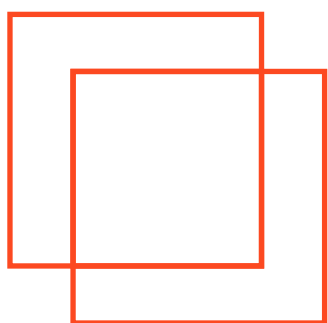


Máster Oficial de Enseñanzas Artísticas Diseño Interactivo



**Diseños interactivos
tangibles centrados en el
usuario. Analizamos retos.
Encontramos 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 ya sea para desarrollo dispositivos interactivos, *stands* de feria, escaparates, escenografías, museos o incluso ropa (*weareables*). Profesionales que sean capaces de proyectar y de resolver retos de interactividad para conectar con los usuarios de forma más efectiva y creativa, expandiendo su posibilidades.

● **PROFESIONALIZANTE**

Te formarás en el campo de las instalaciones interactivas y el diseño tecnológico explorando y aplicando nuevos entornos digitales en distintas realidades sociales.

● **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.



La próxima edición del Máster Oficial en Enseñanzas Artísticas en Diseño Interactivo que ofertamos desde la Escola Superior de Disseny de València, 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

1.720,20 €*

(*) Precio válido hasta el 31 de diciembre de 2022. Durante el curso 2022/23 y en aplicación del Decreto Ley 2/2022 del Consell para la reducción temporal del importe de las tasas para hacer frente a la inflación, se aplicará una bonificación del 10% sobre las tasas durante el período comprendido desde el 2 de mayo de 2022 hasta el 31 de diciembre de 2022. Prorrogado hasta agosto de 2023.



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.

SEDE DE VIVERS

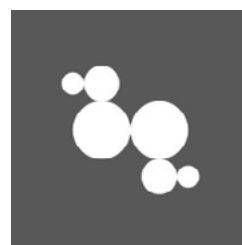
C/ Pintor Genaro Lahuerta, 25, 46010Valencia

T. 34+ 961 922 530

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.



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, currículum, 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 portfolio, currículum, 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.



Proceso de admisión



①

Se abre el plazo de inscripción¹

②

Pagas las tasas oficiales que dan derecho a participar en la prueba de admisión²

③

Te preinscribes a través de un formulario³ en nuestra web

④

Se te convoca por correo electrónico a la prueba de admisión⁴

⑤

Se realiza la prueba de admisión⁵

⑥

Se cierra el plazo de preinscripción

⑦

Se publica la lista de admitidos⁶

⑧

Se abre el plazo de matriculación⁷

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).

66,78 €*

(*) Precio válido hasta agosto de 2023, en el caso de no ser admitido/a o de que no se cubran las plazas mínimas, esta tasa no se devolverá.

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

(4, 5) 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 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. <i>Teórica</i>	8	8	
PROYECTOS DE DISEÑO INTERACTIVO	Proyectos de Diseño Interactivo. <i>Teórico-práctica</i>	8	4	4
DISEÑO DE APLICACIONES INTERACTIVAS	Programación aplicada al diseño interactivo. <i>Teórico-práctica</i>	6	6	
	Multimedia en diseños interactivos. <i>Teórico-práctica</i>	4		4
DISEÑO DE DISPOSITIVOS INTERACTIVOS	Diseño de dispositivos físicos interactivos. <i>Teórico-práctica</i>	6	6	
	Interconexión de dispositivos. <i>Teórico-práctica</i>	6		6
GESTIÓN DEL DISEÑO INTERACTIVO	Gestión del Diseño interactivo. <i>Teórico-práctica</i>	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.



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 dirigido¹ y colaborado² 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>



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, centrandó su labor investigadora en la didáctica de la Tipografía.



PABLO MORENO MESEGUER

Coordinador del máster

Máster en Educación y TIC (e-learning) por la Universitat Oberta de Catalunya. Licenciado en informática por la Universidad Politécnica de València.

Es profesor titular de la especialidad de Medios informáticos en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València, donde imparte docencia en los ámbitos del diseño web, videojuegos, interiores y producto principalmente. Actualmente es el Coodinador TIC del centro.

