

# MÁSTER OFICIAL CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE PRODUCTO

**Escola d'Art i Superior de Disseny de València**

Máster oficial de enseñanzas artísticas



Victoria Bocconi Azadinho

**¿Quieres realizar  
proyectos profesionales,  
en empresas reales  
y con diseñadores de  
prestigio?**





Este máster de carácter profesional nace con la idea de acercarnos a la realidad. Se plantea como un DesingLab, basado en un laboratorio de ideas que parte de un encargo real por parte de las empresas colaboradoras.



El alumno desarrolla el proceso de diseño con el apoyo de reconocidos diseñadores y con la implicación de la empresa colaboradora, quien periódicamente testea la evolución del proyecto. Durante el máster visitamos las instalaciones de la empresa y tratamos de acercarnos a su realidad y a su contexto específico.

## MÓDULO I: gestión creativa

### De octubre a diciembre

Se aborda en colaboración con empresas industriales, de la Comunidad Valenciana, para trabajar fundamentalmente la gestión e integración creativa de todos los condicionantes y agentes que intervienen en el proceso de desarrollo de un nuevo producto.

Para conseguir este acercamiento a la realidad, el alumno desarrolla proyectos en el aula, prácticas en una de las empresas colaboradoras y concibe el Trabajo Final de Máster como un proyecto autónomo donde culmina el proceso de aprendizaje de los conocimientos adquiridos en el máster.

## MÓDULO II: desarrollo de producto

### De enero a marzo

Se aborda en colaboración con empresas industriales, de la Comunidad Valenciana, para trabajar fundamentalmente los aspectos técnicos del desarrollo de producto.

## MÓDULO III: investigación y generación de ideas

### De marzo a junio

Se aborda en colaboración con empresas industriales, de la Comunidad Valenciana, para trabajar fundamentalmente la fase de investigación y generación de ideas en el proceso de diseño de un producto.

---

## **Máster Oficial\* en Enseñanzas Artísticas, Creatividad y Desarrollo de Producto**

La séptima edición de Máster oficial en Enseñanzas Artísticas en Creatividad y Desarrollo de Producto, que ofertamos desde la Escola d'Art i Superior de Disseny de València, se imparte del 1 de octubre de 2019 hasta el 30 de junio de 2020. Se trata de un máster aprobado por la ANECA, perteneciente al Espacio Europeo de Educación Superior.

El Máster consta de 60 Créditos ECTS.

Las tasas de matrícula son, para el curso 2019-2020:

**1.855,80 €**

Infórmate en [www.easdvalencia.com/estudia\\_aquí](http://www.easdvalencia.com/estudia_aquí)

\* Aprobado por la ANECA

# INFOR- MACIÓN

Si tienes alguna duda, puedes contactar en este mail:

[mastercreatividad@easdvalencia.com](mailto:mastercreatividad@easdvalencia.com)

o a través de este teléfono (+34) 963 156 700.

---

## **Cuándo se imparte**

**De octubre a de junio.**

30 semanas lectivas divididas en 3 módulos.

**Clases lectivas:** de lunes a viernes de 15 h. a 21 h.

---

## **Dónde se imparte**

El máster tendrá lugar en la **Escola d'Art i Superior de Disseny de València.**

Plaza Viriato sin número, 46001 Valencia.

T. 34+ 963 156 700

F. 34+ 963 156 701

[mastercreatividad@easdvalencia.com](mailto:mastercreatividad@easdvalencia.com)

---

## **Los objetivos del Máster son:**

Dotar al alumno de la capacidad y la experiencia de diseñar nuevos productos centrados en el usuario en colaboración real y directa con la empresa y sus áreas funcionales. Todo ello a partir de la transformación de ideas y conceptos abstractos, obtenidos de la recopilación de información.

Desarrollar las habilidades creativas del alumno con el fin de generar nuevas ideas, descubrir nuevas maneras de enfocar y solucionar los problemas de diseño existentes y de encontrar nuevas oportunidades de diseño.

---

## EMPRESAS COLABORADORAS

Es un objetivo fundamental del Máster que el alumnado pueda actuar con la realidad de la empresa, profundizando en sus procesos y dinámicas, y procurando conocer una variedad de sectores industriales. Por eso, cada curso contamos con la colaboración de varias empresas, donde los alumnos realizan las prácticas y desarrollan los proyectos de los distintos módulos. Hemos trabajado con las siguientes empresas:

ggarchitects

micuna  
magic ideas for children

Quique Jacosta

punt

  
GRUPOSANZ

capdell\*

mobipark

PROFILTEK

  
ROYO GROUP  
inspiring bathrooms

spazial

Ricard Camarena Restaurant

POINT.

