

# GLOBAL MASTER IN AI & DIGITAL PRODUCT

## Horarios

Opción entre semana:

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.

\*El módulo de **IA No Code** solo se imparte en los siguientes horarios:

Mañanas

12.00 - 15.00 H.

Tardes

16.00 - 19.00 H.

\*El módulo de **Dirección de Arte** solo se imparte en los siguientes horarios:

Tardes

16.00 - 19.00 H.

Pide cita [aquí](#)  
con un asesor de estudios

Consulta precio, ofertas y promociones actuales en

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



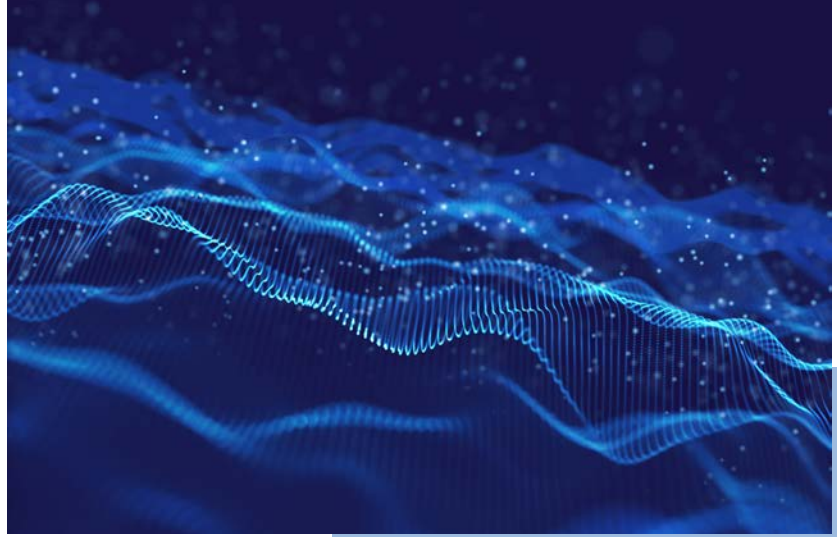
**1080 H.** (18 meses)

840 H. Presencial+*Online* + 240 H. Proyecto final

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

**CEI.**

# OBJETIVOS



El **Global Master in AI & Digital Product** está diseñado para formar profesionales capaces de liderar proyectos creativos y digitales en un entorno donde la tecnología, la experiencia de usuario y la inteligencia artificial están transformando la forma en que las marcas se comunican.

Este programa combina estrategia, creatividad y tecnología, proporcionando las habilidades necesarias para desarrollar proyectos digitales innovadores, desde la conceptualización visual hasta la implementación de soluciones web optimizadas con inteligencia artificial.

A lo largo de este **Global Master** los estudiantes aprenderán a diseñar experiencias digitales completas, dominar herramientas creativas y aplicar metodologías actuales utilizadas en agencias, estudios de diseño y departamentos de innovación.

## Áreas de formación

### Diseño Gráfico

Fundamentos y técnicas avanzadas de comunicación visual aplicadas al entorno digital, desarrollo de identidad visual, composición, tipografía y diseño orientado a marcas y productos digitales.

### Dirección de Arte

Conceptualización creativa y desarrollo de proyectos visuales coherentes. Los estudiantes aprenderán a construir narrativas visuales, liderar proyectos creativos y desarrollar propuestas visuales estratégicas.

### Inteligencia Artificial *no code*

Utilización de la inteligencia artificial como aliada para innovar, optimizar procesos y desarrollar soluciones reales, combinando automatización, creatividad y pensamiento estratégico.

### Diseño Web con WordPress

Creación y desarrollo de sitios web profesionales utilizando WordPress. Desde la arquitectura de contenidos hasta la personalización visual y la implementación de funcionalidades para proyectos reales.

### Diseño UX/UI

Diseño centrado en el usuario, investigación, arquitectura de la información, prototipado y diseño de interfaces intuitivas que mejoren la experiencia digital.

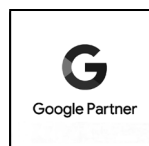
### Objetivo del Global Master

Formar profesionales capaces de integrar creatividad, estrategia digital e inteligencia artificial para diseñar productos, experiencias y plataformas digitales innovadoras, preparándolos para trabajar en agencias creativas, estudios de diseño, *startups* o departamentos de transformación digital.