Con más de 15 años de experiencia en la docencia, incluido el Máster de Diseño interactivo. También ha impartido cursos de formación del profesorado, tanto en modalidad presencial como semipresencial y ha participado en diversos proyectos europeos.

Ha participado en un grupo de trabajo del Ministerio de Educación para la redacción de los títulos LOE de los ciclos formativos de enseñanzas artísticas.

Ha publicado varios artículos en congresos y revistas como la *Revista Internacional de Aprendizaje y Cibersociedad sobre educación y nuevas tecnologías*.

En la empresa privada ha desarrollado diferentes tareas relacionadas con la consultoría y programación informática, formación, instalación y configuración de sistemas electrónicos de diversos tipos, así como la creación y programación de sitios y aplicaciones web.



REGINA PRADO GIMÉNEZ

Licenciada en Derecho por la Universidad de Valencia. Especialidad en empresa y Máster en la misma Universidad de Sistemas y servicios en la sociedad de la información, rama jurídica. Donde se especializa en propiedad intelectual e industrial y nuevas tecnologías.

Desde 2004 profesora interina de artes plásticas, en la especialidad de Organización industrial y legislación en las escuelas de Manises (ESCM) de Castellón y desde 2013 en la escuela de Valencia (EASD), donde imparte clases en la actualidad.

Dentro del ámbito de las escuelas de arte ha impartido las asignaturas de *Marketing y comunicación*, *Gestión del diseño*, *Diseño y empresa*, ha formado parte de los equipos docentes del Trabajo fin de título de diversas especialidades, ha impartido también las asignaturas de *Legislación cerámica*, *Cultura del diseño*, *Formación y orientación laboral*, y *Empresa e iniciativa emprendedora*.

Ha asumido la jefatura de departamento de dicha especialidad así como la coordinación de las prácticas externas de los alumnos y ha sido miembro en diferentes ocasiones de los tribunales de trabajos fin de título y de los proyectos integrados.

En 2013 impartió una ponencia sobre la protección del diseño en la EASD de Alcoy. En la EASD de Valencia ha participado en diversos grupos de trabajo para la revisión de las guías docentes y forma parte de la comisión de calidad desde 2018. Ha coordinado diversas actividades complementarias dentro de la EASD, como “Hay vida después de la escuela” y participado en otras en coordinación con otras especialidades como “Velluters 2018”. Formación complementaria extensa dentro del ámbito de CEFIRE, y en la UNED donde cursó dos cursos de experto profesional en materias sociolaborales ha participado también en diversos cursos de La ADCV.

Colaboró profesionalmente en despacho de abogacía y ha sido responsable de la preparación e impartición de diversos programas formativos en el campo del emprendedurismo para diversas empresas.



DIONISIO SÁNCHEZ RUBIO

Dionisio Sánchez Rubio (1973). Diseñador gráfico, investigador y Profesor Titular del Departamento de Diseño Gráfico de la Escola d'Art i Superior de Disseny de València. Desde 2013, imparte clases como profesor en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València y en la Universitat Politècnica de València. Ha impartido conferencias y talleres en escuelas como EINA Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona o en Escola Lateral (Valencia). Su formación académica incluye un Máster en Producción Artística y un Máster en Artes Visuales y Multimedia que actualmente realiza en la Universitat Politècnica de València.

Su trabajo como investigador se está llevando a cabo como estudiante de doctorado en Arte: Producción e Investigación en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universitat Politècnica de València. Ha participado en varios proyectos de investigación, entre ellos: *Collectiveware: Tecnologías para potenciar colectivos humanos en la red eléctrica inteligente*, en el Institut d'Investigació en Intelligència Artificial (CSIC); *Cartografías del diseño social: hacer mapa un modo de agenciamiento*, en la Facultad de Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires (Argentina); *Recuperación de prácticas pioneras del arte de acción de la vanguardia histórica española y su contribución a la historia de la performance europea*, en la Universidad Politècnica de Valencia. Ha publicado diversos artículos en revistas científicas sobre diseño, participación, política y sociedad: *Co-Designing Participatory Tools for a New Age: A Proposal for Combining Collective and Artificial Intelligences. International Journal of Public Administration in the Digital Age (IJPADA) 2018*; *Il Bau Design Forum Barcelona. New perspectives in design and visual communication. Communication Design 2017*; *Diseño gráfico en la era post-Snowden. Criptografía tipográfica y otros modos de camuflaje, Inmaterial 2017*; *Sheila Levrant de Bretteville y la influencia del feminismo en el diseño gráfico. Ñawi 2017*; *Crítica a la vigilancia masiva: Metahaven, gráfica 2016*. Además, ha sido comité científico del II Simposio sobre arte y activismo contra la violencia de género y revisor de artículos científicos para la revista *Diseña* de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Paralelamente desarrolla su actividad profesional en su propio estudio y ha sido miembro fundador de empresas como *Aerobic Studio* y *Ledsvisuals*, dedicadas al diseño de escenarios e instalaciones visuales con iluminación y vídeo.



