

## DIPLOMA DE ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS

### Breve descripción del curso:

La extraordinaria oferta digital y culturalmente diversa para usuarios basada en entornos de desarrollo y plataformas telemáticas, dispositivos móviles como smartphones y tablets, aplicaciones descargables de quioscos y markets, y el emergente mercado de aplicaciones de Realidad Virtual y Aumentada, demanda un perfil profesional que afronte con garantías los retos de creación y desarrollo de los mismos.

El Diploma de Especialización en Tecnologías Interactivas, es un título propio universitario de la Universitat Politècnica de València, que tiene como objetivo formar profesionales con conocimientos avanzados en Diseño digital e interactivo, con perfiles flexibles y multidisciplinares, en áreas como el Diseño Web, Desarrollo de Apps nativas para iOS/Android, Diseño de publicaciones digitales en formato App y creación de entornos inmersivos de Realidad Virtual y aplicaciones de Realidad Aumentada. Áreas muy diversas, que capacitarán profesionalmente al estudiante en el diseño de productos virtuales, cuya salida profesional es muy codiciada actualmente por las empresas.

El Diploma de Especialización tiene una duración de 1 curso académico y los contenidos están impartidos por profesores y profesionales especialistas en cada área.

Más información en: [www.ifab.es](http://www.ifab.es)

### Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):

#### OBJETIVOS GENERALES:

La extraordinaria oferta digital y culturalmente diversa para usuarios basada en entornos de desarrollo y plataformas telemáticas, dispositivos móviles como smartphones y tablets, aplicaciones descargables de quioscos y markets, y el emergente mercado de aplicaciones de Realidad Virtual, demanda un perfil profesional que afronte con garantías los retos de creación y desarrollo de los mismos.

El Diploma de Especialización en Tecnologías Interactivas, es un título propio universitario de la Universitat Politècnica de València, que tiene como objetivo formar profesionales con conocimientos avanzados en Diseño digital e interactivo, con perfiles flexibles y multidisciplinares, en áreas como el Diseño Web, Desarrollo de Apps nativas para iOS/Android, Diseño de publicaciones digitales en formato App y creación de entornos inmersivos de Realidad Virtual y aplicaciones de Realidad Aumentada. Áreas muy diversas, que capacitarán profesionalmente al estudiante en el diseño de productos virtuales, cuya salida profesional es muy codiciada actualmente por las empresas.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Incentivar en el alumnado capacidades para crear e innovar, vinculando estas capacidades a la realidad económica y tecnológica actual.
2. La formación de especialistas en diseño digital que vengan a promover un impulso para la productividad del sector y un incentivo para su desarrollo.
3. Acrecentar las competencias profesionales y evolución personal del alumnado, de modo que puedan aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la globalización y la digitalización de las TIC.
4. Definir en el alumno una visión global en base a herramientas tecnológicas y evaluar el impacto de las mismas desde el punto de vista del diseño digital.

### Conocimientos de acceso:

1. Titulados universitarios.
2. Profesionales sin titulación universitaria pero con nivel de acceso a la Universidad, COU o FPPII o equivalente y que acrediten al menos 3 años de experiencia en la temática relacionada con las diferentes Títulos de Posgrado. Los alumnos matriculados en estas condiciones solo podrán obtener un certificado de Aprovechamiento por los estudios superados pero no podrán optar a la obtención de ningún Título Propio de Posgrado. Estos alumnos no podrán superar el 15% de las matrículas en cada uno de las Titulaciones ofertadas.
3. Excepcionalmente se admitirán con la consideración de matrícula provisional, estudiantes de las titulaciones de Grado que tengan pendiente superar menos de 30 ECTS (incluido el Proyecto Final de Carrera), no pudiendo optar a ningún certificado de los módulos ni a la expedición de su Título Propio (Posgrado) hasta la obtención de la titulación correspondiente.

## Conocimientos previos necesarios:

No se requieren conocimientos previos, todas las asignaturas se imparten de cero.  
Se requiere titulación universitaria. Excepcionalmente se puede considerar por la Dirección el acceso a profesionales sin titulación universitaria que tengan una experiencia demostrada de más de tres años en un ámbito relacionado con el programa y acrediten requisitos legales para cursar estudios universitarios. Los alumnos matriculados en estas condiciones sólo podrán obtener un certificado de Aprovechamiento por los estudios superados pero no podrán optar a la obtención del Título Propio de postgrado.

## Acción formativa dirigida a:

Titulados universitarios y profesionales que quieren especializarse en Diseño digital e interactivo, con perfiles flexibles y multidisciplinares en áreas como el Diseño web, Desarrollo de apps, la creación de entornos para Realidad Virtual y Realidad Aumentada. Dirigido también a emprendedores de base tecnológica.

## Temas a desarrollar:

### 1.0. WEB DEVELOPER

- 1.1. Tecnologías web I: HTML5, CSS3 y Responsive Web Design.
- 1.2. Tecnologías web II: Programación web con PHP y bases de datos MySQL.
- 1.3. Interacción avanzada: JavaScript y JQuery.
- 1.4. Gestores de contenidos: Diseño web con WordPress (WebLab)
- 1.5. Master Class: Dominios y hosting web.
- 1.6. Master Class: Posicionamiento SEO y SEM.