# 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 Official 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.





## 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
- Conceptualización previa
- La creatividad y la dirección de arte (*Thinking*)
- La creación de una dirección de arte
- Introducción al Marketing Digital
- Planificación Estratégica *Online*
- Gestión de Social Media
- Marketing en buscadores: SEO y SEM
- Analítica web
- Fundamentos de la IA aplicada al diseño web
- Licitación, *Wireframing*, bocetado y presupuesto
- WordPress: *FullSite Editing*
- WooCommerce
- Constructores visuales: Elementor Pro
- Figma
- Whimsical
- Maze
- FigJam
- ChatGPT
- Figma Make
- Attention Insight
- Fundamentos de IA
- Modelos de lenguaje (LLMs)
- Asistentes y copilotos
- Automatizaciones *no-code*. Make/n8n/APIs
- Integración LLM + automatismos
- IA Generativa
- Marketing con IA
- Agentes
- *Vibe Coding* (lenguaje natural para crear)
- *Frameworks* de trabajo





# 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

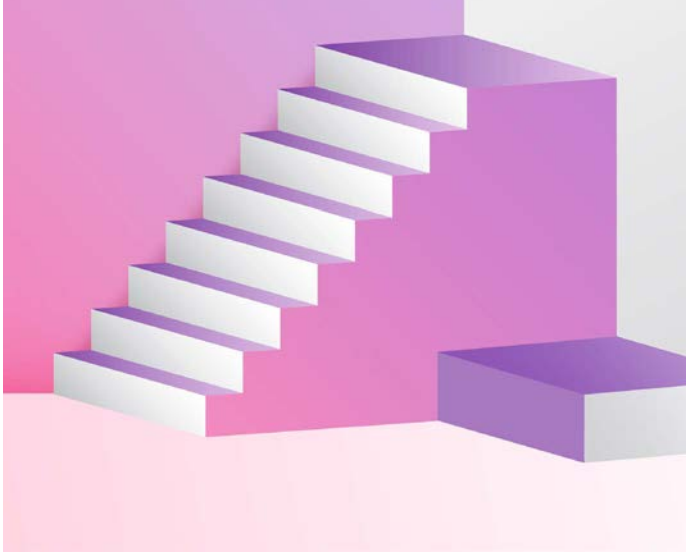
- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Herramientas de selección geométrica
- Herramientas de selección a mano alzada
- Herramientas de selección automática
- Selectores de color y muestras
- Bote de pintura
- Degradados
- Transformaciones
- Objeto inteligente

- 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 DIRECCIÓN DE ARTE 180 H.

## 01 CONCEPTUALIZACIÓN PREVIA

- La comunicación visual: Director de arte vs. Diseñador gráfico
- ¿Quién es el director de arte?
- Breve historia de la dirección de arte
- La publicidad y la dirección de arte
- El pensamiento creativo. Bases y breve historia
- El proceso creativo en una agencia de publicidad

## 02 LA CREATIVIDAD Y EL DIRECTOR DE ARTE (*THINKING*)

- ¿Cómo funciona la creatividad?
- Métodos y técnicas para generar ideas visuales
- Pensar en imágenes. Ejercicios prácticos

- Métodos y técnicas de investigación e inspiración. (Pinterest, Domestika, Behance, Cannes Lions, Festival del Sol...)
- Creación de guías visuales y de estilo
- Análisis de casos de éxito

## 03 LA CREACIÓN DE UNA DIRECCIÓN DE ARTE (EJECUCIÓN)

- Componentes básicos de la comunicación visual
- El signo lingüístico
  - La tipografía. Uso y función
- El signo icónico
  - La fotografía
  - La ilustración y el 3D
  - El *collage* y otras imágenes esquemáticas
  - La iconografía
  - Las imágenes en movimiento
  - Creaciones de guiones gráficos
  - Producción audiovisual (*Story board*, *animatic*, *casting*, vestuario, *atrezzo*, supervisión de rodaje, animaciones y montaje)
  - Producción de animación y *motion graphics*
- El signo plástico
  - La iluminación
  - La textura
  - El color
  - Líneas y formas
  - El marco y el encuadre
- La composición
  - Normas y reglas de composición
  - Formatos publicitarios: medios impresos, audiovisuales y digitales
- Identidad corporativa: creación de una marca