---

## Conocimientos recomendados

Este es un máster eminentemente práctico y profesionalizador, en este sentido los alumnos trabajan mano a mano con los profesionales de las diferentes empresas que participan.

Se requieren unos conocimientos de **nivel medio** en el uso de la aplicación de modelado en tres dimensiones y ensamblaje **SolidWorks** o similar. Un **nivel básico** de otros programas de modelado y render fotorrealista y también un **nivel básico** de programas de postproducción de vídeo.

---

## Requisitos de matriculación

Para matricularse en el máster es necesario poseer una titulación mínima. Has de ser titulado superior en diseño, poseer una diplomatura, una licenciatura o un grado.

---

## Normativa de reconocimiento y transferencia de créditos

Descarga en la web del ISEA, [www.iseacv.es](http://www.iseacv.es), el DECRETO 69/2011, de 3 de junio por el que se regula el reconocimiento y la transferencia de créditos para las enseñanzas artísticas superiores

---

## Normas de permanencia

Este es un máster oficial presencial y por lo tanto se debe asistir obligatoriamente a **un mínimo del 75% de las clases presenciales** para la evaluación de una determinada asignatura.

En caso de cursar el master en más de un curso académico, el alumno **debe superar el 20% de los créditos matriculados** para poder proseguir los estudios. En cualquier caso, la permanencia máxima en el máster será de **6 semestres** consecutivos.

El **ISEACV** garantiza un mínimo de **dos convocatorias** por curso académico.

## Proceso de admisión

10 fáciles pasos para matricularte.



1. Se abre el plazo de preinscripción
2. Pagas las tasas oficiales que dan derecho a participar en la prueba de admisión
3. Te preinscribes a través de un **formulario en nuestra Web**
4. Se te convoca por correo electrónico a la prueba de admisión
5. Se realiza la prueba de admisión
6. Se cierra el plazo de preinscripción
7. Se publica la lista de admitidos
8. Se abre el plazo de matriculación
9. Te matriculas
10. ¡BIENVENIDOS!

## Periodo preinscripción

Si las plazas se cubren no se abre el periodo siguiente:

**Periodo MARZO-MAYO**  
del 10 de marzo al 31 de mayo  
**Periodo JUNIO-JULIO**  
del 1 de junio al 15 de julio  
**Periodo SEPT-OCT**  
del 1 al 20 de septiembre

## Las tasas

Tasa oficial según la Ley 6/2013 del 26 de Diciembre de Presupuestos de la Generalitat para el ejercicio 2015 (DOGV número: 7182 del 30/12/2013)

# 72,82 €

Imprescindible enviar online: justificante del pago de las tasas, copia DNI, currículum, portfolio y copia del título

## Prueba de admisión

JUNIO-JULIO / SEPT

La prueba es una entrevista en la que puedes explicar tu currículum, hablar de tus trabajos y por supuesto de tus inquietudes entorno al diseño de producto. En la entrevista deberás presentar los originales del título, el justificante de pago de tasas, así como la documentación justificativa de lo reflejado en tu currículum y portfolio (dossier de trabajos).

Las entrevistas las llevarán a cabo la Comisión Académica del Título.

## Publicación de lista de admitidos

Del 5 al 11 de junio  
Del 19 al 25 de julio  
Del 21 al 22 de septiembre

## Número de plazas

15 plazas

## Matrícula

SEPT  
27 de septiembre



---

# PLAN DE ESTUDIOS

---

El Máster se plantea como un Design Lab, o Laboratorio de Ideas, ajustado al contexto industrial basado en el briefing (estudio de requisitos) de la empresa.

Se trata de ofrecer la oportunidad de acercar al alumno la realidad de la dinámica empresarial dentro de su ámbito creativo, productivo y organizativo.

## Contenido del Curso

---

## MATERIAS, ASIGNATURAS

---

En cada módulo el alumno participará en proyectos de diseño creativo en colaboración con empresas de distintos sectores industriales.

Tutorías presenciales con una periodicidad de entre 15 días y mes y medio.

MATERIAS	ASIGNATURAS	TOTAL
Análisis	Gestión del diseño	6 ects
	Marketing	6 ects
Ideación	Procesos gráficos de configuración	6 ects
Producción	Gestión de calidad y sostenibilidad	6 ects
	Técnicas de producción	6 ects
Dirección de proyectos	Dirección de proyectos del módulo I	4 ects
	Dirección de proyectos del módulo II	4 ects
	Dirección de proyectos del módulo III	4 ects
	Prácticas externas	10 ects
	Trabajo fin de máster TFM	8 ects
		<b>60 ects</b>

---

Prácticas en empresas: corresponden 10 ects, un total de 250 hrs. lectivas. Presenciales en la empresa 90% (225). Aproximadamente 10 semanas en horario de mañana.

