Escola Superior
de Disseny de València

MA

Máster Oficial de Enseñanzas Artísticas

Diseño Interactivo

GENERALITAT VALENCIANA

iseacv

EASD Escola d'Art
i Superior de Disseny
de València

www.easdvalencia.com

Diseño de espacios interactivos personalizados. Analizamos retos. Implementamos soluciones. Creamos emociones.

Este máster está orientado a todos aquellos que, teniendo una formación inicial en diseño desean profesionalizarse en el campo de las instalaciones interactivas.

Formamos a profesionales en el diseño y implementación de espacios interactivos entendidos como una intervención en un lugar acotado donde que permitirá mediante la tecnología la interacción con el mismo para generar una experiencia o conocimiento. Esto incluye ejemplos como los showrooms de cualquier producto, empresa, organización, las instalaciones interactivas museísticas, así como una nueva dimensión de locales de ocio como restaurantes, hoteles o clubs que deseen enriquecer la experiencia que ofrecen.

● **PROFESIONALIZANTE**
Te formarás en el campo de las espacios interactivos. Serás capaz de proyectar y de resolver retos de interactividad para conectar con los usuarios de forma más efectiva y creativa, expandiendo sus posibilidades.

● **INTERACTIVIDAD**
Proyectarás y resolverás con nuevas tecnologías para conectar con el cliente de manera más efectiva y creativa. Respuestas eficaces y creativas mediante nuevos entornos tecnológicos.

El Máster Oficial en Enseñanzas Artísticas Diseño Interactivo te permite el desarrollo de escenografías, montajes expositivos museísticos, stands de feria, escaparatismo y el manejo de dispositivos interactivos aplicados a diversas plataformas.

El Máster se imparte de octubre a junio. Se trata de un máster oficial aprobado por la ANECA, perteneciente al Espacio Europeo de Educación Superior.

CRÉDITOS ECTS

60

TASAS DE MATRÍCULA PARA EL PRÓXIMO CURSO

1.891,12 €

(*) Este precio podrá variar en función de las tasas oficiales que se actualizan anualmente.

Información

Puedes obtener más información en este correo:
masterinteractivo@easdvalencia.com o en el blog del Máster:
https://masterdisenointeractivo.es/

● CUÁNDO SE IMPARTE
De octubre a junio.
30 semanas lectivas divididas en 2 semestres.
Clases lectivas: L, M, X y J de 15 h. a 21 h.

● DÓNDE SE IMPARTE
El máster tendrá lugar en la Escola Superior de Disseny de València.

CENTRE VELLUTERS
C/ Pintor Domingo, 20. 46001 – Valencia
Tel. 963 156 700

masterinteractivo@easdvalencia.com

● OBJETIVO PRINCIPAL
El objetivo principal del máster es formar profesionales que manejen eficaz y críticamente las herramientas tecnológicas existentes de Diseño interactivo identificando los aspectos clave de la interacción con el usuario en los diversos ámbitos de aplicación y desarrollando soluciones creativas mediante espacios interactivos..

Empresas colaboradoras

Aumentaty

i3B Instituto de Investigación e Innovación en Bioingeniería

COLEGIO OFICIAL DE INGENIERÍA INFORMÁTICA DE LA COMUNITAT VALENCIANA

nunsys Tu socio tecnológico

IMAGINA

VITAMIN

... y otras que verás actualizadas en nuestra web.

Requisitos de acceso

1. Para acceder a las enseñanzas oficiales de máster será necesario estar en posesión de un Título Superior oficial de enseñanzas artísticas, de un título oficial de Graduado o Graduada o su equivalente expedido por una institución del Espacio Europeo de Educación Superior que faculte en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de máster. Asimismo podrán acceder los titulados conforme a sistemas educativos ajenos al Espacio Europeo de Educación Superior sin necesidad de la homologación de sus títulos, previa comprobación por la Administración educativa competente de que aquellos acreditan un nivel de formación equivalente. El acceso por esta vía no implicará, en ningún caso, la homologación del título previo del que esté en posesión del interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas artísticas de máster.

2. Presentación de un portfolio.

3. Realización de una entrevista.
Para la entrevista deberás aportar tu título, currículo, portfolio, DNI o pasaporte, fotocopia del mismo y recibo del pago de las tasas de preinscripción.Las entrevistas las llevarán a cabo la Comisión Académica del Título.