## 04 PARTE PRÁCTICA

- Ejercicios creativos y gráficos aplicados a los bloques II y III
- Cómo hacer un *board creativo*
- Cómo hacer un *Case Study*
- Creación y tutorización de portfolio creativo



# MÓDULO MARKETING DIGITAL 180 H.

## 01 INTRODUCCIÓN AL MARKETING DIGITAL

### MARKETING DIGITAL

- ¿Qué es el marketing?
- 10 cambios del marketing digital
- Internet y la nueva era del marketing digital Web 3.0
- Nuevos enfoques
- Campañas 3.0
- Marketing Viral
- La IA como modelo de futuro: Introducción a LLM's

### NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO BASADOS EN WEB 2.0

- Retos y desafíos para emprendedores digitales
- Cambios en las diferentes industrias
- Salidas laborales del marketing digital
- Nuevos medios de pago
- Modelo *Lean Canvas*
- Creación de ideas de negocio con IA

### ATRAYENDO CLIENTES EN LA ERA DIGITAL

- Momento cero de la verdad
- Encontrar el público objetivo

- ¿Qué es un *lead*?
- Empezar a desarrollar *Buyer/Personas*
- Matriz de toma de decisiones
- RGPD
- Prospección de públicos y *buyer personas* con IA

#### MARKETING DE CONTENIDOS

- Realidad actual. El contenido es el rey
- Definición de marketing de contenidos
- Tendencias en el marketing de contenidos
- La importancia de una estrategia de contenidos
- ¿Cómo generar contenido viral y atractivo?
- Creación de estrategia de marketing de contenidos con IA

## 02 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA ONLINE

#### ESTRATEGIA DE MARKETING ONLINE

- Estrategia de marketing *online*
- Análisis de la situación actual de la empresa
- Análisis D.A.F.O enfocado a web
- Investigación de la competencia basada en web
- Definición de objetivos y cronograma
- Recursos necesarios para su realización y desarrollo
- Plan de ejecución y establecimiento de métricas
- Análisis de resultados
- Cálculo del ROI
- Creación de agentes de IA enfocados al Marketing Digital
- Validación y creación de D.A.F.O con IA
- Modelo de negocio Canvas enfocado con IA

#### MARKETING DIGITAL CON IA

- Estrategias de Marketing Digital asistidas con IA
- Identificación de Públicos objetivos con IA
- Configuración de asistente de *Copywriting* con Chat GPT
- Creación y planificación de contenidos en redes sociales con IA

- Redacción y optimización SEO con IA
- Redacción de anuncios publicitarios de SEM con IA

#### CAMPAÑA DE E-MAIL MARKETING

- Bases de datos de contactos
- Generación de *leads* de calidad
- Técnicas de diseño para crear un *e-mail* efectivo
- Legislación referente al *e-mail* marketing
- Métricas del *e-mail* marketing
- Herramientas y plataformas *online*
- Presupuesto y recursos necesarios para su implementación
- Análisis de resultados y ROI
- Casos de éxito
- Caso práctico: creación de una *newsletter*
- Planificación de estrategia de *e-mail* con IA
- Creación de contenidos de correos con IA

#### SOCIAL MEDIA PLAN

- Análisis de la situación actual de las redes de la empresa
- Análisis de la competencia en redes sociales
- Selección de plataformas y canales
- Creación de sinergias: personas con influencia y mapas de blogs
- Definición de objetivos
- Estrategia de contenidos
- Estrategia de acciones
- Herramientas para la gestión de *social media*
- Establecimiento de métricas por red social: Facebook, X, YouTube, Instagram, Blog, etc.
- Herramientas de monitorización de redes sociales
- Creación de calendarios de contenidos con IA
- Redacción de piezas publicitarias con IA

## 03 GESTIÓN DE SOCIAL MEDIA

#### FACEBOOK

- Facebook para empresas. Proceso para crear una cuenta de empresa (Práctica)
- Campañas de Facebook Ads

- Tipos de campañas y objetivos
- Segmentación de anuncios
- Creación de públicos personalizados para campañas
- Píxel de seguimiento
- Formatos de anuncios
- Facturación en Facebook Ads
- Casos de éxito y acciones que han impactado en la manera de utilizar esta red social
- Analítica y promoción a través de esta red social

