



Máster Oficial en
**Design Research
and Innovation for
Digital Experiences**





**LCI
Barcelona**

**The World is
Your Classroom**

MÁSTER OFICIAL EN DESIGN RESEARCH AND INNOVATION FOR DIGITAL EXPERIENCES

Titulación: Diploma de Máster en Enseñanzas Artísticas (EAS)
en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales

 **Créditos**
60 ECTS

 **Duración**
1 año académico

 **Fecha de inicio**
Octubre

 **Idioma**
Inglés

 **Modalidad**
Presencial

Este máster responde a la necesidad de establecer un marco de formación avanzada que integre la investigación académica, la práctica profesional y la exploración de nuevos escenarios digitales. El diseño, entendido como una disciplina que genera conocimiento y ofrece respuestas a los retos sociales y tecnológicos contemporáneos, requiere profesionales capacitados para investigar, conceptualizar y desarrollar experiencias digitales basadas en la evidencia y orientadas a la innovación y al impacto social y cultural.

El programa propone una formación orientada a la creación de profesionales híbridos: investigadores con sensibilidad de diseño y diseñadores con capacidad para llevar a cabo una investigación rigurosa. A través de una metodología de trabajo que conecta la investigación para el diseño como base de la fundamentación teórica y la investigación a través del diseño como motor para la generación de nuevo conocimiento, adquirirás las competencias necesarias para actuar en distintos ámbitos de la creación y la innovación en experiencias digitales.

Como titulación oficial, este máster permite el acceso directo a programas de doctorado, facilitando tu proyección académica y científica en el ámbito del diseño y la tecnología digital.

Objetivos

- **Generar conocimiento mediante la investigación en diseño:** Formar investigadores y profesionales capaces de aportar rigor metodológico y pensamiento crítico a la creación digital, impulsando la innovación tanto en el ámbito académico como en el empresarial.
- **Liderar el diseño de productos y experiencias digitales:** Capacitar a expertos para dirigir proyectos digitales de alta complejidad, desde la definición estratégica basada en datos hasta la implementación y gestión de sistemas de diseño escalables.
- **Impulsar la innovación a través de la experimentación tecnológica:** Dotarte de las competencias necesarias para explorar y aplicar tecnologías emergentes (IA y entornos inmersivos) y narrativas de futuro como respuesta a los retos digitales contemporáneos.

Perspectivas profesionales

Barcelona se ha consolidado como un hub tecnológico y creativo internacional, especialmente en el ámbito de la innovación digital. La ubicación de LCI Barcelona en el distrito 22@ facilita la conexión directa con una industria que demanda perfiles capaces de combinar el rigor de la investigación con el diseño de experiencias digitales significativas.

Salidas profesionales

- **Design Researcher:** Investigación de usuarios y tendencias para la innovación.
- **UX Strategy Lead:** Dirección estratégica de experiencias y productos digitales.
- **Product Designer:** Diseño y gestión de productos digitales complejos.
- **Experto en diseño e IA:** Desarrollo de interacciones basadas en inteligencia artificial.
- **Diseñador de experiencias inmersivas:** Creación de entornos de Realidad Extendida (XR).
- **Investigador académico:** Carrera docente y científica (acceso a programas de doctorado).
- **Consultor en innovación:** Asesoramiento en el desarrollo de narrativas de futuro y diseño especulativo.



PLAN DE ESTUDIOS

El itinerario formativo se estructura en cinco módulos que vinculan de manera progresiva el rigor en la investigación, la práctica estratégica y la experimentación tecnológica.

MÓDULO I: INVESTIGACIÓN Y METODOLOGÍA ACADÉMICA PARA EL DISEÑO (14 ECTS)

Este módulo constituye el eje académico y científico del programa. Proporciona el rigor metodológico necesario para la producción de conocimiento original, la redacción de proyectos de investigación y la preparación para el acceso a programas de doctorado. Establece las bases epistemológicas esenciales sobre las que se fundamentan tanto la práctica del diseño como la investigación.

ASIGNATURAS

- Teorías del Diseño y de la Comunicación Digital (6 ECTS)
- Metodología de Investigación para el Diseño (4 ECTS)
- Seminario de Investigación y Proyección Profesional (4 ECTS)

MÓDULO II: DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO Y ESTRATEGIA (16 ECTS)

Este módulo representa la transferencia directa del conocimiento científico a la práctica profesional. En él, el estudiante aplica metodologías de investigación para analizar datos y comportamientos, fundamentando la estrategia y el diseño de experiencias digitales en la evidencia. El objetivo es capacitar al alumnado para dirigir el ciclo completo del producto, desde la conceptualización de servicios hasta la implementación de sistemas de diseño (Design Systems) que garanticen la calidad de la interacción.

ASIGNATURAS

- Investigación de Usuario y Análisis de Datos (4 ECTS)
- Estrategia de Experiencias y Servicios Digitales (4 ECTS)
- Diseño de la Interacción (4 ECTS)
- Sistemas de Diseño y Prototipado (4 ECTS)

MÓDULO III: EXPERIMENTACIÓN E INNOVACIÓN PARA EL DISEÑO (12 ECTS)

Este módulo funciona como un laboratorio de exploración en el que se redefinen los límites de las experiencias digitales a través de la convergencia entre diseño, ciencia y tecnología. El estudiante investiga el potencial de la inteligencia artificial (IA) como colaborador creativo y se adentra en el diseño de entornos de Realidad Extendida (XR), explorando nuevas formas de interacción espacial e inmersiva. Mediante metodologías de diseño especulativo, se construyen narrativas de futuro que permiten evaluar el impacto ético, social y cultural de las tecnologías disruptivas, formando profesionales capaces de anticiparse a los cambios del paradigma digital.

