



Máster Oficial en Diseño de Interacción y Experiencias de Usuario

MÁSTER OFICIAL EN DISEÑO DE INTERACCIÓN Y EXPERIENCIAS INMERSIVAS

- Titulación: Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales Interactivos
- Créditos: 60 ECTS
- Duración: 1 año académico
- Fecha de inicio: Octubre
- Idioma: Español
- Modalidad: Presencial

Este programa oficial está orientado a formar profesionales en el campo del diseño de interacción capaces de generar experiencias digitales memorables a través del diseño de interfaces gráficas usables y satisfactorias. Con el máster adquirirás los conocimientos necesarios en las principales áreas del diseño digital (experiencia de usuario, diseño de interacción y diseño de interfaces) y desarrollarás habilidades creativas y técnicas para llevar a cabo proyectos digitales y experienciales que aporten valor.

Tras un recorrido formativo por materias como las metodologías de investigación, las herramientas de expresión digital, el prototipado o la programación podrás formarte en el diseño experiencias digitales, creadas para entornos web o aplicaciones móviles o a partir del uso de tecnologías inmersivas como la realidad aumentada o la realidad virtual. De este modo, estarás preparado para afrontar nuevos retos de diseño que cada vez están más presentes en nuestro entorno.

Perfil del alumno

Este programa está dirigido a:

- Graduados superiores en Diseño.
- Licenciados en Comunicación y Publicidad o Bellas Artes.
- Perfiles profesionales con experiencia acreditada en el ámbito del diseño o en áreas relacionadas: Fotografía, arte, moda, etc.
- Otros perfiles que puedan aportar un portafolio creativo.

Salidas profesionales

Todos aquellos perfiles profesionales relacionados con el diseño de proyectos digitales:

- Diseñador UI
- Diseñador UX
- UX researcher
- Diseñador de interacción
- Director o gestor de proyectos digitales
- Creativo especializado en tecnología y nuevos medios
- Coordinador en laboratorios de creación y fabricación digital
- Investigador en diseño



Competencias

- Plantear estrategias de investigación en el ámbito profesional y académico. Innovar para resolver expectativas y necesidades de las 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.
- Adaptarse, en términos de competitividad, a los cambios —culturales, sociales, comunicativos y artísticos— y los avances que se producen en el ámbito profesional, así como seleccionar las vías adecuadas para el aprendizaje continuo.

Estructura

La planificación del Máster Oficial en Diseño de Interacción y Experiencias Inmersivas 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, además del trabajo final de máster y las prácticas externas, sumando un total de 60 ECTS.

En el máster se abordarán los grandes referentes conceptuales y corrientes de pensamiento relativas a las disciplinas de la comunicación, la sociología y la tecnología que conciernen a la sociedad digital. Así como herramientas teóricas y prácticas para adquirir conceptos clave y metodologías de investigación académica y proyectual en este campo.

Asimismo, se abordarán metodologías y herramientas para investigar, se idearán soluciones innovadoras o disruptivas, se crearán experiencias digitales y se formará al estudiante en el potencial tecnológico de los lenguajes HTML, CSS, Javascript, Processing y tecnología Arduino para el diseño de interfaces interactivas en webs, apps y sus aplicaciones en realidades extendidas y dispositivos conectados en el espacio. Además, el alumno adquirirá las competencias para gestionar estos proyectos 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 todo lo aprendido.

PLAN DE ESTUDIO

*El plan de estudios está sujeto a cambios

MÓDULO I (6 ECTS) INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO

ASIGNATURAS

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

MÓDULO II (9 ECTS) METODOLOGÍA Y PROCESOS AVANZADOS DE DISEÑO INTERACTIVO MEDIANTE WEBS Y APPS

ASIGNATURAS

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

MÓDULO III (9 ECTS) PROGRAMACIÓN, DESARROLLO Y PROTOTIPADO DE INTERFACES DIGITALES

ASIGNATURAS

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

MÓDULO IV (3 ECTS) GESTIÓN DEL DISEÑO Y LA INNOVACIÓN

ASIGNATURAS

- Gestión de la innovación y el emprendimiento

MÓDULO V (11 ECTS) DISEÑO DE EXPERIENCIAS DIGITALES

ASIGNATURAS

- Comunicación y diseño de experiencias digitales
- Diseño de proyectos digitales experienciales

TRABAJO FINAL DE MÁSTER (13 ECTS)

El alumno deberá realizar un proyecto con el objetivo de demostrar la asimilación de las competencias, habilidades y conocimientos que determina el programa académico del máster.

PRÁCTICAS EN EMPRESAS (9 ECTS)

Las prácticas laborales acabarán de profundizar en la formación de un perfil profesional especializado. Dotarán al alumno de gran capacidad para afrontar proyectos profesionales o, si lo desea, en la gestión de los mismos.

Máster Oficial en Diseño de Interacción y Experiencias de Usuario

DIRECTORA DEL MÁSTER



Dr. 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. Actualmente trabaja como UX Research Lead en CaixaBank. A lo largo de su trayectoria ha coordinado equipos multidisciplinares en proyectos para agencias, sector financiero y cultural, administración pública y medios de comunicación. A nivel académico, su investigación se centra en el papel del diseño de la interacción en la comunicación audiovisual y la televisión.

RESPONSABLE DEL ÁREA DE GRÁFICO



Anna Pallerols

Máster en Estudios Avanzados de Comunicación Social por la Universidad Pompeu Fabra, licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Ramon Llull y graduada en Diseño Digital y Arte Electrónico por ESDI. Actualmente lidera el área de Diseño Gráfico y Comunicación de LCI Barcelona. También dirige un estudio de diseño gráfico y desarrollo web que trabaja en la generación de soluciones de diseño innovadoras situando la experiencia del usuario como punto diferenciador.

PROFESORES

DRA. EUGENIA LÓPEZ
DRA. NATALIA HEREDIA
DR. LLUÍS SALLÉS
EMMA PIVETTA
DRA. JULIA WOLNY
GERARD PAGÈS

DRA. NOEMÍ TRASTAMARA
SANTIAGO RUA
JORDI GALOBART
DR. DAVID DALMAZZO
MARC BALASTEGUI
MATHIAS KLENNER



+34 93 237 27 40
admisiones@lcibarcelona.com
www.lcibarcelona.com

Centro Autorizado (Código 08058398)