---

## WORKSHOPS

---

Durante el curso 2018-19 se realizarán varios workshops, entre ellos:

---

### PABLO GIRONÉS

#### *La estrategia de diseño en el sector del mueble*

Comienza sus estudios de arquitectura para finalmente decantarse por Ciencias Económicas. Esta doble vertiente le permite tener una visión global del diseño, desde la concepción del producto hasta su venta.

Desde 1996 se dedica al mueble contemporáneo. Junto al arquitecto y diseñador Ramón Esteve crea Babia Mobles en su Ontinyent natal. En 2000 venden la empresa a Gandia Blasco S.A. y pasan a ser accionistas de la compañía. A partir de ese momento forma parte del equipo directivo de la misma como Director de Marketing y Producto. Asume la imagen, creatividad y productos, la estrategia de producto y la comunicación.

Ha diseñado también para GAN, Systemtronic o Gandia Blasco. Es responsable de los showrooms de la compañía en NYC, Bélgica, Portugal, Holanda, España, etc, así como los stands de diferentes ferias del sector.

Desde 2011 es Art Director de Punt Mobles, pertenece al grupo inversor Zriser y asesora a varias compañías en la estrategia de producto.

Profesor de gestión del diseño, estrategia y branding en la Universidad CEU Cardenal Herrera y en la EASD de València.



---

### MANUEL BAÑÓ

#### *Diseño Social*

Se trata de desarrollar, con Manuel Bañó, un proyecto de diseño social dentro del programa Free Design Bank. Esta plataforma se basa en el diseño como medio de colaboración con artesanos desfavorecidos de países del Sur, por medio del Comercio Justo y en el que nuestros alumnos propondrán sus diseños como parte activa del proceso.



Manuel Bañó es doctor en Bellas Artes y profesor titular de proyectos (y fundador) de la escuela de Diseño Industrial del CEU\_UCH. Desde el año 1999 dirige el proyecto de Diseño Social para la cooperación internacional llamado "Free Design Bank" que se lleva a cabo en países como Colombia, Ecuador, Cuba, Kenia, Tanzania, Senegal, Mali, Filipinas, India, Sri-Lanka o Nepal. Como profesional del

Diseño Industrial ha trabajado para firmas como Muñecas Famosa, Juguetes Chicos, Punt Mobles, Calzados Snipe, SP Werner, entre otras.

---

## **ALEJANDRO MIÑANA**

### ***Taller oficina técnica***

El curso será de 30 horas, durante el cuales se proporcionarán los conocimientos necesarios para establecer, de forma precisa, cuál es el funcionamiento de una oficina técnica.

Los conceptos desarrollados, aun pudiéndose aplicar de manera genérica a cualquier oficina técnica (independientemente del sector en el cual se esté trabajando) se centrarán fundamentalmente en el sector del mueble dada su relevancia tanto a nivel local como internacional.

Alejandro Miñana Busutil, titulado por el Instituto Europeo de Diseño en Milán ha trabajado para diferentes empresas como: Antonio Almerich, Baño+Asociados, Agroman, Estudio de Arquitectura José Martí, Punt Mobles y en la actualidad en Simply, empresa especializada en mobiliario contract.

---

## **OCEANO NARANJA**

### ***Maquetas y prototipos***

Tras una introducción teórica, la parte práctica se centra primero en las maquetas que se pueden llevar a cabo por cualquiera de los participantes con los medios habituales a su alcance, papel, cartón pluma, contrachapado, PVC espumado, mesa de corte, cutter, lija y pegamentos.

En la segunda fase se lleva a cabo en las instalaciones de Oceanonaranja, donde las posibilidades de realizar una maqueta crecen exponencialmente. Se trata de que los asistentes conozcan las técnicas mas actuales disponibles y las puedan llevar a cabo en un entorno que favorece su trabajo. Los asistentes al taller tienen, entre otras cosas, la posibilidad de aprender y trabajar con las máquinas de CNC.

La idea es realizar como ejercicios prácticos los proyectos en los que trabajan los asistentes al taller.

Impartido por Mario de Alfonso Ballester, socio y administrador de la empresa especializada en maquetas y prototipos Océano Naranja.

