

MÁSTER EN DISEÑO Y  
DIRECCIÓN DE PROYECTOS  
PARA INTERNET  
DISEÑO DE INTERACCIÓN



# MÁSTER EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS PARA INTERNET

**Inicio: Septiembre y Febrero**

**Créditos ECTS: 60**

**Idioma:** Castellano

**Titulación:** Máster en Diseño y Dirección de Proyectos para Internet, título expedido por la Universidad Pompeu Fabra (UPF) y ELISAVA Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona.

**Horario:** Martes, miércoles y jueves, de 17h a 21.15h

El título de Máster en Diseño y Dirección de Proyectos para Internet se obtiene cursando:

**Postgrado en Diseño y Dirección de Proyectos Web**  
De Septiembre a Febrero

**Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios para la Red**  
De Febrero a Julio

## DIRECCIÓN

### DAVID CASACUBERTA

Filósofo experto en cultura digital. Profesor en la Universidad Autónoma de Barcelona y evaluador de proyectos *E-Content* de la Unión Europea.

### ARIEL GUERSENZVAIG

Diseñador de interacción y responsable del área de diseño de interacción y gráfico de ELISAVA (UPF). Ha sido socio de Claro Studio y Multiplica.

### ROSA LLOP

Diseñadora y profesora en ELISAVA (Universidad Pompeu Fabra). Investigadora en lenguaje visual, *media software*, cultura del diseño y TICs.

## DESTINATARIOS

- Graduados Superiores en Diseño
- Licenciados en Ciencias de la Comunicación
- Licenciados en Ingeniería de Telecomunicaciones y/o Informática
- Profesionales con experiencia acreditada en el ámbito del diseño
- Perfiles profesionales o académicos con experiencia acreditada

## PRESENTACIÓN

Internet es hoy el lugar donde más nos informamos, compramos y relacionamos, por lo que es indispensable formar profesionales capaces de entender la total transformación que tal volumen de información comporta y que sepan aprovechar su potencial para el crecimiento social y económico.

En este programa proponemos una oferta formativa aplicada que abarca todos los aspectos necesarios para que el estudiante adquiera las competencias y conocimientos que le permitan emprender, dirigir, diseñar e implementar proyectos, servicios y aplicaciones para Internet.

Mediante un profesorado especializado en cada una de las áreas temáticas del programa, el estudio de casos y la realización de un proyecto práctico, el estudiante obtendrá una formación multidisciplinar. Con esta formación el estudiante tendrá una visión

de negocio, la experiencia de usuario (UX), la tecnología y el diseño de *interfaz* ocupan el lugar central.

El máster ofrece la posibilidad de realizar prácticas en importantes empresas del sector (por ejemplo BeRepublic, Optimyzet, Multiplica u Ogilvy) pero también en *start-ups* o empresas de otros ámbitos como Ulabox y el Diari Ara. Después de cursar este máster, un importante número de ex-alumnos se han incorporado a algunas de las principales empresas del sector en España y el extranjero. También muchos de los proyectos finales de máster han sido galardonados con prestigiosos premios internacionales y financiación y becas.

## OBJETIVOS

Los objetivos principales de este programa son:

- Conocer la filosofía, los mecanismos y la dinámica de Internet para entender este espacio de creación y tecnología como un lenguaje propio.
- Entender la importancia de la experiencia de usuario como una disciplina que da sentido al trabajo conjunto de tecnología, diseño e interacción.
- Proporcionar los conocimientos interdisciplinarios necesarios para ser capaz de diseñar e implementar sitios web y web apps funcionales centrados en el usuario y sus necesidades.
- Conocer las estrategias que permiten el posicionamiento de marca y establecer procesos de inteligencia colectiva en el desarrollo de proyectos.
- Entender las características propias de las tecnologías de Internet en relación a diversas plataformas, especialmente dispositivos móviles para aprovechar su potencialidad en la creación de servicios.
- Introducir nuevos modelos de negocio, fomentar el carácter emprendedor del medio y establecer nuevas oportunidades profesionales.
- Ser capaz de dirigir, diseñar e implementar un proyecto para en Internet de manera autónoma y ser capaz de participar en un equipo especializado.

