



LCI  
Barcelona

# MÁSTER EN DISEÑO WEB



# UX, UI Y PROTOTIPADO

# MÁSTER EN DISEÑO WEB. UX, UI Y PROTOTIPADO



**ANNA PALLEROLS**  
JEFA DEL ÁREA DE GRÁFICO

Los entornos digitales son un elemento más de nuestra realidad y, en muchos casos, constituyen el factor principal de consumo e interacción de los usuarios.

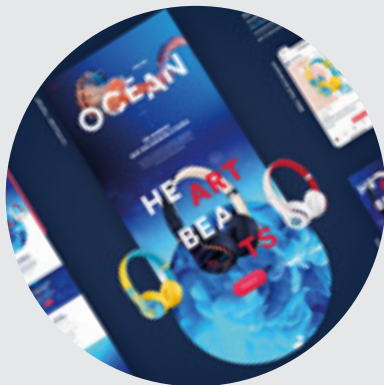
Esta realidad obliga al diseñador a convertirse en un profesional capaz de entender y ofrecer soluciones para todo tipo de medios y plataformas, siendo los códigos visuales del medio digital muy diferentes de los códigos empleados en proyectos *offline*.

El entorno digital, además, nos plantea unas características de flexibilidad e interacción totalmente revolucionarias que sitúan la experiencia del usuario y el espacio de interacción en el centro del diseño.

El Máster en Diseño Web. UX, UI y Prototipado prepara al alumno para hacer frente a los retos del diseño digital y a obtener resultados profesionales que respondan a las necesidades de clientes y usuarios finales. El estudiante se sumergirá en un entorno con profesionales de primer orden y una metodología totalmente práctica.

El programa se estructura en tres módulos generales con bloques complementarios que contemplan la realización de un proyecto.

Máster en Estudios Avanzados de Comunicación Social por la Universidad Pompeu Fabra, licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Ramon Llull y graduada en Diseño Digital y Arte Electrónico por ESDI. Actualmente lidera el área de Diseño Gráfico y Comunicación de LCI Barcelona. También dirige un estudio de diseño gráfico y desarrollo web que trabaja en la generación de soluciones de diseño innovadoras situando la experiencia del usuario como punto diferenciador.



# PROGRAMA DE ESTUDIOS

## MÓDULO I

### ESTRATEGIA Y FUNDAMENTOS DIGITALES

#### ASIGNATURAS

Proyecto I: diseño de una campaña *online*  
Posicionamiento (*SEO* y *SEM*)  
Fundamentos del diseño digital  
*UX*: *user experience*  
Concepto creativo digital  
Herramientas digitales  
Introducción a los lenguajes de programación

#### OBJETIVOS

- > Llevar a cabo la parte inicial de todo proyecto digital: la conceptualización y la estrategia.
- > Posicionar palabras clave, optimizar páginas y mejorar la estructura de una web para aparecer en los primeros puestos de los buscadores.
- > Iniciarse en los mecanismos de conceptualización gráfica digital, la metodología proyectual y la realización de piezas de comunicación visual.
- > Trabajar con elementos como la experiencia de usuario, la usabilidad y el diseño de interacción.
- > Iniciarse en el campo de la dirección de arte interactiva, la conceptualización, el *design thinking* y los procesos creativos.
- > Aprender a usar las principales herramientas de prototipado y diseño *UI* para trabajar de forma ágil y óptima.
- > Iniciarse en los lenguajes de programación *front-end*: HTML, CSS y Javascript.

## MÓDULO II

### DISEÑO, ARQUITECTURA Y MODULACIÓN

#### ASIGNATURAS

Proyecto II: diseño de un *microsite*  
Laboratorio tipográfico digital  
Pensamiento, estrategia y tecnología  
*UI*: diseño web

#### OBJETIVOS

- > Crear un *microsite*, el primer paso tras definir el concepto y la estrategia. Se tendrá en cuenta desde la definición del encargo y conceptualización del producto, hasta la optimización del material para el proceso de programación.
- > Trabajar con tipografía para que esta transmita mejor el mensaje, sea legible y tenga una estructura clara.
- > Trabajar el posicionamiento de *SEO* orgánico y aprenderá a desarrollar campañas de *e-mail marketing*.
- > Adquirir los principios de interacción y diseño digital y desarrollar un prototipado avanzado con las metodologías y herramientas más utilizadas en la actualidad.

