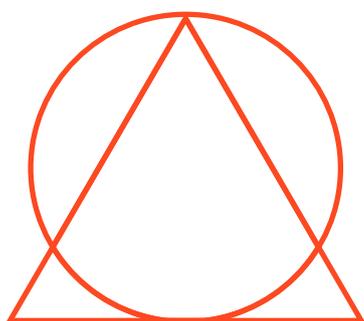


# Máster Oficial de Enseñanzas Artísticas Creatividad y Desarrollo de Producto



**¿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 curso del máster visitamos las instalaciones de las empresas y tratamos de acercarnos a su realidad y a su contexto.

● **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.

● **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.

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.

La formación se complementará con *workshops*, talleres y conferencias.



La próxima edición del Máster Oficial en Enseñanzas Artísticas en Creatividad y Desarrollo de Producto 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

1.702,20 €\*

(\*) 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

Si tienes alguna duda, puedes contactar con la coordinación del máster en este mail: [mastercreatividad@easdvalencia.com](mailto:mastercreatividad@easdvalencia.com)

### ● CUÁNDO SE IMPARTE

De octubre a junio.

30 semanas lectivas divididas en 3 módulos.

Clases lectivas: L, M, X, J y V de 15 h. a 21 h.

### ● DÓNDE SE IMPARTE

El máster tendrá lugar en la Escola Superior de Disseny de València.

C/ Plaza Viriato sin número, 46001 Valencia.

T. 34+ 963 156 700

F. 34+ 963 156 701

### ● OBJETIVO PRINCIPAL

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:

---

capdell

l'zf

POINT.

VONDOM

*punt*

ggarchitects  
building innovation

micuna



GRUPO  
SANZ

Quique Jacosta

mobipark

MISSANA

**X** NATURTEX

RICARD CAMARENA  
RESTAURANT

Royo®

Sp•Berner®

spazial

I  DUTEC  
SOLID

mad<sup>lab</sup>

**PROFILTEK**

---

## Requisitos

### ● 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.

### ● PROCEDIMIENTO PARA LA PREINSCRIPCIÓN

Para acceder a la entrevista deberás formalizar el pago [aquí](#) y rellenar el [formulario de solicitud de inscripción](#). Adjuntando la copia del pago junto a tu portfolio, currículum, copia del DNI, NIE o pasaporte y título académico en los plazos indicados.

### ● NORMATIVA DE RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS

Descarga en la web del ISEACV, [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 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 en [mastercreatividad@easdvalencia.com](mailto:mastercreatividad@easdvalencia.com).



## Proceso de admisión



①

Se abre el plazo de inscripción<sup>1</sup>

②

Pagas las tasas oficiales que dan derecho a participar en la prueba de admisión<sup>2</sup>

③

Te preinscribes a través de un formulario<sup>3</sup> en nuestra web

④

Se te convoca por correo electrónico a la prueba de admisión<sup>4</sup>

⑤

Se realiza la prueba de admisión<sup>5</sup>

⑥

Se cierra el plazo de preinscripción

⑦

Se publica la lista de admitidos<sup>6</sup>

⑧

Se abre el plazo de matriculación<sup>7</sup>

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. 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

<b>MATERIAS</b>	<b>ASIGNATURAS</b>	<b>CRÉDITOS</b>
ANÁLISIS	Gestión del diseño	6 ECTS
	Marketing	6 ECTS
IDEACIÓN	Procesos gráficos de configuración	6 ECTS
PRODUCCIÓN	Gestión de la 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
PRACTICUM	Prácticas externas	10 ECTS
TFM	Trabajo Fin de Máster	8 ECTS

---

## MATERIA

# Análisis

### ● Asignatura

#### 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.

### ● Asignatura

#### 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. actual de innovación social y producción sostenible. La asignatura se plantea a partir de dos proyectos.

---

## MATERIA

# Dirección de proyectos

### ● Asignatura

#### Dirección de proyectos.

XAVIER GINER · PEDRO OCHANDO · JUANJO TORMO

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

### ● Asignatura

#### Procesos Gráficos de Configuración

MIKE LÓPEZ · MIGUEL ÁNGEL GARCÍA

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

### ● Asignatura

#### Gestión de la calidad y sostenibilidad.

MARÍA PÉREZ · MARÍA NAVARRO

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.

● **Asignatura**  
**Técnicas de producción**  
**VICENTE BLASCO**

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.



### MÓNICA CANTÓ

#### Coordinadora del máster

Doctora en Marketing por la Universidad de Valencia (2018) y Licenciada en Ciencias Económicas y Empresariales por la Universidad de València (1994). Su trabajo como docente se inicia en 2004 como Profesora de Marketing y Gestión del Diseño en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València. Previamente, había desarrollado, durante más de 10 años, funciones de dirección marketing en el sector privado. En 2012, una vez conseguida la verificación de la ANECA, puso en marcha el primer Máster en Diseño en España, Máster Oficial en Enseñanzas Artísticas en Creatividad y Desarrollo de Producto, del que actualmente es coordinadora.