## PROFESORADO

El equipo docente del programa está formado por profesionales activos con experiencia en el mundo de la docencia universitaria. Algunos de los profesores principales son:

### CRISTINA ACED

Consultora en SocialMedia y reputación *online*. Autora de Perfiles profesionales 2.0 y Redes Sociales en una semana. Profesora en la Universidad Oberta de Catalunya, Universidad Pompeu Fabra y la Universidad Abat Oliba. [www.cristinaaced.com](http://www.cristinaaced.com)

### FERRÁN ADELL

Investigador en filosofía de la tecnología. Profesor de Media Interaction en ELISAVA y la UOC.

### JORDI ARIAS

Consultor IT y asesor de *marketing online* para *startups*. [www.bebabum.com](http://www.bebabum.com)

### MARTA ARMADA

Diseñadora web, desarrolladora *front-end* y co-fundadora de *Swwwet.com*. Co-fundadora de WebCat.

### DANI ARMENGOL

Licenciado en ingeniería informática por la UPC. Consultor independiente de usabilidad e interfaces de usuario. Profesor-colaborador en ELISAVA y UAB. Recrúter en UXmatch y editor en UXPLORA.

### ALBERT CARLES PRAT

Diseñador y programador *freelance*. Profesor en la Universidad de Vic y en la Universidad Pompeu Fabra. [www.albertcarles.com](http://www.albertcarles.com)

### DAVID CASACOBERTA

Filósofo. Especializado en los impactos sociales y cognitivos de los nuevos medios. Autor de Creación colectiva. Profesor en la Universidad Autónoma de Barcelona y en la Universidad Pompeu Fabra. [www.gulalab.org](http://www.gulalab.org)

### JORDI ESPUNY

Ingeniero. Diseñador y programador web. Profesor en ESDI y en la Universidad Pompeu Fabra. [www.dblob.com](http://www.dblob.com)

### FERNANDO GAVARRÓN

Ingeniero. Optimización y analítica web. Consultor de Google Analytics en *Metriplika* y consultor de usabilidad en *Multiplica*. [www.metriplika.com](http://www.metriplika.com)

### JAUME GOMÀ

Director *e-commerce* en Anuntis, Segundamano y Orange, France Telecom. Fundador de Ulabox. [www.ulabox.com](http://www.ulabox.com)

### ARIEL GUERSENZVAIG

Diseñador de interacción. Consultor de proyectos de innovación centrada en el diseño. Profesor en la Universidad Pompeu Fabra, Universidad Autónoma de Barcelona y ESADE. [www.interacciones.org](http://www.interacciones.org)

### KARINA IBARRA

Diseñadora de interacción y consultora de experiencia de usuario en Arquinauta Consulting. [www.arquinauta.es](http://www.arquinauta.es)

### ORIO LIBARS

Consultor y director de estrategia *e-business* en *Multiplica*. Profesor de *marketing* digital y comunicación empresarial en ESDE, Universidad Pompeu Fabra y Universidad Autónoma de Barcelona. [www.oriolibars.com](http://www.oriolibars.com)

### DANIEL JULIÀ

Ingeniero de telecomunicaciones y desarrollador de *software*. Profesor en la Universidad Pompeu Fabra. [www.pimpampum.cat](http://www.pimpampum.cat)

### TONA MONJO

Diseñadora UX y fundadora de Latent Studio. Profesora de diseño de interacción en la UOC y en ELISAVA.

### LANDER MURUAGA

Diseñador de interacción, consultor de usabilidad y arquitectura de la información. [www.landermuruga.com](http://www.landermuruga.com)

### FERRAN PRUNEDA

Especialista en estrategia interactiva. Fundador y director de proyectos en Grapa. Profesor en la Universidad Pompeu Fabra. [www.grapa.ws](http://www.grapa.ws)

### VICTOR SOLÀ

Ingeniero de telecomunicaciones. Consultor de experiencia de usuario en *Multiplica* y profesor de estrategia digital en la Universidad Oberta de Catalunya y en la Universidad Pompeu Fabra. [www.multiplica.com](http://www.multiplica.com)

### EVA SORIA

Coordinadora del área de artes visuales en el Instituto Ramón Llull. Consultora en derecho de la propiedad intelectual en la Unesco.

