



UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA



Máster Universitario Oficial

DISEÑO GRÁFICO

Documento detallado con las asignaturas

✦ Asignaturas del Máster

Cultura visual

En esta asignatura, aprenderás a trabajar el color y las imágenes como elementos icónicos, simbólicos y retóricos en el Diseño Gráfico. Así como los sistemas compositivos en diseño multiformato y la retórica visual aplicada a la representación, persuasión y transmisión de contenidos audiovisuales capaces de expresar emociones que conecten con los receptores.

Cultura conceptual

En la asignatura estudiarás el proceso de Diseño, el pensamiento de Diseño y las técnicas de estímulo a la creatividad, además de la mejora de la narrativa del discurso de Diseño.

Gestión del Diseño

En esta disciplina, adquirirás competencias distintas de los aspectos creativos, conceptuales o técnicos de la disciplina, y se incidirá más en los elementos colaterales del ejercicio de la profesión: legislación, aspectos económicos, organizativos, modelos de negocio, deontología, ética y compromiso social y medioambiental. Desarrollarás un plan de negocio.

Tipografía avanzada

En esta materia enfocarás en trabajar los conocimientos tipográficos como elementos característicos y diferenciales del buen ejercicio transversal de esta profesión, independientemente de la disciplina.

Fotografía práctica

En esta asignatura, conocerás las técnicas, equipos, materiales, de tratamiento digital de imágenes y procesos fotográficos propios del Diseño Gráfico, mediante la realización de ejercicios que fijen los conocimientos.

Taller I: Branding y packaging

En esta disciplina trabajarás el diseño, la estrategia y la programación de marcas en el ámbito corporativo e institucional. También el packaging como soporte y punto de contacto preferente de las marcas de consumo. Este es un taller integrador de herramientas vectoriales, de tratamiento digital de imágenes y de presentación.

Taller II: Gráfico editorial

En esta asignatura, te formarás en el diseño y control de producción de proyectos editoriales y de gráfica aplicada. Harás uso de herramientas de proceso de textos y tratamiento tipográfico, atendiendo a entornos gráficos online y offline, desarrollarás la interlocución con proveedores y colaboradores y las técnicas de presentación de proyectos.

Taller III: Gráfico audiovisual

En esta asignatura, aprenderás el proceso de diseño de proyectos audiovisuales y motion graphics, la narrativa audiovisual y los procesos de producción y postproducción audiovisual con herramientas de edición de video y audio.

Taller IV: Gráfico digital

En esta asignatura trabajarás en el desarrollo de proyectos UX/UI de diseño interactivo con diseño de experiencia de usuario, investigación, estrategia, arquitectura de la información, prototipado, diseño visual, análisis de usabilidad, evaluación y documentación, dirigidos a la elaboración de productos digitales como web y app.

Cultura contextual

En esta asignatura conocerás el contexto del Diseño Gráfico en la historia del Diseño, identificarás las tendencias y descubrirás el posible futuro del Diseño Gráfico alineado con la innovación.

Prácticas académicas externas

En esta asignatura desarrollarás las habilidades personales, la gestión de las emociones, la planificación de proyectos, la gestión presupuestaria, la redacción de informes, el trabajo en equipo y la defensa y argumentación de presentaciones en una experiencia profesional real.

Trabajo Fin de Máster

En esta asignatura realizarás un trabajo original e individual en el que se integren y reflejen los conocimientos adquiridos en el desarrollo del Máster.