ERNESTO GONZALO

dithern.com

Ernesto es un diseñador de productos especializado en *user research*, *service design*, *interaction design*, *digital strategy* y *design systems*. Le gusta simplificar experiencias complejas a través de los principios de persuasión en el diseño, la emoción, la confianza y la honestidad.

Ernesto es actualmente *Specialist Product Designer* en Creditas Fintech, *Staff Product Designer* en Toptal, *Co-Fundador* en Imbuz y trabaja como mentor en múltiples escuelas impartiendo talleres de *co-creation*, *end-to-end product design process*, *service design*, *design sprint* y *design thinking*. Impartió un *workshop* sobre la metodología *Design Thinking* que pone en en centro al usuario final durante todo el proceso de desarrollo.



IVÁN PASTOR
lectromind.com

Diseñador multimedia, productor de espectáculos audiovisuales y artes escénicas. Creador del estudio audiovisual Lectromind, desde hace 20 años, lleva trabajando en diversos campos de la producción audiovisual.

Ha elaborado la creación de instalaciones y shows audiovisuales para entidades públicas y privadas, destacando el desarrollo de *Videomappings* e instalaciones inmersivas e interactivas.

Como docente ha impartido multitud de cursos en los últimos 15 años. Clases en centros privados como Arnet (Barcelona) y Seeway (Barcelona) o en Universidades (Lleida, Girona, Mataró, Las Palmas de Canarias) y realizando anualmente una serie de Workshops por todo el Estado en centros culturales y centros cívicos de diversas ciudades (Barcelona, Murcia, Granada, Alicante, Madrid) focalizados en el uso de las nuevas tecnologías para la creación de arte multimedia.



JUAN CARLOS IZQUIERDO

studiorunrun.com

Es un diseñador con una dilatada experiencia en la virtualización de espacios museísticos como numerosas exposiciones del CCCG, 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/>

La sede de Vivers de la EASD Valencia, en la que se imparte el máster, está ubicada en C/ Pintor Genaro Lahuerta, 25, 46010 Valencia. Tel. 961 922 530.

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.

66,78 €*

(*) Precio válido hasta agosto de 2023.
Durante el curso 2022/23 y en aplicación del Decreto Ley 2/2022 del Consell para la reducción temporal del importe de las tasas para hacer frente a la inflación, se aplicará una bonificación del 10% sobre las tasas durante el período comprendido desde el 2 de mayo de 2022 hasta el 31 de diciembre de 2022. Prorrogado hasta agosto de 2023.

Entrevista de admisión

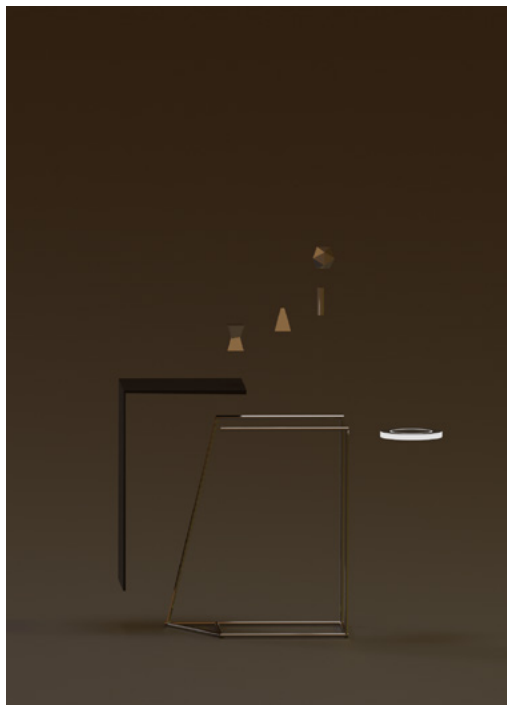
La entrevista puede ser online o presencial. Deberás aportar tu título, currículum, portfolio, DNI o pasaporte, fotocopia del mismo y recibo del pago de las tasas de preinscripción.

