevos productos y servicios para la red
- Diseño y desarrollo de interactivos experimentales
- Gestión de proyectos digitales
- Investigación en diseño

COLABORADORES



COMPETENCIAS

- Adaptarse, en términos de competitividad, a los cambios - culturales, sociales, comunicativos y artísticos-, así como los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar las vías adecuadas para el aprendizaje continuo.
- Plantear estrategias de investigación en el ámbito profesional y académico. Innovar para resolver expectativas y necesidades de personas, la sociedad y la industria.
- Tener capacidad para crear proyectos que sean usables, flexibles, escalables, que promuevan la satisfacción de las personas y garanticen una experiencia de usuario completa.
- Dominar los recursos avanzados para la expresión y la representación gráfica en entornos digitales e interactivos avanzados.
- Conocer las tecnologías que intervienen en el desarrollo de productos y servicios digitales interactivos.
- Saber aplicar la disciplina de la gestión del diseño como herramienta estratégica para la innovación y la competitividad de los productos y la empresa.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Trabajar con espíritu emprendedor y responsable.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y la sensibilidad estética, medioambiental, sostenible y hacia la diversidad, de forma crítica y razonada.
- Comunicar profesionalmente ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonablemente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

ESTRUCTURA

La planificación de este Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales se basa en los criterios que marca el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). El programa se estructura en un bloque de módulos obligatorios comunes y otro de módulos optativos, además del trabajo final de máster y las prácticas externas, sumando un total de 60 créditos ECTS. El estudiante podrá especializarse en:

→ **Proyectos digitales para publicidad y comunicación estratégica interactiva**

→ **Proyectos de diseño de la interacción en el espacio**

La primera opción satisface la necesidad actual de aprender a crear, de forma diferenciada e innovadora, estrategias de comunicación desarrolladas a través de páginas web y apps, mientras que la segunda opción ofrece la posibilidad de especializarse en soluciones digitales de comunicación interactiva integradas en el espacio físico. Dicha especialización se efectúa en torno a los espacios de la restauración y la hostelería, un sector líder en Barcelona, con métodos y procesos que podrán ser aplicados en los espacios de otros sectores tanto industriales como de servicios.

En el Máster se abordarán los grandes paradigmas teóricos relativos a las disciplinas de la comunicación y la sociología que conciernen a la sociedad digital. Así como herramientas teóricas y prácticas para adquirir conceptos clave y metodologías de investigación en este campo.

Asimismo, en el Máster se abordarán metodologías y herramientas para investigar; se idearán, desarrollarán y diseñarán soluciones digitales; se formará al estudiante en la programación web y app a través de lenguajes como HTML, CSS y JavaScript, así como en software libre Arduino que ofrece multitud de posibilidades en diseño digital; y aprenderá a gestionar los proyectos de diseño aplicando un enfoque estratégico, de innovación y competitividad.

Para poner en práctica el conocimiento y competencias adquiridas, el estudiante realizará un trabajo final de máster en el que deberá idear, desarrollar y prototipar un proyecto de acuerdo con la especialización escogida.



PROGRAMA DE ESTUDIOS

→ MÓDULOS COMUNES

MÓDULO I (6 ECTS)

Investigación para el diseño

ASIGNATURAS

- › Tendencias en comunicación, cultura digital y TIC
- › Metodologías para la investigación en diseño

OBJETIVOS

- › Entender el contexto cultural, social y económico en el que el profesional debe ejercer su práctica.
- › Integrar los conceptos teóricos y prácticos de la comunicación estratégica y la identidad en la red.
- › Proporcionarse de un mapa de tecnología y la comunicación digital.
- › Conocer las últimas tendencias en comunicación estratégica y diseño digital.
- › Entender la práctica del diseño como un sistema de interacciones.
- › Conocimiento de las tendencias tecnológicas y recursos aplicables: Big data, realidad virtual, realidad aumentada, Internet of Things, etc.

MÓDULO II (9 ECTS)

Metodología y procesos avanzados de diseño interactivo para webs y apps

ASIGNATURAS

- › Innovación y creatividad digital
- › Metodología de diseño de proyectos interactivos
- › Herramientas de expresión digital avanzada

OBJETIVOS

- › Integración de los conceptos y fases clave del diseño de la interacción.
- › Adquisición de una metodología proyectual para la creatividad e innovación en el diseño digital.
- › Integrar de forma eficaz en un proyecto las diferentes disciplinas que conforman el sistema diseño digital interactivo.
- › Utilizar técnicas cualitativas y cuantitativas de análisis de usuario para la ideación e iteración del diseño de experiencias interactivas.
- › Saber resolver problemas complejos en comunicación y diseño digital utilizando la tecnología de la web semántica.
- › Llevar a cabo la dirección artística de un proyecto digital con eficacia.

