



MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL ONLINE



Universidad
Europea Online



Índice

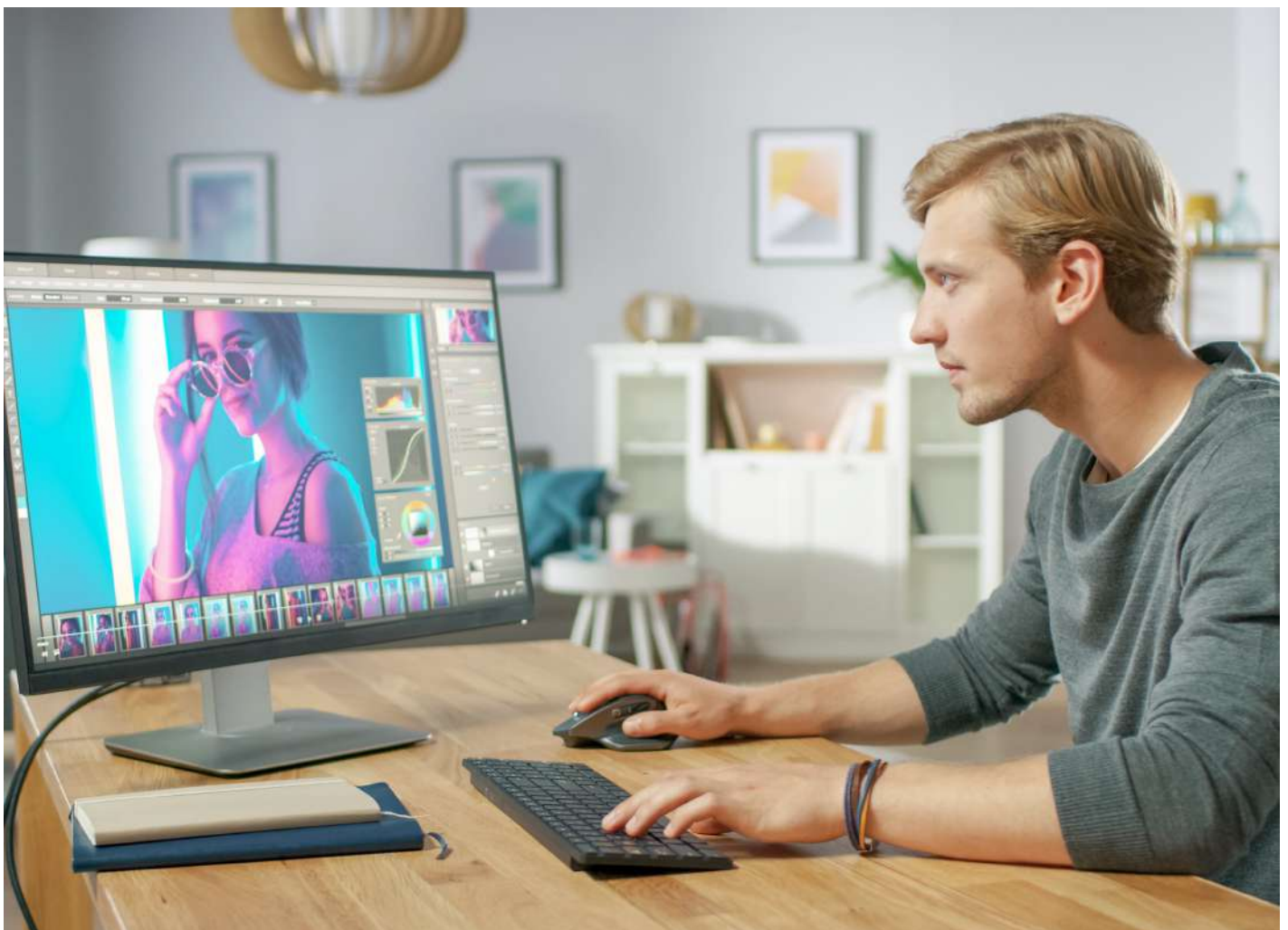
1. Introducción
2. Aspectos diferenciales
3. Metodología online
4. ¿A quién se dirige?
5. Plan de estudios
6. Claustro

INTRODUCCIÓN

El **Máster Oficial en Diseño Gráfico Digital** prepara a profesionales capaces de dar respuesta a la necesidad de transformación digital de empresas y servicios y desarrollar las competencias necesarias para ello: capacidad estratégica y empresarial, creatividad, innovación y solución de problemas.