Publicación de lista de admitidos

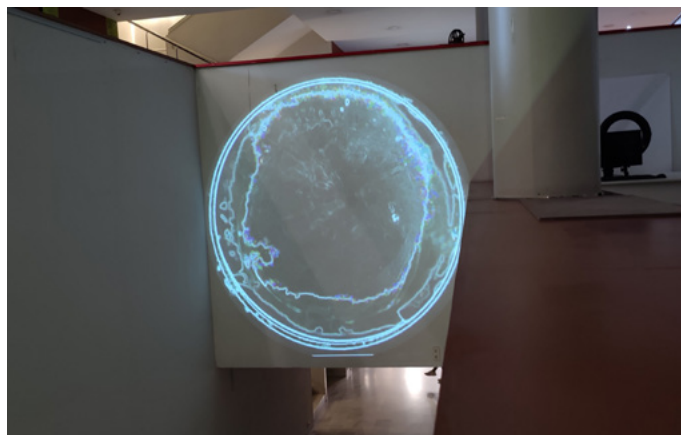
A continuación de cada periodo de admisión

Matrícula

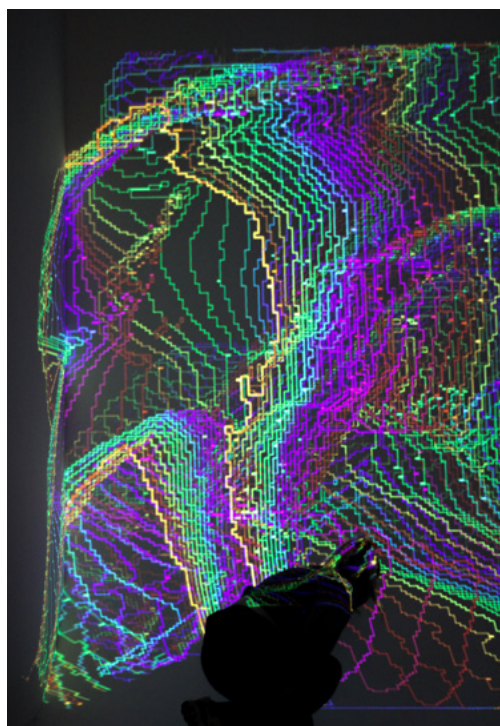
Semana siguiente a la publicación de la lista de admitidos.



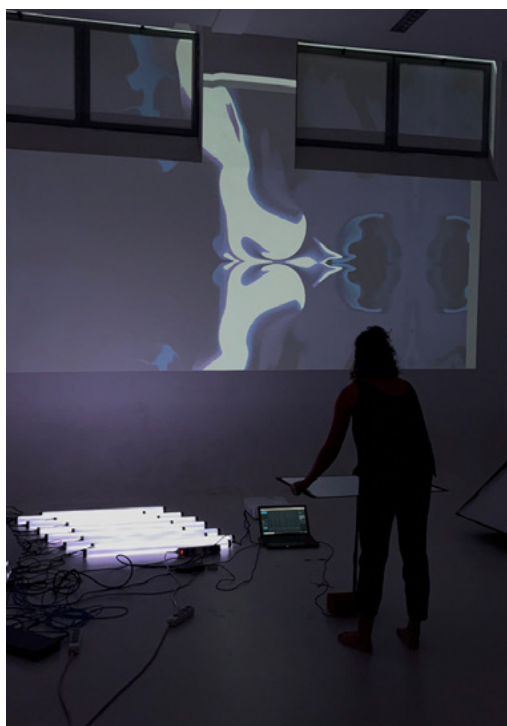
1



2



4



3

(Foto 1): TFM *Utopía* de Víctor Valera Rodríguez, 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.

