MÁSTER EN
DISEÑO GRÁFICO Y UX/UI

Horarios:

Lunes a Jueves

Mañanas
09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

Tardes
16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

Consulta precio, ofertas y promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es

Pide cita **aquí**
con un asesor de estudios

CEI.



360 H. (6 meses)

280 H. Presencial/*Online* + 80 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.



OBJETIVOS

En el **Máster de Diseño Gráfico y UX/UI** el alumno aprenderá los conocimientos y técnicas más utilizadas para dominar los principales programas de diseño gráfico, así como las habilidades y herramientas más importantes de la experiencia de usuario y diseño de interfaces. El perfil profesional que combina el diseño gráfico y la conceptualización de webs es uno de los puestos con más demanda y proyección en nuestro sector laboral.

Este máster está impartido por docentes en activo que conocen de primera mano las necesidades de clientes particulares y empresas, así como las últimas tendencias del diseño. Un máster enfocado a todas aquellas personas con inquietudes creativas que quieran encontrar su vocación sobre algo que se ha convertido en una verdadera necesidad para las marcas que, hoy más que nunca, están obligadas a trasladar mensajes visuales claros y originales y ofrecer una experiencia de usuario amigable. Este máster está compuesto por dos módulos:

- En el primero de ellos, el alumno aprenderá las herramientas más importantes de diseño: Adobe Illustrator, para diseño vectorial, Adobe Photoshop, para tratamiento digital de la imagen, y Adobe InDesign, para diseño o maquetación editorial.
- En el segundo módulo se imparten los conceptos prácticos y teóricos del diseño de interfaces y experiencia de usuario (UX/UI) que, además, se integrarán perfectamente con las herramientas aprendidas en el módulo de *Adobe Tools*. Diseños de interfaz, interacciones modernas, investigación de usuarios, *stakeholders,* la estrategia de contenidos, arquitectura de información, prototipado, combinaciones de estética y usabilidad, investigación de temas o modelos de página web, estudios de imagen y color...

OFICIAL

CEI –Centro de Estudios de Innovación, Diseño y Marketing– es un centro de formación reconocido por el Ministerio de Educación para impartir estudios oficiales de grado superior y homologado por las compañías que lideran el sector de las artes digitales y las nuevas tecnologías.

Ser el único centro de formación de España que reúne las siguientes certificaciones es una garantía indiscutible para nuestros alumnos: Adobe Certified Professional, Apple Authorized Training Center, Autodesk Authorized Training Center, Maxon Training Provider, Microsoft Certified Educator, Unity Oficial Training Center, Google Partner, IBM Education Partner, Cisco Networking Academy, AWS Academy... Además, nuestra Escuela ha sido galardonada por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.

Adobe Certified Professional

Google Partner

Microsoft CERTIFIED Educator

Authorized Training Center

AUTODESK Authorized Training Center

IBM Education Partner

aws academy

MAXON

Networking CISCO Academy

Unity Learn





LA ESCUELA

CEI –Centro de Estudios de Innovación, Diseño y Marketing– es una escuela de diseño digital fundada en el año 1991 especializada en el sector de las nuevas tecnologías, el diseño y el marketing digital, con sedes en Madrid, Sevilla y Valencia. Nuestros estudios se desarrollan en seis áreas de formación: diseño gráfico y dirección de arte, diseño y programación web, marketing digital y *business,* producción, postproducción audiovisual (VFX) y *motion graphics,* diseño de interiores y arquitectura BIM, arte, diseño y programación de videojuegos, y *big data y cloud*.

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño, marketing y nuevas tecnologías. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI.

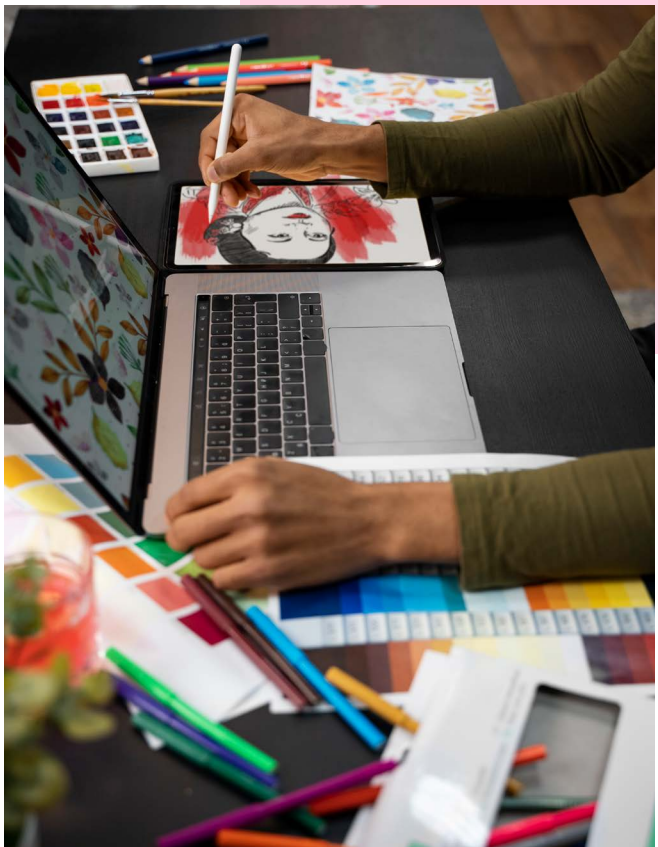
Con más de 30 años en el sector, más de 20.000 alumnos formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.

