

Máster en

# UX/UI y Sistemas de Diseño



**LCI**  
**Barcelona**

The World is  
Your Classroom

# MÁSTER EN UX/UI Y SISTEMAS DE DISEÑO

- Titulación: Máster en Diseño Web, UX, UI y Prototipado
- Créditos: 60 ECTS
- Duración: 1 año académico
- Fecha de inicio: Octubre
- Idioma: Español
- Modalidad: Presencial

El Máster en UX/UI y Sistemas de Diseño está pensado para que te conviertas en un profesional capaz de crear experiencias digitales innovadoras, combinando el diseño centrado en el usuario con el uso de herramientas avanzadas de prototipado.

A través de un enfoque práctico y multidisciplinar, te acompañaremos desde la conceptualización hasta la implementación de interfaces para plataformas web, móviles e inmersivas.

Durante el máster tendrás la oportunidad de trabajar en proyectos como:

- Diseño web responsive: Desarrollando soluciones tanto profesionales como especulativas.
- Aplicaciones móviles: Enfocándonos en la experiencia de usuario y el diseño interactivo.
- Experiencias inmersivas: Diseñando interfaces para realidades aumentadas y virtuales.
- Portafolio profesional: Creando piezas destacadas con herramientas No Code como Framer.

Uno de los grandes valores del programa es nuestro equipo docente, formado por profesionales en activo que te aportarán una visión real, actualizada y conectada con las necesidades del sector. Además, gracias al enfoque práctico del máster, podrás desarrollar proyectos concretos que añadirán valor a tu portafolio y te ayudarán a destacar en el mercado laboral.

## ¿A quién va dirigido?

Este programa está pensado para perfiles procedentes de diversas disciplinas que quieran especializarse en el ámbito del diseño digital. No se requieren conocimientos técnicos previos, ya que el máster parte desde los fundamentos e incluye la enseñanza de herramientas y metodologías clave desde el inicio.

## Salidas profesionales

- Diseñador UX/UI
- UX researcher
- Diseñador de experiencias inmersivas, etc.