## MÓDULO III

### CREACIÓN DE APPS Y PROTOTIPADO

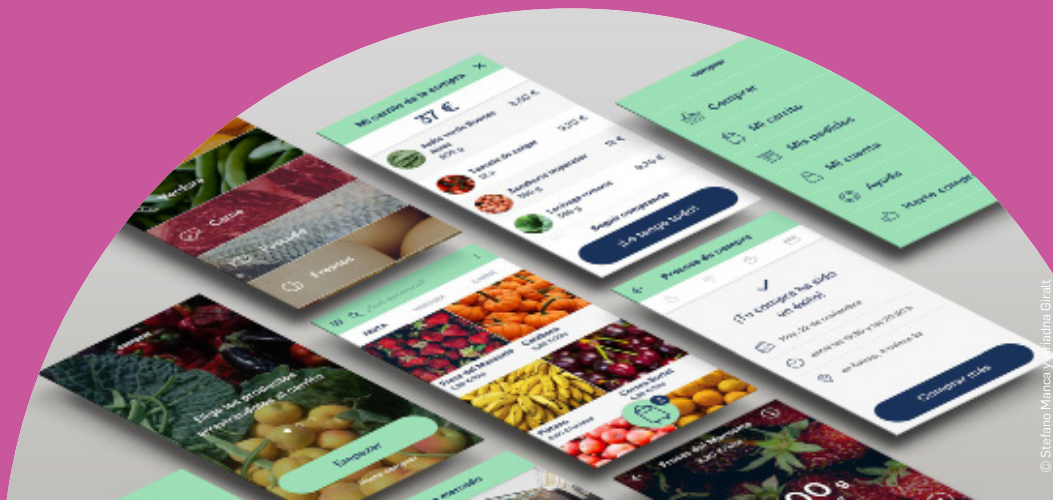
#### ASIGNATURAS

Trabajo final de máster: proyecto multiplataforma  
Nuevos formatos y canales de comunicación  
Las *apps*  
Prototipado

#### OBJETIVOS

- > Diseñar un proyecto de aplicación web que deberá adaptarse a las distintas pantallas de los dispositivos.
- > Entender los cambios actuales y analizar las estrategias de adaptación de las marcas digitales.
- > Ser capaz de detectar una necesidad real y desarrollar una idea creativa de nuevo formato que la solvente.
- > Desarrollar habilidades técnicas y creativas para trabajar en proyectos *app*.
- > Analizar y detectar las necesidades de una *app* de forma creativa para dar respuesta a los objetivos de cada proyecto.
- > Adquirir los conocimientos necesarios para entender y realizar los prototipos interactivos de futuros diseños, tanto para su versión web como móvil.

### Prácticas en empresas (opcionales)



# FICHA TÉCNICA



**TITULACIÓN:** Máster en Diseño Web, UX, UI y Prototipado (otorgado por La Universidad San Jorge)



**CRÉDITOS:** 60 ECTS



**DURACIÓN:** 1 año académico



**CONVOCATORIA:** Octubre



**IDIOMA:** Español



**MODALIDAD:** Presencial



## SALIDAS PROFESIONALES

- Diseño gráfico digital
- Diseño web
- Diseño *UI*
- Diseño *UX*
- Diseño multimedia
- Diseño de interactivos
- Diseño de interfaces digitales
- Arquitectura de la información
- Diseño y desarrollo de aplicaciones móviles
- Diseño y desarrollo de identidad corporativa y publicidad en la red
- Ideación y concepción de nuevos proyectos para la red
- Dirección de arte en proyectos digitales
- Gestión y organización de proyectos digitales

### FLUX DAYS APP



C/ Balmes, 209. Barcelona  
www.lciibarcelona.com  
93 237 27 40



LCI EDUCATION  
NETWORK  
MEMBER