# MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO

POSTGRADO EN DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS

POSTGRADO EN DISEÑO WEB

01 Información básica 03
Máster en Diseño gráfico 04
Postgrado en Diseño de elementos gráficos 07
Postgrado en Diseño web 10
02 Salidas profesionales 13
03 A quién va dirigido 15
04 Estructura 18
05 Profesorado 22
06 Programa 25
Postgrado en Diseño de elementos gráficos 26
Módulo: Recursos de diseño gráfico 29
Tipografía 30
Recursos informáticos 31
Módulo: Gestión y producción en el proceso de diseño gráfico 34
Producción gráfica 35
Análisis y gestión de proyectos de diseño 36
Módulo: Proyectos de diseño gráfico 39
Proyectos de identidad gráfica 40
Proyectos de aplicaciones gráficas 41
Postgrado en Diseño web 44
Módulo: Fundamentos del diseño web 47
Service design y User Experience 48
Diseño inclusivo 49
Sostenibilidad y ética web 50
Diseño y prototipaje de proyectos web 51
Recursos informáticos para el diseño y prototipaje web 52
Módulo: Proyectos de expresión y experimentación 54
Diseño y comunicación de proyectos avanzados 55
Narrativa y Storytelling 56
Motion graphics 57
Módulo: Producción web 59
Introducción en la programación 60
Site Building 61
SEO 61
Infografía y visualización de datos 62
Trabajo final de máster 64
07 Evaluación 66
08 Servicios e instalaciones 68
09 Contacto 82

# [01 Información básica]

El Máster en Diseño gráfico de EINA trata las especificidades del diseño para la conceptualización, la planificación, la gestión de recursos y la dirección de proyectos tanto en el ámbito del diseño impreso como el digital y online.

El máster está formado por dos diplomaturas de postgrados que se pueden cursar de manera independiente: Postgrado en Diseño de elementos gráficos y Postgrado en Diseño web.

El máster tiene una orientación profesionalizadora que completa la formación de las titulaciones generalistas, así como la de aquellas personas que han cursado alguna especialización, itinerario o mención de diseño diferente a la de gráfico. En este sentido, el máster dota de competencia profesional en las diferentes labores de responsabilidad de los procesos de diseño gráfico, ya sea desde el trabajo autónomo o integrado en agencias y estudios que ofrecen servicios de diseño gráfico, o también en los departamentos de diseño gráfico de empresas e instituciones.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Coordinadoras | Anna Fuster | Edición | 15ª edición curso 2024 – 2025 | Modalidad y créditos | Presencial<br>60 ECTS |
| Fechas | 07/10/24 — 19/06/25<br>Presentación de trabajos finales de máster 12 de septiembre de 2025 | Horario | De lunes a jueves, de 16h a 20h | Plazas | Mínimo 15 y máximo 24 |
| Idioma | Castellano | Precio y descuentos | 9.000€<br>Consulta web | Titulación | Máster en Diseño gráfico, otorgada por la Universitat Autònoma de Barcelona |

# [01 Información básica]

La diplomatura de postgrado en Diseño de elementos gráficos de EINA tiene por objetivo formar profesionales en el ámbito del diseño gráfico y la comunicación visual. Aborda las especificidades del diseño gráfico, tanto en el diseño de elementos gráficos, como en la gestión y la dirección de proyectos gráficos.

Además, profundiza en el conocimiento de la tipografía, la producción gráfica, la gestión y la creación de proyectos de aplicaciones gráficas y de identidad gráfica, así como en los recursos de software que ayudan a su desarrollo.

Incluida dentro del Máster en Diseño Gráfico de EINA, esta diplomatura está orientada tanto a personas que tengan conocimiento en otros ámbitos del diseño, la comunicación o ámbitos afines como la arquitectura, la ilustración, el periodismo, etc, como a personas que acrediten una experiencia práctica profesional.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Coordinadora | | Edición | 15ª edición curso 2024 – 2025 | Modalidad y créditos | Presencial<br>30 ECTS |
| Fechas | 07/10/24 — 07/02/25<br>Presentación de trabajos finales de postgrado el 06 de marzo de 2025 | Horario | De lunes a jueves, de 16h a 20h | Plazas | Mínimo 15 y máximo 24 |
| Idioma | Castellano | Precio y descuentos | 4.500€<br>Consulta web | Titulación | Diplomatura de postgrado en Diseño de elementos gráficos otorgada por la Universitat Autònoma de Barcelona |

# 01 Información básica

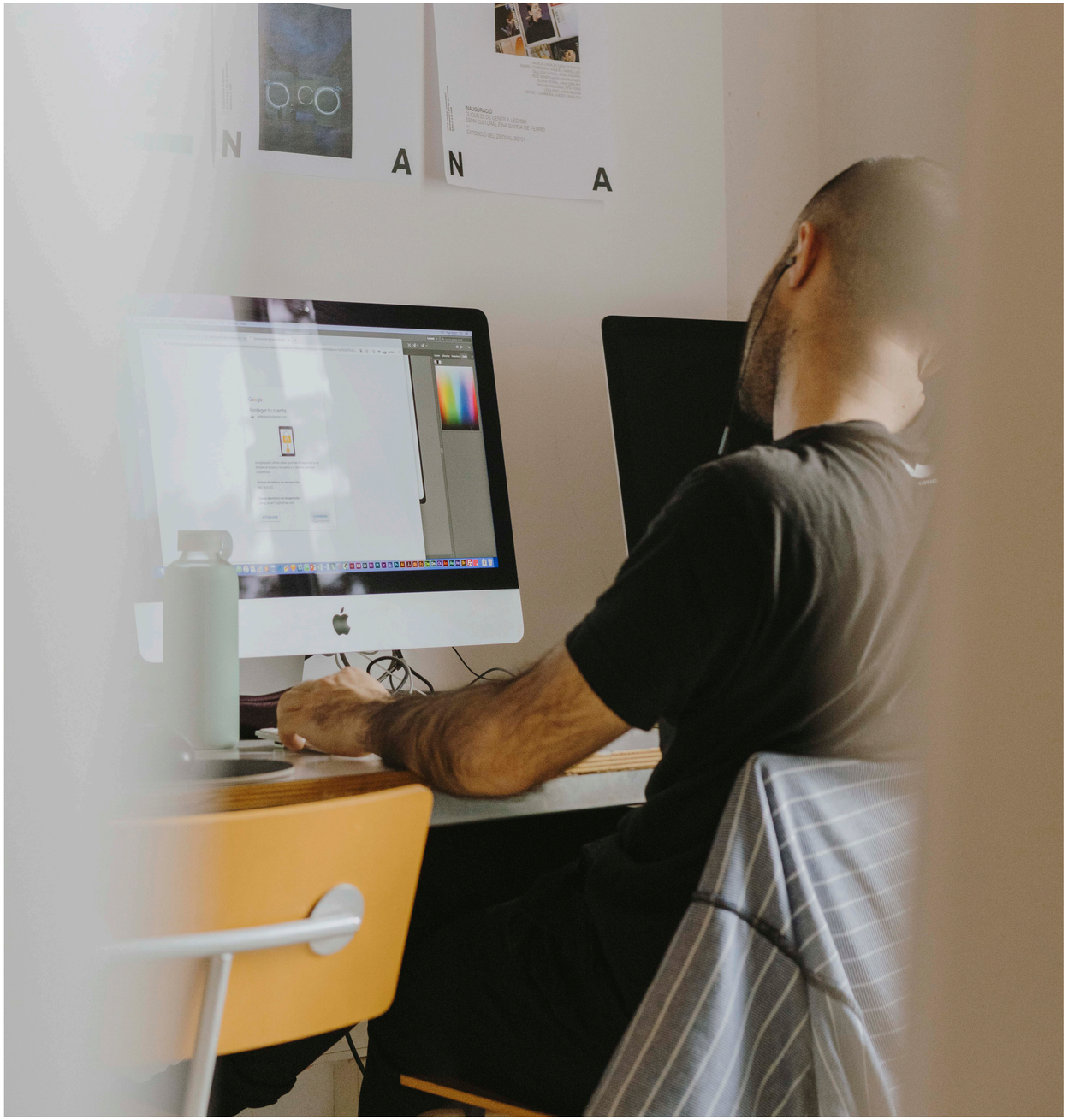
El postgrado en Diseño Web de EINA aborda las especificidades del diseño aplicado al web en todas sus facetas: del análisis y la planificación de la experiencia de usuario, la adaptación del diseño gráfico al mundo online, y el dominio de las herramientas y lenguajes propios del diseño web, con la aplicación transversal de criterios de sostenibilidad, accesibilidad y optimización web.

El programa proporciona conocimientos de programación básica, la creación con gestores de contenidos y el posicionamiento en buscadores, y abarca una faceta más experimental con la creación de proyectos avanzados con un alto componente audiovisual e interactivo, storytelling y el trabajo con motion graphics.