MÓDULO III (9 ECTS)

Programación, desarrollo y prototipo de interfaces digitales

ASIGNATURAS

- › Programación para la web semántica avanzada
- › Programación de estilos avanzada
- › Programación de interacción avanzada y software libre

OBJETIVOS

- › Aprender técnicas avanzadas para la programación de proyectos digitales.
- › Entender la metodología y la técnica del desarrollo web en los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript.
- › Aprender las bases de programación con tecnología de software libre Arduino para el diseño de proyectos de interacción de creación.

MÓDULO IV (3 ECTS)

Gestión del diseño y la innovación

ASIGNATURAS

- › Gestión de la innovación y el emprendimiento

OBJETIVOS

- › Aprender a gestionar y dirigir proyectos de diseño digital
- › Aplicar la disciplina de la gestión del diseño como herramienta estratégica para la innovación y la competitividad de la empresa
- › Saber generar y desarrollar ideas innovadoras de negocio y crear un plan de viabilidad y comunicación

→ MÓDULOS OPTATIVOS

MÓDULO V (11 ECTS)

Optativa 1. Proyectos para publicidad y comunicación estratégica

ASIGNATURAS

- › Comunicación persuasiva y diseño de experiencias en torno a una marca
- › Diseño de producto y servicios para webs y apps

OBJETIVOS

- › Aprender a idear y desarrollar profesionalmente una campaña de comunicación estratégica utilizando los recursos de la Web 3.0
- › Crear y diseñar una campaña transmedia de comunicación utilizando técnicas de gamificación y storytelling
- › Saber presentar y comunicar un proyecto digital a eventuales inversores

Optativa 2. Proyectos de diseño de la interacción en el espacio: hostelería y restauración (*Hospitality Design*)

ASIGNATURAS

- › Ideación y desarrollo de interacción en el espacio con software libre (Arduino y Processing)
- › Praxis metodológica: hostelería y restauración (*Hospitality Design*)

OBJETIVOS

- › Aprender a idear, experimentar y desarrollar proyectos de interacción en el espacio con software libre (ARDUINO y PROCESSING).
- › Concebir y desarrollar proyectos de creación.
- › Saber presentar y comunicar un proyecto digital a eventuales inversores.

→ PRÁCTICAS EXTERNAS

MÓDULO VI (9 ECTS)

El estudiante realizará prácticas en empresas líderes del sector de servicios digitales interactivos y el ámbito del hospitality design, en las que formará parte de los equipos de diseño y desarrollo de proyectos digitales o, si lo desea, en el ámbito de la gestión de los mismos. Este programa incluye la realización de prácticas curriculares que se podrán combinar con los horarios de clase del Máster.

OBJETIVOS

- › Adquisición de un saber hacer profesional.
- › Conocer el entorno y el contexto de trabajo.
- › Aprender a trabajar en equipos interdisciplinares de una manera profesional

→ TRABAJO FINAL DE MÁSTER

MÓDULO VII (13 ECTS)

