



UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA



Máster Universitario Oficial

DISEÑO GRÁFICO

"Materia Prima",
Lucía Martos Ocaña

UDIT, la *atípica* Universidad

Nadie estudia para hacer lo típico, para ser uno más, para no cambiar nada.

Aquí la creatividad y lo extraordinario se convierten en lo cotidiano. Una **forma diferente de enseñar**, una **forma diferente de aprender**, de ser quien quieras ser. Todo orientado para que tu talento encuentre su camino.

Nuestros más de 20 años de trayectoria, 3.000 alumnos y los más de 5.000 egresados dan testimonio de la excelencia de nuestra fórmula.

Bienvenidos a UDIT. La atípica Universidad.

POR QUÉ ESTUDIAR EL MÁSTER

Este Máster te formará como **profesional multidisciplinar en todas las áreas del Diseño Gráfico**: Branding y Packaging, Editorial, Audiovisual y Digital (UX, UI), para dar respuesta a las necesidades derivadas de la transformación tecnológica actual.

Usarás las **tecnologías y equipos más punteros para dar vida a tus proyectos**, con los **programas de diseño gráfico, audiovisual y digital** que se utilizan en el entorno profesional, unido a un print-lab, un medialab y un fab-lab que te facilitaran ir de las técnicas tradicionales a los sistemas de fabricación digital.

Podrás entrar **en contacto con la industria creativa, desarrollar tu talento y vivir experiencias únicas** en **encuentros, conferencias, eventos creativos y concursos**.

Estudiarás una **titulación avalada por una alta trayectoria de empleabilidad y reconocimiento**. Nuestros alumnos del área de Audiovisual y Creación Gráfica han ganado **más de 120 premios en los últimos años**.

Te beneficiarás de nuestra incorporación a **asociaciones profesionales como DiMad, Club de la Creatividad, ADG Fad Laus** que conectan marcas y negocios de áreas diferentes con la creatividad como aliado.



TITULACIÓN

Máster Universitario Oficial



MODALIDAD

Presencial / Online



UBICACIÓN

Campus de Diseño e Industrias Creativas, c/Colombia, 44, Madrid.



CRÉDITOS

60 ECTS



DURACIÓN

1 año



INICIO

Octubre



IDIOMA

Español



HORARIO

Lunes a jueves de 18:30 a 22:00 h.
Un viernes al mes de 18:30 a 22:00 h.

Formación bonificable por FUNDAE



fundae.es

METODOLOGÍA GANADORA

El programa está diseñado para ser interactivo y práctico, con una variedad de métodos de enseñanza que incluyen:

CLASES MAGISTRALES

Aprenderás en **grupos reducidos** de la mano de **profesores excelentes** que compaginan la docencia con su trabajo en la industria, además recibimos a **ponentes expertos, nacionales e internacionales**, que compartirán su visión y conocimiento con todos los estudiantes. Estas clases abordarán los temas clave y te proporcionarán una sólida base teórica para tu trabajo práctico.

PROYECTOS PRÁCTICOS

Adquirirás los conocimientos a través de **retos y proyectos prácticos** que te ayudarán a construir un portafolio variado y profesional.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este Máster es perfecto para aquellos que buscan actualizar su conocimiento con herramientas punteras y desarrollar una visión integral del diseño gráfico, con una fuerte base en la creatividad y la innovación.

- **Profesionales del diseño gráfico** que buscan mejorar sus habilidades y ampliar su conocimiento en técnicas avanzadas y tendencias actuales.
- **Licenciados en áreas creativas y distinta formación**, como **Diseño, Bellas Artes, Arquitectura o comunicación visual**, que desean especializarse en diseño gráfico y profundizar en áreas como el diseño digital, la tipografía y el branding.

ATENCIÓN PERSONALIZADA

Tendrás acceso a **tutorías y asesoramiento individualizado**. Esto te permitirá obtener retroalimentación y orientación personalizada sobre su trabajo.

MÁS ALLÁ DE LAS AULAS

Vivirás experiencias profesionales reales participando en retos, concursos y eventos junto a empresas y profesionales del sector.