---

## **MATERIAS: ANÁLISIS**

---

### **Gestión del Diseño**

MÓNICA CANTÓ

La gestión del diseño se ocupa de las estrategias, procesos y proyectos de diseño dentro y para una empresa concreta. El papel primordial de la gestión del diseño es comprender los objetivos estratégicos de la empresa y entender cuál será el papel del diseño para lograrlos. El ámbito de la gestión también incluye el desarrollo de medios, herramientas, métodos, equipos, planificación, así como estimular la pasión y el entusiasmo necesarios para alcanzar con éxito esos objetivos.

Todas las exigencias internas y externas, desde los objetivos corporativos hasta los requisitos de los clientes y las responsabilidades sociales y medioambientales, deben tenerse en cuenta en la gestión del diseño. Todos estos aspectos deben trabajarse para maximizar el tiempo, el dinero y los recursos que invierte una empresa en el diseño para presentar una imagen favorable ante los consumidores actuales y potenciales.

---

### **Marketing**

IGNACIO BELLÓN

Esta asignatura está enfocada principalmente a la colaboración entre equipos para desarrollar y lanzar nuevos productos. Se trata de ofrecer una panorámica sobre esta función primordial que determina la vida y éxito de las empresas.

La asignatura se centra en la investigación, especialmente en los test asociados al desarrollo de productos. Se presta especial atención a la política y dirección de producto. Dentro de las posibilidades de lanzamiento y dadas las circunstancias actuales del mercado interno español, se insistirá en el marketing internacional. Estas áreas que destacan entre el conjunto de los conocimientos que se imparten, se trabajarán de forma más práctica para integrarlas en planes de marketing globales.

---

## **MATERIA: DIRECCIÓN DE PROYECTOS**

---

### **Dirección de proyectos**

XAVIER GINER,  
DAVID ULIBARRI  
PEDRO OCHANDO

La Dirección de proyectos transmitirá los conocimientos sobre gestión, control y desarrollo de productos, basándose en el modelo de gestión de una agencia de diseño industrial, teniendo muy en cuenta todos los factores internos y externos que interactúan en la toma de decisiones.

---

## **MATERIA: IDEACIÓN**

---

### **Procesos Gráficos de Configuración**

ANA LATRE  
JOSÉ RAMÓN ANDUJAR

La asignatura Procesos gráficos de configuración dota de recursos para visualizar y generar ideas, para ello se plantea el dibujo como un hábito necesario en el quehacer cotidiano del diseñador. A partir de esta habilidad gráfica se proponen soluciones y alternativas materializables que serán desarrolladas y complementadas con los recursos que la tecnología infográfica ofrece.

---

## **MATERIA: PRODUCCIÓN**

---

### **Gestión de la calidad y sostenibilidad**

LUCÍA SERNA  
JOSÉ MARTÍNEZ  
MANUEL BAÑÓ

La asignatura tiene como visión general proporcionar los conocimientos necesarios para asimilar y comprender la importancia de la gestión de la calidad y la sostenibilidad en las empresas actuales.

Se planteará la necesidad imperiosa de implementar las inspecciones oportunas para asegurar la calidad de los productos y se adentrará en sistemas de gestión de calidad, desde la Norma ISO 9000 hasta los modelos más excelentes como el Modelo EFQM.

En cuanto a la sostenibilidad la asignatura pretende generar capacidad crítica frente a los modelos proyectuales actuales, que se alejan mucho del respeto al medio ambiente. Por eso, la materia plantea una introducción a nuevos conceptos y puntos de vista, como son el eco diseño, la eco producción o el desarrollo sostenible. En este sentido, pretende aplicar las herramientas prácticas del eco diseño más utilizadas en la realización de proyectos de mejora medio ambiental, con la intención de integrar los aspectos ambientales en el proceso de diseño de producto.

---

## **Técnicas de producción**

DISEÑADOR PROFESIONAL

Proporcionará los conocimientos para asimilar y comprender los procesos industriales que permitan materializar los diseños desarrollados a lo largo del Máster. Se hace hincapié en la viabilidad económica y funcional del producto, su sostenibilidad e implicación en el eco diseño.

---

# PROFESORADO

---

## MÓNICA CANTÓ

Licenciada en Ciencias económicas y empresariales por la Universitat de València. Diploma de estudios avanzados en Marketing por la Universitat de València.

Actualmente imparte Marketing y gestión del diseño en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València.



También ha sido directora de marketing en empresas del sector de la decoración. Ha desarrollado y coordinado diversas investigaciones entre las que destacan las publicaciones *Estudio sobre el perfil profesional del diseñador gráfico en la Comunidad Valenciana* y el *Estudio sobre el perfil profesional del diseñador de producto/industrial de la Comunidad Valenciana*.

