

**SHIFTA**

# Máster online en Diseño Gráfico

# Datos clave

PROYECTO: "HABITUS"  
MARIONA PALAU NADAL

INICIO  
28 de febrero 2022

DURACIÓN  
10 meses

TITULACIÓN  
Universitat de Vic –  
Universitat Central de  
Catalunya (UVic-UCC)

CRÉDITOS  
60 ECTS

METODOLOGÍA  
100% Online

DIRECTOR  
Marc Panero

PRECIO  
5.750 euros

PLAZAS  
30 máximo

ADMISIÓN  
Curriculum  
Carta de motivación  
DNI o pasaporte  
Copia titulación  
académica



## Estructura del programa

Módulo 1  
Tipografía, identidad y  
branding

Módulo 2  
Identidad visual y sistemas

Módulo 3  
Gráfica del espacio y  
señalización

Módulo 4  
Artes gráficas

Módulo 5  
Tipografía en entorno  
editorial

Módulo 6  
Editorial

Módulo 7  
Packaging

Módulo 8  
Tipografía en entorno digital

Módulo 9  
Digital

Módulo 10  
Motion Graphics

Módulo 11  
TFM

Cualquier duda o información que necesites,  
estamos a tu disposición vía e-mail o vía Twitter:

[hola@weareshifta.com](mailto:hola@weareshifta.com)  
[@weareshifta](https://twitter.com/weareshifta)

# SHIFTA by Elisava

PROYECTO: "EN CASA 48"  
DIMITRIS LOUIZOS



SHIFTA es la Escuela Online de Creadores Digitales impulsada por ELISAVA, la Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona. Nuestra misión es la de romper con los silos de las disciplinas creativas y ofrecer una mirada transversal y holística de los procesos creativos en la sociedad digital. Nos dirigimos a todxs los creadorxs digitales.

SHIFTA es 100% online. SHIFTA es digital. SHIFTA es global. En SHIFTA ofrecemos una formación de calidad con aulas reducidas en la que los formadores son el pilar básico de nuestra metodología. Expertos en las disciplinas que imparten, te transmitirán sus conocimientos y te guiarán en su aplicación en diferentes proyectos. Todo, enfocado en crear experiencias únicas para que adquieras nuevos conocimientos, competencias, y una red de contactos.

Queremos formar a los futuros creadores digitales. ¿Eres uno de ellos?

Elisava es la escuela de referencia en el mundo del diseño y la ingeniería en España y con un alto reconocimiento internacional. Situada en pleno corazón de Barcelona, Elisava tiene más de 50 años de experiencia y cuenta con profesorado de prestigio y una gran comunidad de alumnos y exalumnos.

Es un centro adscrito a la Universidad Central de Catalunya - uVIC, una de las universidades más prestigiosas de Barcelona y Europa. Imparte estudios universitarios de Grado, Máster, Postgrado y cursos especializados en los campos del diseño, la ingeniería y la comunicación.

La investigación y la innovación son dos de los motores que mueven la escuela. Además tiene una estrecha colaboración con empresas, instituciones y ONGs para entrar en contacto con el mundo profesional.

# Presentación del programa

Este programa se fundamenta en el desarrollo de proyectos específicos sobre las diferentes disciplinas del diseño gráfico, lo que permite cultivar un amplio conocimiento y obtener una percepción avanzada sobre el diseño gráfico. El objetivo del máster es facilitar a los estudiantes las herramientas necesarias para navegar en la complejidad del diseño gráfico contemporáneo desde una perspectiva global, integral y holística.

En el Máster se proporcionan las herramientas y las metodologías a los estudiantes y se les anima para que realicen proyectos únicos desarrollando su propio lenguaje visual. El programa pone especial énfasis en la tipografía como disciplina fundamental y estructural del diseño gráfico abordándola desde la vertiente más tradicional (identidad) hasta la más novedosa (digital) pasando por la comunicativa (editorial).

Se trata de un programa de diseño gráfico concebido con una vocación generalista, no instrumental, para profundizar y ampliar los conocimientos en diseño gráfico de la mano de un grupo excepcional de profesores.

# Objetivos

Dotar al diseñador de la capacidad de comprender y responder a la realidad polifacética del diseño.

Conocer a profesionales relevantes y aprender las herramientas y el proceso de trabajo específico de las diferentes disciplinas contenidas en la práctica del diseño gráfico contemporáneo.

Hacer que el diseñador se sienta cómodo y preparado ante proyectos diferentes y, al mismo tiempo, complementarios, que conforman el espectro actual de la profesión.

Consolidar el TFM los resultados de aprendizaje de los módulos anteriores.