- **Creativos y emprendedores** interesados en aprender a crear soluciones visuales innovadoras para distintos tipos de proyectos, desde la creación de identidades visuales hasta el diseño de interfaces digitales.
- **Personas con formación técnica o científica** que quieren integrar el diseño gráfico en su perfil profesional y explorar su aplicación en el ámbito digital, publicitario o empresarial.

La dirección del Máster entrevistará a cada candidato para dictaminar si es necesario que curse un complemento formativo previo al inicio de las clases.

PLAN DE ESTUDIOS

1er Semestre / Asignatura	ECTS
Cultura contextual y conceptual	6
Cultura visual	6
Gestión del diseño	3
Tipografía avanzada	3
Taller I: Branding	6
Taller II: Gráfico editorial	6

2º Semestre / Asignatura	ECTS
Taller III: Gráfico audiovisual	6
Taller IV: Gráfico digital	6
Taller V: Packaging	6
Prácticas académicas externas	6
Trabajo fin de máster	6

CULTURA CONTEXTUAL Y CONCEPTUAL

Desde esta asignatura se contextualiza el Diseño Gráfico en su historia, identificando tendencias y el impacto futuro de factores como la Inteligencia Artificial. Se exploran el proceso y el pensamiento de diseño, técnicas para estimular la creatividad, mejorar la narrativa del discurso de diseño y las habilidades de presentación. Aborda el contexto histórico del diseño gráfico, desde la escritura hasta la era de la información, visiones locales y globales, el compromiso con el entorno y la desmaterialización del diseño por la revolución digital.

CULTURA VISUAL

Se trabajan los elementos de la imagen, los códigos visuales (su fragmentación, iconos, símbolos y retórica) y la antropología del diseño y cultura visual. Se analiza la imagen como elemento icónico, simbólico y retórico, los sistemas compositivos y la retórica visual aplicada a la representación, persuasión y transmisión de contenidos audiovisuales capaces de expresar emociones y conectar con los receptores.

GESTIÓN DEL DISEÑO

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, compromiso social y medioambiental, etc. Desarrollarás un plan de negocio.

TIPOGRAFÍA AVANZADA

Trabajarás los conocimientos tipográficos como elementos característicos y diferenciales del buen ejercicio transversal de esta profesión, independientemente de la disciplina.

TALLER I BRANDING

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

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

Se trabaja el diseño de proyectos audiovisuales y motion graphics. Se profundiza en la narrativa audiovisual, los procesos de producción y postproducción, y las herramientas de edición de vídeo y audio (Adobe Premiere Pro, After Effects, Photoshop). Incluye lenguaje y contexto audiovisual, estructuras narrativas, géneros, arquetipos, tropos, narrativa transmedia, etapas de creación audiovisual, postproducción (edición, corrección de color, VFX, motion graphics), formatos, códecs y flujos de trabajo.

TALLER IV GRÁFICO DIGITAL

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 apps.

TALLER V PACKAGING

Se desarrollan las diferentes partes de un proyecto de packaging. Incluye los fundamentos, la perspectiva circular, materiales y recursos, tendencias futuras, prototipado (digital y analógico), técnicas de presentación, realización de artes finales y preimpresión, y técnicas de impresión.

DIRECCIÓN ACADÉMICA

Nuestro claustro está compuesto por **profesorado de reconocido prestigio a nivel nacional e internacional**. **Doctores acreditados y profesionales en activo** te brindarán la formación más actualizada del mercado.

DAVID PÉREZ MEDINA

Licenciado en Bellas Artes (especialidades de Diseño y Escultura), por la Universidad Complutense de Madrid y **Máster en Gestión de Diseño, EOI. Especialista en Branding, diseño sostenible, diseño editorial, dirección de arte y contenido, diseño de publicaciones off-line y online, gráfica expositiva y gestión y control de procesos y técnicas de producción.**

Es además **director creativo asociado de Estudio Pérez Medina y patrono de la Fundación Diseño Madrid**. Reconocido con **más de 15 premios nacionales e internacionales** de diseño por su actividad profesional: **Laus ADG FAD, Daniel Gil de Diseño Editorial, Wine and Spirit Magazine, Conqueror, Arjo Wiggins, AEPD, Anuaría, Ministerio de Cultura español y Unión Europea.**

PRÁCTICAS PROFESIONALES

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

Realizarás un trabajo original e individual en el que se integren y reflejen los conocimientos adquiridos en el desarrollo del Máster.



