CEU Universidad
San Pablo | Madrid

Máster de formación permanente en

Diseño Digital y UX/UI

El Máster en Diseño Digital y UX/UI prepara al estudiante para la realidad laboral en el ámbito del diseño digital: prototipado, creación y desarrollo de producto, diseño de experiencia del usuario y diseño de interacción. Tiene como objetivos formativos preparar a sus alumnos en varios ámbitos:

• Enfoque estratégico: formar a profesionales del diseño con un claro enfoque por el desarrollo de tareas en entornos multiplataforma, dando respuesta al creciente reto de adaptar interfaces, aplicaciones y webs a distintos dispositivos.

• Proceso multidisciplinar: instruir en un área laboral que, por su complejidad, requiere de procesos de trabajo transversales, abarcando desde el desarrollo informático al diseño gráfico, pasando por el diseño de interacción o la investigación -cuantitativa y cualitativa- aplicada al usuario tipo al que se dirige el producto o servicio desarrollado.

• Últimas tendencias de diseño: profundizar en las tendencias más actuales del diseño centrado en el usuario, tanto desde el contenido (arquitectura de la información, narrativa digital, UX Writing) como desde la composición estética, disposición e interacción de los distintos elementos de dichos sistemas.

• Alta empleabilidad: ofrecer una formación de calidad para un área con alta empleabilidad y múltiples opciones en infinidad de sectores, compañías e instituciones.

El perfil de ingreso al máster es tan transversal como el del diseño en sí, aunque se identifica en mayor medida con recién graduados en Comunicación, Artes y Diseño, Humanidades e Ingenierías relacionadas con la Computación, con interés en entender y desarrollar interfaces digitales de cara a ofrecer productos o servicios de cualquier tipo. También profesionales en activo del sector del diseño o la comunicación que busquen reorientar su desempeño profesional, bien hacia un concepto global de diseño más allá de lo estético y funcional, aplicándolo al desarrollo de productos y servicios en entornos digitales.

Con este Máster en Diseño Digital y UX/UI se facilitará destacar en áreas como el diseño UX/UI, el desarrollo de productos digitales y el diseño gráfico y web. Al finalizar este Máster se podrá ejercer como:

• Diseñador digital, encargado de crear y desarrollar contenido visual para plataformas digitales, asegurando que la estética y la funcionalidad se alineen con los objetivos del proyecto;

• Diseñador de UX, enfocado en entender las necesidades del usuario para diseñar experiencias intuitivas y efectivas, realizando investigaciones y pruebas para optimizar la interacción con el producto;

• Diseñador de UI, quien se ocupa de diseñar interfaces visuales atractivas, claras y coherentes, garantizando que los elementos de la pantalla sean funcionales y adecuados para mejorar la usabilidad;

• Consultor, que proporciona asesoría experta en diseño y estrategia digital, ayudando a las organizaciones a implementar soluciones efectivas que mejoren la experiencia del usuario y alcancen sus objetivos comerciales; y

• Responsable de producto digital, quien lidera el desarrollo y la gestión de productos digitales, coordinando equipos multidisciplinares asegurando que se cumplan los requisitos del mercado y las expectativas del usuario.

Características de este Máster

Inicio:
Octubre

Lugar:
Campus de la Creatividad
c/ Tutor, 35

Créditos:
60 ECTS

Modalidad:
Presencial

Idioma:
Español

Director:
Borja Ventura Salom
borja.venturasalom@ceu.es

Horario:
Lunes a jueves
de 16:00-20:00h.

Coordinador:
María Tabuenca Bengoa
maria.tabuencabengoa@ceu.es

Profesorado

El máster contará con dos perfiles de profesorado vinculado a las actividades formativas: profesorado interno del claustro de la USP-CEU para impartir las nociones teóricas y los fundamentos del contenido, así como para dirigir y tutelar los trabajos fin de máster (TFM) y las prácticas externas; y profesorado externo para desarrollar los estudios de caso, los conocimientos prácticos y

para profundizar en el manejo de herramientas informáticas requerido en determinadas materias.

Dado que en el máster es mayor la carga práctica que la teórica, abundará la dedicación de los profesores externos del Máster, que son profesionales multidisciplinares en activo vinculados a importantes agencias y empresas del sector, con los que el estudiante desarrollará proyectos reales.