Fomentar la capacidad del diseñador para que sepa elegir estratégicamente los caminos menos transitados, más innovadores y singulares.

Dar una visión amplia del panorama actual a través de los actores principales de la profesión, tanto locales como internacionales.

Conocer en profundidad diferentes tipos de proyectos de diseño gráfico en función de su medio, objetivo y contenido.

# Competencias

<p>Dominar las fases de trabajo y la planificación profesional de proyectos de diseño gráfico.</p>	<p>Dominar los criterios gráficos, de concepto y método, así como las herramientas, las técnicas de producción y las nuevas tecnologías en el ámbito del diseño gráfico.</p>	<p>Dotar a los diseñadores de una visión global, multidisciplinar y actual de la práctica del diseño gráfico.</p>
<p>Comprender la relación existente entre las diferentes disciplinas del diseño gráfico: identidad visual, diseño editorial, diseño de packaging, entornos digitales, gráfica del entorno y motion graphics.</p>		
<p>Dominar la formalización de los proyectos de diseño gráfico aplicado a las diferentes disciplinas.</p>		
<p>Dominar la tipografía como elemento principal de comunicación en todo proyecto de diseño gráfico.</p>	<p>Dominar la versatilidad del diseñador gráfico, que debe tener la capacidad de adaptarse a una profesión cambiante en la que asumirá nuevas capacidades en diferentes entornos profesionales.</p>	<p>Explorar la dimensión personal para transitar por los caminos creativos menos concurridos para plantear soluciones singulares e innovadoras.</p>

PROYECTO: "IDENTIFY"  
CLÀUDIA PORTÚS TORRENTS

# Contenidos del programa

## MÓDULO 1 Tipografía, identidad y branding

Dar a los estudiantes las herramientas y el conocimiento necesario para formar su propia manera de usar la tipografía para potenciar la estrategia y la comunicación de sus proyectos de branding con confianza.

Estimular el pensamiento crítico y la investigación como herramientas para la resolución de problemas.

Ampliar el repertorio de referencias a través del acceso a materiales de lectura, discusión en grupo y ejercicios prácticos que empujan los límites de cómo la tipografía puede trabajar para una marca en el contexto actual.

PROYECTO: "MONOGRAPHY"  
VICTORIA IVALDY



Una introducción a los retos del branding y las identidades visuales a través de la tipografía, desde sus aspectos funcionales hasta las reacciones emocionales que provocan las formas de letra, para ir más allá de una selección tipográfica y entender la relación de la tipografía con el tono de voz y la posición estratégica de una marca.

La asignatura consta de:

- + Exposición teórica y práctica, investigación, discusión en grupo y ejercicios prácticos tutorizados.
- + Relación de la tipografía con el branding desde una perspectiva histórica hasta su actual configuración, así como el cuestionamiento sobre cómo puede llegar a cambiar en el futuro.
- + Investigación individual y la posterior discusión en grupo de estudios de casos relevantes. Se analizarán maneras efectivas de combinar identidad y tipografía desde un punto de vista amplio y sin dogmas.
- + Desarrollo de manera práctica de un proyecto de identidad visual dividido en dos partes, una monolítica y una flexible, donde se usarán todas las posibilidades expresivas y utilitarias de un sistema tipográfico.

## MÓDULO 2

### Identidad visual y sistemas

El objetivo principal del módulo consiste aprender a crear un sistema visual identitario a partir de elementos y recursos gráficos contemporáneos.

Aprender a analizar la identidad de una marca o identidad gráfica, saber identificar los recursos que disponemos para crear un sistema gráfico, y visualizar los diferentes caminos plausibles que existen para crear una identidad visual.

A partir de tres grandes bloques temáticos y evolutivos: (a) ideas, (b) lenguajes y (c) identidades, la asignatura de identidad visual y sistemas reproduce el proceso creativo para construir un sistema gráfico contemporáneo y funcional.

La asignatura comprende:

- + Desarrollar competencias generales como la capacidad de análisis, la capacidad crítica, la capacidad para relacionar ideas y formas en la resolución de problemas de comunicación, el correcto uso tipográfico, cromático, fotográfico y compositivo, la capacidad para planificar y desarrollar proyectos gráficos, la correcta gestión del tiempo, y la capacidad para estructurar y presentar ideas en público.
- + Visualizar conceptos teóricos generales (tono, idea, comunicación) y conceptos concretos (forma, recursos, sistemas gráficos) contextualizados con ejemplos reales que permitirán entender los conceptos trabajados en clase.
- + Realizar un proyecto visual identitario, objetivo final de este módulo. Las presentaciones públicas del proyecto en clase ayudarán en la evolución y aprendizaje de cada alumno y del grupo clase.