● PERFIL DE INGRESO RECOMENDADO

El perfil de ingreso recomendado para la realización de este máster requiere:

- Titulados superiores en Diseño o Ingeniería Informática o Ingeniería en Telecomunicaciones o Arquitectura o Bellas Artes o Comunicación Audiovisual.
- Conocimientos básicos de diseño y metodología proyectual.
- Interés en el ámbito del diseño, la tecnología y de las Artes visuales.

Criterios:

- La competencia y sensibilidad demostradas hacia el diseño interactivo como filosofía centrada en el usuario, su contexto, necesidades y capacidades.
- Competencia en el uso de nuevas tecnologías.
- Habilidades sociales y capacidad de trabajo colaborativo.
- Competencias lingüísticas en Inglés.
- Entrevista personal con el alumnado donde se valorarán los siguientes aspectos:

    a) Su capacidad comunicativa
    b) El interés por cursar el Máster
    c) Su predisposición a trabajar en equipo

Si necesitas asesoramiento escribe a masterinteractivo@easdvalencia.com y te indicaremos dónde y cómo adquirir estos conocimientos.

Requisitos

● REQUISITOS PARA LA PREINSCRIPCIÓN
Deberás rellenar la hoja de preinscripción y formalizar el pago (podrás descargarlo haciendo clic aquí a partir de marzo hasta septiembre). Después remite la copia del pago junto a tu porfolio, currículo, copia del DNI, NIE o pasaporte y título académico a mastermoda@easdvalencia.com en los plazos indicados.

● REQUISITOS DE MATRICULACIÓN
Para matricularse en el máster es necesario ser titulado/a superior en diseño, poseer una diplomatura, una licenciatura o un grado y haber superado la entrevista.

● NORMATIVA DE RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS
Descarga en la web del ISEACV, 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 máster en más de un curso académico, el alumnado 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. Desde la secretaría del centro se asignará día y hora de matrícula en los plazos estipulados. Se publica en la web de la EASD.

Ante cualquier duda, contactar con a la coordinación del máster:

masterinteractivo@easdvalencia.com

Proceso de admisión

① Se abre el plazo de inscripción[1]

② Pagas las tasas oficiales que dan derecho a participar en la prueba de admisión[2]

③ Te preinscribes a través de un formulario[3] en nuestra web

④ Se te convoca por correo electrónico a la prueba de admisión[4]

⑤ Se realiza la prueba de admisión[5]

⑥ Se cierra el plazo de preinscripción

⑦ Se publica la lista de admitidos[6]

⑧ Se abre el plazo de matriculación[7]

⑨ Te matriculas

¡BIENVENIDXS!

(1) REQUISITOS PARA LA PREINSCRIPCIÓN
Periodos preinscripción
Del 10 de marzo al 15 de julio
Del 1 al 20 de septiembre

(2) 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 de 30 /12/2013).

74,20 €*

(*) Este precio podrá variar en función de las tasas oficiales que se actualizan anualmente.

(3) Imprescindible enviar online: justificante del pago de las tasas, copia DNI, currículo, porfolio y copia del título.

(4, 5) PRUEBA DE ADMISIÓN (JUNIO-JULIO / SEPT)
La prueba es una entrevista en la que puedes explicar tu currículo, hablar de tus trabajos y por supuesto de tus inquietudes entorno al diseño interactivo. Las entrevistas las llevarán a cabo la Comisión Académica del Título.

(6) PUBLICACIÓN DE LISTA DE ADMITIDOS
Después de cada periodo de preinscripción.

(7) MATRÍCULA
Semana siguiente a la publicación de la lista de admitidos.