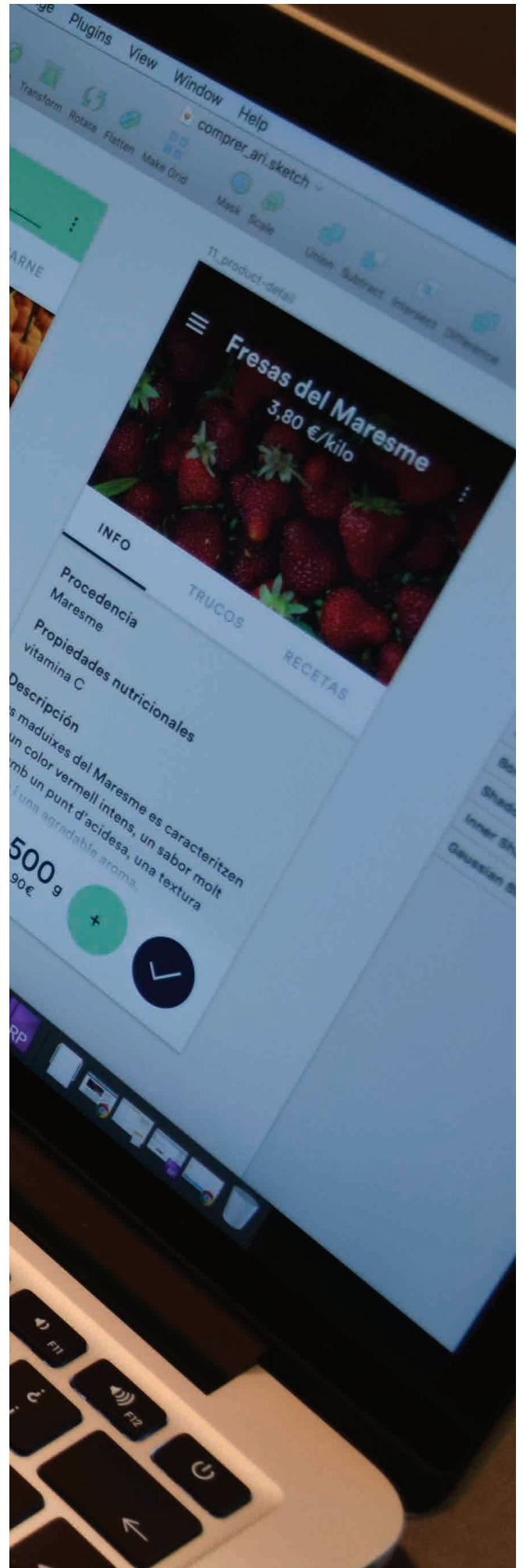
OBJETIVOS

- › Crear y desarrollar un proyecto de diseño digital avanzado e innovador, de forma profesional y viable.
- › Presentar de forma profesional un proyecto digital.
- › Adquirir y demostrar la capacidad de llevar a cabo una investigación aplicada en el ámbito de la producción digital

ESTRUCTURA

- Análisis del brief y definición del proyecto.
- Investigación y generación del concepto.
- Diseño y desarrollo.
- Prototipado y test.
- Presentación y defensa delante de un tribunal.

Cada una de estas etapas será supervisada por el profesor especialista y un tutor asignado a cada estudiante, según la tipología del proyecto. El estudiante no podrá pasar a la siguiente etapa sin la aprobación del tutor principal.



SOBRE LCI BARCELONA

LCI Barcelona, Escuela Superior Oficial de Diseño, forma a profesionales del diseño reconocidos por su excelente preparación y su visión global.

Nuestra oferta formativa se compone de:

- Bachelor's Degrees en Diseño (Producto, Interiores, Gráfico y Moda)
- Másteres Oficiales
- Másteres y Postgrados cotitulados con la UB y propios
- Cursos de profesionalización a través de los Programas de Formación Continua
- Escuela de verano
- Formación *In Company*, ajustada a las necesidades de una empresa o un colectivo específico

LCI Barcelona ofrece a sus estudiantes la posibilidad de completar su formación mediante:

- Prácticas profesionales
- Acceso a la Bolsa de Trabajo
- Apoyo y *networking* a su disposición gracias a la red internacional LCI Education

BARCELONA, DESTINO CULTURAL Y PROFESIONAL

Barcelona es el destino cosmopolita por excelencia: sus calles respiran arte, diseño y moda. Además de dictar tendencias en el ámbito de la creación, es un referente en sectores como las nuevas tecnologías e innovación. Todo ello la convierte en un lugar ideal para aquellas personas interesadas en disfrutar de la vida cultural durante sus años de formación.

Actualmente, más del 33% de nuestros estudiantes procede del extranjero, lo que demuestra el prestigio y presencia internacional que la Escuela ha conseguido a lo largo de su trayectoria, gracias también al valor añadido de una ciudad de vanguardia como es Barcelona.


Desde el Departamento de Relaciones Internacionales ofrecemos apoyo a estos estudiantes, tanto a nivel formativo (orientación en el inicio de los estudios) como en trámites rutinarios (alojamiento, solicitud de visado de estudios, tramitación del NIE, seguro médico, etc.).

LCI BARCELONA ES MIEMBRO DE LA RED LCI EDUCATION, PRESENTE EN 5 CONTINENTES CON 23 CAMPUS DE ENSEÑANZA SUPERIOR.



+34 93 237 27 40
Balnes, 209
08006 Barcelona

¡SÍGUENOS!

 Facebook.com/LCIBarcelona
 Twitter.com/LCI_Barcelona

www.lcibarcelona.com