Investigadora experta sobre orientación al diseño, con publicaciones relevantes como “Design orientation in new product development and its measurement” *European Journal of Innovation Management* (2021) y “The role of marketing and product design in driving firm’s performance” *Journal of Product & Brand Management*(2021). Ha desarrollado y coordinado diversos proyectos de investigación patrocinados por la Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana(ADCV): “Estudio sobre el perfil profesional del diseñador gráfico en la Comunidad Valenciana” (2008), “Estudio sobre el perfil profesional del diseñador de producto/industrial de la Comunidad Valenciana”(2011), así como en la difusión de la escala de orientación al diseño dentro del Observatorio sobre el Impacto del Diseño de la ADCV(2021).

Miembro del Jurado Concurso Público del XVI Certamen de Creació Jove-VALENCIA CREA 2015, modalidad “Diseño de Producto”. Miembro de la Asociación Española de Marketing Académico y Profesional. Miembro del Consejo Editor de la revista *Arxiu del Arxiu Valencià del Disseny*.



### **XAVIER GINER**

#### **Coordinador del máster**

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.

---

## Profesorado



### 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 al Universidad Politécnica de Valencia Campus de Alcoy y trabaja con empresas como, Kendo Mobiliario, Fambuena, Arlex, David Design, Lékué, Sancal, Missana o Inclass.



### JUANJO TORMO VIDAL

Dedicado al diseño desde 1998, realizando labores de diseñador textil, jacquard y estampación para hogar y moda, coolhunting, diseño de producto y calzado para varias empresas de la comunidad Valenciana, desempeñando las tareas de diseño como director de departamento de I+D y como freelance.

Docente en varios centros como la universidad Anahuac en México, el instituto tecnológico Aitex, o las academias de formación Formaelx y Gesfor. Desde 2018 imparte clases de Diseño de Producto en las Escuelas Superiores deArte y Diseño de la Comunidad Valenciana



### 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.



### 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 Cordoba (Animacor), además de programar numerosos ciclos de cine en filmotecas españolas. Es chairperson 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 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.

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'ecojoquet 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.

---

## Profesorado



### MIKE LÓPEZ

Profesor de Diseño de Producto en la EASD Valencia. Docente en la escuela Anahuac Puebla (México) en diseño industrial y certificado como formador oficial de la marca Mcneel en el software Rhinoceros 3D.

Graduado en diseño de producto en la EASDV y egresado en el Master en creatividad y desarrollo de productos. Ha sido premiado tanto a nivel internacional en concursos como el Olivetti design contest y premio nacional diseño de envases y embalajes. Con experiencia en el mundo del diseño, ha trabajado como diseñador en estudios como Lavernia&Cienfuegos y en Green geometries architects como jefe de departamento de diseño industrial.

Actualmente socio fundador y diseñador en activo del estudio de diseño Gazpacho Studio.



### MIGUEL ANGEL GARCÍA OLIVER

Licenciado en Bellas Artes y Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia. Ha trabajado como colaborador en proyectos de arte, desarrollando diseños expositivos, infografías y prototipado 3d para instituciones de reconocido prestigio como Fundación BBVA, MARCO (Museo de Arte Contemporáneo de Vigo), Kunstmuseum interthur, CAC Málaga, Haus der Kulturen der Welt, MNCARS (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía), La Casa Encendida.

En el ámbito académico trabaja en la actualidad como docente en la EASD de Valencia en la especialidad de medios informáticos. También ha impartido clases como profesor asociado en la facultad de Bellas artes de Valencia, así como diferentes workshops sobre fabricación digital y modelizado 3d.



### MARÍA PÉREZ

Ingeniera Industrial, con la especialidad de producción, por la Universidad Politécnica de Valencia (2006). Profesora de la Escola d'Art i Superior de Disseny de València en la especialitat de Materials y tecnología: diseño, desde 2018. Máster en Ingeniería Textil.

Ganadora en 2021 del premio a mejor proyecto transversal, otorgado por la cátedra UPV-AITEX, por el diseño de un textil técnico para espacios interiores para el control de calidad del aire.

Al inicio de su carrera profesional, trabajó en SolarC GmbH (Alemania), como diseñadora de producto. Ha sido directora técnica de proyectos en empresas como Grupo Cobra y BP Solar durante 8 años, donde ha coordinado numerosos proyectos internacionales. En el ámbito de la Calidad ha trabajado como técnico de procesos en la empresa BP (2007-2012), donde acabó siendo responsable de calidad durante 2 años.