### JAVIER USOBIAGA

Diseñador web, desarrollador *front-end* y co-fundador de *Swwwet.com*. Co-fundador de WebCat.

### JAVIER VELLILA

Socio Director de Comuniza. Autor de Branding. Tendencias y retos en la comunicación de marca (UOC).

## DIPLOMA DE POSTGRADO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS WEB

**Inicio:** Septiembre

**Créditos ECTS:** 30

**Idioma:** Castellano

**Titulación:** Diploma de Postgrado en Diseño y Dirección de Proyectos Web, título expedido por la Universidad Pompeu Fabra (UPF) y ELISAVA Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona.

**Horario:** Martes, miércoles y jueves, de 17h a 21.15h

**Prerrequisitos:** Se supone que el estudiante tiene conocimientos básicos de lenguaje HTML y CSS a un nivel de principiante. También se presuponen nociones básicas de diseño gráfico.

## ESTRUCTURA

El Diploma de Postgrado en Diseño y Dirección de Proyectos Web se estructura a partir de las siguientes áreas temáticas que se integran en un proyecto transversal que se desarrolla a lo largo de la duración del curso:

### Módulo 1. Filosofía de Internet y aspectos globales de gestión

El objetivo de este módulo es entender el concepto de interacción y sus posibilidades, así como los principios de comunicación en Internet prestando especial atención a la interdisciplinariedad en la creación de proyectos web. Se prestará especial atención a la parte de gestión del proyecto, y se ofrecerán herramientas de planificación de actividades, trato con *stakeholders*, equipos y negociación.

### Módulo 2. Estrategia de producto

El objetivo de este módulo es aprender métodos y procesos para el desarrollo de una estrategia de producto adecuada, la definición de objetivos y métricas de éxito. Se trabajarán diferentes metodologías de conceptualización, investigación y modelado de usuarios y de análisis de la competencia.

### Módulo 3. Experiencia de usuario (UX)

El objetivo de este módulo es dominar los conceptos clave que garantizan una experiencia de usuario rica. Profundiza en factores como el diseño de interacción, la arquitectura de información, la accesibilidad, los flujos de navegación, la usabilidad. Se trabajará sobre todo en tareas aplicadas al desarrollo de resultados concretos (por ejemplo *wireframes* o prototipos) que hacen avanzar el desarrollo del producto y a la validación de estos resultados.

### Módulo 4. Diseño de interfaz gráfica

El objetivo de este módulo es sintetizar la arquitectura, usabilidad y estrategia de un proyecto web mediante el diseño de su interfaz gráfica. Se incide en aspectos fundamentales de la comunicación visual interactiva y se introduce al estudiante en la inclusión de elementos de interacción y navegación en múltiples soportes (por ejemplo *interfaces web* para móvil y escritorio). Se trabajará desde la conceptualización de visual mediante *sketching* hasta la realización de *mockups* y la definición de una librería de *design patterns*.

### Módulo 5. Lenguajes de programación

El objetivo de este módulo es aprender los protocolos de comunicación propios de los proyectos web así como profundizar en los lenguajes HTML y CSS. El módulo incluye una introducción a los lenguajes más utilizados como HTML5 y CSS3. Se destinará especial atención a *frameworks* de desarrollo más utilizados y a cuestiones de código que afectan al desarrollo para múltiples dispositivos (*responsive*).

### Módulo 6. Optimización web

El módulo introduce al estudiante en las metodologías y herramientas de medición, análisis del funcionamiento de una presencia online, por ejemplo una web. Se trabajará sobre la obtención de diferentes tipos de métricas y datos para optimizar los resultados mediante herramientas disponibles en el mercado.

**Nota:** Los contenidos del Diploma de Postgrado en Diseño y Dirección de Proyectos Web en ningún caso se solapan con los del Diploma de Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios para la Red.

## DIPLOMA DE POSTGRADO EN DISEÑO DE APLICACIONES Y SERVICIOS PARA LA RED

**Inicio:** Febrero

**Créditos ECTS:** 30

**Idioma:** Castellano

**Titulación:** Diploma de Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios para la Red, título expedido por la Universidad Pompeu Fabra (UPF) y ELISAVA Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona.