El diseño gráfico digital es la **puerta de entrada a la digitalización y la guía de navegación por los diferentes servicios y contenidos**. En este contexto, la importancia e impacto económico de un buen diseño gráfico y multimedia y la experiencia del usuario (UX) es cada vez mayor.

Este máster **formará profesionales que quieran afrontar la imparable digitalización de la sociedad y la economía**, aportando el mejor diseño gráfico y multimedia, utilizándolo como herramienta para transformar el entorno y generar nuevas realidades que inciden en una sociedad más justa, sostenible y accesible a todos los ciudadanos.



ASPECTOS DIFERENCIALES

El objetivo de este máster es especializar al estudiante como profesional capaz de dar respuesta a la necesidad de transformación digital de empresas y servicios y desarrollar las competencias necesarias para ello: capacidad estratégica y empresarial, creatividad, innovación y solución de problemas.

Formación integral

- Utilizarás la **metodología Design Thinking** para evaluar proyectos digitales y sacar todo el potencial de tu creatividad digital.
- Serás capaz de **desarrollar proyectos de diseño estratégico** con un alto grado de innovación: Design Sprint, Visual Thinking, Estrategias circulares de diseño, Service Design, etc.
- **Profundizarás en Diseño User Interface (UI)**: diseño de interfaces de usuario para máquinas y software, incluye el proceso proyectual del diseño de la interfaz: sketch; wireframe; mockup; prototipo.
- Adquirirás un **perfil en Design Management** que cada vez solicitan más empresas para la gestión de sus proyectos digitales.

Tecnologías digitales

- Creación proyectos innovadores con recursos digitales como **Realidad Aumentada (RA) y Virtual (RV)**, **prototipados animados y herramientas de 3D**.
- **Sonido digital, edición de video y diseño de VUI (Voice User Interface)** para la creación de proyectos interactivos.
- **Programas para User Experience (UX)**: prototipos interactivos y gestión de proyectos de diseño de UI y Sistemas de gestión de contenidos (CMS) y Sistemas de Diseño.
- Desarrollo de **estrategias y plataformas de e-commerce**.

Profesionales Expertos

- Fórmate con reconocidos profesionales que trabajan en las **empresas más punteras** del Diseño Digital.

Herramientas

- A través de **MyLabs podrás acceder a más de 300 aplicaciones** para desarrollar tus asignaturas.

Actividad profesional

- Este máster oficial te prepara para **liderar el presente y futuro** de una profesión indispensable en el cambio digital de las organizaciones.

METODOLOGÍA ONLINE



La metodología online de la Universidad Europea se centra en el estudiante y en garantizar un aprendizaje eficaz y personalizado, acompañándolo en todo momento para que logre sus objetivos. La tecnología y la innovación nos permiten ofrecer un entorno dinámico y motivador, con la flexibilidad que necesita y las herramientas que aseguran la calidad formativa.

El sistema de aprendizaje de la Universidad Europea Online se basa en un aprendizaje experiencial, con el que aprenderás de una forma fácil y dinámica, a través de casos prácticos, recursos formativos, participación en debates, asistencia a clases virtuales y trabajo individual y colaborativo, lo que favorece el aprendizaje.