El contacto con el profesorado para resolver dudas y/o realizar tutorías se realizará en el transcurso y a la finalización de la correspondiente actividad formativa. Cada profesor facilitará, llegado el momento, la vía preferente de contacto, ya sea a través del correo electrónico o desde la mensajería de la plataforma educativa BlackBoard.

Enlace web Profesorado

Plan de estudios

TIPO	CRÉDITOS
OBLIGATORIAS	48 ECTS
PRÁCTICAS EXTERNAS	6 ECTS
TRABAJO FIN DE MÁSTER	6 ECTS
TOTAL	**60 ECTS**

PROGRAMA FORMATIVO	ECTS	CARÁCTER
CULTURA VISUAL: COMUNICACIÓN GRÁFICA, CREATIVIDAD Y COMPOSICIÓN MULTIMEDIA	10	Obligatoria
INVESTIGACIÓN DEL COMPORTAMIENNTO DEL USUARIO, METODOLOGÍAS, USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD	10	Obligatoria
DISEÑO DE LA INFORMACIÓN: NARRATIVA, ARQUITECTURA DE CONTENIDOS Y COMUNICACIÓN VISUAL	10	Obligatoria
PROTOTIPADO: ADAPTACIÓN DE INTERFACES MULTIPLATAFORMA / MULTIDISPOSITIVO Y SISTEMAS DE DISEÑO	10	Obligatoria
DISEÑO DIGITAL	8	Obligatoria
PRÁCTICAS PROFESIONALES	6	P.EXT.
TRABAJO FINAL DE MÁSTER	6	T.F.M.

Metodologías Docentes - Actividades Formativas

La metodología docente seguida en este máster es fundamentalmente la basada en el aprendizaje práctico. La formación adquirida en las clases teóricas se pondrá en práctica para resolver casos prácticos planteado como

proyectos aplicados en los que habrá que prototipar y modelar propuestas y llevar a cabo acciones. En diversas materias se aprenderá a manejar las herramientas informáticas que constituyen los estándares vigentes en el mercado profesional. Adicionalmente se desarrollarán entre los distintos módulos "máster class" de profesionales y "demo days" para la presentación de proyectos y networking.

Sistemas y Criterios de Evaluación

ASISTENCIA A CLASE

- La asistencia es obligatoria en un 75%, y a fin de controlarlo se realizarán controles de asistencia. La impuntualidad, o abandonar el aula antes del fin de la clase, implicará que la asistencia compute la mitad.
- Dado que se contempla un porcentaje de inasistencia a las actividades formativas, no se admitirán justificaciones de ausencia.
- De modo excepcional podrán aprobarse autorizaciones expresas por parte de la dirección del máster en casos debidamente justificados (enfermedades de larga duración, vinculación laboral a través empresa conveniada con la universidad o situaciones sobrevenidas de carácter extraordinario).

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- La evaluación será continua, de modo que dentro de cada módulo se abordarán distintas temáticas en las que se plantearán ejercicios y prácticas concretas a desarrollar en el aula y fuera de ella, que compondrán de forma ponderada la nota final de cada módulo. La ponderación responderá a la carga horaria de cada uno de los temas.
- Los principales sistemas de evaluación en el máster serán la evaluación de trabajos individuales y casos prácticos desarrollados como proyectos en grupo que se presentarán oralmente con entrega de documentos (escritos, presentaciones, entregables), a lo que se añade la evaluación de los desarrollos elaborados en los programas informáticos de las clases prácticas.

Prácticas Externas

Este Máster tiene prácticas externas curriculares. Las Prácticas profesionales constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes cuyo objetivo es permitir a los mismos aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, favoreciendo la adquisición de competencias que los preparen para el ejercicio de actividades profesionales. La **Coordinación de las Prácticas externas** del máster correrá a cargo de la coordinación académica del mismo, y gestionará la asignación de entidad colaboradora de prácticas con el estudiante, que posteriormente será gestionada con el Departamento de Carreras Profesionales del Campus a través de la Plataforma de Gestión de Prácticas Externas. Las entidades colaboradoras de prácticas con las que se tiene convenio están disponibles en la web del título.