**Horario:** Martes, miércoles y jueves, de 17h a 21.15h

**Prerrequisitos:** Se supone que el estudiante tiene conocimientos básicos de lenguaje HTML y CSS a un nivel de principiante. También se presuponen nociones básicas de diseño gráfico.

### ESTRUCTURA

El Diploma de Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios para la Red se estructura a partir de las siguientes áreas temáticas que se integran en un proyecto transversal que se desarrolla a lo largo de la duración del curso:

#### Módulo 1. Aplicaciones y servicios en red

El objetivo de esta área temática es entender Internet como plataforma colectiva y comprender en profundidad sus posibilidades en la creación de aplicaciones y servicios online. El objetivo de este módulo es profundizar en conceptos clave relacionados con la UX y la estrategia. Para la mayoría de proyectos web es necesario asegurar primero su idoneidad y después su supervivencia desde un punto de vista de Negocio. Conocer de la forma más detallada posible cuál será el entorno de Mercado, la propuesta de valor que ofreceremos a nuestros usuarios, el modelo de negocio, los objetivos y KPI's que mediremos y transmitirlo desde una UX, Diseño Visual y copys memorables. A partir de todos estos conocimientos podremos asegurar la mayor de las conversiones posibles para nuestro proyecto web.

#### Módulo 2. Herramientas

Se verán una serie de herramientas para la gestión de contenidos (CMS), cada una de ellas especializada en una finalidad determinada (social, comercial, comunicacional). Se profundizará en el uso de Drupal y sobre todo en Wordpress, tratando a con detalle la instalación, configuración, extensión usando módulos y *plugins*. También se destinará especial atención a herramientas existentes para la medición web.

#### Módulo 3. Lenguajes, API's y Mash-Up

El objetivo es que el estudiante entienda las dinámicas de desarrollo en entornos cliente / servidor y sea capaz de trabajar con lenguajes como JavaScript y PHP, y en el manejo de la información mediante bases de datos MySQL. La asignatura pretende aportar al alumno los conceptos esenciales para el desarrollo de aplicaciones web. Permittede desarrollar por si mismo la mayoría de servicios más comunes, hasta poder comunicarse y colaborar con profesionales especializados en proyectos de mayor envergadura y complejidad. Otro objetivo central es conocer el funcionamiento de diversas herramientas y librerías de código con el fin de ser capaces de customizarlas e integrarlas en proyectos propios. Se tratarán las APIs de los servicios web más populares (Youtube, Yahoo, Google, etc) y la creación de *mashups*, finalizando con las redes sociales más utilizadas (como Facebook, Twitter, etc). El enfoque será totalmente práctico y con una visión técnica enfocada a profesionales del diseño.

#### Módulo 4. Creatividad, marca y negocio

El objetivo será dotar a los alumnos de capacidad de identificar y sintetizar el foco de un producto interactivo y, a la vez, saber conectarlo con el contexto en el que se enmarca: cultural, tecnológico y económico. Esta línea de conexión permite establecer la hoja de ruta sobre la que desplegar cualquier proyecto. Se tratarán cuestiones como la definición de modelos de negocio, la comunicación del producto y la gestión de la reputación, así como aspectos legales que tienen que ver con los negocios digitales.

**Nota:** Los contenidos del Diploma de Postgrado en Diseño y Dirección de Proyectos Web en ningún caso se solapan con los del Diploma de Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios para la Red.

# DISEÑO DE INTERACCIÓN

## MÁSTERS

Diseño y Dirección de Proyectos para Internet  
Diseño y Creatividad Audiovisual

## DIPLOMA DE POSTGRADO

Diseño y Dirección de Proyectos Web  
Diseño de Aplicaciones y Servicios para la Red

## MÁS INFORMACIÓN

[www.elisava.net/es/estudios/master-diseno-y-direccion-proyectos-internet](http://www.elisava.net/es/estudios/master-diseno-y-direccion-proyectos-internet)

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. ELISAVA se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fines de semana incluidos).

La Rambla 30-32  
08002 Barcelona  
T (+34) 933 174 715  
F (+34) 933 178 353  
[elisava@elisava.net](mailto:elisava@elisava.net)  
[www.elisava.net](http://www.elisava.net)

Centro adscrito a la



[www.elisava.net](http://www.elisava.net)