EXPERIENCIAS ÚNICAS

La experiencia formativa en el programa Máster se complementa con **numerosas visitas a empresas, exposiciones y master-classes** impartidas por profesionales de reconocido prestigio a nivel nacional e internacional. Por nuestra universidad han pasado empresas y referentes como Interbrand, Saffron, Suuperstudio, Folch, LLYC, Pentagram...

+70

profesionales de la creación gráfica visitaron UDIT el año pasado.



Referentum Talks.



Masterclass de Jesús Rasines, Executive Creative Director en Ogilvy.

ENCUENTROS, VISITAS Y CONFERENCIAS

de referentes, empresas y profesionales del sector

PROYECTOS REALES Y ESTUDIOS DE CASO

que te permitirán construir tu portfolio



"Grieta" proyecto de Malena Fernandez.



Young Ones Awards estudiantes galardonados en Nueva York.

+ COMPLEMENTOS FORMATIVOS

Nuestras formaciones son exigentes y profesionalizantes.

Para poder acceder al **Máster en Diseño Gráfico** y seguir las clases deberás contar con un **nivel previo en técnicas y herramientas digitales y audiovisuales** (Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Audition, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign).

Tras la entrevista con el director del Máster, si no cuentas con el conocimiento en alguno de estos se te recomendarán **dos complementos formativos de 6 ECTS** cada uno que deberás cursar antes del inicio de las clases.

COMPLEMENTOS FORMATIVOS I (APLICACIONES GRÁFICAS)



COMPLEMENTOS FORMATIVOS II (AUDIOVISUALES Y DIGITALES)



COMPLEMENTA TU PERFIL

Somos centro certificador oficial. Podrás **completar tu formación universitaria y mejorar tu currículum y empleabilidad** certificándote en algunas de las siguientes **herramientas más reconocidas a nivel mundial**:



SALIDAS PROFESIONALES

■ Diseño gráfico y creación de marca

Diseño de branding
Diseño packaging
Dirección de arte
Ilustrador

■ Diseño de producto digital

Diseñador web y para dispositivos
Visual designer
Diseñador de interfaz (UI)

■ Comunicación Audiovisual

Fotógrafo
Artista digital
Diseñador de motion graphics artist

■ Publicidad y redes sociales

Community manager
Diseñador para redes sociales

■ Consultoría estratégica de diseño

Departamentos y consultoría
de Comunicación, Marketing,
Experiencia de usuario
Diseñador de experiencia de
usuario (UX)

PROCESO DE ADMISIÓN



1. SOLICITA INFORMACIÓN

A través de nuestra página web, por email o por teléfono. Así podremos asesorarte de manera personalizada sobre la Universidad, nuestra metodología y las condiciones económicas para tu matrícula.



2. AGENDA TU ENTREVISTA

Cumplimenta nuestro formulario de admisión y adjunta tu currículum, portfolio y/o carta de recomendación. Fijaremos la fecha para realizar la entrevista.



3. ENTREVISTA DE ADMISIÓN

Realiza una entrevista personal con el director del postgrado para evaluar tu perfil y motivaciones. Puedes conectarte online o acudir presencialmente a nuestros campus.



4. ADMISIÓN Y RESERVA DE PLAZA

Si la entrevista resulta satisfactoria, recibirás la admisión a UDIT. A partir de ese momento, podrás abonar la reserva y garantizar tu plaza.



5. AUTOMATRÍCULA Y SUBIDA DE DOCUMENTACIÓN

A través de nuestro campus virtual, cumplimentarás toda la información requerida. Además, necesitaremos que nos adjuntes la documentación legal requerida para formalizar tu matrícula.



6. YA FORMAS PARTE DE UDIT

Una vez superados todos los trámites, te convertirás en estudiante de UDIT. Recibirás una formación de calidad avalada por los más de 20 años de trayectoria que nos preceden.

Campus Internacional de Diseño e Industrias Creativas

Calle Colombia, 44, Madrid
Metro Colombia, Alfonso XIII
Bus 40, 7, 87, 11

+34 91 555 25 28

admisiones nacional
orientacion.universitaria@udit.es
admisiones internacional
admission.internacional@udit.es

udit.es



**CONOCE
LOS CAMPUS**



**UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA**