Destacan los artículos *La ética y la publicidad* y *La integración inter-organizacional en el proceso de diseño de nuevos productos* presentado en el Congreso Nacional de la Asociación Española de Marketing en septiembre de 2012.

---

## IGNACIO BELLÓN

Doctor en Ciencias económicas y empresariales por la Universidad de Vigo (1999). Profesor titular de Organización industrial y legislación en el Departamento de ciencias sociales y legislación de la Escola d'Art i Superior de Disseny de València (2005). Es docente en el grado universitario de la Escuela de Negocios ESIC, adscrita a la Universidad Miguel Hernández.



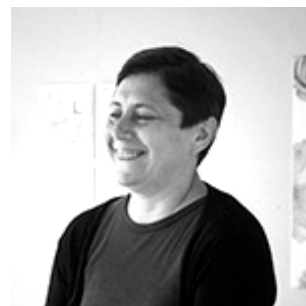
Ha participado en el proyecto de investigación financiado por la UE Social Entrepreneurship for women (PP-166018) – Programa Leonardo da Vinci 2005-2006, dirigido por Vesselin Mintchev (Centre for Comparative Studies). Es autor del capítulo *Review of existing training programs, oriented towards the target groups*, del libro *Development of entrepreneurial skills of women in the field of social services* (2006) y de numerosos artículos sobre educación en revistas especializadas. Entre ellos citamos *Reflexiones sobre el Espacio Europeo de Educación Superior*, en Educaweb nº 105 y *Los másteres en el Espacio Europeo de Educación Superior*, en Educaweb nº 112.

Es miembro desde 2001 del Consejo Asesor de Expertos para el Concurso de jóvenes emprendedores patrocinado por el SERVEF.

---

## ANA LATRE

Licenciada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València. Diploma de estudios avanzados en Diseño y comunicación: Nuevos fundamentos.



Ha sido maquetadora y diseñadora en el diario Las Provincias y en EINA Ediciones. También ha desarrollado trabajos en el área del diseño editorial, comunicación global y diseño de la información (infografía) para diferentes medios de comunicación.

Actualmente es profesora de Medios informáticos en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València.

Ha desarrollado varias investigaciones y es coautora de la publicación electrónica *Guía de Buenas Prácticas para diseñadores de productos industriales impresos* editado por el Instituto Tecnológico de Óptica, AIDO y *DVD recursos educativos* de la Biblioteca Virtual de Recursos Educativos.

---

## JOSÉ RAMÓN ANDÚJAR

Doctor en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València. Ha sido docente durante 25 años en diferentes centros públicos de la Comunidad Valenciana impartiendo titulaciones de diseño.



Ha sido profesor asociado en la Universitat Jaume I de Castelló en la titulación de Ingeniería técnica en diseño industrial y en el máster oficial Diseño y fabricación.

Desde el año 2007 es profesor titular de la Escola d'Art i Superior de Disseny de València. Sus principales líneas de investigación son el análisis de la tipografía en la comunicación gráfica, aspectos funcionales de la comunicación del color y pedagogía del dibujo en diseño.

---

## LUCÍA SERNA

Profesora de la Escola d'Art i Superior de Disseny de València en la especialidad de Materiales y tecnología: diseño. Licenciada en Ingeniería química por la Universitat de València, ha desarrollado su Beca Proyecto Final de Carrera en Ford España S.A., Valencia.



Tiene el máster en Desarrollo Profesional y Personal en la Universidad Católica de Valencia, postgrado en Asesoría y Gestión

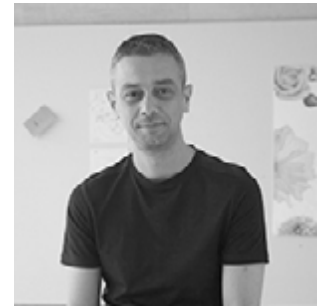
Medioambiental por la Escuela de Organización Industrial - Escuela de Negocios Lluís Vives.

Ha obtenido el Certificado Auditor Jefe de Calidad ISO 9000, Certificado por IRCA. Destaca su etapa profesional en la industria como responsable del Sistema Integral de Gestión Calidad y Medio Ambiente en ISTOBAL, S.A. y su trabajo como ingeniera en el departamento de Ingeniería de procesos biológicos y medio ambiente en el Fraunhofer Institut de Stuttgart, Alemania.

---

## PEDRO OCHANDO

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Ha sido profesor en diferentes escuelas de diseño de la Comunidad Valenciana, y desde 2003 es profesor de Diseño de Producto en la EASD de Valencia.