Contenido
Materias, Asignaturas

MATERIAS	ASIGNATURAS	ECTS	1º	2º
TEORÍA Y METODOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS	Teoría y metodología aplicada al Diseño de Sistemas Interactivos. *Teórica*	8	8	
PROYECTOS DE DISEÑO INTERACTIVO	Proyectos de Diseño Interactivo. *Teórico-práctica*	8	8	
DISEÑO DE APLICACIONES INTERACTIVAS	Programación aplicada al diseño interactivo. *Teórico-práctica*	6	6	
	Multimedia en diseños interactivos. *Teórico-práctica*	4		4
DISEÑO DE DISPOSITIVOS INTERACTIVOS	Diseño de dispositivos físicos interactivos. *Teórico-práctica*	6	6	
	Interconexión de dispositivos. *Teórico-práctica*	6		6
GESTIÓN DEL DISEÑO INTERACTIVO	Gestión del Diseño interactivo. *Teórico-práctica*	4		4
PRÁCTICAS EXTERNAS	Prácticas externas.	10	10	
TFM	Trabajo Fin de Máster	8		8
TOTAL		60		

MATERIAS

● Asignatura
Teoría y Metodología aplicada al Diseño de Sistemas Interactivos.

La asignatura da a conocer y analiza los elementos que componen la experiencia de usuario; las etapas del desarrollo del proyecto interactivo y su planificación. Asimismo, analiza y profundiza en las metodologías y técnicas de investigación sobre el usuario, el prototipado y la usabilidad, aplicándolas en proyectos interactivos.

● Asignatura
Proyectos de Diseño interactivo

La asignatura tiene como objetivo conocer, analizar y profundizar en los métodos y metodologías para el desarrollo y posterior creación de proyectos interactivos a través del estudio de la relación entre diseño, interacción y narrativa, y de sus diferentes teorías, formatos y sistemas de integración.

● Asignatura
Programación aplicada al Diseño interactivo

Esta asignatura introducirá al alumnado en la creación de algoritmos, en metodología y conceptos generales esenciales de la programación, con el fin de aplicarlos a la programación específica necesaria en los proyectos de diseño interactivo. Asimismo, les dará a conocer los diferentes lenguajes de programación y librerías usados en el ámbito del diseño interactivo para que sean capaces de elegir el más adecuado a sus necesidades.

● Asignatura
Multimedia en diseños interactivos

Esta asignatura se focaliza en el uso de diversos medios que, por medio de programación, serán tratados para realizar proyectos de diseño interactivo innovadores basándose en el uso de librerías existentes según las necesidades del proyecto, asegurando la optimización de los diversos formatos de fichero utilizados.

● Asignatura
Diseño de dispositivos físicos interactivos

El objetivo de esta asignatura es familiarizarse con las plataformas de prototipado electrónico (Arduino, Raspberry Pi, etc) para el diseño y programación de dispositivos interactivos. Inicialmente se presentarán los fundamentos básicos necesarios para la construcción de prototipos, con el objetivo de ir incorporando componentes y módulos que permitan la interacción con el mundo real. Se presentan y analizan los diferentes sensores, actuadores y periféricos existentes en la actualidad. Al final de la asignatura el alumno será capaz de entender, analizar y construir objetos interactivos autónomos por medio de plataformas de prototipado.

MATERIAS

● Asignatura
Interconexión de dispositivos
Una vez que en la asignatura de “Diseño de dispositivos físicos interactivos” se ha comprendido qué elementos han de formar parte de un sistema y la función de cada uno, aquí se estudiarán las posibilidades de conexión física (electricidad, ondas , infrarrojos) y de protocolos de intercambio de información entre los mismos (MIDI,OSC).
Gestión del Diseño Interactivo
La asignatura de gestión del diseño interactivo tiene como objetivos que el alumno conozca y tome decisiones sobre el modelo de negocio más adecuado para su actividad profesional. Abarca la gestión y protección de las innovaciones, la gestión económica de su actividad profesional o empresarial y el enfoque de comunicación y marketing.

● Asignatura
Prácticas Externas
Esta asignatura introduce al alumnado en el entorno profesional para de este modo facilitarle el acceso al mundo laboral y permitirle la creación vínculos estables. Aquí deberá de poner en práctica todo lo aprendido en el máster en consonancia con los compañeros profesionales de mayor experiencia. Además esta asignatura tiene el objetivo de generar en el estudiante los hábitos, actitudes y comportamientos que le permita aceptar retos profesionales con garantías comprobadas de éxito.