PROYECTO: "BONAFIDE"  
ORIOI CARBONELL AGUILERA



## MÓDULO 3

### Gráfica del espacio y señalización

Aprender a identificar las necesidades comunicativas de los espacios susceptibles de ser resueltas mediante el diseño gráfico.

Entender que el diseño gráfico aplicado a un espacio crea identidad y cambia la percepción que tenemos de este espacio.

Comprender la relación existente entre diseño gráfico, la arquitectura, el diseño de espacios y el diseño de producto.

Conocer la terminología propia de la gráfica del entorno.

Conocer y dominar los criterios gráficos, los tipos de materiales y las técnicas de producción del diseño gráfico aplicado a espacios.

La asignatura se centra y profundiza en la gráfica aplicada al espacio, en concreto en los ámbitos de Señalización, Función (guiar al usuario en un espacio) y Ambientación (crear ambientes gráficos en un espacio para el disfrute de la usuario).

La asignatura se subdivide en las siguientes materias teóricas:

- + Introducción a las funciones de la gráfica aplicada al espacio.
- + Recorrido histórico por ejemplos paradigmáticos.
- + Análisis de casos representativos en los ámbitos de ambientación y señalización.
- + Análisis de manuales de diseño inclusivo.

Práctica. Desarrollo práctico de dos proyectos, uno de ambientación y otro de señalización, en los que se desarrollan las siguientes fases:

- + Creación de la idea: análisis de las necesidades, conceptualización y moodboard.
- + Creación de la forma: definición del espacio, el apoyo y la gráfica.
- + Presentación: creación de visualizaciones a modo de fotomontaje y / o imagen 3D.

## MÓDULO 4

### Artes gráficas

Conocer los principales materiales y técnicas de las artes gráficas.

Reflexionar sobre la importancia de la correcta materialización del proyecto.

Aprender a plantear un diseño y sus procesos de producción teniendo en cuenta la viabilidad y el resultado que se quiera obtener teniendo en cuenta el presupuesto y el calendario.

Concienciación de la sostenibilidad y el medio ambiente a la hora de plantear un proyecto.

En esta asignatura haremos un recorrido por las diferentes fases de las artes gráficas aplicadas principalmente en editorial y embalaje con el fin de alcanzar la excelencia en el resultado de la pieza.

Planificación: Establecer un calendario.

Diseño: elección del soporte, el material y la técnica.

Pre-producción: solicitud de presupuesto, realización y entrega del original.

Producción: preimpresión, impresión, manipulación, acabados y entrega.

- + Estudio de casos: análisis de aspectos positivos y errores.
- + Visualización de los principales materiales y técnicas de producción.
- + Realización de ejercicios prácticos tutorizados: solicitud de presupuesto, preparación del original, elección de materiales y realización de una maqueta.



PROYECTO: "AURORA"  
TERESA GALICIA BALBOA

## MÓDULO 5

### Tipografía en entorno editorial

Especialización en el uso de tipografía en entorno editorial, enfocada en el estudio de las convenciones orto-tipográficas y en el conocimiento de intérpretes y prácticas del diseño contemporáneo. Se explicarán los principios que rigen la creación de identidad y narrativas en las piezas editoriales, al mismo tiempo fomentando el debate sobre la conexión entre lenguaje, tipografía y sociología en la contemporaneidad.

Los sectores que se revisarán serán:

- + Comparación de registros tipográficos y conceptos narrativos de diferentes publicaciones contemporáneas y debate entorno a ellas.
- + Análisis de las clasificaciones tipográficas y de su aplicación en publicaciones de referencia.
- + Exploración de la “página” como entorno espacial y de técnicas de composición tipográfica avanzadas en su marco.
- + Elaboración de una pieza editorial de periodicidad larga. Ejercicio enfocado en la segmentación del contenido y en la creación de jerarquías tipográficas.
- + Elaboración de una pieza editorial de consumición ultra-rápida. Ejercicio enfocado en la proposición de modelos gráficos innovadores para la fruición “epidérmica”.

## MÓDULO 6

### Editorial

En la asignatura “Diseño Editorial” exploraremos, analizaremos y pondremos en práctica metodologías, herramientas y recursos para desarrollar una publicación desde su conceptualización hasta su distribución, pasando por el diseño y la producción.