ASIGNATURAS

- Diseño Especulativo y Narrativas de Futuro (4 ECTS)
- Diseño de Interacción Inteligente (4 ECTS)
- Experiencias Inmersivas y Multiplataforma (4 ECTS)

MÓDULO IV: PRÁCTICAS PROFESIONALES (6 ECTS)

Formación obligatoria en entornos profesionales reales (estudios, empresas o laboratorios de I+D+i), donde el estudiante aplica las competencias de investigación y diseño adquiridas a lo largo del programa.

MÓDULO V: TRABAJO FINAL DE MÁSTER (12 ECTS)

Proyecto de síntesis supervisado que culmina el programa. El estudiante deberá demostrar autonomía y rigor en una de las siguientes modalidades:

- **Opción A (Académica):** Investigación original orientada a la generación de conocimiento y a la proyección científica hacia el doctorado.
- **Opción B (Mixta/Aplicada):** Investigación académica aplicada al desarrollo de un prototipo o solución de diseño innovadora.





NATÀLIA HERÈDIA LÓPEZ, PhD
Directora del programa

Doctora en Investigación en Diseño por la Universidad de Barcelona y graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pompeu Fabra. Natàlia inició su trayectoria profesional como diseñadora front-end y visual, y posteriormente se especializó en diseño de experiencia de usuario, centrando su trabajo en la investigación y definición de estrategias de experiencia para productos, servicios y comunicación digitales. Actualmente trabaja como UX Research Lead en CaixaBank.

A lo largo de su carrera ha coordinado equipos multidisciplinares en proyectos para agencias, el sector financiero y cultural, la administración pública y los medios de comunicación. A nivel académico, su investigación se centra en el papel del diseño de interacción en la comunicación audiovisual y la televisión.



ANNA PALLEROLS
Responsable del área de Diseño Gráfico

Profesional del diseño gráfico con una amplia trayectoria en el ámbito académico. A lo largo de los años, ha combinado su labor académica y docente con su experiencia profesional en diversos estudios de diseño y la gestión de su propio estudio. Actualmente es responsable del área de Diseño Gráfico en LCI Barcelona, donde lidera la formación gráfica dentro del grado oficial en Diseño y Artes Visuales, así como los programas de formación continua, que incluyen másteres y cursos de especialización.

Su enfoque se centra en el diseño de experiencias educativas de calidad, alineadas con los retos y desafíos del diseño actual, promoviendo una visión transversal que favorece el desarrollo profesional de los estudiantes. Compagina esta responsabilidad con la docencia en LCI Barcelona y la Universidad Pompeu Fabra, habiendo impartido clases en otras escuelas de diseño.

Requisitos de admisión

- **Titulación universitaria:** Haber finalizado estudios superiores (grado o equivalente) en áreas relacionadas con los contenidos del máster.
- **Competencia lingüística:** Acreditar un nivel B2 del idioma en el que se imparte el programa.
- **Portafolio de proyectos:** Presentación de un portafolio que recoja trabajos representativos de la trayectoria creativa o profesional de la persona candidata.
- **Carta de motivación:** Documento en el que la persona candidata exponga sus intereses en la investigación y el diseño de experiencias digitales, así como sus objetivos académicos o profesionales.

La admisión final al programa dependerá de la valoración del perfil por parte del comité de admisiones de la institución.

Requisitos de acceso y perfil de ingreso

La admisión al programa se rige por la normativa vigente para las enseñanzas artísticas superiores de máster, garantizando un entorno de aprendizaje riguroso y de excelencia.

Perfil de ingreso recomendado

El programa se dirige a titulados superiores interesados en la investigación aplicada, el diseño de experiencias digitales y el uso crítico de las tecnologías emergentes. El máster prepara un perfil profesional capaz de integrar metodologías científicas y artísticas en el proceso de diseño, capacitando al estudiante tanto para la continuidad académica en programas de doctorado como para la práctica del diseño basada en la estrategia y la evidencia.

Dado su carácter multidisciplinar, el máster se dirige preferentemente a graduados en las siguientes áreas:

- Diseño y Comunicación
- Artes y Humanidades
- Ciencias Sociales
- Arquitectura e Ingeniería
- Tecnología e Informática

Requisitos de software y licencias

El estudiante deberá disponer de un ordenador portátil propio como herramienta de trabajo personal durante la realización del programa. LCI Barcelona proporciona las licencias del software principal necesario para el desarrollo académico (como la suite Adobe o herramientas de prototipado) durante la duración del máster.

Dada la naturaleza emergente y la constante evolución de las plataformas de Inteligencia Artificial, el acceso a herramientas específicas de IA será gestionado directamente por el estudiante en función de las necesidades y la especialización de su investigación.



-  LCIBarcelona
-  LCI_Barcelona
-  LCI_Barcelona
-  LCIBarcelona
-  LCI-Barcelona
-  LCIBarcelona

+34 93 237 27 40
admissions@lcibarcelona.com
barcelona.lcieducation.com

Centro Autorizado (Código 08058398)



Member of
LCI Education