El posgrado en Diseño Web está incluido en el máster en Diseño Gráfico de EINA y es una diplomatura orientada tanto a personas que tengan conocimiento en otros ámbitos del diseño gráfico y digital, como personas que acrediten una experiencia práctica profesional.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Coordinadora | Anna Fuster | Edición | 15ª edición curso 2024 – 2025 | Modalidad y créditos | Presencial<br>30 ECTS |
| Fechas | 17/02/25 — 20/06/25<br>Presentación de trabajos finales de postgrado el 10 de julio de 2025 | Horario | De lunes a jueves, de 16h a 20h | Plazas | Mínimo 15 y máximo 24 |
| Idioma | Castellano | Precio y descuentos | 4.500€<br>Consulta web | Titulación | Diplomatura de postgrado en Diseño web otorgada por la Universitat Autònoma de Barcelona |

# 01 Información básica



# 02 Salidas profesionales

— Diseño editorial
— Diseño de marca e identidad corporativa
— Dirección de arte
— Dirección creativa
— Diseño gráfico aplicado al volumen (espacios y packaging)
— Design Management (procesos de producción gráfica)
— Diseño de interfaces gráficas de usuario
— Diseño y maquetación web
— Diseño de experiencia de usuario
— Creación de proyectos experimentales y narrativos para web
— Creación de Motion Graphics

# [03 A quién va dirigido]

El programa está orientado tanto a personas que tengan conocimientos en otros ámbitos del diseño o de la comunicación (bellas artes, ilustración, comunicación y relaciones públicas, comunicación audiovisual, arquitectura, diseño de producto, interiorismo ...), como a personas que tengan experiencia profesional.
Los contenidos del máster también están dirigidos a aquellos y aquellas profesionales que utilizan intensivamente aplicaciones de diseño gráfico y sienten la necesidad de participar activamente en los procesos de formalización, gestión y/o producción de proyectos.

# 03 A quién va dirigido

# [04 Estructura]

El Máster en Diseño gráfico (60 ECTS) está estructurado en dos titulaciones que pueden cursarse de manera independiente: Postgrado en Diseño de elementos gráficos (27 ECTS), Postgrado en Diseño web, (27 ECTS). Para obtener la titulación de máster es necesario también cursar y aprobar el: Trabajo Final de Máster (6 ECTS). Para obtener la titulación de los postgrados, en cambio, es necesario cursar y aprobar el Trabajo Final de Postgrado (3 ECTS) de cada uno de los estudios.
Los contenidos se estructuran en módulos, que a su vez están constituidos por asignaturas. A continuación, se indicarán los contenidos y profesorado de cada una de las titulaciones.

## Módulo: Recursos de diseño gráfico (9 ECTS)

| | | |
|---|---|---|
| Tipografía | 36h lectivas<br>85h autónomas | Nikita Baschmakov<br>Enric Jardí<br>Albert Corbeto |
| Recursos Informáticos | 36h lectivas<br>85h autónomas | Mariana Castel |

## Módulo: Gestión y producción en el proceso de diseño gráfico (9 ECTS)

| | | |
|---|---|---|
| Producción gráfica | 36h lectivas<br>85h autónomas | Josep Amat<br>Lluc Massaguer<br>Núria Vila |
| Análisis y gestión de proyectos de diseño gráfico | 36h lectivas<br>85h autónomas | Anna Llàcer<br>Agnès Simon |

## Módulo: Proyectos de diseño gráfico (9 ECTS)

| | | |
|---|---|---|
| Proyectos de aplicaciones gráficas | 32h lectivas<br>85h autónomas | Martí Ferré |
| Proyectos de identidad gráfica | 36h lectivas<br>85h autónomas | Gemma Villegas |

## Módulo: Fundamentos del diseño web (9 ECTS)

| | | |
|---|---|---|
| Service Design and User Experience | 20h lectivas<br>47h autónomas | Paloma González Díaz |
| Diseño inclusivo | 12h lectivas<br>28h autónomas | Mireia Ribera |
| Sostenibilidad y ética web | 8h lectivas<br>19h autónomas | Núria Saban |
| Diseño y prototipado de proyectos web | 20h lectivas<br>47h autónomas | Anna Fuster |
| Recursos informáticos para el diseño y prototipado web | 12h lectivas<br>28h autónomas | Anna Fuster |

## Módulo: Proyectos de expresión y experimentación (9 ECTS)

| | | |
|---|---|---|
| Diseño y comunicación de proyectos avanzados | 20h lectivas<br>47h autónomas | Núria Saban |
| Narrativa y Storytelling | 20h lectivas<br>47h autónomas | Joan Ribas |
| Motion graphics | 32h lectivas<br>76h autónomas | Diego Fernández |

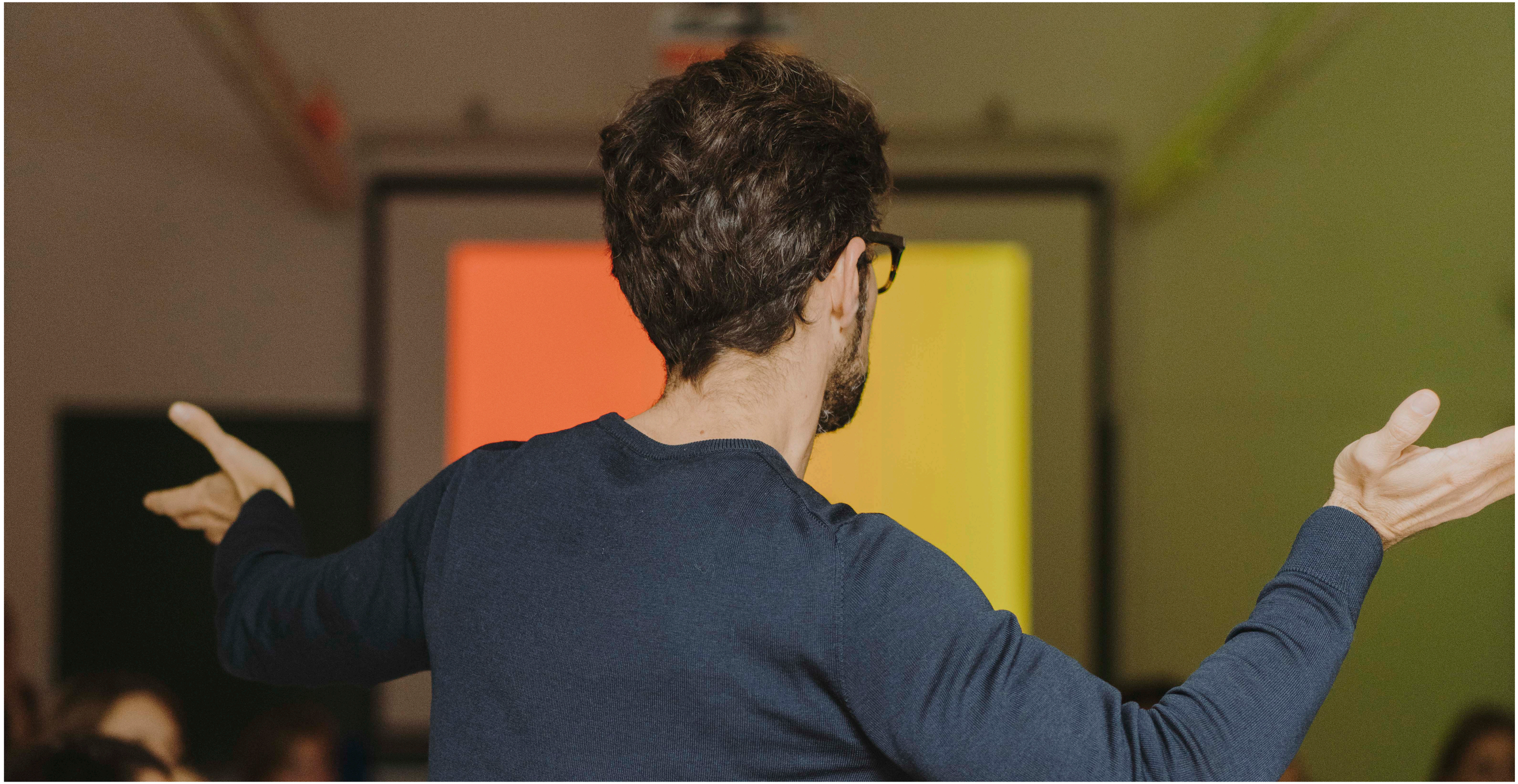
## Módulo: Producción web (9 ECTS)

| | | |
|---|---|---|
| Introducción a la Programación | 32h lectivas<br>76h autónomas | Arnau Lacambra |
| Site Building | 16h lectivas<br>38h autónomas | Daniel Julià |
| SEO | 8h lectivas<br>19h autónomas | Rubén Alcaraz |
| Infografía y visualización de datos | 16h lectivas<br>38h autónomas | Diego Fernández |

# [05 Profesorado]

Rubén Alcaraz, Josep Amat, Nikita Bashmakov, Mariana Castel, Albert Corbeto, Diego Fernández, Martí Ferré, Anna Fuster, Paloma González Díaz, Enric Jardí, Daniel Julià, Arnau Lacambra, Anna Llàcer, Lluc Massaguer, Joan Ribas, Mireia Ribera, Núria Saban, Agnès Simon, Núria Vila y Gemma Villegas.