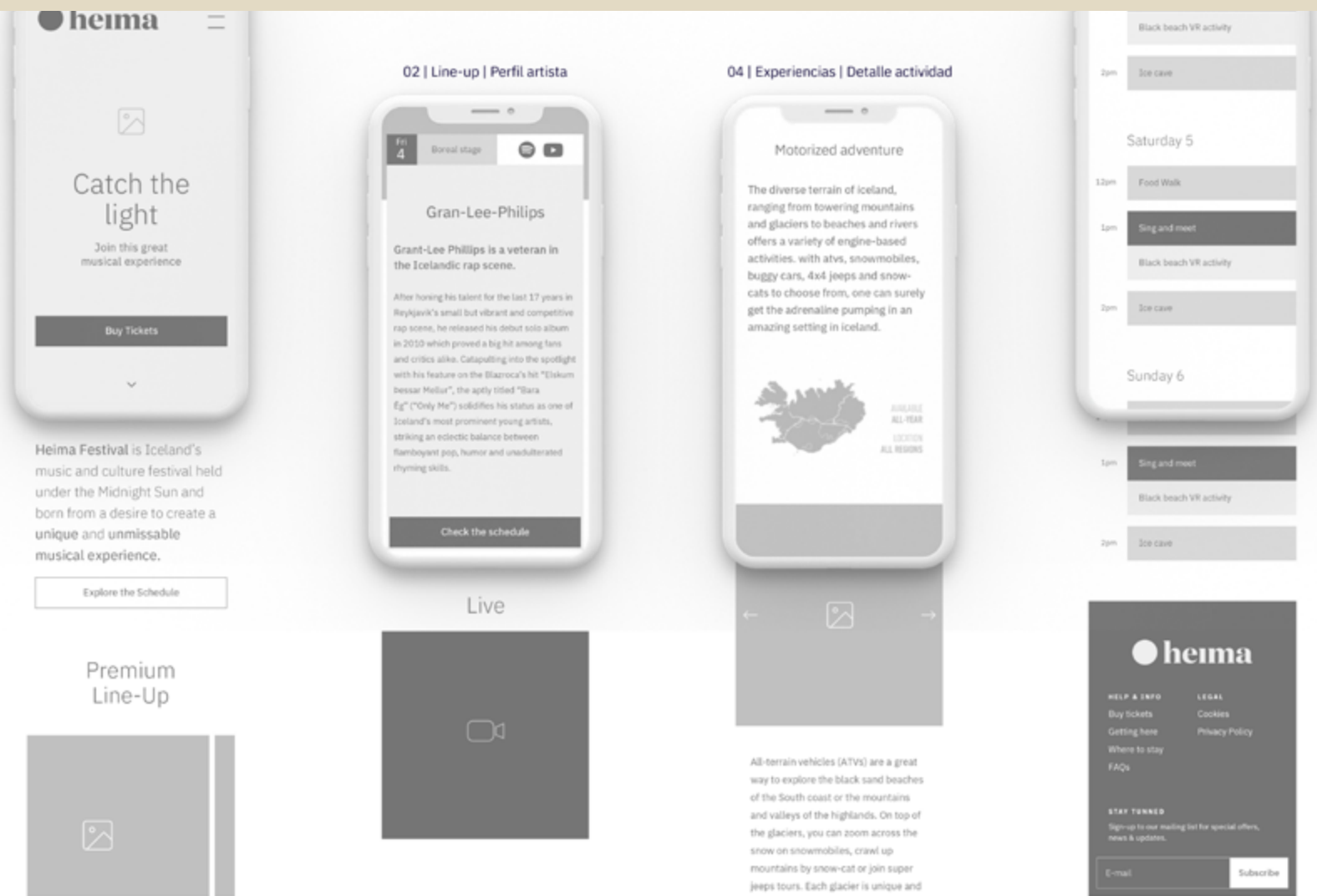
# Objetivos

- Comprender y aplicar los principios del diseño centrado en el usuario para crear experiencias digitales significativas y funcionales.
- Dominar herramientas avanzadas de prototipado para idear, testear y perfeccionar interfaces interactivas de forma ágil y efectiva.
- Desarrollar proyectos completos de diseño de interfaces, desde la conceptualización hasta su implementación, en entornos web, móviles e inmersivos.

# Metodología y estructura

El Máster en UX/UI y Sistemas de Diseño combina un enfoque práctico basado en proyectos reales con una metodología activa, colaborativa y orientada a la resolución de problemas. A lo largo del programa, aprenderás mediante:

- Aprendizaje basado en proyectos: Cada módulo se estructura en torno a proyectos concretos que te permitirán aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales y prácticos.
- Talleres especializados: Sesiones intensivas diseñadas para que desarrolles habilidades técnicas específicas, como el prototipado interactivo o el diseño de experiencias inmersivas.
- Masterclasses con expertos: Profesionales destacados del sector compartirán contigo tendencias emergentes, desafíos actuales y casos reales, aportando una visión actualizada e inspiradora.
- Trabajo en equipo y dinámicas colaborativas: Participarás en actividades grupales que fomentan la cocreación, el intercambio de ideas y la práctica de habilidades clave como la comunicación y el liderazgo.
- Feedback continuo: La evaluación formativa será constante, con retroalimentación constructiva por parte del profesorado y tus compañeros en cada fase del proceso.
- Creación de portafolio profesional: Los proyectos que desarrolles durante el máster estarán orientados a formar parte de tu portafolio profesional, fortaleciendo tu perfil y facilitando tu inserción en el mercado laboral.



