



**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



© Guillem Rovira

**ESCUELA SUPERIOR OFICIAL DE DISEÑO**



**LCI EDUCATION  
NETWORK**  
MEMBER

# MÁSTER OFICIAL EN CREACIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DIGITALES

## Nuevos diseñadores para el mundo digital

Cuando todo nuestro mundo cambia no podemos seguir formando a los nuevos diseñadores sin una muy estrecha conexión con la tecnología. Por este motivo, el **Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales** ofrece una formación especializada que prepara al estudiante para aportar soluciones de innovación y nuevas propuestas de valor a un mercado que demanda urgentemente profesionales especializados.

El diseñador digital se encuentra hoy en el centro de diferentes sectores profesionales en los que la interacción es el común denominador. Los productos digitales deben adecuarse a las capacidades cognitivas de las personas que los usan, a la vez que deben tener en cuenta la influencia afectiva que generan. En esta perspectiva, disciplinas como el diseño de interfaces (UI) y el diseño de experiencias (UX) son factores clave del éxito de cualquier producto interactivo, ya sea una aplicación para un *smartphone*, un sitio web o un videojuego.

El objetivo de este programa es dar a conocer estas disciplinas al alumno y ofrecerle los conocimientos de programación necesarios para llevar a cabo interacciones avanzadas. Nuestra finalidad es formar a **Front-End Designers**, profesionales capaces de idear y diseñar el aspecto visual de una interfaz gráfica para mejorar la experiencia de usuario y que, además, tenga capacidades técnicas (HTML, CSS y JS / Arduino y Processing) que les permitan ejecutar el diseño a través de prototipos de alta fidelidad. De esta manera, el estudiante adquirirá las competencias y conocimientos necesarios para llevar a cabo un proyecto o servicio interactivo, afrontando las fases de ideación, diseño y desarrollo, a la vez que podrá dirigir equipos de diseño de un proyecto digital.

Finalmente, el Máster ofrece la oportunidad de realizar prácticas en importantes empresas del sector que permitan ejercitar las habilidades adquiridas en un entorno empresarial y faciliten la posterior incorporación laboral del estudiante.

Tanto la programación académica como la selección de profesores y profesionales expertos que impartirán las asignaturas han sido concebidas teniendo en cuenta la metodología del design thinking, una forma de inteligencia colectiva que fomenta la innovación a través del debate y la generación de soluciones de manera colaborativa.

## 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:** Lunes, martes, jueves 18h - 22h

**Idioma:** Español e 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 de la ingeniería, la informática, la comunicación y la publicidad que deseen adquirir un conocimiento y una praxis profesional en torno a la comunicación y el diseño digital, aprender a crear estrategias de comunicación y aprovechar las oportunidades que brinda Internet, las redes sociales o la tecnología Big Data para generar proyectos digitales avanzados, crear webs y apps de acuerdo con las últimas tendencias en comunicación, diseñar experiencias interactivas en la red y experimentar con software libre (Arduino o Processing), todo ello centrado en la interacción aplicada al espacio.

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



## OBJETIVOS

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

- **Proyectos para la publicidad y la comunicación estratégica:** el estudiante se formará en la conceptualización y el desarrollo de estrategias de comunicación digital, así como en el 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 de este tipo de diseño 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 una metodología de formación en diseño para ser capaces de generar de nuevos conceptos e innovación 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 viables.
- Impulsar la experimentación y la investigación en la materia para dar la posibilidad al estudiante de acceder a un doctorado.

## SALIDAS PROFESIONALES

- Front-End designer
- UI developer
- UI/UX designer
- UI/UX architect o Information architect
- Diseño y desarrollo de webs
- Diseño y desarrollo de aplicaciones móviles
- Diseño de la identidad corporativa y visual en la red
- Diseño editorial digital
- Ideación y concepción de nuevos productos y servicios para la red
- Dirección de arte de proyectos digitales
- Concepción, diseño y desarrollo de publicidad para la red
- Diseño y desarrollo audiovisual digital
- Diseño y desarrollo multimedia
- Diseño y desarrollo de interacción
- Diseño y desarrollo de interacción aplicado al espacio y a eventos
- Diseño y desarrollo de interacción para *Hospitality Design*
- Diseño de interacción e interfaces gráficas para productos y servicios digitales
- Diseño de material didáctico
- Diseño y desarrollo de interactivos experimentales y de creación