## X

- Usos de X por parte de las marcas
- Creación de campañas y participación
- X para empresas
- Campañas de X Ads
- Tipos de campañas y objetivos
- Segmentación de anuncios
- Creación de públicos personalizados para campaña
- Seguimiento de conversiones
- Formatos de anuncios
- Casos de éxito y acciones que han impactado en la manera de utilizar esta red social
- Analítica y promoción a través de esta red social

## INSTAGRAM

- Instagram Ads
- Formatos de anuncios y cómo crearlos
- Instagram y Facebook para vender productos
- *Apps* de Instagram

## PINTEREST

- Pinterest para empresas
- Pinterest Ads
- Campañas de Pinterest Ads
- Tipos de campañas y objetivos
- Segmentación de anuncios
- Creación de públicos personalizados para campañas
- Seguimiento de conversiones
- Widgets en Pinterest
- Pinterest y el SEO

## LINKEDIN

- Usos de la red social
- Participación en grupos
- Perfiles de empresas: cómo crearlos
- Creación de un perfil personal (Práctica)
- Mejoras del perfil a través de recomendaciones: cómo obtenerlas
- Campañas de LinkedIn Ads
- Tipos de campañas y objetivos
- Segmentación de anuncios
- Creación de públicos personalizados paracampaña
- Seguimiento de conversiones

## TIKTOK

- Usos de la red
- Creación de perfil personal y perfil de empresa
- TikTok Ads
- Etiquetas de seguimiento en TikTok
- Investigación de tendencias
- Formatos de anuncios
- Creación de públicos

## INTRODUCCIÓN A WORDPRESS

- Creación de *Hosting* y Dominio para la clase
- Introducción a Temas
- Introducción a *Posttypes* (Creación de Páginas, Entradas, Productos)
- Creación de Menús
- *Plugins* básicos
- El blog como herramienta personal
- Consejos para generar contenidos en blogs
- ¿Cómo diseñar una *landing page* atractiva?

# 04

## MARKETING EN BUSCADORES: SEO Y SEM

### SEO

- Introducción al Marketing en buscadores
- Usabilidad y accesibilidad web
- Indexación en Google Search Console (*Mobile First Indexing*)

- Herramientas importantes de Search Console (rendimiento de palabras, errores, enlaces, clics, impresiones, ctr, dispositivos, etc.). Realizar paso a paso una correcta indexación en Google
- Definición de palabras clave
- Herramientas para *Keywords* (SEMrush, Ubersuggest, Keywords Everywhere)
- SEO *On-Page*: optimización de contenidos
- Screaming Frog
- Metatítulos, metadescripciones, estructura de contenidos, *headings*, etiquetas importantes
- Optimización de imágenes para SEO
- Escritura de SEO
- Marcado de datos
- Optimización de entradas a blogs a nivel de SEO
- Instalación de *plugins* especializados en SEO
- SEO *Off-Page*: optimización externa
- Construcción natural de enlaces
- Redireccionamientos Web y estatus de páginas 301, 404, 5xx, etc.
- Malas prácticas en posicionamiento SEO
- Casos de éxito
- Caso práctico: planificación y desarrollo de estrategia SEO
- Lista paso a paso para empezar a hacer SEO
- Auditoria de SEO
- SEO Local con Google Maps
- Creación de contenidos de IA enfocados a GEO (Generative Engine Optimization)
- Redacción y optimización SEO con IA
- Investigación de palabras clave enfocadas con IA
- Interlinking con IA

#### SEM

- Estrategia de publicación de anuncios
- Investigación de palabras clave con la herramienta planificador de palabras clave
- Tipos de concordancias de palabras clave
- Palabras clave negativas
- Tipos de pujas
- Caso práctico: planificación y desarrollo de estrategia SEM
- Red de búsquedas