---

## Profesionales externos



### JORGE HERRERA

Desde el inicio de su carrera, el diseñador Jorge Herrera siempre tuvo como objetivo crear objetos y espacios sencillos y esenciales, de máxima calidad y durabilidad en términos de uso, producción y diseño. Luego de años de formación global y multidisciplinar, Jorge Herrera decidió profundizar aún más en todas las áreas tanto del proceso creativo como técnico en el diseño. En el 2008 abrió su estudio con un fuerte sentido por los procesos simples, el detalle y la pasión. Desde entonces, el estudio ha trabajado participando en numerosos proyectos en estrecha colaboración con numerosas empresas internacionales y grandes marcas, como Flos, Porcelanosa, Miyazaki Chair Factory, Forma 5, Lác, Cridea, Nadis, además se ha involucrado como director de arte y comisario de numerosas instalaciones de ferias y exposiciones en todo el mundo.

Hoy en día, el acercamiento al diseño de Jorge Herrera se caracteriza por una clara búsqueda del equilibrio entre la sencillez, la funcionalidad y la belleza: pilar de su estilo y eje de su obra.

A lo largo de su trayectoria ha recibido diversos premios de prestigio como el Metropolis Likes Award, Red Dot Award: Product Design en varias ediciones... Además de participar en numerosas exposiciones.



### VICENTE BLASCO FEO

(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 asumió 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.

---

## Profesionales externos



### HECTOR SERRANO

Fundado en 2010, por el diseñador Alberto Sánchez, MUT Design Studio está compuesto por un equipo multidisciplinar. Su inspiración proviene de la naturaleza y de los en apariencia prosaicos objetos que forman el rompecabezas de su vida cotidiana, manteniéndose siempre fieles a los principios del diseño emocional. Experimentar hasta redefinir esos objetos con los que nos encontramos día a día es una de sus señas de identidad más arraigadas.

Gracias a su personalidad independiente, MUT se ha convertido en un icono del diseño. Su trabajo ha sido reconocido ya con varios premios de prestigio, sus productos se encuentran habitualmente en las cabeceras de referencia y hoy por hoy, se sitúan entre los diseñadores más valorados y con mayor proyección internacional de su generación. Su éxito parece no conocer límites.

---

## Profesionales externos



### MUT DESIGN

Fundado en 2010, por el diseñador Alberto Sánchez, MUT Design Studio está compuesto por un equipo multidisciplinar. Su inspiración proviene de la naturaleza y de los en apariencia prosaicos objetos que forman el rompecabezas de su vida cotidiana, manteniéndose siempre fieles a los principios del diseño emocional. Experimentar hasta redefinir esos objetos con los que nos encontramos día a día es una de sus señas de identidad más arraigadas.

Gracias a su personalidad independiente, MUT se ha convertido en un icono del diseño. Su trabajo ha sido reconocido ya con varios premios de prestigio, sus productos se encuentran habitualmente en las cabeceras de referencia y hoy por hoy, se sitúan entre los diseñadores más valorados y con mayor proyección internacional de su generación. Su éxito parece no conocer límites.



---

## Contacto

Puedes ponerte en contacto con la coordinación 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 centro histórico de la ciudad: Plaza Viriato sin número, próxima a las Torres de Quart, 46001 Valencia.

---

## Más info

T: 34 + 963 156 700

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

Instagram: @producto\_easdvalencia

---

## 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. En el proceso de [preinscripción](#), deberás aportar tu título, currículum, portfolio, DNI o pasaporte, fotocopia del mismo y recibo del pago de las [tasas](#) de preinscripción.

---

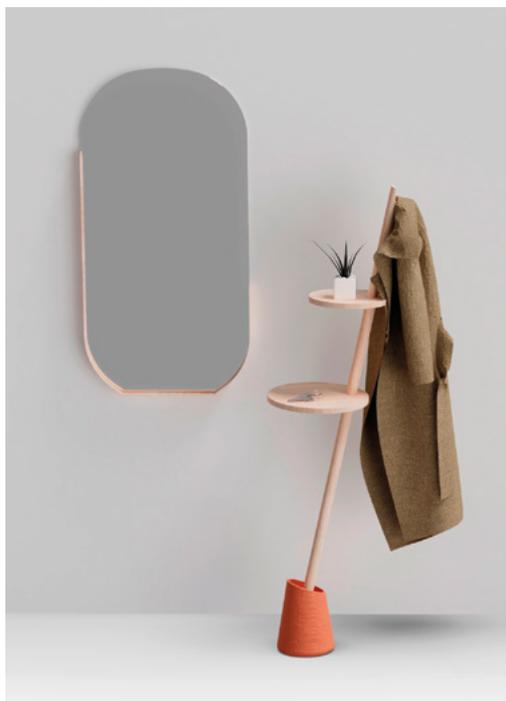
## Publicación de lista de admitidos

A continuación de cada periodo de admisión

---

## Matrícula

Semana siguiente a la publicación de la lista de admitidos.



1



2



3



4



5

(Foto 1): perchero con mesitas, Paula Moreno Jimenez. (Foto 2): Separador de ambientes, Laura Atienza Sancho. (Foto 3): Nansa, outdoor lamp, Curso 2021-2022, Manu Pérez y Javier Amigo. (Foto 4): mueble organizador. (Foto 5): accesorio de aparcamiento para bicicleta en casa, Raquel Cuenca.