## COMPETENCIAS

- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Comprender los aspectos esenciales de la comunicación digital interactiva.
- Conocer las principales tipologías y técnicas de prototipado, así como las tecnologías que intervienen en el desarrollo de productos y servicios digitales interactivos.
- Tener capacidad para crear proyectos que sean usables, flexibles y escalables, que promuevan la satisfacción del usuario y garanticen una experiencia completa.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y la sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, de forma crítica y razonada.
- Dirigir adecuadamente equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Trabajar con espíritu emprendedor y responsable.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad, a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los adelantos que se producen en el ámbito profesional, así como seleccionar las vías adecuadas de formación continua.

## ESTRUCTURA

La planificación didáctica 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 ECTS.

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

→ **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 ofrece la posibilidad de especializarse en la perspectiva más experimental con la que se aborda el diseño digital en este Máster.

En ambos módulos se presentan conceptos teóricos, metodologías y herramientas que ayudan a desarrollar y realizar prototipos para páginas web y apps. También se iniciará al alumno en la programación en el software libre Arduino, que ofrece multitud de posibilidades en este sector. Se abordarán experiencias digitales para hoteles y restaurantes.

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

- > Cultura, economía y diseño digital
- > Identidad digital y comunicación estratégica de la marca

### MÓDULO II (9 ECTS)

#### Metodología y procesos avanzados de diseño interactivo para web 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

## → MÓDULOS OPTATIVOS

### MÓDULO V (11 ECTS)

#### Especialidad 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 web/apps

### MÓDULO V (11 ECTS)

#### Especialidad 2: Proyectos de interacción para el espacio

##### ASIGNATURAS

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

## → PRÁCTICAS EXTERNAS

### MÓDULO VI (9 ECTS)

El estudiante realizará prácticas en empresas del sector, 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.

## → TRABAJO FINAL DE MÁSTER

### MÓDULO VII (13 ECTS)

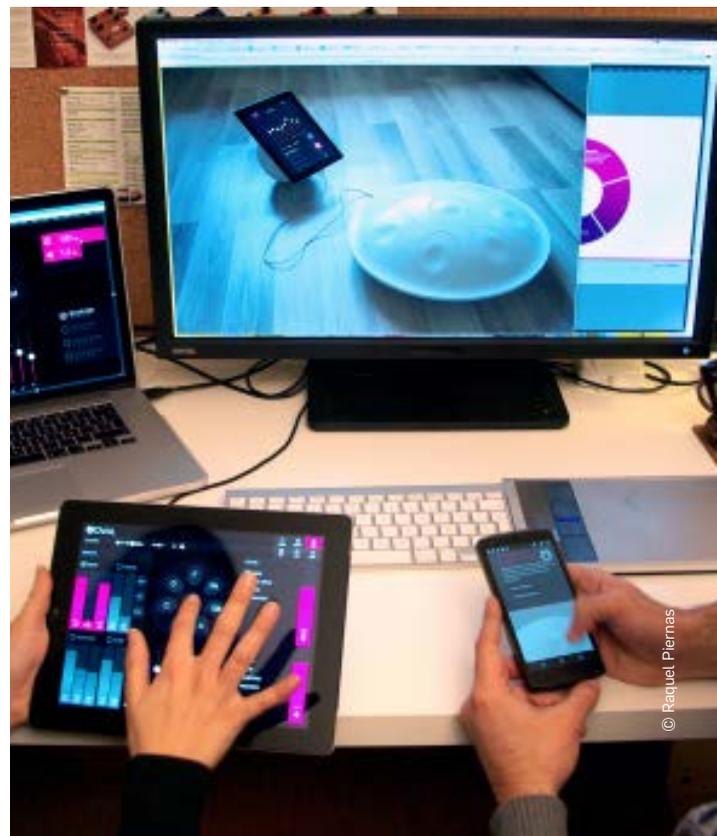
##### OBJETIVOS

- Crear y desarrollar un proyecto de diseño digital avanzado e innovador que sea viable
- Presentar de forma profesional este proyecto

##### ESTRUCTURA

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

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



## DIRECCIÓN DEL MÁSTER

### Marcel·lí Zuazua,

Licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales por la Universidad Autónoma de Barcelona, PDD IESE y apasionado de la publicidad. Desde septiembre de 2000 es Consejero Delegado de Herraiz Soto & Co. Es vicepresidente de Vitamin Rain y vicepresidente de Notegraphy. Ha sido presidente del Interactive Advertising Bureau Spain (IAB Spain), miembro de la Junta Directiva de IAB Spain, ejecutivo de cuentas en Delvico Bates y director de cuentas en SCPF.

