

FICHA TÉCNICA



TITULACIÓN: Máster en Diseño Gráfico y Arte Digital



CRÉDITOS: 60 ECTS



DURACIÓN: 1 año académico



FECHAS: Marzo a febrero



IDIOMA: Español



MODALIDAD: *Online*

MÁSTER ONLINE EN DISEÑO GRÁFICO Y ARTE DIGITAL

Este programa ofrece una formación especializada con la que adquirirás las bases y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos gráficos, desde la ideación hasta la formalización y producción final. A través de un enfoque muy práctico trataremos las distintas disciplinas y especializaciones del diseñador gráfico: identidad visual, diseño editorial, diseño digital, *motion graphics*, tipografía, fotografía, etc.

Nuestro máster ha sido diseñado para formar profesionales multidisciplinares y polivalentes que sean capaces de proponer, conceptualizar y proyectar soluciones gráficas que respondan a las necesidades del cliente y contribuyan a mejorar y transformar la sociedad en la que vivimos. El plan formativo del programa, basado en la metodología proyectual, te permitirá poner a prueba tu creatividad, estar al día de las tendencias más solicitadas, aprender las herramientas digitales más utilizadas y encontrar tu camino dentro de la industria.

El Máster Online en Diseño Gráfico y Arte Digital se estructura en tres módulos principales y diversos *workshops* y *masterclasses* con expertos de prestigio que guiarán tu aprendizaje y te ayudarán a sacar el máximo rendimiento a tus proyectos. Al acabar el programa contarás con un amplio abanico de recursos técnicos, teóricos y conceptuales y dispondrás de un portafolio de calidad que te permitirá impulsar tu carrera profesional.



PERFIL DEL ALUMNO

El máster está dirigido a graduados y licenciados en Diseño, Publicidad y RRPP, Artes Gráficas y/o Bellas Artes, así como a estudiantes con una formación afín a la disciplina que quieran especializarse en este ámbito. También va dirigido a profesionales del sector que puedan acreditar su experiencia.

SALIDAS PROFESIONALES

- Diseño gráfico en estudios o agencias de publicidad
- Diseño de imagen de marca en agencias de *branding*
- Diseño editorial en estudios o empresas
- Diseño gráfico en departamentos de comunicación y diseño
- Diseño digital de interfaces y contenidos multimedia
- Profesional independiente (*freelance*)
- Gestión y planificación de proyectos gráficos

PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO I FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

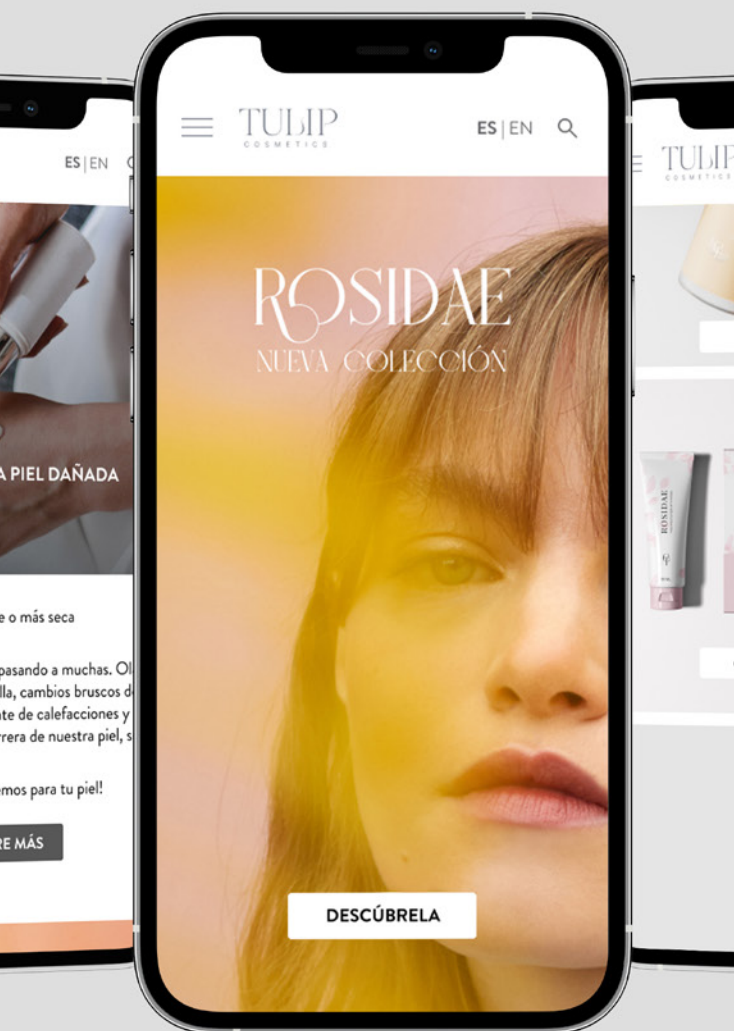
Este módulo introduce los principios y fundamentos del diseño visual que te permitirán conceptualizar y representar soluciones gráficas tanto analógicas como digitales. Se impartirán contenidos teóricos que se relacionarán con ejercicios prácticos y se trabajará la metodología proyectual del diseño.

