

MÁSTER EN

# DISEÑO GRÁFICO Y UX/UI



**360 H. (6 MESES)**

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

# OBJE- TIVOS

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...

# INFOR- MACIÓN

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Adobe InDesign

Fundamentos UX/UI

*User Research*

Diseño de interfaces (Figma, Adobe XD)

Prototipado

## DURACIÓN

---

**360 H. Total**

Presencial u *Online*

280 H. de Clases

Lunes a jueves  
(+algún viernes)

80 H. Proyectos finales

## HORARIOS

---

### MAÑANAS

09.00 - 12.00 H.  
12.00 - 15.00 H.

### TARDES

16.00 - 19.00 H.  
19.00 - 22.00 H.

## PRECIO

---

**3.100 €**

Consulta ofertas y  
promociones actua-  
les en

[info@cei.es](mailto:info@cei.es)  
[www.cei.es](http://www.cei.es)

# OFI- CIAL



**AUTHORIZED**  
Training Center



Authorized  
Training Center

---

Nuestra escuela es uno de los cinco centros **Adobe Authorized Training Center** de España. Este hecho demuestra que CEI ha cumplido con todas las exigencias que solicita Adobe y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.

---

CEI es un Centro de Formación Autorizado por Apple. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información, entornos empresariales y mercados B2B.



---

IBM confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia IBM Education Partner. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad.

---

Nuestra escuela se consolida como Centro de Formación de referencia de Maxon en España y nos convertimos en la 1ª escuela de Europa en ser Maxon Training Provider for R18.



MÓDULO

# DISEÑO GRÁFICO (ADOBE TOOLS)

## **01- ADOBE ILLUSTRATOR**

- Modos y perfiles de color
- Espacio de trabajo
- Formas básicas
- Herramientas de Selección
- Muestras/Color/Degradado
- Trazos/Rellenos
- Panel Apariencia
- Mesas de trabajo
- Capas
- Transformaciones
- Alinear
- Buscatrazos
- La pluma
- El lápiz
- Pinceles
- Texto
- Borrador/Tijeras/Cuchilla
- Expandir
- Pintura interactiva
- Motivos, patrones
- Símbolos
- Insertar imágenes
- Calco interactivo
- Cuadrículas de perspectiva
- Transparencia
- Máscara de recorte
- Mallas de degradado
- Efectos
- Efecto 3D
- Texto
- Impresión y salida

## **02- ADOBE PHOTOSHOP**

- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Formas básicas
- Herramientas de selección
- Bote de pintura
- Degradados
- Transformaciones
- Objeto inteligente
- Fusiones
- Pinceles
- Cuentagotas
- El lápiz
- Tapón de clonar

- Parches
- Herramientas de retoque fotográfico
- La pluma
- Máscaras de recorte
- Máscaras de capa
- Efectos
- Canales
- Ajustes de imagen
- Capas de ajustes
- Filtros
- Impresión y salida

## **03- ADOBE INDESIGN**

- Documento/Libro/Biblioteca
- Páginas y pliegos
- Espacio de trabajo
- Márgenes y columnas
- Reglas
- Guías y cuadrículas (retícula)
- Las muestras
- Herramientas de creación
- Objetos (contenedores)
- Capas
- Transformación
- Alineaciones
- Efectos
- Panel Vínculos
- Encajes
- Página maestra
- Tipografía
- Opciones de carácter
- Opciones de párrafo
- Trabajo con estilos
- Composición
- Paginado automático
- Elementos interactivos
- Impresión y salida



MÓDULO

# DISEÑO EN EXPERIENCIA DE USUARIO E INTERFACES (UX/UI)

## 01- INTRODUCCIÓN

- Presentación y objetivos del curso
- Fundamentos en UX/UI
- ¿Qué es UX? ¿Qué es el UI?
- Diferencias y similitudes

## 02- EL CLIENTE

- *Briefing*
- Datos del negocio
- Toma de requisitos
- Análisis de la competencia

## 03- UX RESEARCH

- Investigación y análisis
- Mapas de calor
- *Eye Tracking*
- *Card Sorting*
- Test A/B
- Test de usuarios
- *Buyer Persona*
- Evaluación Heurística

## 04- ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN

- Inventario de Contenidos
- Árbol de contenidos
- Sistemas de organización
- Sistemas de etiquetado
- Sistemas de navegación
- Sistemas de búsqueda
- Formularios

## 05- METODOLOGÍAS DE DISEÑO

- *Design Thinking*
- *Atomic Design*
- Diagramas de flujo con Whimsical
- *Customer Journey*
- *Card Sorting*

## 06- MOBILE FIRST, TENDENCIAS, RESPONSIVE DESIGN

## 07- DISEÑO VERSIÓN WEB

- Psicología del diseño, Leyes Gestalt
- Principios de diseño
- Tipografía
- Colores
- Grid
- *Sketching*
- Sistemas de diseño
- Diseño con Figma
- Prototipado con Figma
- Diseño con Adobe XD
- Prototipado con Adobe XD

## 08- ANIMACIONES VERSIÓN WEB

- Animación con Figma
- Animación con Adobe Xd

## 09- DISEÑO DE APPS

- Psicología del diseño, Leyes Gestalt aplicadas a apps
- Principios de diseño en apps
- Investigación de interacciones en apps
- Interacciones móviles
- Medidas de dispositivos *mobile*
- Tipografía en apps
- Colores
- Grid
- *Sketching*
- Sistemas de diseño
- Diseño con Figma
- Prototipado con Figma
- Diseño con Figma
- Prototipado con Figma
- Diseño con Adobe XD
- Prototipado con Adobe XD

## 10- ANIMACIONES VERSIÓN APP

- Animación con Figma
- Animación con Adobe Xd



## **11- UX Y SEO**

- Similitudes entre UX y SEO
- Factores SEO (web)
- Factores ASO (apps)

## **12- GESTIÓN DE PROYECTOS**

- Elaboración de un presupuesto web: conceptos y partidas
- Planificación de proyectos
- Calendario de entregas y plazos
- Presentación del proyecto
- Software de planificación
- Búsqueda de recursos

## **13- PORTFOLIO**

- Exportación de proyectos
- Publicación de proyectos para rss
- Presentación de proyectos para web