# 05 Profesorado



# [06 Programa]

*Módulo: Recursos de diseño gráfico*

*Tipografía*

La asignatura es una formación intensiva en los aspectos teóricos y prácticos de la tipografía, cuyo manejo resulta imprescindible para desarrollar proyectos de diseño gráfico profesionales hoy en día. Los contenidos teóricos van acompañados de ejercicios y proyectos autónomos donde el alumnado pone en práctica, investiga y experimenta con los aspectos impartidos en clase.

*Recursos informáticos*

Confrontación de las opciones técnicas de cada programa (edición, ilustración y retoque fotográfico) y la relación simbiótica que existe entre ellos, enfatizando las compatibilidades y la convivencia entre los programas de forma teórica y práctica.

*Módulo: Gestión y producción en el proceso de diseño gráfico*

*Producción gráfica*

Estudio de los soportes, de los procesos y de las técnicas de impresión en artes gráficas y aprendizaje de la preparación de originales para ser reproducidos.

*Análisis y gestión de proyectos de diseño gráfico*

Análisis de proocesos que ayuden a llevar un estudio de diseño gráfico.

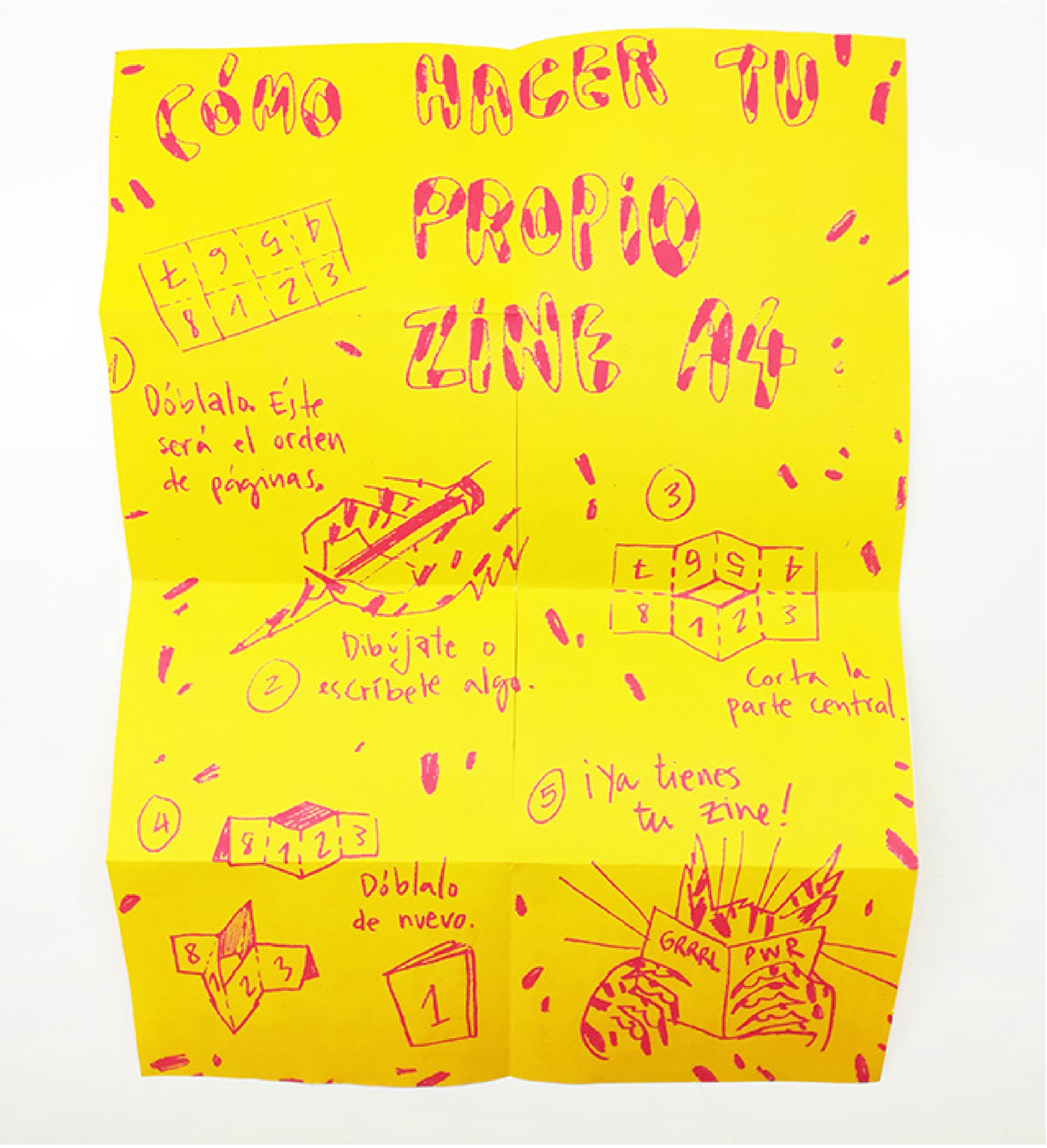
*Módulo: Proyectos de diseño gráfico*

*Proyectos de aplicaciones gráficas*

Realización de proyectos de aplicacionesgráficas. Solución de proyectos individuales y de proyectos que pertenecen a un programa de diseño establecido.

*Proyectos de identidad gráfica*

Dos hendiduras paralelas marcadas con los dientes alrededor de un lápiz no son sólo un signo de propiedad. Son el reflejo de su propietario; de su carácter, de sus acciones, de sus relaciones con los otros niños. En la asignatura analizaremos como se forjan las identidades gráficas a través de ejercicios prácticos.




↑ *Fiera*, TFM de Gemma Fontanals

↑ *El canto del búho*, TFM de Leo Kulisevsky

# [Módulo: Recursos de diseño gráfico]

## Tipografía

*Objetivos*

→ Conocer las bases teóricas y prácticas de la tipografía, su evolución histórica y los aspectos técnico estéticos cuyo dominio es necesario para asumir las competencias profesionales actuales.
→ Adquirir capacidad analítica y crítica en dicho campo
→ Aprovechar al máximo las posibilidades discursivas y expresivas de la tipografía.
→ Adquirir conocimientos sólidos para desarrollar proyectos editoriales complejos.

*Temario*

→ Tema 1. Introducción a la tipografía
→ Historia de la escritura
→ El proceso de lectura
→ Diferencia entre escritura, caligrafía, lettering y tipografía
→ Conceptos básicos: tipo / fuente, letra / caracter / glifo
→ Otros alfabetos y sistemas de escritura.
→ Codificación Unicode
→ Anatomía básica de la letra
→ Elementos de una tipografía: caja alta, baja, versalitas, números, puntuación
→ Parámetros de caracter: tipo, tamaño, altura de x, ojo medio, contraste, eje, altura mayúsculas, peso, anchura, cursiva / itálica / oblicua, espaciado, tracking, kerning, interlínea
→ Parámetros de párrafo: alineación, anchos de columna, partición palabras, separación de párrafos, justificación
→ Microtipografía: ligaduras, números, símbolos de puntuación...
→ Ortotipografía básica
→ Tema 2. Clasificación tipográfica
→ Sistemas de clasificación tipográfica
→ Tipos serif: capitales, romanas antiguas, de transición, modernas, escocesas
→ Tipos sans serif: grotescas, neogrotescas, humanistas, geométricas
→ Tipos egipcios
→ Tipos display y otras formas de taxonomización tipográfica
→ Superfamilias tipográficas
→ Tipografía expresiva. Siglo XX y uso narrativo de la fuente
→ Textos lectura (aspectos de legibilidad), textos display
→ Textos impresos, textos pantalla (fuentes de sistema y webfonts)
→ Aspectos técnicos a tener en cuenta a la hora de la elección tipográfica (formatos, set de caracteres, hinting, etc.)
→ Tema 3. Maquetación
→ Uso de retículas tipográficas para composición
→ Columnas y filas
→ Rejilla base, interlínea múltiple
→ Combinación de pesos y fuentes
→ Tema 4. Diseño editorial
→ Macrotipografía: definición de formatos y disposiciones de página, tamaño de las cajas de texto, organización de los epígrafes, jerarquización del texto, etc.
→ Conceptos editoriales fundamentales: partes de las publicaciones, uso de retículas, cálculo de márgenes, ergonomía, usabilidad y aspectos materiales como la elección del papel o la definición del formato
→ Tipos de publicaciones existentes (lectura lineal, de información, de consulta selectiva, etc.)