ASIGNATURAS

- Fundamentos del diseño gráfico
- Tipografía
- Fundamentos del diseño digital

OBJETIVOS

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con una funcionalidad determinada y unos requisitos previos.
- Saber definir y sintetizar los objetivos a alcanzar en un proyecto de diseño a partir del *briefing*.
- Comprender los conceptos básicos aplicados al diseño gráfico: forma, color y composición.
- Resolver aspectos relacionados con la síntesis visual y la formalización gráfica.
- Saber analizar comunicaciones gráficas para detectar problemas de diseño gráfico, aportar soluciones alternativas y evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.
- Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación visual.
- Conocer la anatomía y los atributos formales de las letras y fuentes tipográficas.
- Dominar la composición y disposición de los elementos tipográficos en relación con la legibilidad y la funcionalidad del producto gráfico.
- Comprender los aspectos esenciales que intervienen en el diseño digital.



MÓDULO II

HERRAMIENTAS GRÁFICAS

Este módulo se centra en el aprendizaje de diversas disciplinas del diseño gráfico a la vez que se adquiere conocimiento y destreza en las principales herramientas digitales del diseñador. Al finalizar serás capaz de abordar técnicamente proyectos gráficos profesionales que impliquen maquetación de documentos, tratamiento de imágenes, animación, ilustración, etc.

ASIGNATURAS

- Ilustración vectorial con Adobe Illustrator
- Tratamiento de la imagen con Adobe Photoshop
- Maquetación editorial con Adobe InDesign
- Gráficos animados con Adobe After Effects
- Tecnología digital

OBJETIVOS

- Adquirir las habilidades necesarias para el uso efectivo de las diferentes herramientas gráficas.
- Conocer y dominar en profundidad las herramientas necesarias para la creación y edición de imágenes digitales e ilustraciones vectoriales.
- Aprender a crear imágenes nuevas a partir de materiales preexistentes que no solo impliquen problemas técnicos, sino que también resuelvan problemas creativos o de comunicación.
- Saber editar proyectos editoriales como catálogos, folletos, revistas y todo tipo de publicaciones impresas.
- Adquirir conocimientos, técnicas y herramientas básicas de producción audiovisual y digital.





MÓDULO III

WORKSHOPS

Este módulo presenta diferentes cápsulas de conocimiento multidisciplinar de carácter muy práctico. Adquirirás nuevos conocimientos y desarrollarás habilidades a través del intercambio de opiniones y el trabajo en equipo.

ASIGNATURAS

- Dirección de arte y fotografía
- Narrativa y *storytelling*
- Gestión de proyectos gráficos
- Producción gráfica

OBJETIVOS

- Conocer las principales metodologías y herramientas para el desarrollo de proyectos estratégicos estéticos.
- Comprender la naturaleza, la evolución, el estado actual y las perspectivas del proceso creativo.
- Comprender los principios de la narrativa para elaborar discursos e historias aplicables a productos gráficos.
- Saber organizar y planificar un proyecto de diseño en todas sus fases.
- Demostrar que se comprende el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en relación con el diseño gráfico.
- Conocer y diferenciar los distintos sistemas de impresión y su aplicación en diferentes soportes.
- Dominar la creación, composición y disposición de los elementos gráficos teniendo en cuenta las posibilidades y límites de los procesos de producción.