Ha formado parte de diferentes colectivos y estudios como Proyecto Revival y el estudio Nadadora. Ha trabajado para la empresa LZF Lamps.

En la actualidad forma junto a Claudia Perez el estudio de diseño PerezOchando, ubicado en Valencia donde desarrolla proyectos de diseño gráfico, mobiliario, iluminación, así como proyectos de investigación. Como socio del estudio ha impartido talleres en la Universidad Politécnica de Valencia Campus de Alcoy y trabaja con empresas como, Kendo Mobiliario, Fambuena, Arlex, David Design, Lékúé, Sancal, Missana o Inclass.

---

## DAVID ULIBARRI

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco en 1997.

Dedicado al arte y al diseño desde 1997, ligado al museo Guggenheim Bilbao en sus comienzos. Ha realizado fabricación de moldes, piezas de resina, maquetas y prototipos, diseño de muebles, menaje de hogar y juguetes, ilustración y cartelería.



Desde 2007 imparte clases de Diseño de Producto en las Escuelas Superiores de Arte y Diseño de la Comunidad Valenciana.

En 2010 crea la empresa Blanco Rendo y Ulibarri Osés, s.l. de prototipos y diseño. Ha pasado por Lámparas Luzifer como Product Manager, gestión de Prototipos, mejora del producto y organización de Ferias, ...



En la actualidad trabaja como freelance para diversos clientes como IVACE (Instituto Valenciano de la Competitividad Empresarial), Consellería de Economía, Bambú Studio, El Taller de Piñero, Buo Kids, Lámparas Luzifer, ... además de ser docente en la EASD València en la especialidad de Diseño de Producto.

---

## XAVIER GINER

Licenciado en Filosofía por la Universitat de València en 1984 en la especialidad de Estética. En 1989 es contratado como profesor interino en la entonces Escola d'Arts i Oficis de València.



Desde el 2000 es Profesor de Diseño de Producto en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València, EASD. Actualmente es responsable de las asignaturas de Proyectos, Estética y nuevas tendencias del diseño de producto y Laboratorio de investigación sobre el diseño. Desde 2001 hasta hoy imparte Cultura del diseño, en el Máster Oficial en Ingeniería del Diseño de la Universidad Cardenal Herrera- CEU San Pablo.

Ha sido docente del Instituto de Creatividad de la Universidad de Valencia y coordinador del Grupo de Investigación sobre Creación y Psicoanálisis del Instituto del Campo Freudiano de Valencia.

Desde 2012 es miembro del Consejo Superior de Enseñanzas Artísticas. Desde 2013 es miembro de la Ponencia de Dictámenes e Informes sobre las Enseñanzas de Diseño, de Conservación y Restauración de Bienes culturales y de Artes Plásticas, del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.

Miembro de la Escuela Lacaniana de Psicoanálisis, ELP, y de la Asociación Mundial de Psicoanálisis, AMP. Ha publicado un gran número de artículos sobre diseño, estética, creación y psicoanálisis.

---

## MARÍA NAVARRO

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia (1999), con el itinerario proyectual de dibujo. Beca Erasmus en La Cambre (Bruselas) durante el curso 97-98 en el que realiza dos cortometrajes de cine de animación. Su carrera profesional se guía hacia la gestión cultural y dirige festivales de cine de animación en Valencia y Córdoba (Animacor), además de programar numerosos ciclos de cine en filmotecas españolas. Es chair-person de los productores españoles en el Cartoon Forum 2003 (Varesse, Italia), 2004 (Santiago de Compostela, España) y 2005 (Kölding, Dinamarca). Durante los años 2006-2007 es miembro del comité de expertos del Ministerio de Cultura del Gobierno de España, en asesoramiento a las ayudas a la producción. Cursa el



Desde el año 2007 trabaja como profesora de proyectos en las Escuelas Superiores de Arte y Diseño del ISEACV, en la especialidad de Diseño de Producto. Desde la EASD Alcoi desarrolla un proyecto de diseño social en el aula: l'ecojuguet al Marroc, diseño de juguetes a partir de materiales de desecho. En el aula se diseñaron los juguetes y el proyecto obtuvo un premio de innovación de la Conselleria de Educación de la Generalitat Valenciana lo que permitió poder completar el proyecto viajando a Marruecos (verano 2010) a enseñar a los niños de diferentes poblaciones cómo construir sus propios juguetes a partir de materiales desechados.