## Recursos informáticos

*Objetivos*

Todo proyecto de diseño requiere del soporte de herramientas digitales. Un conocimiento profundo de las plataformas de trabajo informáticas nos permitirá una mejor gestión del tiempo. Propondremos fórmulas de automatización de correcciones y modificaciones. Optimizaremos la formalización de conceptos y la ejecución de originales. Se impartirán los conocimientos necesarios para que el diseñador pueda formalizar un concepto, escogiendo el proceso de trabajo y las aplicaciones informáticas más adecuadas en cada proyecto.

*Temario*

A. Composición –
Adobe Indesign

→ Tema 1. Espacio de trabajo
- → Interface y herramientas
- → Creación de documento para los diversos entornos y formatos (Print: DIN, tabloide; digital 4:3, 16:9)

→ Tema 2. Gestión tipográfica
- → Estilos de Carácter vs Parágrafo. Estilos basados en... Opciones de estilo siguiente. Estilos anidados. Estilos de objeto. Tabla de contenidos
- → Trabajo con documentos Word
- → Opciones de importación de textos. Ajustes automáticos de composición de márgenes Preferencias de edición en editor de artículos. Gestión del motor Buscar/Cambiar

→ Tema 3. Maquetación
- → Opciones de páginas maestras. Creación rejilla base. Dualidad de rejilla en un documento. Convivencia
- → Modularización de página (Módulos y columnas)
- → Gestión de guías, cuadrícula de documento

→ Tema 4. Creación de originales
- → Comprobaciones preliminares (vínculos, tipos,...). Opciones de empaquetado
- → Creación de archivos PDF (Portable Document File)

→ Tema 5. Interactividad
- → Creación de botones. Hipervíncu-los internos y externos. Anclas de objeto

→ Tema 6. Dibujo vectorial
- → Interface y herramientas
- → Dibujo. Primitivas estándar Herramienta lápiz vs pluma
- → Edición de trazados Calco interactivo. Pintura interactiva

→ Tema 7. Volumen
- → Edición de estilos gráficos. Mallas y fusiones
- → Trabajo con símbolos. Creación de símbolo

→ Tema 8. Efectos 3D
- → Efectos 3D. Creación de renders volumétricos
- → Opciones de mapeado de capas

→ Tema 9. Gestión del color
- → Tipos de muestra. Global vs local
- → Gestión del color activo
- → Gestión y creación de bibliotecas y grupos de color
- → Bote de pintura interactiva

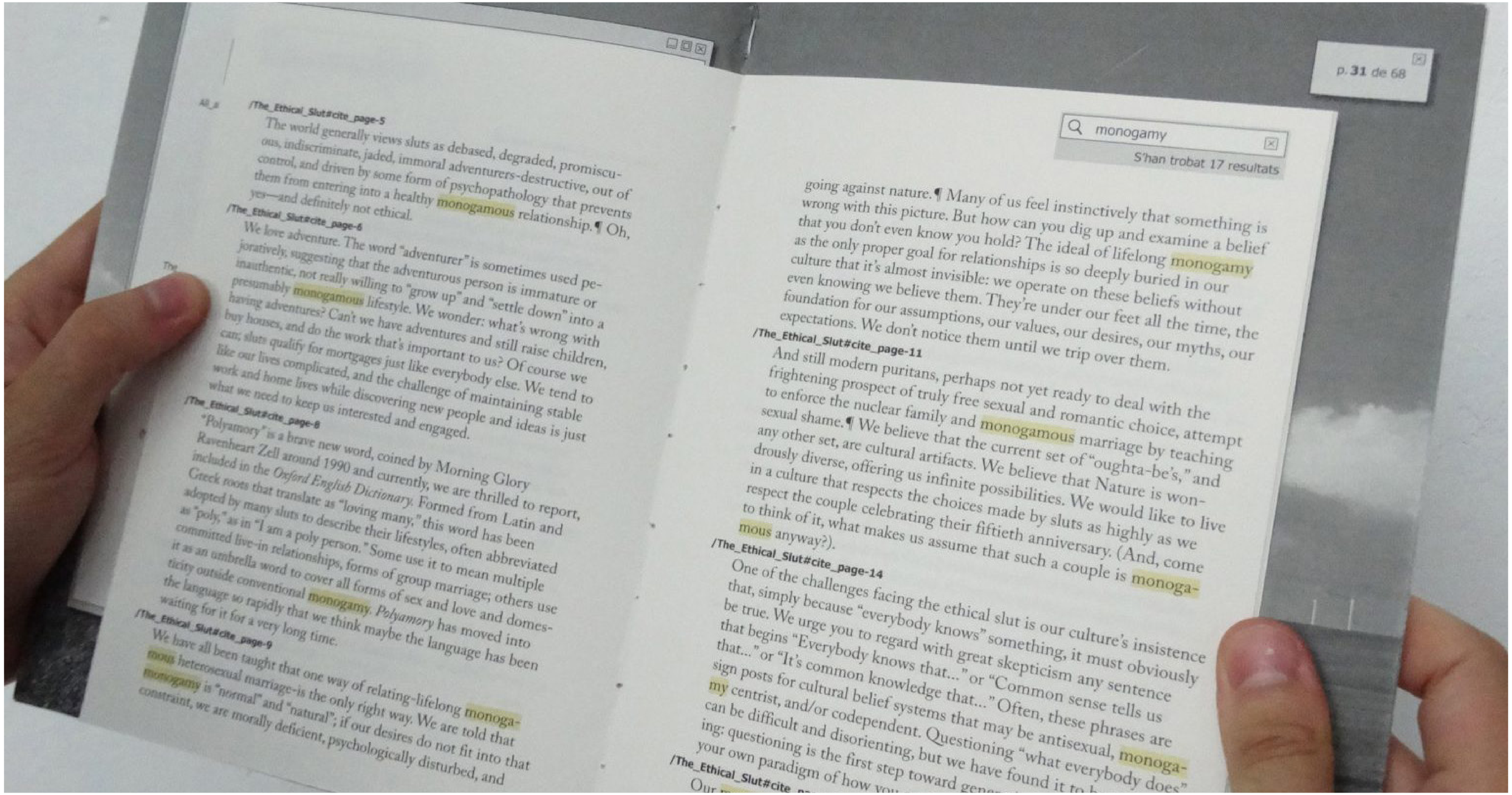
B. Imagen –
Adobe Photoshop

→ Tema 10. Terminología tipos de archivo
- → Establecimiento de la relación entre el peso de un archivo y su resolución de salida
- → Opciones de formato de imagen y especificaciones de uso
- → Tramas, semitonos de color. Gestión y control de transparencias. (monotono, bitono, tritono, mapa de bit, trama de semitono vs semitono de color)

→ Tema 11. Gestión de tareas
- → Automatización de retoque a lotes de imágenes.
- → Creación de grupos de acciones. Resolución de problemas

→ Tema 12. Efectos vs filtros
- → Trabajo con MockUp. Aplicación de gráfica a imágenes preestablecidas

↑ *Bloom*, TFM de Irene Núñez



/The_Ethical_Slut#cite_page-5

The world generally views sluts as debased, degraded, promiscuous, indiscriminate, jaded, immoral adventurers-destructive, out of control, and driven by some form of psychopathology that prevents them from entering into a healthy monogamous relationship.¶ Oh, yes—and definitely not ethical.

/The_Ethical_Slut#cite_page-6

We love adventure. The word "adventurer" is sometimes used pejoratively, suggesting that the adventurous person is immature or inauthentic, not really willing to "grow up" and "settle down" into a presumably monogamous lifestyle. We wonder: what's wrong with having adventures? Can't we have adventures and still raise children, buy houses, and do the work that's important to us? Of course we can; sluts qualify for mortgages just like everybody else. We tend to like our lives complicated, and the challenge of maintaining stable work and home lives while discovering new people and ideas is just what we need to keep us interested and engaged.

/The_Ethical_Slut#cite_page-8

"Polyamory" is a brave new word, coined by Morning Glory Ravenheart Zell around 1990 and currently, we are thrilled to report, included in the *Oxford English Dictionary*. Formed from Latin and Greek roots that translate as "loving many," this word has been adopted by many sluts to describe their lifestyles, often abbreviated as "poly," as in "I am a poly person." Some use it to mean multiple committed live-in relationships, forms of group marriage; others use it as an umbrella word to cover all forms of sex and love and domesticity outside conventional monogamy. *Polyamory* has moved into the language so rapidly that we think maybe the language has been waiting for it for a very long time.

/The_Ethical_Slut#cite_page-9

We have all been taught that one way of relating-lifelong monogamous heterosexual marriage-is the only right way. We are told that monogamy is "normal" and "natural"; if our desires do not fit into that constraint, we are morally deficient, psychologically disturbed, and

p. 31 de 68

monogamy

S'han trobat 17 resultats

going against nature.¶ Many of us feel instinctively that something is wrong with this picture. But how can you dig up and examine a belief that you don't even know you hold? The ideal of lifelong monogamy as the only proper goal for relationships is so deeply buried in our culture that it's almost invisible: we operate on these beliefs without even knowing we believe them. They're under our feet all the time, the foundation for our assumptions, our values, our desires, our myths, our expectations. We don't notice them until we trip over them.