### 2.0. APP DEVELOPER

- 2.1. Fundamentos de la programación I: Programación Orientada a Objetos con Java.
- 2.2. Tecnologías nativas I: Iniciación al diseño y desarrollo de Apps para Android.
- 2.3. Funciones avanzadas I: Android avanzado.
- 2.4. Tecnologías nativas II: Iniciación al diseño y desarrollo de Apps para iOS.
- 2.5. Funciones avanzadas II: iOS avanzado.
- 2.6. Publicaciones digitales: Creación de Apps editoriales (AppLab)

### 3.0. REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

- 3.1. Modelado 3D: Autodesk Maya.
- 3.2. Motores multiplataforma I: Realidad Virtual con VRED y HTC Vive.
- 3.3. Motores multiplataforma II: Realidad Virtual con Unity3D + HTC Vive.
- 3.4. Laboratorio de Diseño y Creación Digital: VR Project (VRLab).

### 4.0. TRABAJO FIN DE DIPLOMA

- 4.1. Metodología de proyectos.
- 4.2. Trabajo Fin de Diploma de Especialización.

Más información de las asignaturas: [www.ifab.es](http://www.ifab.es)

## Metodología didáctica:

Clases teórico-prácticas y talleres.

## Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: [http://www.cfp.upv.es/cond\\_gen?5](http://www.cfp.upv.es/cond_gen?5)

## Organizadores:

Responsable de actividad	FRANCISCO BERENGUER FRANCÉS
Coordinador	CARLOS PLASENCIA CLIMENT
Coordinador	MANUEL MARTÍNEZ TORÁN
Coordinador	MARIA ISABEL PLEGUEZUELOS RODRIGUEZ

## Datos básicos:

Dirección web	www.ifab.es
Correo electrónico	posgrados@ifab.es
Tipo de curso	DIPLOMA DE ESPECIALIZACION
Estado	MATRICULABLE
Duración en horas	300 horas presenciales
Créditos ECTS	30
Información técnica docente	Departamento de Dibujo Facultad de Bellas Artes Universidad Politécnica de Valencia Camino de Vera, s/n 46022 Valencia T. +34 963 877 460 Horario: de 9:00 a 14:00 h

#### Dónde y Cuándo:

Dónde	VALÈNCIA
Horario	TARDE
Observaciones al horario	Lunes, martes, miércoles, jueves y viernes: tarde
Lugar de impartición	Aula IFAB (E-0-26), planta baja del edificio semicircular de la Facultad de Bellas Artes UPV.
Fecha Inicio	23/09/19
Fecha Fin	12/06/20 La fecha límite para entrega de trabajos, realización de prácticas y otras actividades no lectivas será el 19/06/21

#### Datos de matriculación:

Matrícula desde	25/06/19
Inicio de preinscripción	10/05/19
Mínimo de alumnos	9
Máximo de alumnos	18
Precio	2.600,00 euros
Observaciones al precio	2.400€ (en 6 plazos, primer plazo 1.000€ ) Alumni UPV PLUS o AAA UPV 2.400€ (en 6 plazos, primer plazo 1.000€ ) Alumno UPV 2.400€ (en 6 plazos, primer plazo 1.000€ ) Personal UPV 2.600€ (en 6 plazos, primer plazo 1.000€ ) Público en general

#### Profesorado:

BERENGUER FRANCÉS, FRANCISCO  
CORDON FERNANDEZ, FERNANDO  
GIMENEZ LOPEZ, JOSÉ LUIS  
MORCILLO MUÑOZ, LUIS  
PALACIO SAMITIER, DANIEL  
PLEGUEZUELOS RODRIGUEZ, MARIA ISABEL  
POZA LUJAN, JOSE LUIS  
SAEZ BARONA, SERGIO

#### Asignaturas del Curso:

Asignatura	Tipo oferta	Nombre del Grupo	Previsto Inicio	Previsto Fin
------------	-------------	------------------	-----------------	--------------

TECNOLOGÍAS WEB I	T	19/20	31/10/19	29/11/19
TECNOLOGÍAS WEB II	T	19/20	3/02/20	24/02/20
GESTORES DE CONTENIDOS I	T	19/20	6/03/20	24/04/20
TECNOLOGÍAS NATIVAS I	T	19/20	26/02/20	6/04/20
FUNCIONES AVANZADAS I	T	19/20	27/04/20	20/05/20
TECNOLOGÍAS NATIVAS II	T	19/20	27/04/20	18/05/20
FUNCIONES AVANZADAS II	T	19/20	19/05/20	2/06/20
MODELADO 3D	T	19/20	23/09/19	7/10/19
MOTORES MULTIPLATAFORMA I	T	19/20	25/11/19	12/12/19
MOTORES MULTIPLATAFORMA II	T	19/20	9/10/19	9/10/19
LABORATORIO DE DISEÑO Y CREACIÓN DIGITAL	T	19/20	7/01/20	3/02/20
PRÁCTICAS EMPRESA DIPLOMA DE ESPECIALIZACIÓN	O	19/20	23/09/19	19/06/20
INTERACCION AVANZADA	T	19/20	4/11/19	27/11/19
PUBLICACIONES DIGITALES	T	19/20	22/05/20	12/06/20

[O] Optativa [T] Troncal