### 1er SEMESTRE

#### **UX - Diseño de experiencia de usuario**

Aprenderás a diseñar experiencias digitales centradas en las personas, comprendiendo sus necesidades reales y analizando el contexto de uso. Trabajaremos metodologías como la investigación cualitativa, la creación de personas y user journeys, el diseño de flujos y wireframes, y exploraremos el pensamiento estratégico aplicado a la innovación digital. Aplicarás estos conocimientos en proyectos prácticos individuales y colaborativos.

#### **UI - Fundamentos del diseño web**

Adquirirás una base sólida en los principios visuales del diseño de interfaces digitales enfocadas al entorno web. Veremos conceptos clave como la jerarquía visual, el uso del color y la tipografía, el diseño responsive, la accesibilidad y los sistemas de diseño. Trabajaremos casos reales y ejercicios para integrar estos fundamentos desde un enfoque crítico y aplicado.

#### **Diseño de interacción: Figma**

Aprenderás a utilizar Figma como herramienta esencial para el diseño de interfaces, manejando funcionalidades clave como componentes, autolayout, y organización de archivos. Realizaremos ejercicios prácticos para que trabajes con fluidez en entornos colaborativos y te prepares para proyectos más avanzados en prototipado y sistemas de diseño.

#### **Design system**

Comprenderás la importancia estratégica de los sistemas de diseño y aprenderás a estructurarlos, documentarlos y aplicarlos en proyectos reales. Veremos cómo implementarlos en Figma y analizaremos ejemplos reales de empresas para que puedas trabajar con una visión escalable y coherente del producto digital.

#### **Introducción al marketing digital**

Obtendrás una visión general de los canales, estrategias y métricas del marketing digital, entendiendo cómo influyen en el diseño y en la experiencia de usuario. Trabajaremos la relación entre diseño, negocio y objetivos de conversión, situando los productos digitales dentro de su contexto estratégico.

#### **Masterclass: Uno de Mucho(s)**

#### **User research, investigación y user testing**

Aprenderás a planificar y ejecutar investigaciones centradas en el usuario, aplicando técnicas cualitativas y cuantitativas como entrevistas, encuestas y test de usabilidad. Veremos cómo analizar los resultados y aplicar insights al proceso de diseño, incluyendo herramientas de IA para automatizar y enriquecer la investigación.

#### **Accesibilidad para web y app**

Conocerás los principios básicos del diseño accesible y aprenderás a crear interfaces inclusivas para personas con distintas capacidades. Veremos normativas como las WCAG, trabajaremos con ejemplos y herramientas de evaluación, y aprenderemos a integrar la accesibilidad desde las primeras fases del diseño.

#### **UI - Diseño de aplicaciones**

Aprenderás a diseñar interfaces móviles siguiendo patrones y principios específicos del entorno app. Trabajaremos la navegación, interacción táctil, guías de estilo de iOS y Android, microinteracciones y adaptación entre dispositivos, todo a través del desarrollo de un proyecto práctico.

#### **Tipografía: print vs digital**

Exploraremos la tipografía desde su uso tradicional en papel hasta su aplicación en entornos digitales. Aprenderás a aplicar principios de composición, legibilidad y jerarquía visual en distintos soportes. Veremos cómo influye en la experiencia de usuario, el rendimiento en pantalla y la accesibilidad.

#### **Prototipado en Figma (web)**

Aprenderás a transformar tus diseños en prototipos interactivos que simulen el comportamiento de un sitio web. Trabajaremos navegación, animaciones, microinteracciones y documentación de flujos, desarrollando prototipos coherentes y útiles para validar propuestas con usuarios y equipos de desarrollo.

#### **Diseño para redes y copywriting**

Aprenderás a crear contenidos visuales y textuales eficaces para redes sociales, combinando diseño gráfico y redacción digital. Trabajaremos el diseño de piezas para distintos formatos (posts, stories, reels...) y la escritura de copy persuasivos, con ejercicios prácticos basados en casos reales.