El módulo consta de:

- + Teoría del diseño editorial. Historia, contexto, teoría y casos de estudio.
- + Reflexión y análisis del proceso editorial. Recorrido sobre el proceso del diseño editorial mediante metodologías, herramientas y recursos del sector.
- + Proyecto editorial. Desarrollo de un proyecto editorial completo tutorizado donde poner en práctica los conocimientos y aptitudes adquiridas durante el módulo.
- + Referentes. Análisis del sector mediante lecturas, referencias y debates en el foro.

## MÓDULO 7

### Packaging

En esta asignatura de diseño de embalaje aprenderemos a enfocar los proyectos a partir de la búsqueda de un concepto claro para desarrollar soluciones que sean genuinas y que se ajusten a un objetivo concreto.

El módulo comprende:

- + Introducción de contenidos teóricos y análisis de casos de estudio del sector del embalaje.
- + Introducción del uso del diseño gráfico relacionado con el uso de materiales y acabados aplicado al embalaje.
- + Presentación de tres proyectos de diferente índole que se desarrollarán a lo largo de las cuatro semanas.
- + Análisis y debate del briefing del proyecto.
- + Debate sobre el enfoque gráfico y valoración de la forma estructural de los materiales y acabados. Definición del proceso de producción e identificación óptima de los industriales.
- + Desarrollo y ejecución de la propuesta de embalaje de manera individual y presentación en fotomontaje y / o 3D.
- + Debate en grupo sobre un match (pack 1 Vs pack 2) entre dos soluciones diferentes de embalaje para un mismo producto.

## MÓDULO 8

### Tipografía en entorno digital

Especialización en el uso de tipografía en entornos digitales a través de tres grandes áreas: condicionamientos técnicos, factores de legibilidad y tipografía como medio de expresión puramente formal.

Se trabajarán los siguientes puntos:

- + Exposición teórica de de los principios que rigen el uso de la tipografía en el contexto digital y debate en torno a una serie de lecturas recomendadas.
- + Análisis de buenas prácticas de macrotipografía en el ámbito digital a través de proyectos actuales de estudios de referencia.
- + Visión panorámica de herramientas clave en procesos de diseño digital: herramientas de diseño digital (Figma / Sketch), editores de código, inspectores y no coding tools.
- + Exploración práctica a través de dos proyectos individuales. El primero centrado en la composición tipográfica desde un criterio riguroso de legibilidad y jerarquía. El segundo explorando el uso de la tipografía desde su vertiente más expresivo y como generadora de identidad.

## MÓDULO 9

### Digital

En esta asignatura aprenderemos los grandes principios del diseño de un producto digital: investigar, analizar, pensar y ejecutar. Conoceremos a fondo los procesos, metodologías y relaciones entre ellos, con el fin de crear experiencias digitales adaptables, intuitivas y sobre todo, que anime a las personas a descubrir nuevas maneras de navegar la web.

Los principales que se tratarán en esta asignatura son:

- + Entender que el diseñador puede implicarse en todos los aspectos de un proyecto, desde el concepto hasta la forma, pasando por los contenidos.
- + Teoría sobre los principios básicos de diseño para crear entornos digitales. Analizar los diferentes pasos y procesos que se llevan a cabo para emprender un proyecto digital.
- + Diseñar una plataforma digital, aprendiendo a plantear la estrategia y funcionalidades, seleccionando y produciendo los contenidos para acabar con la formalización final.
- + Aportar una visión global y criterios para afrontar la conceptualización, producción y posterior gestión de todo tipo de proyectos digitales.

## MÓDULO 10

### Motion Graphics

Pensar en movimiento y poder desarrollar sistemas gráficos animados hoy en día es algo de gran interés para cualquier diseñador gráfico. Los nuevos soportes digitales y las oportunidades para comunicar en movimiento que estos nos brindan, hacen que el motion graphics cobre una mayor importancia. Durante el módulo veremos cómo adaptar nuestros diseños a movimiento y poder generar contenidos animados óptimos para soportes digitales.

La asignatura se divide en dos bloques temáticos:

- + Bloque teórico-práctico, cada parte teórica tendrá su respectivo ejercicio. Uso del software Adobe After Effects aplicado a diseño gráfico. Preparar los archivos de diseño de una manera óptima para trabajar en After Effects.
- + Desarrollo del comportamiento audiovisual de marcas. Comenzando desde el concepto, pasando por el storyboard y finalmente desarrollando el sistema gráfico animado en sí.

## MÓDULO 11

### TFM

Aplicar todos los conocimientos adquiridos durante el curso en un proyecto de diseño.

El proyecto final de máster es un proyecto personal que supone la síntesis de todo el conocimiento adquirido durante el Master. Se trata de un trabajo individual, que puede ser propuesto por el alumnado, que incluirá todas las fases del proceso de diseño circular, social y de bajo impacto ambiental.