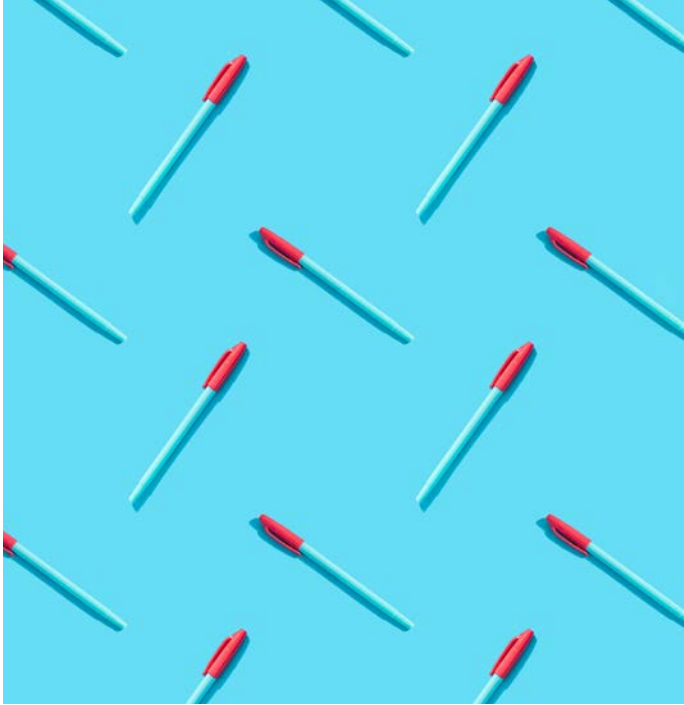
- Red de *display*
- Métricas en Google Ads
- Listas de remarketing
- YouTube Ads
- Creación de Campañas de Red de búsqueda con IA.
- Creación de Anuncios con IA
- Campañas de PMAX enfocadas con IA
- Redacción de anuncios publicitarios de SEM con IA

## 05 ANALÍTICA WEB

- Introducción a Google Analytics
- Implementación de códigos de seguimiento
- Creación de vistas, perfiles y permisos
- Tipos de datos (dimensiones, dimensiones secundarias, métricas, métricas personalizadas)
- Planificación de objetivos
- Metas, eventos, filtros y canales
- Definición de métricas, tipos de conversiones
- Introducción a Google Tag Manager
- Creación de públicos personalizados
- Listas de remarketing
- Segmentos personalizados
- *Dashboards* personalizados
- GA4 asistido por IA

## 06 ÚLTIMOS DÍAS DE CURSO

- Certificaciones de Google
- Repaso final de curso
- Tutorías de proyecto



# MÓDULO

## DISEÑO WEB CON WORDPRESS 180 H.

### 01 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO WEB NO-CODE

- Ecosistema del diseño web 2025
- Principios de diseño UI/UX
- SEO en el diseño web
- WordPress como CMS *No-Code*

### 02 WIREFRAMING Y BOCETADO CON IA

- *Research* y estrategia
- Sistema de diseño
- Introducción a Figma
- *Stitch*: generación de secciones con IA
- Loveable: prototipos completos
- *Copywriting* con ChatGPT

## 03 WORDPRESS: TU PANEL DE CONTROL

- *Dashboard* y navegación
- Páginas y entradas
- Gestión de medios
- Menús y navegación

## 04 LA APARIENCIA DE TU WEB

- Temas en WordPress
- *Full Site Editing*: patrones, *templates* y estilos globales
- Uso de IA para generación de recursos visuales: Google Gemini para imágenes
- Estilos y consistencia visual: la ejecución del sistema de diseño
- Optimización de imágenes

## 05 ELEMENTOR: DOMINIO COMPLETO

- Fundamentos de Elementor
- Implementación del sistema de diseño: los ajustes globales de Elementor
- Widgets de Elementor: desarrolla tu *layout*
- Widgets Pro Avanzados
- Diseño *Flexbox*
- Efectos y Animaciones
- Integración con herramientas externas: API de Google, herramientas de *Email Marketing*...

## 06 ELEMENTOR THEME BUILDER

- Independizate del tema: diferencia de trabajo entre uso de temas y *Theme Builder*
- Construcción de elementos principales de la web: *Header* y *Footer Builder*

- Creación de bucles de Elementor
- Páginas de archivo y especiales (404, etc..)
- *Display Conditions*
- Diseño de *Pop Ups*
- *Triggers* y condiciones
- Estrategias de conversión

## 07 CREACIÓN DE E-COMMERCE CON WORDPRESS: WOOCOMMERCE

- Introducción al *E-commerce*: modelos de negocio de éxito
- Conceptos básicos de *E-commerce*
- WooCommerce: nuestra herramienta de creación de webs
- Configuración de productos, envíos y pagos
- *WooCommerce Builder*
- *Widgets* de WooCommerce
- *E-commerce* avanzado: conexión de *chatbots* y otras herramientas
- Conceptos básicos de legalidad aplicadas al comercio electrónico