En 2022, CEI unió fuerzas con Omnes Education Group. Omnes Education es una institución privada de educación superior e investigación multidisciplinar que ofrece programas educativos en los campos de la gestión, la ingeniería, la comunicación y los medios digitales y las ciencias políticas. Sus campus se encuentran en Abiyán, Barcelona, Beaune, Burdeos, Chambéry, Ginebra, Londres, Lyon, Madrid, Mónaco, Múnich, París, Rennes, San Francisco, Sevilla y Valencia, repartidos entre 13 escuelas y universidades diferentes. Con más de 40.000 estudiantes cada año y más de 200.000 antiguos alumnos, Omnes ocupa un lugar único en el panorama educativo internacional.

Otro de los puntos fuertes de la escuela es el equipo de profesores altamente cualificados, que ponen a disposición de los estudiantes varios años de experiencia en sus respectivas disciplinas. Un centro de formación homologado ha de comunicar quiénes son sus profesores/as y someterles al control de la compañía propietaria del *software* sobre el que impartimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades de las aplicaciones, su contrastada valía y experiencia profesional, así como su indudable capacidad y calidad como docente.

PROGRAMA

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Figma
- Whimsical
- Maze
- FigJam
- ChatGPT
- Figma Make
- Attention Insight





MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO (ADOBE *TOOLS)* 180 H.

01 ADOBE ILLUSTRATOR

- Modos y perfiles de color
- Espacio de trabajo
- Formas básicas
- Propiedades de objeto: Trazos y Rellenos
- Herramientas de Selección
- Muestras/Color
- Temas de color mediante reglas de armonías de color
- Degradado lineal, radial y de forma libre
- Mesas de trabajo
- Capas
- Grupos
- Motivos y editor avanzado de Motivos
- Modo de aislamiento de objetos
- Panel Apariencia
- Transformaciones
- Alinear y distribuir
- Buscatrazos
- La pluma

- El lápiz
- Pinceles: caligráfico/dispersión/arte/cerdas/motivo
- Herramienta Anchura/Perfil de anchura variable de trazo
- Texto/Texto de área/Texto en trazado
- Borrador/Tijeras/Cuchilla
- Expandir/Rasterizar
- Pintura interactiva
- Herramienta *Shaper*
- Creador de formas
- Distorsión de envolvente/malla/objeto superior
- Herramienta Fusión
- Estilos gráficos
- Símbolos
- Insertar imágenes
- Calco de imagen
- Cuadrícula de perspectiva
- Transparencia y máscaras
- Máscara de recorte
- Malla de degradado
- Efectos: Efectos de Illustrator/Photoshop
- Efecto 3D
- Empaquetado, impresión y salida

02 ADOBE PHOTOSHOP

- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Herramientas de selección geométrica
- Herramientas de selección a mano alzada
- Herramientas de selección automática
- Selectores de color y muestras
- Bote de pintura
- Degradados
- Transformaciones
- Objeto inteligente
- Modos de fusión
- Pinceles y dinámicas de pincel
- Técnicas de ilustración y coloreado digital
- Cuentagotas
- El lápiz
- Tapón de clonar
- Parches y pinceles correctores
- Ajustes de imagen
- Ajustes de imagen con Camera Raw
- Tonos HDR
- Capas de relleno y ajuste
- Escala según el contenido
- Rellenar según contenido
- La pluma
- Capas de trazado
- Capas de forma
- Capas de texto
- Máscara rápida
- Máscaras de recorte
- Máscaras de capa *bitmap* y vectoriales
- Selección avanzada con gama de colores
- Filtros
- Filtros inteligentes
- *Neural Filters*
- Automatización de tareas
- Canales
- Uso de tintas planas con Duotono y Multicanal
- Impresión y salida

03 ADOBE INDESIGN

- Documento/Libro/Biblioteca
- Páginas y pliegos
- Espacio de trabajo
- Márgenes y columnas
- Reglas
- Guías y cuadrículas (retícula)
- Muestras de color
- Herramientas de creación vectorial

- Capas
- Cajas de imagen
- Encajes
- Transformación
- Alineaciones
- Efectos
- Estilos de objeto
- Panel Vínculos
- Preparación de imágenes para maquetación
- Herramientas recopilar y colocar contenido
- Páginas maestras
- Cajas de texto
- Herramientas de Texto y Tipografía
- Opciones de carácter
- Opciones de párrafo
- Estilos de texto
- Tabulaciones y tablas
- Ceñido de texto
- Objetos anclados
- Notas a pie de página
- Composición editorial y uso de retículas
- Editor de artículos
- Paginado automático
- Elementos interactivos, hipervínculos y referencias cruzadas
- Previsualización de separaciones y acoplamiento
- Comprobación preliminar
- Empaquetado
- Impresión y salida



MÓDULO

DISEÑO DE INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UX/UI) 180 H.