Master Oficial en Ingeniería del Diseño, especialidad en Mobiliario e Iluminación, curso 2008-2009 (Universidad Cardenal Herrera-CEU San Pablo, Valencia), en el que recibe una mención honorífica por un diseño de mobiliario de exterior en aluminio por la empresa SAPA.

Desde 2012 trabaja como profesora de proyectos en el Departamento de Diseño de Producto de la EASD Valencia desde donde desarrolla su faceta de gestora cultural en la Subdirección de la escuela a lo largo de varios cursos, e investiga desde el aula la implantación del Diseño Social a través de metodologías innovadoras.

---

## JOSÉ MARTÍNEZ

Doctor en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de València (2015) y Licenciado en Ciencias Químicas por la Universitat de València. Profesor Titular del Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología de la Escola d'Art i Superior de Disseny de València, con una trayectoria de más de doce años en la docencia y la didáctica tecnológica aplicada a los diseños de moda, producto, interiores y gráfico. También ha realizado actividades de gestión como jefe de estudios en la citada institución.



Es autor de los siguientes libros: La sostenibilidad: fundamentos básicos (2016), El Arte Medioambiental y sus tendencias (2016), El Arte de Reciclaje (2016); y ha participado en capítulos de otras publicaciones, entre los que destacamos Falda y tecnología en el libro El papel de la falda (2015).

Ha contribuido en diversas investigaciones definitorias de los perfiles profesionales de diseñadores en la Comunidad Valenciana.

Con anterioridad a su faceta docente e investigadora, ha sido auditor jefe cualificado por AENOR (Asociación Española de Normalización) para sistema ISO 9000 e ISO 14000 y evaluador del modelo EFQM, actividad que llevó a cabo durante más de 10 años. Asimismo, realizó numerosas actividades de consultoría en los sectores privado y público relacionadas con el modelo ISO 9000, ISO 14 000 y modelo EFQM.

---

# PROFESIONALES EXTERNOS

---

## VICENTE BLASCO

(Valencia 1962). Diplomado en Diseño Industrial por la Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos de Valencia (1985). Master en Industrial Design por la Domus Academy de Milán, con Beca del IMPIVA (1989).



En sus inicios profesionales ha colaborado en el Departamento Gráfico de la Agencia de Publicidad MCM (Mercado Comunicación y Medios), con el Interiorista Vicente Navarro en el diseño de mobiliario y objetos en cerámica, con el Diseñador Gabriel Folqués en la empresa Cuquito de zapatos infantiles y con los Diseñadores Vicent Martínez y Lola Castelló en el diseño de muebles y comunicación para Punt mobles. Comenzó como diseñador freelance en 1985 realizando proyectos de diseño de producto. Trabajó como Asesor de Diseño y Señalización para Presidencia de la Generalitat Valenciana implantando la Identidad Corporativa diseñada por el Estudio La Nave (1986 / 1987). Trabajó como Asesor de Diseño e Innovación para el IMPIVA (1990 / 1991).

En 1991 creó la sociedad GESTO Design Management para asesorar a empresas e instituciones en el Desarrollo de una Cultura del Proyecto. De 1993 a 2003 trabaja como Consultor Estratégico para la Innovación en el Desarrollo de nuevas líneas de Producto y en Comunicación Corporativa para Empresas e Instituciones como IFEMA o Lladró. En 2003 crea el ESTUDIO ZYX (ZYXTUDIO DISEÑO E INNOVACIÓN S.L.), un estudio de diseño y desarrollo de producto, desde donde desarrolla su actividad profesional hasta la actualidad como Director del mismo. En 2005 se le concedió la MEDALLA DELTA del FAD por el diseño del lavabo KUBO para BOING.

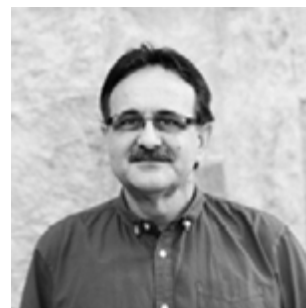
Compaginándola con la Actividad Profesional, ha desarrollado su actividad Docente que responde a una vocación temprana. En 1986 desarrolló el Plan de Estudios de Diseño Industrial para la Escuela Peris Torres y dirigió el Curso 1986/1987, impartiendo también las clases de Proyectos y Teoría del Diseño. Entre 1992 y 2012 colaboró como profesor de la ESDI-CEU de la UCH de Valencia impartiendo las asignaturas de Materiales y de Procesos Industriales, de Proyectos y de Tendencias de Diseño en el Hábitat. Entre 1993 y 2003 fue profesor de Diseño en la Facultad de Bellas Artes de la UCLM, donde asume las responsabilidades de Subdirector del Departamento de Arte.