/The_Ethical_Slut#cite_page-11

And still modern puritans, perhaps not yet ready to deal with the frightening prospect of truly free sexual and romantic choice, attempt to enforce the nuclear family and monogamous marriage by teaching sexual shame.¶ We believe that the current set of "oughta-be's," and any other set, are cultural artifacts. We believe that Nature is wondrously diverse, offering us infinite possibilities. We would like to live in a culture that respects the choices made by sluts as highly as we respect the couple celebrating their fiftieth anniversary. (And, come to think of it, what makes us assume that such a couple is monogamous anyway?).

/The_Ethical_Slut#cite_page-14

One of the challenges facing the ethical slut is our culture's insistence that, simply because "everybody knows" something, it must obviously be true. We urge you to regard with great skepticism any sentence that begins "Everybody knows that..." or "Common sense tells us that..." or "It's common knowledge that..." Often, these phrases are sign posts for cultural belief systems that may be antisexual, monogamy centrist, and/or codependent. Questioning "what everybody does" can be difficult and disorienting, but we have found it to b

ing: questioning is the first step toward gene

your own paradigm of how you

/The_Ethical_Slut#cite_p

Our

↑ *Hiervínculos*, TFM de Adridna Beltran

[Módulo: Gestión y producción en el proceso de diseño gráfico]

## Producción gráfica

*Objetivos*

Entender y conocer la relación profesional que hay entre el y la profesional del diseño gráfico y la imprenta, así como cada una de les partes que integran el proceso gráfico desde que la idea toma forma hasta que se entrega a su destino final. Dotar al alumnado de los conocimientos básicos para entender el funcionamiento de las diferentes especialidades que conforman la industria gráfica de reproducción, así como del lenguaje específico de cada especialidad y de los conocimientos técnicos básicos para un mejor aprovechamiento de la parte proyectual del/la professional del diseño gráfico. Trabajar las técnicas básicas para conseguir la autogestión del alumnado en el diseño de impresos.

*Temario*

- → Tema 1. Proceso de producción gráfica
  - → Desde la reunión con el/la cliente hasta la entrega al usuario/a final
- → Tema 2. El soporte (el papel y otros materiales)
  - → Fabricación del papel (fibras de celulosa, pulpa...)
  - → Características técnicas del papel (formato, gramaje, dirección de fibra...)
  - → Clasificación de tipos de papel
  - → Otros soportes
- → Tema 3. Impresión
  - → Elementos básicos comunes en todos los sistemas de impresión
  - → Modos de reproducción
  - → Sistemas de impresión (offset, serigrafía, tampografía e impresión digital)
  - → Tintas
  - → CMYK vs. tintas planas
- → Tema 4. Preimpresión
  - → Fiabilidad del color (Pantone, pruebas de color, calibraje de monitores)
  - → Documentos vectoriales vs. imágenes basadas en píxeles
  - → Como preparar los documentos para llevar a imprenta
- → Tema 5. Postimpresión
  - → Tratamientos de superfície y acabados estéticos
  - → Manipulados de estructura
  - → Encuadernación
- → Tema 6. Ecodiseño y diseño sostenible

## Análisis y gestión de proyectos de diseño

*Objetivos*

El objetivo principal es que el alumno se familiarice con el oficio de diseñar. Para hacerlo tendrá que aprender las herramientas necesarias para poder desarrollar proyectos de diseño gráfico, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en el de organizaciones empresariales o institucionales. Por ejemplo, integrando en el proceso de diseñar el uso de calendarios de trabajo, diagramas, hoja de control de costes... Así como capacitar al alumno de recursos para dar valor a su trabajo y poder calcular un precio adecuado a cada proyecto.

*Temario*

→ Tema 1. El proyecto
→ Tema 2. Control de proyectos
→ Tema 3. Estrategias de diseño
→ Tema 4. Relaciones profesionales
→ Tema 5. Gestión de talento
→ Tema 6. Diseño y empresa

↑ *San Borondón*, TFM de Silvia Travieso

# 06 Programa

↑ *unagenda, TFM* de Sarah Barbuto

[Módulo: Proyectos de diseño gráfico]

Proyectos de identidad gráfica

*Temario*

- → Tema 1. Concepto y personalidad de la marca
  - → Qué es una marca
  - → Identidad vs imagen
  - → El discurso de la identidad
  - → Conceptualización (Lluvia de ideas, moodboard, sintetización)
- → Tema 2. La marca hablada
  - → La importancia del nombre
  - → Atributos
  - → Pasos a seguir para crear un nombre
  - → Filtros y registro
- → Tema 3. La marca escrita
  - → Tipografía y tono de voz
  - → Contenedor de significado
  - → Niveles y jerarquías
- → Tema 4. La marca vista
  - → El símbolo en la marca
  - → Simplificación
  - → Unión de conceptos
  - → Sistematización y códigos gráficos
- → Tema 5. Presentación
  - → Destilación y filtraje
  - → Presentación al cliente
  - → Brandbook

## Proyectos de aplicaciones gráficas

*Objetivos*

El objetivo es que el alumno aprenda a concebir y resolver proyectos de aplicaciones gráficas como una acción coordinada que afecta a los diferentes mensajes que emiten una empresa o institución. Concebir una estrategia de comunicación adecuada al problema a resolver. Concebir y redactar un brief que sirva de directriz del proceso de trabajo.

*Temario*

El objetivo del curso es la exploración, a través de las herramientas propias del diseño gráfico, y la posterior creación de un conjunto de elementos coordinados que identificarán un "tema" que se presentará en clase. La asignatura es 100% práctica y desafiante para el alumnado porque deberá enfrentarse a la disección gráfica de los valores del "tema" para trabajarlos por separado, consiguiendo soluciones prácticamente experimentales, y focalizadas absolutamente en el concepto y funcionalidad de la solución.

- → Tema 1. Color vs. packaging
  - → El color: Mensajero de ideas
  - → El color: Mensajero de emociones
  - → Creación y diseño del packaging donde el color es el único elemento
- → Tema 2. Tipografía vs. póster
  - → La tipografía como mensajera de ideas y emociones
  - → Tipografía expresiva
  - → Tipoesía
  - → Diseño de una serie de posters donde la tipografía es la solución
- → Tema 3. Imagen vs. revista/ publicación
  - → El valor de la imagen
  - → La imagen como elemento emocional
  - → La imagen como recurso conceptual
  - → Código visual a partir de imagen
  - → Creación de una fotorevista
- → Tema 4. Composición y materiales vs. señalética / gràfica en el espacio
  - → Concepto de grafismo en el espacio
  - → Componer elementos tridimensionales
  - → Exploración de materiales en el taller
  - → La materia como mensajera de ideas y emociones
  - → Ideas y emociones en la composición
  - → Creación de un prototipo para presentar
- → Tema 5. Síntesis de color + tipografía + imagen + composición + material
  - → Elementos coordinados
  - → Código visual vs. código emocional
  - → Conclusión

↑ *Unplugged*, TFM deRosa María de los Heros

# 06 Programa

↑ *Hem estimat la vida*, TFM de Maria Millán

*Módulo: Fundamentos del diseño web*

*Service Design y User Experience*

Aplicación de las metodologías del diseño centrado en el usuario para entender las necesidades y el proceso de diseño de un servicio digital tanto desde el punto de vista del usuario como desde el punto de vista organizativo. La asignatura se centra en la web como punto de contacto.

*Diseño inclusivo*

Aprender la importancia de la aplicación de los principios del diseño inclusivo y cómo aplicarlos al ámbito específico de la web.

*Sostenibilidad y ética web*

Entender la huella digital que se produce al diseñar y colgar una web en Internet, desde la tipografía y las imágenes hasta los colores utilizados y el rendimiento de la página web al ser utilizada. Tratar los límites a la hora de tomar información del usuario y la seguridad vinculada a los datos, reconocer los dark patterns o malas prácticas de SEO, suscripción/desuscripción de newsletters, tiempo que el usuario permanece en la web, etc. Se analizarán una serie de páginas web reales para valorar si podría mejorarse su sostenibilidad y gestión de los datos y elcomportamiento hacia el usuario.

*Diseño y prototipaje de proyectos web*

Iniciación a los procedimientos metodológicos, técnicos y de lenguaje propios del proyecto, mediante el planteamiento de problemas de diseño y buscando la resolución creativa por parte del estudiante para entender las principales disciplinas de un proyecto web.

*Recursos informáticos por el diseño y prototipaje web*

Aprendizaje de las herramientas informáticas necesarias para la creación de la maqueta gráfica y prototipo web.