● Asignatura
Trabajo Fin de Máster
El Trabajo de Fin de Máster consiste en el desarrollo autónomo por parte del estudiante de un proyecto bajo la dirección de un profesor tutor, cuya realización tiene la finalidad de favorecer que el estudiante integre los contenidos formativos recibidos al cursar el máster. Se realizará un proyecto que permita al alumno dar cuenta ante el tribunal, por un lado, de la formación recibida en las distintas materias que organizan y articulan las asignaturas del plan de estudios, y por otro, demostrar un nivel suficiente de competencia para el ejercicio profesional como diseñador especialista en Diseño interactivo.
El Trabajo de Fin de Máster por tener carácter conclusivo sólo se evaluará una vez se hayan superado todas las materias del currículum.

Profesorado



JUAN MANUEL GIL BORDALLO
juanmagil.net
Coordinador del máster

Ingeniero en Informática por la Universidad de Alicante especializado en sistemas de control e inteligencia artificial. DEA en Informática por la UPV en análisis de imágenes médicas. Máster en Arte y Multimedia por la UPV con especialidad en artes escénicas.

Funcionario de carrera de la especialidad de Medios Informáticos con más de 17 años de experiencia en las escuelas de diseño impartiendo materias de programación, desarrollo web y productos interactivos. Durante su estancia en la EASD de Castellón ha sido jefe de estudios y colaborado activamente en el diseño e implantación de los estudios superiores de Diseño Gráfico.

Ha realizado workshops sobre desarrollo de aplicaciones móviles en Varsovia, Bratislava, Oporto y Brescia.

Ha participado en exposiciones propias y colectivas. Ha dirigido[1] y colaborado[2] en diversos proyectos en el MediaLab Prado.

1. Relativos al seguimiento de procesos https://www.medialab-prado.es/proyectos/ganaderia-intensiva-problemas-extensivos

2. Análisis de datos y sus representaciones interactivas https://www.medialab-prado.es/proyectos/microblogs-y-micropolitica-retratos-de-datos-y-data-selfies-en-twitter Creación de esculturas cinéticas https://www.medialab-prado.es/proyectos/hypercalders

Profesorado



JULIANA JAVALOY ESTAÑ

Licenciada en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de València. Doctora por la Universidad Politécnica de València con la tesis titulada Análisis del libro contemporáneo valenciano desde la perspectiva de su forma tipográfica.

Profesora de la especialidad de Diseño Gráfico con experiencia docente desde 1996. Funcionaria de carrera desde el año 2000. Ha desarrollado su labor profesional en las Escuelas de Arte y Superior de Diseño de Logroño, Soria y València. Actualmente es profesora en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València (EASD).

Ha participado en diversos grupos de trabajo en colaboración con el Instituto Tecnológico de Óptica, Color e Imagen (AIDO) con el proyecto Diprograf y coordinado la publicación Guía de Buenas Prácticas para diseñadores de productos industriales impresos.

Durante su periodo como integrante del equipo directivo de la EASD de València en Jefatura de Estudios (2012-2016), colaboró en la puesta en marcha los mecanismos de trabajo implantados en este centro con respecto a los Trabajos Finales de Título y las Prácticas en Empresa, así como en la implantación del Máster en Enseñanzas artísticas de Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales.

Desde el año 2016 es coordinadora del grupo de investigación Diseño y procesos didácticos en la EASD de València, centrando su labor investigadora en la didáctica de la Tipografía.

Profesorado



PABLO MORENO MESEGUER
Coordinador del máster
Licenciado en informática por la UPV y Máster en Educación y TIC (e-learning) por la UOC. Es profesor titular de la especialidad de Medios informáticos en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València, donde imparte docencia de tecnología en diferentes ámbitos del diseño. Con más de 20 años de experiencia en la docencia, tanto presencial como a distancia. También ha impartido cursos de formación del profesorado y ha colaborado en diversos proyectos europeos.

Ha participado en diversos grupos de trabajo para la redacción de los títulos LOE y de varios másteres oficiales en enseñanzas artísticas. Ha publicado varios artículos en congresos y revistas como la Revista Internacional de Aprendizaje y Cibersociedad sobre educación y nuevas tecnologías.