01 INTRODUCCIÓN: UX/UI Y FIGMA

- Conceptos clave de Experiencia de Usuario (UX) e Interfaz de Usuario (UI)
- Roles, perfiles y competencias del diseñador de experiencias digitales
- Figma como herramienta principal de diseño y prototipado colaborativo
- Introducción al flujo de trabajo digital con Figma
- Animación básica: creación de microinteracciones y transiciones simples

02 DISEÑO E INTERACCIÓN

- Usabilidad: normas, patrones y buenas prácticas
- Vocabulario esencial de UX y conceptos clave
- *UX Writing:* cómo guiar al usuario con texto claro y empático

- *Wireframing:* estructura visual y flujo de interacción
- Creación de prototipos funcionales con herramientas digitales

03 DISEÑO VISUAL

- Principios del diseño visual: equilibrio, jerarquía, contraste y consistencia
- Color y tipografía: transmitir identidad y mejorar la legibilidad
- Diseño con retículas *(grid):* organización visual profesional
- Creación de sistemas visuales coherentes para proyectos digitales

04 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

- Estructura y jerarquía de contenidos: árbol de información
- Sistemas de organización, clasificación
- Etiquetado y nomenclatura coherente de elementos
- Sistemas de navegación y sistemas de búsqueda y localización de información
- Diagramas de flujo y mapas de recorrido del usuario

05 HEURÍSTICAS

- Definición y aplicaciones en el diseño de interfaces
- Evaluación heurística: detección de problemas de usabilidad
- Iteración y rediseño de elementos basados en resultados
- Aplicación de heurísticas de Nielsen y principios de usabilidad

06 DISEÑO UI MULTIPLATAFORM

- Adaptación de interfaces a diferentes dispositivos: web, *tablet*, móvil y *smartwatch*
- Diferencias en resolución, densidad de píxeles y patrones de interacción
- Diseño *responsive* y adaptable según contexto de uso

07 ACCESIBILIDAD

- Diseñar pensando en todas las personas
- Principales organismos, estándares y normativas
- Principios de accesibilidad (POUR): Perceptible, Operable, Comprensible y Robusto
- Diseño para discapacidades visuales, auditivas, cognitivas y físicas
- *Plugins* y herramientas para accesibilidad en Figma y web
- Ventajas competitivas y sociales de un diseño inclusivo

08 PROTOTIPADO AVANZADO EN FIGMA

- *Auto Layout:* estructuras dinámicas que se adaptan automáticamente
- Componentes: creación de elementos reutilizables
- Variantes y estados interactivos de componentes
- Variables: gestión avanzada de estilos, colores y propiedades
- Creación de prototipos complejos con animaciones interactivas

09 *UX RESEARCH:* TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

- Definición, fases y tipos de investigación UX
- *Card Sorting:* cómo los usuarios organizan la información
- Entrevistas: obtención de *insights* cualitativos
- Cuestionarios: análisis cuantitativo estructurado
- Test A/B: validación empírica de decisiones de diseño
- *Benchmarking:* análisis comparativo de productos y competencia

10 DISEÑO CONDUCTUAL

- Fundamentos del *Behavioral Design*
- Heurísticas cognitivas de Daniel Kahneman aplicadas al UX
- Diseño para el cambio de comportamiento
- *Dark patterns:* detección, ética y buenas prácticas
- Técnicas y estrategias del diseño persuasivo
- Comparativa: *Behavioral Design vs. Dark Patterns*

11 *VIBE CODING* Y LA IA EN EL DISEÑO UX/UI

- Definición del *Vibe Coding:* emoción como eje del diseño
- El rol del diseñador en la era de la Inteligencia Artificial
- Aplicaciones de IA en el diseño UX/UI: Maze, ChatGPT, Lovable, Uizard
- Diseño asistido por IA en Figma Make
- *Vibe Coding:* conectar emoción y funcionalidad
- Nuevas competencias y habilidades del diseñador contemporáneo
- Desafíos éticos y creativos en el uso de la IA

12 METODOLOGÍAS ÁGILES

- *Atomic Design:* diseño modular basado en componentes
- *Design Sprint:* resolución rápida de problemas y validación de ideas
- *Design Thinking:* enfoque creativo e iterativo centrado en el usuario
- *Lean UX:* aprendizaje rápido, colaboración y mejora continua

13 SISTEMAS DE DISEÑO

- Principios para la creación de sistemas visuales consistentes
- Implementación de sistemas de diseño dentro de Figma
- *Foundations:* color, tipografía, espaciado y componentes base
- Creación de librerías reutilizables siguiendo *Atomic Design*
- Diseño de microinteracciones
- Documentación y *hand-off:* entrega al equipo de desarrollo