*Módulo: Proyectos de expresión y experimentación*

*Diseño y comunicación de proyectos avanzados*

Crear un proyecto de diseño web entendiendo en profundidad la estructura web y aprender a valorar la dificultad de cada parte. Transmitir con vocabulario técnico de programación lo que se quiere conseguir con el diseño, entrega de materiales y recursos para poder comunicarlo con exactitud. Entender la metodología Agile y sus variantes, ventajas y limitaciones.

*Narrativa y Storytelling*

Explorar el potencial narrativo que ofrecen las prestaciones interactivas de los navegadores web actuales mediante la creación de un reportaje de temática libre en formato scrollytelling.

*Motion graphics*

Los Motion Graphics son un ámbito de diseño que concibe, planea y realiza mensajes de comunicación visual en un espacio temporal determinado, dotados de estructura narrativa. Estos mensajes se forman a partir de elementos visuales, temporales y sonoros que se articulan mediante el lenguaje cinematográfico y se aplican en múltiples campos de la comunicación humana: artístico, cine, TV, corporativo, educativo, interactivo etc.

*Módulo: Producción web*

*Introducción en la programación*

Introducción a la programación para permitir al diseñador/a conocer la complejidad de los proyectos para poder realizar un buen planteamiento, conseguir una comunicación fluida y sacar el máximo provecho de las posibilidades técnicas. Se recibirán amplios conocimientos de HTML/CSS, y algunos casos prácticos de Javascript, para dotar a los diseñadores de herramientas suficientes para confeccionar y maquetar sus propios diseños en HTML y CSS planes. Se explicarán herramientas comunes para desarrollar este tipo de tareas.

*Site Building*

El objetivo es que los alumnos conozcan y familiaricen los sistemas de gestión de contenidos (CMS) haciendo énfasis en su funcionamiento interno, que les permitirá plantear el diseño de forma que la integración sea eficiente.

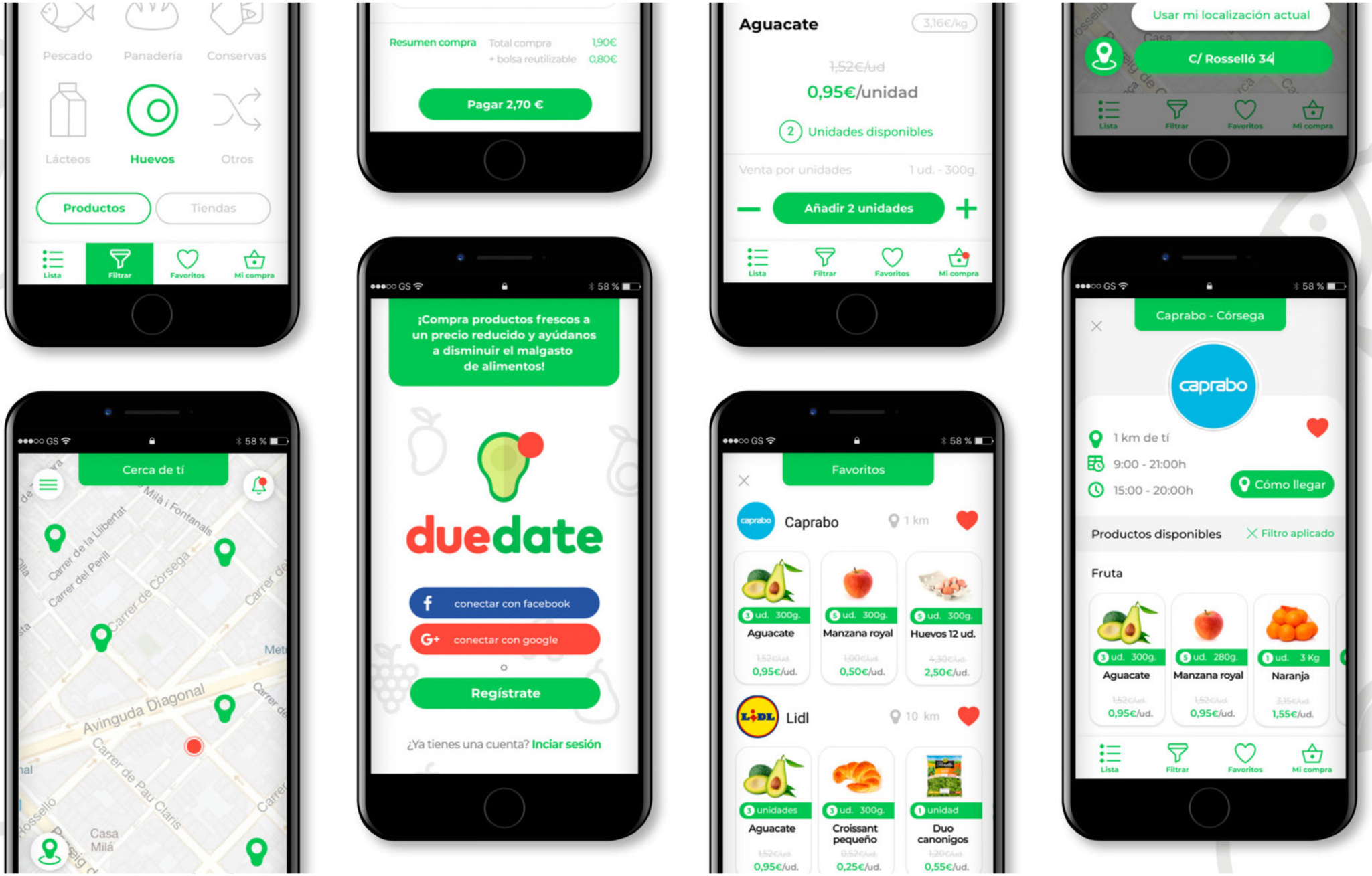
*SEO*

Conocer y entender los principales factores de posicionamiento de contenidos en los buscadores de Internet que deben atenderse en el marco de una estrategia de SEO (Search Engine Optimization).

*Infografía y visualización de datos*

Internet es el principal eje de nuestra cultura digital. Es comunicación masiva y a la vez personalizada, fuente de conocimiento y desinformación, una herramienta de marketing, promoción, venta y servicio. Es una convergencia de tecnologías y lenguajes que permiten trabajar, entretener y generar multitud de interacciones sociales.

# 06 Programa




↑ *Duedate*, TFM de Paula Lavergne

# [Módulo: Fundamentos del diseño web]

## Service design y User Experience

*Objetivos*

Tú no eres el usuario. A partir de este concepto, se conocen las metodologías para empatizar con el usuario y desarrollar productos que realmente respondan a sus necesidades, con una visión holística ya lo largo del tiempo. La asignatura es una introducción a la metodología Design Thinking y se materializa en el desarrollo de un prototipo web de baja definición.

*Temario*

→ UX y Service Design
→ La metodología Design Thinking
→ Investigación de usuarios
→ Customer Journey Map y Service Blueprint
→ Prototipos y codiseño
→ Evaluación
→ Reflexión final

*Evaluación / Ejercicios*

→ Diseño de un servicio digital (30%) - Individual
→ Creación de un prototipo web como parte de este servicio (investigación 20% - prototipo 30% - evaluación 20%). En equipos de 3-4 personas

## Diseño inclusivo

*Objetivos*

La sociedad es diversa, en cultura, en género, en edad y conocimientos tecnológicos, en creencias religiosas... uno de los colectivos más diversos en su interacción con la web son las personas con discapacidad, que acceden con software y hardware específico y con altos requerimientos.
En esta asignatura se verá la diversidad de perfiles y cómo pueden afectar al diseño digital y se profundizará en los requerimientos legales y funcionales de las personas con discapacidades.

*Temario*

- → Los usuarios. Perfiles y necesidades
  - → Ayudas técnicas
- → La normativa y la legislación
  - → WCAG 2.1 y Ley Europea de Accesibilidad (European Accessibility Act)
- → Evaluación web
  - → Técnica: manual y automática
  - → Funcional: screening y tests de usuarios
  - → Proceso, muestra e informe

*Evaluación / Ejercicios*

- → Examen teórico para cada apartado (10%-10%-10%)
- → Evaluación de una web (70%) en equipos de 3-4 personas
- → Es necesario aprobar la parte teórica para poder aprobar la asignatura

## Sostenibilidad y ética web

*Objetivos*

Entender la huella digital que se produce al diseñar y colgar una web en Internet, desde la tipografía y las imágenes hasta los colores utilizados y el rendimiento de la página web al ser utilizada. Tratar los límites a la hora de tomar información del usuario y la seguridad vinculada a los datos, reconocer los dark patterns o malas prácticas de SEO, suscripción/desuscripción de newsletters, tiempo que el usuario permanece en la web, etc. Se analizarán una serie de páginas web reales para valorar si podría mejorarse su sostenibilidad y gestión de los datos y el comportamiento hacia el usuario.