Durante tu proceso de aprendizaje, contarás con varios recursos que te facilitarán el proceso: clases virtuales, que te permitirán participar y realizar tus propias aportaciones como si estuvieses en una clase presencial, cuyo contenido queda grabado para que puedas acceder a él; y un claustro formado por expertos que te guiarán y apoyarán durante todo tu aprendizaje, junto con los asistentes de programa y de experiencia al estudiante. Además, contarás con evaluación continua, con un seguimiento por parte de los profesores, y un Campus Virtual que te permite acceder en todo momento a los materiales.



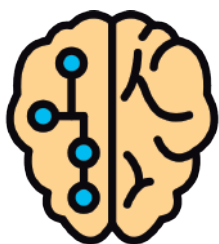
Evaluación Continua

Sistema de evaluación del estudio que permite al estudiante asimilar los contenidos de forma progresiva y eficaz según avanza el curso.



Personalización

Centrada en garantizar en todo momento un aprendizaje eficaz, flexible y adaptado en forma y contenido a las necesidades del estudiante.



Tecnología e Innovación

Campus virtual basado en una plataforma ágil, que favorece el aprendizaje colaborativo y las herramientas que aseguran la calidad formativa.



Contenido Interactivo

Recursos dinámicos para facilitar la comprensión del contenido y motivar al estudiante a ampliar sus conocimientos: clases magistrales, seminarios y tutorías semanales virtuales.



Apoyo Docente

3 figuras especializadas en la modalidad online: claustro docente, asistentes de programa y equipo de experiencia al estudiante. Su objetivo es apoyar el mejor desarrollo del alumno y resolver todas sus dudas.



Networking

Los estudiantes online tendrán acceso a la red Alumni, profesores y empresas. Se incrementa el valor de mercado de los perfiles de los alumnos, creando profesionales altamente atractivos en el mercado laboral.

¿A QUIÉN SE DIRIGE?

PERFIL DEL ALUMNO

El perfil de los estudiantes debe responder a:

- Creatividad, inquietud y curiosidad.
- Interés por la cultura, el arte y el diseño.
- Empatía.
- Capacidad de trabajo en equipo y juicio crítico.
- Interés por las nuevas tecnologías.
- Interés y ganas de mejorar la sociedad.
- Capacidad para asumir retos de innovación y formación continua a lo largo de su vida profesional.



SALIDAS PROFESIONALES

Al finalizar el Máster en Diseño Gráfico Digital podrás desempeñar las siguientes funciones profesionales dentro de la empresa:

- Estudios de diseño gráfico
- Agencias creativas y de publicidad
- Departamentos de branding
- Departamentos de diseño y en revistas y editoriales
- Departamentos de marketing digital
- Profesionales freelance, emprendedores, nuevas empresas, startups...

PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 1. CREATIVIDAD PARA EL DISEÑO DIGITAL (6 ECTS)

- Fundamentos del diseño gráfico basados en casos de éxito.
- Aproximación al diseño gráfico y sus principios universales.
- Cultura visual y su evolución con las nuevas tecnologías: pensamiento estético y crítico.
- Metodología Design Thinking.
- Principios de los contextos digitales gráficos.
- Taller de narrativas visuales digitales: nuevos escenarios gráficos.

MÓDULO 2. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (6 ECTS)

- Metodologías de investigación: brief, benchmarking, investigación cuantitativa y cualitativa.
- Experiencia del usuario (UX): factor humano, modelos mentales, análisis de usabilidad.
- Accesibilidad y diseño inclusivo.
- Diseño centrado en el usuario (UCD): principios, metodologías, herramientas (prototipados: baja/alta fidelidad).
- Testing con usuarios.
- Taller de centrado en el usuario: "Diseño Conceptual".

MÓDULO 3. TECNOLOGÍA DIGITALES I: RECURSOS GRÁFICOS DIGITALES (6 ECTS)

- Recursos para los entornos gráficos digitales: recursos gráficos, edición, tratamiento de imágenes, composición, tipografía, publicación digital, etc.
- Sonido digital, edición de video y diseño de VUI (Voice User Interface) para la creación de proyectos gráficos digitales.
- Modelado 3d: simulación de un objeto tridimensional.
- Animación: diseño de prototipos gráficos animados y micro interacciones.
- Realidad Aumentada (RA) / Virtual (RV): visualización del mundo real a través de un dispositivo digital con información gráfica añadida.
- Taller de Tecnologías digitales I: entorno experimental gráfico.