Profesorado



REGINA PRADO GIMÉNEZ

Licenciada en Derecho por la Universidad de Valencia especialidad empresa y máster en sistemas y servicios en la sociedad de la información, rama jurídica, donde se especializa en propiedad intelectual, protección de datos y nuevas tecnologías. Incorpora también una extensa formación complementaria, así como participación en charlas y ponencias.

Ha ejercido la abogacía y ha diseñado e impartido cursos para diversas entidades en el ámbito del marketing, la propiedad intelectual, la gestión y el emprendedurismo. Desde 2004 profesora de artes plásticas, en la especialidad de Organización industrial y legislación en las escuelas de Manises, Castellón y desde 2013 en Valencia, donde imparte clases en la actualidad y es miembro de un grupo de investigación donde estudia el mercado de la ilustración.

Profesorado



JOSE VIDAL PEÑA

Profesor de la especialidad de Medios informáticos imparte docencia en asignaturas de todas las especialidades, diseño Web, Sensorización, sistemas interactivos, videojuegos, 3D y técnicas básicas aplicadas al diseño.

Durante 11 años fue Técnico Superior de Investigación en el IRTIC (Instituto de Robótica y Tecnologías de la información y comunicación) de la Universidad de València desarrollando una labor de investigación en el campo de la Semántica aplicada a sistemas de sensorización e información en proyectos Europeos dentro del ámbito del tráfico y transporte para el Ministerio de Interior y Ministerio de Fomento. También colaboró en el proyecto de geolocalización y enrutamiento de transportes para empresas externas a la universidad.

Sus líneas de investigación actual se centran en diseño Web, sistemas interactivos y sensorización aplicadas al diseño.

Profesorado



AMPARO TORMO

Actualmente trabaja como Senior UX Researcher para Zooplus.com. Graduada en Comunicación Audiovisual y Publicidad y RRPP, comenzó su carrera en el mundo del diseño creativo de las agencias pero pronto se dio cuenta de que ese no era su camino.

Después de obtener un Máster en Interculturalidad y Políticas Comunicativas, se trasladó a Berlín, donde quedó atrapada en el mundo de las startups y comenzó a trabajar como Product Designer. Después de 4 años bajo el cielo gris berlinés, volvió de nuevo al “azul Sorolla” de La Terreta, donde se especializó en Investigación de usuario y meto-dologías de producto como Design Thinking, Jobs-to-be-done, Lean y Agile.

Profesorado



IVÁN PASTOR

Diseñador multimedia y productor de espectáculos audiovisuales, fundador del estudio Lectromind. Ha elaborado durante los últimos 20 años proyectos en diseño interactivo, inmersión digital y artes escénicas para entidades públicas y privadas. Entre sus obras destacan la experiencia interactiva Graffiti Laser en CC Las Cigarreras, el espectáculo de danza interactiva Oscillare, instalación inmersiva TRO, instalación audiovisual IN(S)LAND, Videomapping para Nissan y Ayuntamiento de Alicante. Además, ha compartido su conocimiento como docente de diseño interactivo y creación audiovisual, impartiendo cursos y workshops en importantes instituciones educativas y culturales desde 2004. Su web oficial es www.lectromind.com.

Profesorado > Workshops

Consultar la web para ver las últimas actualizaciones



JUAN CARLOS IZQUIERDO
studiorunrun.com

Es un diseñador con una dilatada experiencia en la virtualización de espacios museísticos como numerosas exposiciones del CCCC, de la Fundació Bancaixa o del MuVIM.

En este *workshop* se dió a conocer las herramientas software necesarias para realizar la virtualización de un espacio. Como práctica los alumnos virtualizaron el estudio de Vitamin Arte.



MARTA VERDE
martaverde.net

Artista especializada en realizar visuales junto con otros artistas sonoros participando en festivales como LUZE, LEV, Primavera Sound. Y dado charlas en multitud de universidades y centros de formación especializada. Actualmente es profesora asociada en Berklee College of Music. Nos habló de su experiencia peleándose con la tecnología para crear sus inconfundibles visuales en vivo.



PABLO ÁLVAREZ

Es ingeniero industrial de formación con mente de artista e investigador por lo que baso su trabajo en la fusión entre la técnica y la estética.

2010-2012. Ingeniero en proyecto de implantación de sistema de motorización de una planta fotovoltaica.