*Temario*

→ Qué es la ética web
→ Aplicar la ética web al diseño web
→ En qué se basa la sostenibilidad web
→ Recursos y herramientas para detectar mejoras y reducir el impacto ambiental

*Evaluación / Ejercicios*

→ Asistencia a clase y participación en el aula 30%
→ Ejercicios sobre la metodología Agile 70%

## Diseño y prototipaje de proyectos web

*Objetivos*

Práctica del desarrollo de un proyecto web en la fase de diseño gráfico y prototipado: desde el planteamiento, la creación de una guía de estilos y componentes en la propuesta gráfica y la elaboración de un prototipo funcional.

*Temario*

- → Especificidades del diseño web
  - → Color
  - → Tipografía
  - → Formatos de imagen
  - → Unidades de medida
  - → Retículas
- → Guías de estilo y Design Systems. Atomic design.
- → Prototipado web

*Evaluación / Ejercicios*

Elaboración de un proyecto de diseño web: guía de estilo y componentes, maqueta gráfica y prototipo interactivo.

## Recursos informáticos para el diseño y prototipaje web

*Objetivos*

El objetivo es familiarizarse con las herramientas más habituales de diseño y prototipado web (Figma, Sketch, Adobe XD, Penpot) para desarrollar proyectos de diseño. Se trabajará con la referencia de Figma pero teniendo en cuenta los demás software y dando libertad al estudiante para trabajar con lo que mejor se adecue a sus intereses.

*Temario*

→ Figma
- → Presentación de la interface y herramientas principales
- → Componentes
- → Estilos
- → Variantes
- → Autolayout
- → Prototipado

*Evaluación / Ejercicios*

→ Diseño de una guía de estilos.

↑ *Ecoimpakt*, TFM de Oriol Cervantes

# [Módulo: Proyectos de expresión y experimentación]

## Diseño y comunicación de proyectos avanzados

*Objetivos*

Crear un proyecto de diseño web entendiendo en profundidad la estructura web y aprender a valorar la dificultad de cada parte. Transmitir con vocabulario técnico de programación lo que se quiere conseguir con el diseño, entrega de materiales y recursos para poder comunicarlo con exactitud. Entender la metodología Agile y sus variantes, ventajas y limitaciones.

*Temario*

→ Metodología Agile y trabajo en equipo
→ Aprender a utilizar las herramientas de desarrollo
→ Diseño responsivo, media queries
→ Maneras de estructurar elementos para optimizar el código resultante
→ Últimas novedades de los lenguajes CSS y HTML
→ Tipografías variables
→ Transiciones y animaciones, texturas y efectos animados
→ Recursos para comprimir y optimizar imágenes y otros sitios
→ Posibilidades con cursores, hover, scroll, ilustración, webcam, canvas/webgl, figuras 3D interactivas
→ Webjuegos

*Evaluación / Ejercicios*

→ Asistencia a clase y participación en el aula 10%
→ Proyecto final 80%
→ Ejercicios sobre la metodología Agile 10%

## Narrativa y Storytelling

*Objetivos*

La asignatura abarca la conceptualización de un producto web considerando su dimensión narrativa, intentando explotar aquellas oportunidades en las que diseño e interacción puedan enriquecer un relato.
El objetivo es dotar a nuestros alumnos con conocimientos que les permitan idear, diseñar y maquetar una single page estática en formato scrollytelling.
Por eso estudiaremos las composiciones y estructuras de página más comunes en este formato, así como las interacciones más habituales, en especial aquellas que son desencadenadas por el scroll.

*Temario*

- → Fundamentos de la narrativa
  - → Principios narrativos
  - → Estructuras narrativas
  - → Recursos y artefactos narrativos
- → Narrativa en entornos digitales
  - → Formatos y géneros
  - → Narrativa en sistemas interactivos y navegadores web
  - → El scrollytelling
- → Patrones de diseño de interacción con potencial narrativo
  - → Qué es un PDI
  - → Interacciones corrientes: cursor personalizado, Tooltip, magnificadores de imágenes, comparadores de imágenes, bodegones interactivos, contenidos Sticky, deslizadores y carruseles
  - → Interacciones con contenidos multimedia: Audio-párrafo, Vídeo-fondo
  - → Interacciones desencadenados mediante scroll de página: Play mediante posición de scroll, Animaciones y transiciones sincronizadas con el scroll (Comparadores operados con scroll, Cambios de escala operados con scroll, Animaciones en rótulos desencadenados por el scroll), cambios de color de fondo según la posición del scroll
- → Layouts
  - → Semántica HTML en este tipo de formatos
  - → Scrolljacking: Scroll paginada, Scroll horizontal, Scroll de doble sentido
- → Efectos y decoraciones
  - → Animaciones CSS3
  - → Blendings CSS3

*Evaluación / Ejercicios*

- → Creación de un scrollytelling: 80%
- → Participación, Ejercicios durante clase y asistencia: 20%

## Motion graphics

*Objetivos*

El programa de la asignatura se basa en el estudio de la gráfica en movimiento a través de la realización de un proyecto propuesto por el propio alumno. El proyecto puede ser cualquier aplicación en la que el vehículo principal sean los Motion Graphics: vídeo musical, títulos de créditos de series/películas, presentaciones corporativas, vídeos de producto, vídeos para medios sociales, tutoriales, etc. Los objetivos principales son:

- → Conocer las estrategias y metodologías necesarias en el desarrollo de proyectos de Motion Graphics.
- → Conocer las técnicas fundamentales en el diseño de Motion Graphics mediante el uso de Adobe After Effects.
- → Plantear desde cero un proyecto teniendo en cuenta todos los factores necesarios para realizar y producir con solvencia una prenda coherente, aplicando los recursos creativos, narrativos, técnicos y metodológicos necesarios.

*Temario*

- → Contenido teórico
  - → Explicaciones sobre aspectos fundamentales de los Motion Graphics
  - → Fundamentos y lenguaje
  - → Fases de proyecto: objetivos, target, definición, storyboarding, medios, montaje, producción y postproducción
  - → Metodologías y estrategias
  - → Recursos
- → Desarrollo práctico
  - → Visualización y crítica de proyectos reales
  - → Desarrollo de proyecto (entregas parciales + entrega final)
  - → After Effects
- → Seguimiento personalizado del alumno
  - → Resolución de dudas y corrección de la labor del alumno por parte del profesor

*Evaluación / Ejercicios*

- → Asistencia a clase y puntualidad: 10%
- → Intervención del alumno (según el grado de interacción del alumno en la clase, comentarios y críticas): 20%
- → Entregas parciales (obligatorias): 30%
- → Proyecto final (obligatorio): 50%

↑ *Ensalada mixta*, TFM de Laura Padilla

# Módulo: Producción web

## Introducción en la programación

*Objetivos*

Los objetivos de esta asignatura son, por un lado, proporcionar herramientas al diseñador para que el planteamiento inicial de un proyecto web, no sea sólo desde la perspectiva de diseño, sino también las implicaciones técnicas que este diseño implica. Por otra parte, también se explicarán los conocimientos necesarios para poder trabajar más fluidamente con un programador en un mismo equipo, de modo que la barrera de conocimientos comunes entre ambos perfiles sea mucho más baja o inexistente.

Como último objetivo, dotar al alumno con las herramientas y conocimientos para realizar un proyecto web de forma autónoma, sin verlo como una tarea inconmensurable, sino un proyecto que será capaz de gestionar y salir adelante.

*Temario*

→ Fundamentos de HTML5 y CSS3
→ Introducción a Javascript
→ Herramientas de desarrollo web (VS Code, FileZilla)
→ Paradigma Cliente-Servidor

*Evaluación / Ejercicios*

Se plantea un proyecto final, y se desarrollará desde la primera semana, y entregando en entregas parciales, hasta que estén explicados los conocimientos básicos para plantear la entrega final.

→ 40% Entregas parciales
→ 50% Entrega final
→ 10% Asistencia a clase

## Site Building

*Temario*

→ Introducción a los CMS y Wordpress
→ Herramientas
→ Estructura de contenidos
→ Temas y personalización
→ Temas y plantillas
→ Plugins
→ Planteamiento del proyecto final de la asignatura

*Evaluación / Ejercicios*

2 ejercicios evaluables:

→ Ejercicio 1: Creación de una web simple. 30%
→ Ejercicio 2: Creación de un proyecto con una serie de requerimientos. 70%

## SEO

*Objetivos*

El objetivo principal es aprender a planificar, diseñar y desarrollar una estrategia de posicionamiento web asociada a un sitio web desarrollado con WordPress.

*Temario*

→ Fundamentos y conceptos de los buscadores y el SEO
→ Factores internos (SEO on-page)
→ Factores externos (SEO off-page)
→ Optimización de un sitio web creado con WordPress

*Evaluación / Ejercicios*

Conceptualización y diseño de una estrategia SEO para un sitio web.