MÓDULO 4. ESTRATEGIAS DE PROYECTO PARA EL DISEÑO GRÁFICO DIGITAL (6 ECTS)

- Diseño gráfico estratégico: una reflexión sobre el valor estratégico del diseño gráfico digital (desde briefing, estrategias y creación del concepto).
- Diseño gráfico, negocio e innovación: Moonshoot Factories (un proyecto exploratorio sin expectativa de rentabilidad o investigación completa).
- Metodologías aplicadas a la creación de proyectos de diseño gráfico: Design Sprint, Visual Thinking, Estrategias circulares de diseño, Service Design, etc.

PLAN DE ESTUDIOS

- Estrategias de gamificación.
- Diseño gráfico y futuro: Futures Thinking (frameworks de pensamiento, patrones, escenarios de futuro y estrategias temporales).
- Taller de sostenibilidad de diseño gráfico digital.

MÓDULO 5. DISEÑO DE LA INFORMACIÓN (6 ECTS)

- Arquitectura de la información.
- Diseño User Interface (UI): diseño de interfaces de usuario para máquinas y software, incluye el proceso proyectual del diseño de la interfaz: sketch; wireframe; mockup; prototipo.
- Aplicar el diseño gráfico y la tipografía para mejorar la usabilidad.
- Visualización de datos e infografías.
- Diseño de la información aplicado a medios de interacción: periodismo, medios digitales, webs, o blogs y diseño de la navegación en múltiples soportes (papel, televisión, iPads, ordenadores, y smartphones).
- Taller de Diseño UI.

MÓDULO 6. TECNOLOGÍAS DIGITALES II: HERRAMIENTAS GRÁFICAS (6 ECTS)

- Programas para User Interface (UI): diseño interfaz.
- Programas para User Experience (UX): prototipos interactivos y gestión de proyectos de diseño de UI.
- Programas para animación e interacción para el diseño gráfico.
- Programas para visualización de datos e infografías.
- Sistemas de gestión de contenidos (CMS) y Sistemas de Diseño gráfico.
- Taller de Tecnologías Digitales II: Prototipado gráfico.

MÓDULO 7. DISEÑO Y GESTIÓN DE DISEÑO GRÁFICO (6 ECTS)

- El valor del branding como experiencia, identidad visual y estrategia de marca. El valor del diseño, tarifas y presupuesto.
- Modelo de negocio y propuesta de valor de los entornos gráficos digitales: Trend Forecasting y otros procesos de innovación para conceptualizar experiencias.
- El Design Management. La capacidad desde la empresa para articular objetivos estratégicos, tecnológicos y operativos respecto al diseño gráfico. Liderazgo creativo, liderazgo personal y habilidades blandas.
- El cliente. El éxito en la venta.
- El diseñador gráfico. Cómo gestionar tu tiempo, viabilidad de los proyectos y propiedad intelectual.
- Taller de Design Management para el diseño gráfico.

PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 8. TECNOLOGÍAS DIGITALES III: PLATAFORMAS, E-COMMERCE (6 ECTS)

- Introducción al desarrollo y nuevos estándares web.
- Otros dispositivos: Apps, wearables.
- Implementación de mejoras con herramientas de medición y análisis del funcionamiento de un proyecto digital: posicionamiento SEM, SEO y métricas CRO (conversion rate optimization), big data, estadísticas, etc.
- Creación de campañas de marketing digital (incluye branding digital multicanal: web-site corporativa, web-site de productos, micro-sites, promociones, etc.).
- Desarrollo de estrategia de eCommerce y comercio multicanal.
- Ecosistemas para Social Media: actuaciones.
- Taller de eCommerce.