Es miembro de ADCV (Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana) desde su fundación y ha sido miembro de su Junta Directiva desde 1988 y Presidente de la misma entre 1998 y 2004.

---

## VICENTE GALLEGA

Nace en Valencia en 1958. En 1958 termina sus estudios de Diseño Industrial en la EASD. Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. A continuación cursa estudios de postgrado sobre Diseño Básico y otros cursos



En 1980 funda el estudio de diseño Gallega Design, el estudio se ha especializado en el desarrollo de proyectos de diseño de producto, interiorismo, comunicación y dirección de arte, en cualquiera de las variantes de estos ámbitos (diseño de mobiliario, diseño de iluminación, diseño de arquitectura efímera y expositiva, identidad corporativa.). Paralelamente al desarrollo de proyectos de diseño el estudio trabaja en la realización de informes técnicos sobre propiedad industrial e intelectual.

Vicente es miembro de la junta directiva de ADCV (Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana), presidente de READ (Red Española de Asociaciones de Diseño), miembro del BEDA (Asociación Europea de Diseño), vicepresidente de la Asociación de Investigación en Diseño y Fabricación (IDF) y miembro del Jurado del Diseño.

Su reconocimiento profesional le ha llevado a participar como jurado en diversos premios en el ámbito del diseño y a realizar diversas ponencias: El Diseño, clave de Diferenciación, El Diseño y la Innovación en la Industria. Tendencias en Diseño para AIMPLAS y la Cámara de Comercio entre otras. A lo largo de su amplia trayectoria ha recibido en numerosas ocasiones premios de ámbito nacional e internacional, ha participado en diversas exposiciones y sus trabajos han sido publicados en libros y revistas especializadas.

---

## ÁNGEL MARTÍ

Diseñador Industrial. Gavarda (Valencia) 1958.

Realizó estudios de Diseño Industrial en la Escuela de Artes y Oficios de Valencia, recibió una beca IMPIVA ampliación de estudios. Titulado en Diseño Industrial por el Instituto Europeo di Desing de Milan. Proyecto Alfa Romeo 33. Desarrollo habitáculo interior en Centro Stile Alfa Romeo, Milan.



Miembro de Factoría Diseño Industrial junto a Xema Aznar, Jose Sanchez y Carlos Tiscar. De 1992 a 2005 formó estudio con Xema Aznar.

Premio diseño de aparatos telefónicos ALCATEL. Exposición en el Centro de Arte Reina Sofia (Madrid).

Premio de la prensa especializada en Paris. (Escritorio Radical, junto con Xema Aznar). Exposición.

Premio Colegio Oficial Decoradores de Madrid, (Escritorio Radical).

Exposición Diseño Valenciano en el IVAM (Instituto Valenciano Arte Moderno)

Premio Diseño Feria Shanghai. ( Con la Empresa Ooland)

Premio Diseño Feria Iluminación Hong Kong. ( Con la Empresa Summer)

---

## Contacto

Puedes ponerte en contacto con la dirección del Máster a través de este e-mail:  
[mastercreatividad@easdvalencia.com](mailto:mastercreatividad@easdvalencia.com)

La sede de Velluters de la EASD Valencia, en la que se imparte el máster, está ubicada en el centro histórico de la ciudad: **Plaza Viriato sin número**, próxima a las Torres de Quart, 46001 Valencia.

### más información en:

T: 34 + 963 156 700 / facebook: [mastercreatividadproducto](#)  
[www.easdvalencia.com](http://www.easdvalencia.com) / [@masterproducto](#)

---

## Fechas importantes

### Preinscripción

Si las plazas se cubren no se abre el periodo siguiente

#### Periodo MARZO-MAYO

del 10 de marzo al 31 de mayo

#### Periodo JUNIO-JULIO

del 1 de junio al 15 de julio

#### Periodo SEPT-OCT

del 1 al 20 de septiembre

---

## Las Tasas

Tasa oficial según la Ley 6/2013 del 26 de diciembre de Presupuestos de la Generalitat para el ejercicio 2014 (DOGV número: 7182 del 30 /12/2013)

### Entrevista de admisión

JUNIO-JULIO / SEPT-OCT

La entrevista puede ser online o presencial. Deberás aportar tu título, currículum, portfolio, DNI o pasaporte, fotocopia del mismo y recibo del pago de las tasas de preinscripción.

### Publicación de lista de admitidos

Del 5 al 11 de junio

Del 19 al 25 de julio

Del 21 al 22 de septiembre

### Matrícula

SEPT

27 de septiembre