2012-2015. Director de Producto en VSE. Empresa dedicada al diseño y fabricación de contadores inteligentes.

2015-presente. Fundador, CEO y director técnico de Vitamin Studio un estudio referente dentro del New Media Art donde trabajamos para infinidad de firmas de primer nivel alrededor del mundo y expuesto en Festivales de Arte Nacionales e Internacionales. Su trabajo personal se centra en diseñar simulaciones de fenómenos físicos en los que reglas simples dan lugar a sistemas complejos y movimientos realistas. Incorpora interfaces interactivas creando así una relación directa con el usuario.

Contacto

Puedes obtener más información en este correo:
masterinteractivo@easdvalencia.com o en el blog del Máster:
https://masterdisenointeractivo.es/

El CENTRE VELLUTERS
de la EASD Valencia, en la que se imparte el máster, está ubicada en
C/ Pintor Domingo, 20. 46001 Valencia.
Tel. 963 156 700.

Más info

T· 34 + 963 156 700
www.easdvalencia.com
Instagram: master_interactivo_easdv

Fechas importantes

PERIODO PREINSCRIPCIÓN
Periodo MARZO-JULIO — del 10 de marzo al 15 de julio
Periodo SEPTIEMBRE — del 1 al 20 de septiembre

Las Tasas

Las tasas varían cada curso. Son publicadas por la Generalitat Valenciana y las puedes consultar en el DOGV y en la web de la escuela. Infórmate de las condiciones de pago de nuestra web.

74,20 €*

(*) Este precio podrá variar en función de las tasas oficiales que se actualizan anualmente.

Entrevista de admisión

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

Publicación de lista de admitidos

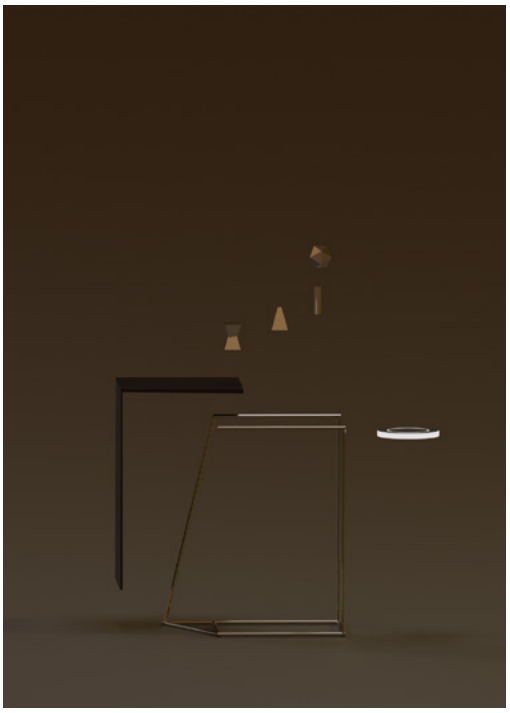
A continuación de cada periodo de admisión

Matrícula

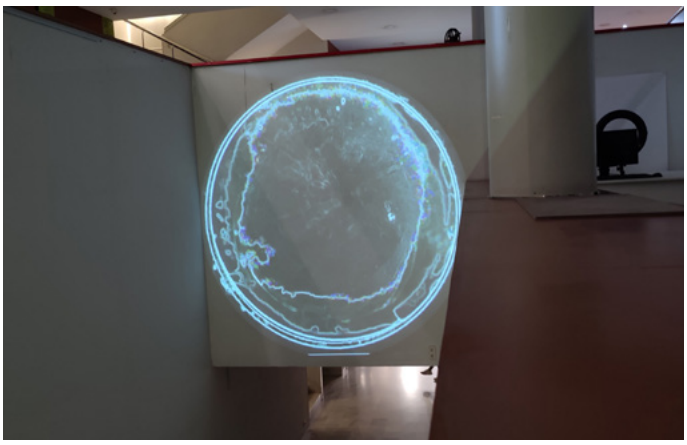
Semana siguiente a la publicación de la lista de admitidos.