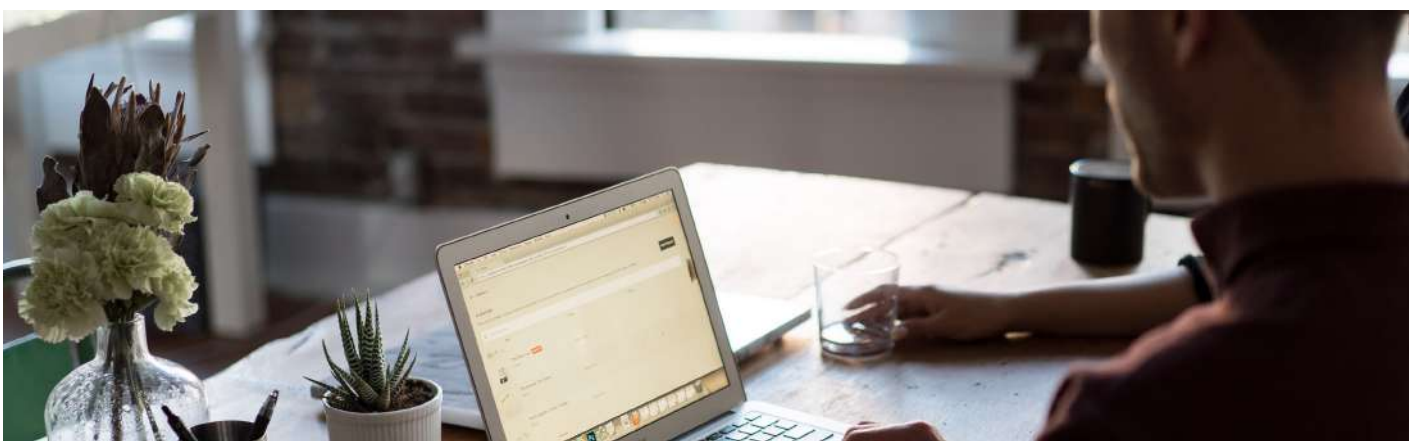
MÓDULO 9. PRÁCTICA PROFESIONAL (6 ECTS)

Los estudiantes desarrollarán sus prácticas preferentemente en las siguientes áreas profesionales:

- Creatividad al diseño gráfico digital.
- Utilización de herramientas aplicadas al diseño gráfico digital.
- Experiencia de usuario.
- Diseño de la información.
- Gestión aplicada al mercado del diseño gráfico digital.
- Comercio electrónico.

MÓDULO 10. TRABAJO FIN DE MÁSTER (6 ECTS)

Creación de un proyecto profesional, original e innovador bajo la supervisión de un profesor que demuestre e integre los conocimientos, las habilidades y competencias adquiridos durante el máster.



DIRECCIÓN DEL PROGRAMA

Aranzazu de la Peña González

Co-directora del Master Universitario en Diseño Gráfico Digital

Celina Roig Rambla

Co-directora del Master Universitario en Diseño Gráfico Digital

PROFESORADO

Celina Roig

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Máster en Posicionamiento de Marca y Mejora de Experiencia del Cliente a Través de Nuevas Tecnologías.

Más de 8 años ejerciendo como profesora de Diseño y UX en la Universidad Europea, con una larga trayectoria profesional de más de 10 años como Directora de Desarrollo de Contenidos, Diseño, Arte para Proyectos Web y Aplicaciones Multimedia en empresas como TCC Trébol Comunicación y Creación, Soluziona (INDRA) y KPNQwest, ha participado en diferentes proyectos para el Ayuntamiento de Madrid, IBM, Ford España o el Instituto Cervantes.

Judit Criado

Licenciada Universitaria en Comunicación Audiovisual en la Universidad Politécnica de Valencia. Máster en Design Thinking, UX y Diseño Digital, y Máster en PhD.

Diseñadora Senior en UX e IU con más de 6 años de experiencia profesional en diseño de producto y diseño Web en empresas como Everis o Morning. Actualmente UI/UX Designer en Davidson Consulting (Francia).