## 08 CONTENIDO DINÁMI- CO CON ELEMENTOR

- *Dynamic Tags*
- Loop Grid y Query
- Campos y tipos de entradas personalizados (CPT)
- Diseño personalizado mediante el *Theme Builder*

## 09 ELEMENTOR FORMS PRO

- Fundamentos de Forms
- *Email Configuration*
- Formularios Avanzados
- Integraciones con herramientas externas

## 10 LOCALIZACIÓN Y MULTIIDIOMA

- WordPress Multiidioma: buenas prácticas
- Polylang y herramientas de traducción y localización
- Traducción con IA: cómo mantener el tono y estilo de manera eficiente
- Conceptos básicos de SEO Internacional

## 11 OPTIMIZACIÓN Y RENDIMIENTO

- Buenas prácticas de diseño web orientadas al WPO
- Velocidad web
- CDN y Core Web Vitals
- *Database optimization*

## 12 SEGURIDAD Y BACKUPS

- Seguridad WordPress
- *Backups* automáticos
- SSL y GDPR

## 13 DEPLOYMENT Y PUESTA EN PRODUCCIÓN

- Preparación para lanzamiento
- Migración a *hosting*
- Post-lanzamiento: implementación de herramientas de Analítica

## 14 AMPLIACIÓN DE WORDPRESS MEDIANTE IA

- CSS básico con Claude
- Creación de *plugins* y *snippets* para WordPress



# 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 MULTIPLATAFORMA

- 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



# MÓDULO

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL *NO CODE*: AUTOMATIZACIONES Y AGENTES 180 H.

### 01 FUNDAMENTOS

- Qué es la IA, breve introducción
- Conceptos clave: *Machine Learning*, *Deep Learning*, Redes Neuronales
- Datos: recopilación, limpieza y preparación
- Ética: sesgos, transparencia, uso responsable
- Aspectos legales: propiedad intelectual, privacidad, regulaciones

### 02 LLMs Y ASISTENTES

- Introducción a Modelos de Lenguaje de Gran Escala (LLMs)
- *Prompts* efectivos y técnicas de ingeniería de *prompts*
- Casos de uso: asistentes personales, *chatbots*, copilotos
- Creatividad y *Brainstorming* con LLMs
- Limitaciones y buenas prácticas

## 03 AUTOMATIZACIONES (MAKE/N8N/APIs)

- Plataformas de automatización: Make, n8n
- Conexión entre servicios con APIs
- Automatización de tareas repetitivas
- Integración con IA para flujos de trabajo inteligentes

## 04 CONTENIDOS IA GENERATIVA

- Generación de Imágenes con IA, modelos, técnicas
- Editar contenido con Herramientas IA, Relleno generativo
- Entrenamiento y customización de contenidos generados con IA
- Escaladores de imágenes, entrega de Artes Finales generados con IA
- Creación de video generado por IA, Avatares
- Generación de voces, traducciones, música con IA
- Creación Modelos 3D con IA
- Construcción de *pipelines* de producción multimodal

## 05 MARKETING CON IA

- Segmentación de audiencias con IA
- Personalización de campañas
- Análisis de tendencias y predicciones
- *Data driven marketing*
- *Growth marketing*
- SEO con IA: optimización de contenidos para buscadores, generación de meta-descripciones, análisis de *keywords*, *clustering* semántico
- IA aplicada a *Paid Media*
- *Customer journeys* y *workflows*
- Plan de contenidos
- *Social Media* asistido con IA

## 06 AGENTES

- Definición y concepto de agentes inteligentes
- Tipología: agentes reactivos, deliberativos, multi-agente
- Aplicaciones: asistentes personales avanzados, agentes autónomos en empresas, videojuegos
- Herramientas y *frameworks* para crear agentes

## 07 VIBE CODING (PROGRAMACIÓN CON LENGUAJE NATURAL)

- Uso de IA para explorar ideas rápidamente
- Prototipado de interfaces y experiencias
- Experimentación artística y creativa con código
- Ejemplos prácticos de proyectos híbridos