El trabajo consistirá en el desarrollo de una memoria explicativa, donde se priorizará la información gráfica y sintética, la cual ha de describir todo el proceso de diseño realizado; así como, una propuesta de diseño concreta.

Los proyectos personales deberán ser acordados con el tutor del proyecto que les dará apoyo y tutorización constante.

“Este curso de Fotografía y Diseño ha significado poder crecer como profesional y aprender nuevas técnicas y herramientas sin dejar de ‘descuidar’ mi trabajo. Me permite compaginar las dos cosas sin problema”.



**Andrea Giménez**

FOTÓGRAFA Y EDITORA  
España

Máster de Fotografía y Diseño  
Mayo 2019

“Aprender mientras trabajo, me parece una de las claves para mi crecimiento profesional”.



**Santiago Banhero**

PRODUCTOR AUDIOVISUAL  
Uruguay

Máster en Estética y Narrativa  
Audiovisual | Mayo 2019

“Estudiar en SHIFTA me ha permitido conocer metodologías de investigación y frameworks de trabajo ágil para crear proyectos con gran impacto social.”



**Alejandra Anderson**

DISEÑADORA GRÁFICA SENIOR  
Colombia

Máster de UX | UI  
Febrero 2020



# Metodología



- + Nuestra metodología es 100% online en nuestro campus virtual.
- + Flexibilidad para compaginar la formación con el resto de responsabilidades profesionales y personales.
- + Metodología síncrona y asíncrona.
- + Videconferencias semanales con el profesor.
- + Todas las videoconferencias quedan grabadas en el campus.
- + El claustro de profesores son el eje de nuestra metodología. Profesionales de reconocido prestigio en sus disciplinas que te acompañarán durante todo el proceso de aprendizaje.
- + También forman parte del claustro profesores de Elisava.

# Profesorado



Director

**Marc Panero**

Fundador de Base Desing y Director del Máster en Diseño Gráfico de Elisava

[LinkedIn](#)



Profesor

**Álvaro Franca**

Type designer at Vasava

[LinkedIn](#)



Profesora

**Roseta Mus Pons**

Roseta y Oihana

[Web](#)



Profesora

**Irene Ferrer-Mayol**

Producción y desarrollo de productos de diseño.

[LinkedIn](#)



Profesor

**Valerio Monopoli**

Type Designer presso Pangram Pangram Foundry

[LinkedIn](#)



Profesor

**Eduardo Martínez Piracés**

Publisher en Adolfo Book

[LinkedIn](#)

# Profesorado



Profesor

**Gerard Calm**

Co-fundador de Zoo Studio

[LinkedIn](#)



Profesor

**Alex Velasco**

Diseñador gráfico

[LinkedIn](#)

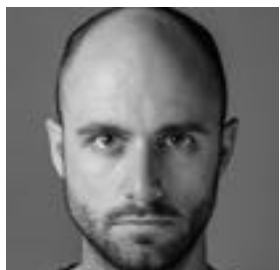


Profesor

**Camilo Roa**

Director de Arte y Diseñador Digital

[LinkedIn](#)



Profesor

**David Galar**

Cofundador de Gimmewings junto a Gerard Mallandrich

[LinkedIn](#)

# Proceso de admisión

En cada convocatoria están disponible un máximo de 30 plazas disponibles.

Es una decisión para preservar la calidad del programa y para que tengas el acompañamiento necesario durante el aprendizaje.

Si quieres ser uno de los 30 Shifters, estos son los requisitos:

## Titulación Universitaria

Título universitario en alguna disciplina creativa. También es posible acceder con títulos de otras carreras relevantes.

## Experiencia profesional

En caso de no contar con título universitario, es posible acceder en base a la experiencia profesional que pueda ser acreditada (en este caso no podrás recibir el título de Máster, sino un certificado de Programa).

## Idioma

El máster se imparte en español, pero es altamente recomendable tener un buen nivel de lectura en inglés.

## Actitud

Ser una persona eficiente, planificada y con capacidad de aprendizaje autónomo. Imprescindible tener muchas ganas de aprender y capacidad de esfuerzo.

## Conocimientos

Conocimientos básicos de la Creative Suite de Adobe. Durante el Máster tendrás acceso a los programas de Adobe.

# Think. Make. Change.

Contacto:

[hola@weareshifta.com](mailto:hola@weareshifta.com)  
[@weareshifta](#)

Plaça de Pau Vila  
1 Bloc, Planta 2, Porta 3  
08003 Barcelona  
T: +34 931 179 380