MÓDULO IV

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO

Este módulo engloba los diferentes proyectos gráficos aplicados que se irán realizando a lo largo del máster. Los tutores de proyecto te guiarán en tu aprendizaje y te ayudarán en la planificación y organización de cada proyecto. El principal objetivo es dominar todas las disciplinas a través de la práctica y poder centrarse en cada una de las fases de su desarrollo.

El módulo concluye con el trabajo final de máster, un proyecto integral de mayor envergadura en el que deberás demostrar que has adquirido todos los conocimientos y competencias del máster. Su realización te permitirá desarrollar capacidades de análisis, de resolución de problemas y de asimilación y presentación de resultados. El trabajo final de máster supone una oportunidad para tratar en profundidad una temática social y ser capaz de realizar una reflexión crítica sobre ella.

La realización de diversos proyectos durante el máster te permitirá construir un portafolio completo que facilitará tu integración en el mercado laboral.

ASIGNATURAS

- Proyecto de diseño gráfico I: Identidad visual
- Proyecto de diseño gráfico II: Diseño editorial
- Proyecto de diseño gráfico III: Diseño digital
- Trabajo final de máster

OBJETIVOS

- Desarrollar y proponer modelos y diseños de comunicación innovadores, capaces de adaptarse a nuevos contextos sociales, culturales, económicos y tecnológicos, haciendo uso de la creatividad.
- Aplicar los conocimientos adquiridos y asumir la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos multidisciplinares relacionados con el diseño gráfico.
- Saber comunicar de forma verbal y visual un proyecto de diseño a un público especializado y no especializado de manera clara.
- Demostrar conocimiento, tanto del entorno analógico como del digital, y hacer uso de las herramientas de creación y producción adecuadas para el desarrollo de proyectos.



DIRECCIÓN DEL MÁSTER



MARC SALINAS

Diseñador gráfico y tipógrafo. Después de más de 15 años colaborando para diversas empresas de diseño tanto nacionales como internacionales funda junto a su socia Ester Benedit Traphic, estudio gráfico especializado en *branding*, tipografía y diseño web y *app*, trabajando para clientes como Mediapro, Redzen Games, Universitat de Barcelona (UB), Mobile World Capital o l'Ajuntament de Barcelona. Es miembro de ATypl (Association Typographique Internationale) y forma parte del colectivo tipográfico Unos Tipos Duros.

Sus proyectos y textos han sido publicados en diversas revistas y editoriales como *Étapes*, *Visual*, *Collins Design*, *Gràffica*, *Index Book*, *Gustavo Gili*, *Pagès Editors* o *Ediciones CPG*.

Ha recibido numerosos premios y selecciones como: LAUS Awards (2006/2010/2011), Premios ADCV (2011), Premios Gràffica (2011), *Index Book Select* (2011), *Rotovision's* (1999), *Winterthur* (1995), *Juegos Mundiales de Policías y Bomberos* (1994) o *AKI* (1994).

PROFESORES

CARLOS CABAÑAS

CREATIVO EN JJ BERTRAN → JJBERTRAN.COM

RAUL GONZALEZ

SOCIO EN RUFUS DISSENY → RUFUS.CAT

ANDREU GALLART

DIRECTOR DE ARTE → ANDREU.GRAPHICS

SERGIO PUERTAS

DISEÑADOR EN THE STORYTELLERS → THE-STORYTELLERS.ES

OLIVER MONTIEL

SOCIO FUNDADOR DE ESTUDIO BOLD → BOLD.BZ

ALICIA GÓMEZ

FUNDADORA DE BREU → BREUSTUDIO.COM

RAUL RAMOS

COFUNDADOR Y CODIRECTOR DEL BLANC! → BLANCFESTIVAL.COM

ALFONS PICH

FUNDADOR DE LIFE IN THE WOODS → LITWSTUDIO.COM

EDUARD ASENSIO

FUNDADOR DE SAC DISSENY → SACDISSENY.COM






RAUL ALMENDROS

FREELANCE → RAULALMENDROS.COM

RICARD GARCIA

DISEÑADOR GRÁFICO → RICARDGARCIA.COM



-  LCIBarcelona
-  LCI_Barcelona | LCI_Animacion
-  LCI_Barcelona | LCIBarcelona_Animacion
-  LCIBarcelona
-  LCIBarcelona

Centro Autorizado (Código 00050396)