El trabajo de nuestro alumnado

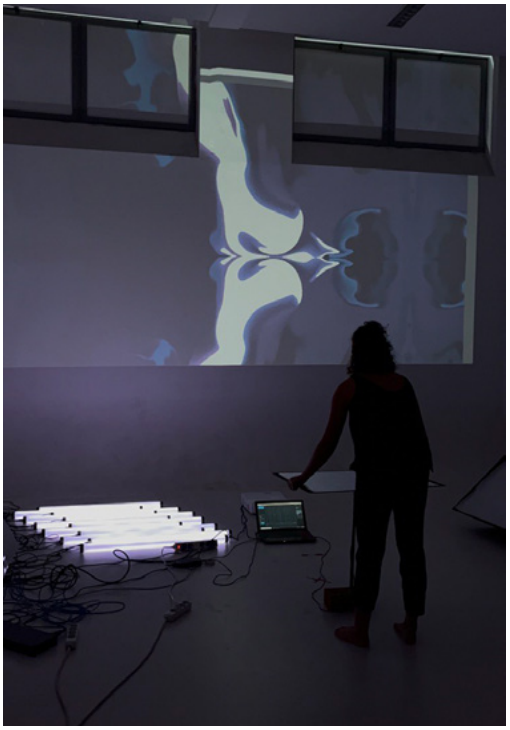
Consultar la web para ver las últimas actualizaciones



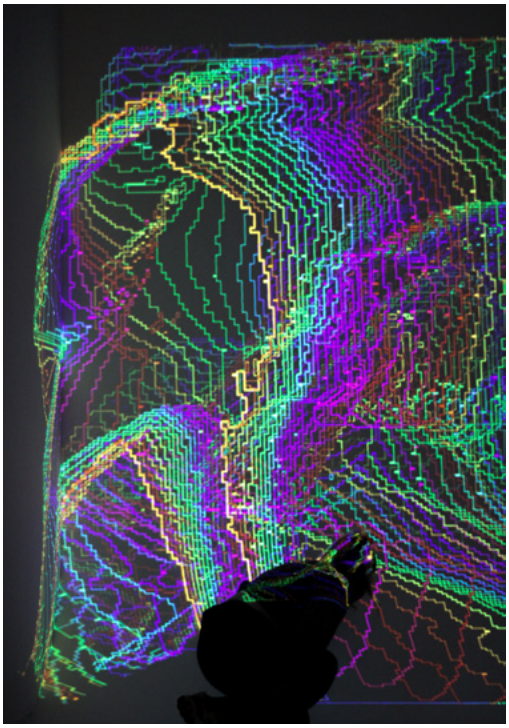
1



2

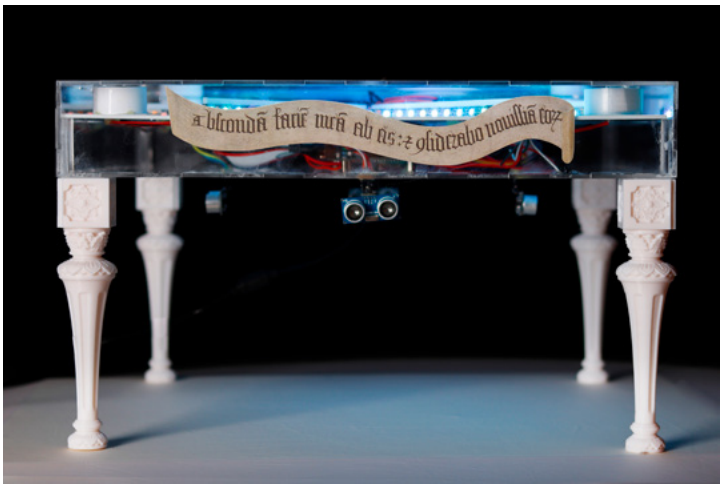


3



4

(Foto 1): TFM *Utopía* de Víctor Valera Rodriguez, curso 2021-2022. (Foto 2 y 4): Instalaciones interactivas realizadas por el alumnado del Máster para Diálogos 2023 orientados y apoyados por el profesorado. (Foto 3): TFM *Impropio* de Jana Barrera Martorell, curso 2021-2022.



5



6

(Foto 5): Proyecto El Prado en Vol, curso 2023-2024. (Foto 6): Proyecto Festival Intropías, Festival de Arte Interactivo de Alicante, curso 2023-2024.

Actualización: Septiembre 2025