Estas prácticas tienen un carácter obligatorio. Todos los alumnos tienen a su disposición el servicio de Carreras Profesionales del CEU, para la búsqueda activa de prácticas y salidas profesionales.

https://www.uspceu.com/carreras-profesionales

Para la realización de las prácticas los estudiantes contarán con un tutor de la entidad colaboradora y un tutor académico de la universidad. El tutor designado por la entidad colaboradora deberá ser una persona vinculada a la misma y será el encargado de acoger al estudiante y organizar las actividades a desarrollar con arreglo al proyecto formativo, así como coordinar con el tutor académico de la Universidad el desarrollo de las actividades.

El tutor académico de prácticas de la Universidad será un profesor de la Universidad afín a la enseñanza a la que se vincula la práctica.

El estudiante realizará 105 horas presenciales de prácticas en las entidades colaboradoras de prácticas externas en que se desarrollará el aprendizaje relacionado con el presente Máster, en el segundo semestre del curso.

A la conclusión de las Prácticas el estudiante realizará y remitirá al tutor académico de la Universidad a través del Portal de Prácticas del Estudiante:

- Una Memoria Final de Prácticas, conforme al modelo normalizado establecido por la Universidad.
- Una Encuesta de Satisfacción, conforme al modelo normalizado establecido por la Universidad.

Con el fin de realizar un seguimiento el tutor académico podrá solicitar la realización de una memoria y encuesta intermedias en caso de necesidad.

Las Prácticas serán evaluadas por el tutor académico de la Universidad basándose en el seguimiento llevado a cabo, el informe del tutor de la entidad colaboradora y la memoria final del estudiante, atendiendo en todo caso a la ponderación de los Sistemas de Evaluación correspondientes.

En la evaluación de esta asignatura, se tiene en cuenta la evaluación del tutor de la entidad colaboradora (55%), la Memoria de Prácticas (35%) y la evaluación del seguimiento realizado por el Tutor Académico (10%).

Trabajo Fin de Máster

El Trabajo Fin de Máster se realizará fundamentalmente en la segunda mitad del máster, aunque la concreción del título definido y asignación de director/tutor se realizará al inicio del segundo semestre. Desde la Dirección del Máster se informará del proceso de adjudicación de director, tutela, exposición y defensa y tribunal correspondiente (Normativa Trabajos Fin de Máster en Diseño Digital y UX/UI).

En el Trabajo Fin de Máster (TFM) deberá responder a una de las dos modalidades propuestas:

- Un trabajo teórico académico de investigación centrado en alguna de las áreas que se han desarrollado en los contenidos formativos del Máster.
- Un trabajo experimental de creación, implementación, mejora o reconceptualización de un producto o servicio digital, utilizando las herramientas informáticas con las que se ha trabajado durante el Máster.

En ambos casos será obligatoria la creación de una memoria explicativa del proyecto, de la que se facilitará un índice orientativo de contenidos para cada modalidad.

El TFM es una actividad formativa no presencial en la que el alumno desarrolla el aprendizaje realizado a través del máster, dirigido y tutelado por un profesor del claustro, que consiste en la realización de un trabajo pautado y posterior defensa del mismo. Esta defensa se realizará siempre al finalizar el Máster.

Los trabajos serán evaluados por Tribunales formados por profesores, tanto doctores como profesionales, en representación equilibrada designados al efecto a propuesta del Coordinador del Módulo. Cada Trabajo Fin de Máster recibirá una calificación única que será la resultante de aplicar la media

aritmética entre las notas atribuidas al trabajo por cada uno de los miembros del Tribunal. Para ello, los evaluadores tendrán a su disposición una rúbrica. Para la defensa, el alumno dispondrá de un tiempo aproximado de 15 minutos y, a continuación, responderá a las preguntas formuladas por los miembros del Tribunal, en el caso de que éstas se formulen.

En los criterios de evaluación del Trabajo Fin de Máster, disponibles en un documento específico en la web del máster (guía metodológica), la memoria tendrá un peso variable sobre la calificación final en función de si se trata de un trabajo teórico o experimental, en cuyo caso el peso central lo constituirá el experimento en sí, además de reservarse una parte para la valoración de la exposición y defensa oral sea cual sea la tipología del trabajo.

.