## Infografía y visualización de datos

*Objetivos*

El programa de la asignatura se basa en un proyecto de infografía propuesto por el alumno, que permita entender un hecho relacionado con Internet, en base a la interpretación de datos. Los objetivos principales son:

- → Entender Internet como un medio que genera datos susceptibles de ser interpretados para generar conocimiento.
- → Distinguir entre fuentes de datos fiables y no fiables.
- → Interpretar datos que nos lleven a conclusiones.
- → Conocer las distintas formas, técnicas y recursos visuales que tenemos para representar datos.

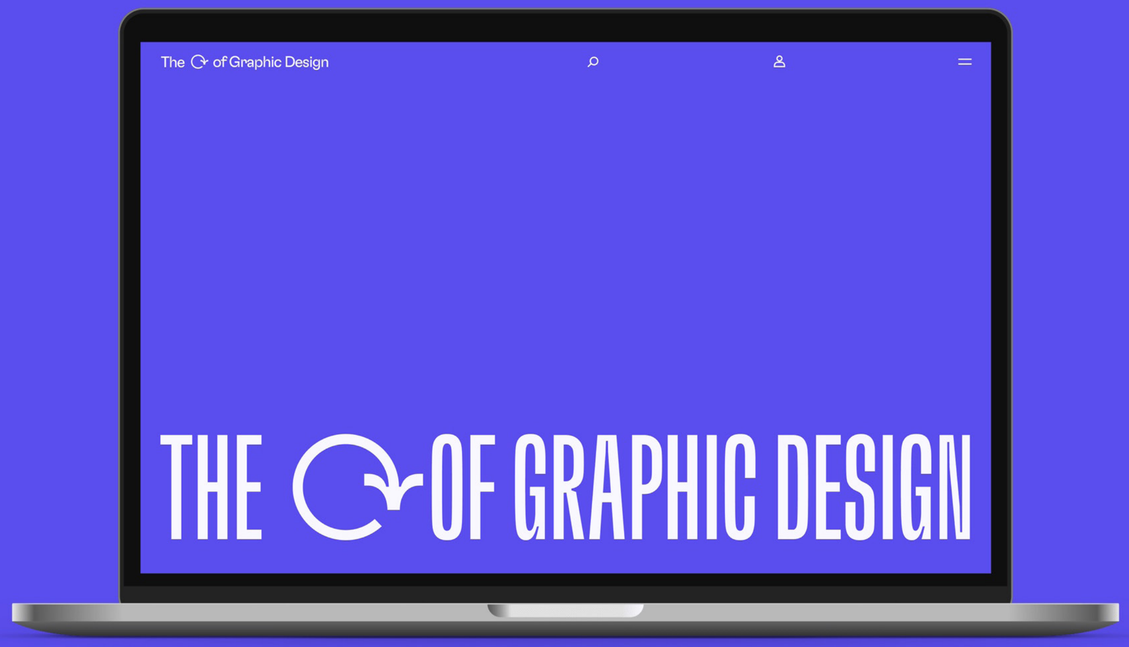
*Temario*

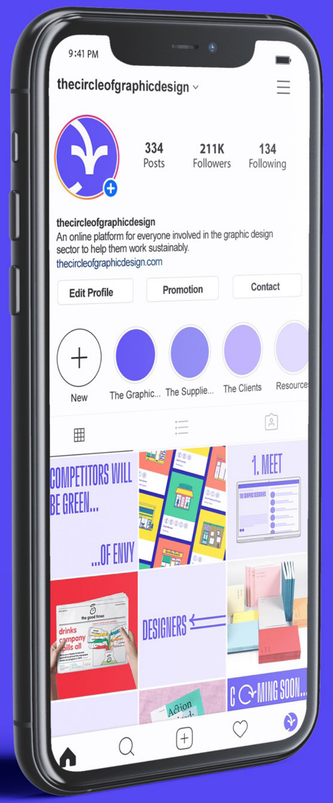
- → Contenido teórico
  - → Internet y datos
  - →¿Dónde encuentro la información?
  - → La interpretación de datos
  - → Recursos gráficos: diagramas, gráficos y mapas
  - → Qué es infografía
  - → Qué es VD
  - → Recursos
- → Desarrollo práctico
  - → Búsqueda de datos
  - → Visualización y críticas de infografías
  - → Desarrollo de proyecto infográfico
- → Seguimiento personalizado del alumno
- → Resolución de dudas y corrección de la labor del alumno por parte del profesor

*Evaluación / Ejercicios*

- → Asistencia a clase y puntualidad: 10%
- → Intervención del alumno (según el grado de interacción del alumno en la clase, comentarios y críticas): 20%
- → Entregas parciales (obligatorias): 30%
- → Proyecto final (obligatorio): 50%

# 06 Programa




↑ *The Circle of Graphic Design*, TFM de Nele Kempenaers

Trabajo Final de Màster

## Trabajo Final de Máster

*Descripción*

El trabajo final de máster consiste en realizar un trabajo de investigación o un proyecto relacionado con el Diseño Gráfico, ya sea en el ámbito offline como online. Este trabajo se plantea como trabajo autónomo del/la estudiante, aunque contará con el apoyo de un tutuor o tutora que le será asignado por la coordinadora académica en función de la temática del trabajo. Antes del inicio de esta parte del máster se darán indicaciones más precisas y se establecerá un calendario para la propuesta y planteamiento del tema del trabajo, desarrollo, establecimiento de las tutorías y defensa del proyecto.

*Objetivos*

El objetivo del trabajo final es el de demostrar, a partir de los conocimientos adquiridos durante los anteriores módulos del máster, la capacidad de desarrollar un trabajo analítico, creativo y justificado que aporte, en la medida de lo posible, algún aspecto nuevo al ámbito del diseño gráfico. Se valorará la posibilidad de publicar los trabajos más destacables o utilitzarlos para la organización de una exposición.

*Metodología*

A partir de la selección de las primera ideas y la asignación de un tutor o tutora, el o la estudiante establecerá un sistema de trabajo autónomo y de consultas con la persona que le tutorizará. Habrá tres entregas: una al principio del proceso, en la que se hacen los plateamientos iniciales del tema; una entrega parcial, de control; y una entrega final. Las fechas se establecerán antes de comenzar el módulo y se comunicarán oportunamente. Una vez presentado el texto se presentará y defenderá ante un tribunal en una sesión pública. Las posibles correcciones que surjan se podrán incluir en el documento final.

*Evaluación / Ejercicios*

El tribunal valorará el trabajo en base a la documentación entregada, los contenidos impartidos y las competencias adquiridas. De forma general también se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- → Concepto. Valoración del propósito del trabajo en sí. Elección del tema, novedad...
- → Desarrollo. Nivel de desarrolo del contenido, buena estructura, coherencia en el planteamiento, claridad.
- → Formalización. La plasmación en sí misma. Calidad del trabajo en conjunto, detalles y acabados.
- → Aportaciones y coherencia. Respuestas a los planteamientos iniciales y consecución de los objetivos.
- → Otros aspectos a destacar.

# 07 Evaluación

La evaluación es continua y va dirigida a adquirir las competencias y los conocimientos de forma progresiva. Cada asignatura se evaluará a partir de un mínimo de 3 actividades de, mínimo, dos tipologías y cuyo peso sobre la nota final no será nunca superior al 50%.

Al tratarse de una titulación de modalidad presencial, se requiere una asistencia mínima al 80% de las clases. La ausencia no justificada podrá implicar la no evaluación. La valoración se realiza sobre 10 y se requiere mínimo un 5 para aprobar. Una vez aprobada una asigntura no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

Una vez comunicada la nota parcial o total, los estudiantes disponen de una semana para solicitar una revisión de esta. Se establecen las actividades evaluables y su peso sobre la nota final.

# 08 Servicios e instalaciones

En tu desarrollo profesional es fundamental el contacto con empresas, instituciones y profesionales. Tu formación se reforzará gracias a los proyectos reales desarrollados y en la experiencia laboral adquirida.

En el caso de que tengas interés en realizar prácticas en una empresa, des de EINA se facilitará la gestión del convenio pertinente. Por otra parte, EINA pone a tu disposición el servicio de la bolsa de trabajo.

Además, EINA, también pone a tu alcance todos los espacios que necesitas para desarrollar tus estudios, tanto los que hay en la sede central de Sarrià como los del espacio de EINA Bosc en Peu de Funicular. En cada una de las instalaciones encontrarás siempre un profesional que te asesora dentro y fuera del horario lectivo en espacios como en el taller de maquetas y prototipos, el taller de creación gráfica, la biblioteca, el plató de fotografía, las aulas de informática y en la sala de exposiciones.

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 08 Servicios e instalaciones

# 09 Contacto

Instagram: @masterdg_eina — Twitter: @masterdg — Blog: masterdg.eina.cat

Instagram, Twitter: @einabcn — Facebook, YouTube: @einadisseny
LinkedIn: linkedin.com/school/einadissenybarcelona
+34 932 030 923 — postgraus@eina.cat