## DIRECTOR ACADÉMICO

**Dr. Ramón Sangüesa**, Doctor en Informática (Inteligencia Artificial) y Posgrado en Comunicación Científica por la Universidad Pompeu Fabra. Actualmente 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 desde hace más de veinte años, especialmente en los proyectos vinculados al área de comunicación. También ha sido profesor de máster en distintas universidades de diseño.

## PROCESO DE ADMISIÓN

- Graduado/a o equivalente, expedido por una institución del Espacio Europeo de Educación Superior autorizada 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 admisión debe ir acompañado de la copia compulsada de la titulación oficial, el Currículum Vitae, una carta de motivación y un portafolio. El futuro estudiante deberá tener una entrevista personal (presencial o telemática) con la dirección del Máster.

## RESPONSABLES

**Angel Herraiz**, Máster en *Media Arts and Computer Design*. Fundador de Herraiz Soto & Co y UtaniLAB. Director creativo experiencial. Ha trabajado recientemente en Silicon Valley diseñando aplicaciones learning by creating basadas en prototipos físicos.

**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.

**Oriol Pastor**, Licenciado en Economía y Posgrado en Gestión Empresarial. Consultor de estrategia de negocio e innovación. Curador de arte digital. Director del MIRA Festival desde 2010 y co-fundador de vVeid, empresa dedicada a investigar e identificar las tendencias.

## DOCENTES

**Arianna Mazzeo**, Doctora en Diseño de Innovación por la Universitat Oberta de Catalunya. Responsable del grupo de investigación Cambio/Changes, The People Agency. También es profesora de diseño de innovación y procesos creativos.

**Lander Muruaga**, Bachelor of Arts in Design por la Universidad de Southampton. Actualmente es diseñador de UX en Hewlett Packard y consultor para empresas y profesionales en este campo.

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

**Anna Pallerols**, Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Ramon Llull, graduada en diseño digital y arte electrónico y Máster en Estudios Avanzados de Comunicación Social. Fundadora de Designing The Code.

**Hugo Fernández**, Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Pontificia de Salamanca. Máster en Tipografía Avanzada y Máster en Producción y Gestión de Proyectos Gráficos. Ha formado parte de UVE, Mayúscula Brands y Picmedia, y actualmente trabaja en Multiplica Barcelona.

**Marzban Cooper**, Con experiencia en start-ups, ecommerce y viajes online, formó parte del equipo fundador de eDreams para ayudar a lanzar una de las agencias de viajes líderes en Europa. Actualmente es cofundador y CEO en Notegraphy.

**Marcos Da Gama**, Director digital de DDB, ha trabajado en agencias como Double You y Wieden+Kennedy.

**Vicente Reyes**, Director creativo en Herraiz Soto & Co. Es jurado en el ADC \* E, el Club Creativo de España, el Festival El Ojo de Iberoamérica y el Festival de Comunicación Publicitaria El Sol.

## EMPRESAS COLABORADORAS



## SOBRE LCI BARCELONA

LCI Barcelona, Escuela Superior Oficial de Diseño, es el nuevo campus de la red LCI Education. Formamos a profesionales del diseño reconocidos por su excelencia y su visión global.

Nuestra oferta formativa se compone de:

- Títulos Superiores Oficiales de Diseño (Producto, Interiores, Gráfico y Moda)
- Másteres y Postgrados de especialización
- 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 sector específicos

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

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

## BARCELONA, DESTINO CULTURAL Y PROFESIONAL

Barcelona es un 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 todas 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 LCI Barcelona 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 22 CAMPUS DE ENSEÑANZA SUPERIOR.*



**¡SÍGUENOS!**

-  Facebook.com/LCIBarcelona
-  Twitter.com/LCI\_Barcelona

+34 93 237 27 40  
Balmes, 209  
08006 Barcelona

[www.lcibarcelona.com](http://www.lcibarcelona.com)