Samuel Hermoso

Ingeniero Informático por la Universidad Politécnica de Alcalá, con varios cursos específicos como especialista para el área de diseño.

Más de 8 años ejerciendo como profesor en programas de diseño UI y UX en Domestika, Mr. Markel School, EDIT y en el Máster UX de la Universidad Europea . Larga experiencia profesional como Senior Product Designer en HMG, MEEP y Metrovacesa, actualmente cofundador de Elastic Heads- Product Design Studio.

Jose Antonio Lambiris

Graduado en Diseño y Diseño Gráfico por la Universidad Europea. Varios cursos de Diseño, UX Design, Gestión de Proyectos y E-Commerce Expert Management. Con 17 años de experiencia profesional como Digital Project Manager y UX Specialist en empresas como Nurum Spain, Konecta y ESDIMA. Actualmente CRO y UX Design en la Casa del Libro.

Cristina Salmeron

Design Researcher Senior en BBVA España. Anteriormente ha trabajado para Telefónica I+D y por la consultora de diseño estratégico Designit, donde trabajó para clientes como L'oreal, Vodafone o Endesa. Acumula trece años de experiencia en el desarrollo de proyectos de diseño que requieren del uso de metodologías de análisis e investigación centrada en el usuario".

Ana Pérez Sempere

Más de 15 años de experiencia en el mundo del diseño, primero como diseñadora industrial y luego, como diseñadora visual y de experiencia de usuario. De 2015 a 2021 ideó productos digitales y servicios en Tendam, centrándose, primero en el diseño visual y, luego, en el UX. Actualmente trabaja en DWA un estudio de diseño UX que realiza proyectos para marcas internacionales de distintos ámbitos (energía, comunicación, banca, restauración...). Se encarga de crear productos digitales que aportan valor y en los que el usuario puede obtener lo que quiere de forma rápida y agradable. Investiga, idea, prototipa, diseña, todo teniendo en cuenta al usuario y al negocio.

Se formó como diseñadora industrial en la Universidad Politécnica de Valencia. Más adelante adquirió los conocimientos de diseño de experiencia de usuario en: Máster en Diseño de Interacción (La Nave Nodriza), Mobile User Experience Desing y Design Thinking (Interaction Design Foundation) y UX Expe-rience Immersive (Uxer School).

Esther Campos Serrulla:

Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos (2017), Máster en Ingeniería del Diseño (2019) y Doctora en Diseño Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales (2022), sobresaliente cum laude y mención premio extraordinario de la Tesis Doctoral. Colaboradora en el Instituto Superior de Arquitectura y Diseño (ISAD). Chihuahua, México. Member of the Coordination Committee at the INTERNATIONAL SYSTEMS AND DESIGN conferences. Árbitro-experto, modalidad doble ciego en revisión de artículos para la Revista Ingenio (Facultad de Ingeniería y Ciencias Aplicadas. Universidad Central del Ecuador). Premio a la aplicación del color en piezas cerámicas, y exposición feria CEVISAMA con empresa grupo TAU-PAMESA (2018).

Cristina de Propios Martínez:

Doctora por la Universidad Complutense de Madrid especializada en Arte e Inteligencia artificial y Creatividad Computacional. Investigadora en la plataforma Artificia.pro (Barcelona), promoviendo la creatividad aumentada a través de la inteligencia artificial, las artes y el diseño. Ha trabajado como diseñadora para distintas empresas como el Centro I+D de Mapfre y cuenta con amplia experiencia como investigadora y ponente en distintos eventos de ciencia y tecnología. Sus trabajos se han publicado en conferencias prestigiosas como NeurIPS (Conference on Neural Information Processing Systems).



meeting with Peter at 3 pm. @ coffee bar

marketing class start tomorrow

buy new camera!

LIFESTYLE

LIFESTYLE

IDEAS BRAND

Badge shapes?



Universidad Europea Online