## PLAN DE ESTUDIOS

### 2o SEMESTRE

#### **Diseño de interfaces para experiencias inmersivas e interactivas**

Aprenderás a diseñar interfaces en contextos como VR, AR o instalaciones interactivas, considerando el cuerpo, el espacio y la voz como elementos de interacción. Trabajaremos principios de usabilidad en entornos tridimensionales y desarrollarás una instalación multimedia como proyecto final de la asignatura.

#### **Motion graphics como recurso comunicativo**

Aprenderás a crear animaciones gráficas que refuercen mensajes visuales, mejoren la experiencia de usuario y aporten dinamismo a los productos digitales. Trabajaremos narrativa visual, principios de animación y técnicas de motion graphics aplicadas a interfaces, presentaciones y redes sociales.

#### **Diseñando nuestro portafolio digital**

Diseñarás y desarrollarás tu portafolio digital profesional, estructurando una narrativa clara que refleje tus competencias técnicas y tu enfoque personal. Trabajaremos el diseño visual y la documentación de proyectos y recibirás feedback continuo para maximizar su impacto.

#### **Framer. De diseño a web No Code. Programando nuestro portafolio**

Aprenderás a crear una web funcional e interactiva sin necesidad de código tradicional, utilizando Framer. A partir de tu portafolio diseñado previamente, trabajaremos diseño responsive, animaciones, navegación e integración de contenidos para publicar un sitio profesional.

#### **Prototipado en Figma (app)**

Aprenderás a crear prototipos interactivos de apps móviles con Figma, simulando navegación, gestos táctiles y estados de interacción. Trabajaremos técnicas específicas de prototipado mobile para representar de forma realista la experiencia de usuario.

#### **Introducción a Figma Slides**

Aprenderás a crear presentaciones profesionales dentro de Figma, aprovechando su integración con los flujos de diseño. Trabajaremos la comunicación visual de proyectos sin salir del entorno de trabajo habitual.

#### **Presentaciones eficaces**

Aprenderás a estructurar y exponer presentaciones profesionales con claridad, persuasión y coherencia visual. Trabajaremos storytelling, lenguaje no verbal y ejercicios prácticos con feedback, preparándote para presentar proyectos en contextos reales con seguridad y claridad.

#### **Introducción a la gestión de proyectos digitales**

Obtendrás una visión práctica de cómo se planifican y gestionan proyectos UX/UI en entornos profesionales. Veremos metodologías como Agile o Waterfall y herramientas como Jira o Notion y trabajaremos aspectos clave como la comunicación con clientes, la gestión de tiempos y recursos y la toma de decisiones colaborativas.

## PLAN DE ESTUDIOS

### PROYECTOS

Durante el máster llevarás a cabo los siguientes proyectos:

- Proyecto de web profesionalizadora.
- Proyecto de web especulativa.
- Proyecto de app.
- Proyecto de instalación inmersiva.
- Portafolio digital.

Además del trabajo final de máster, en el que deberás aplicar de forma integrada todos los conocimientos y competencias adquiridas a lo largo del programa.

### PRÁCTICAS EN EMPRESA (OPCIONALES)



# Máster en UX/UI y Sistemas de Diseño

## DIRECTOR DEL MÁSTER



### Quico Domingo

Socio-director en la agencia digital Mortensen y Sorensen AI, es consultor IT con una amplia trayectoria en diseño digital, desarrollo de aplicaciones y estrategia tecnológica. Ha sido director de sistemas del diario "Avui" y fundó Multiactiva Mobile, empresa pionera en el desarrollo de apps. Asesora a compañías del sector público y editorial, y colabora como analista tecnológico en medios como "Ara", "El Món" y "VIaempresa". Además, es docente en diversas universidades y escuelas de diseño y negocios, donde aporta una visión integral que combina estrategia, innovación y experiencia académica.

## EQUIPO DOCENTE

### Carlos Aguilar

Head of Digital en Minoria Absoluta, lidera la identidad y estrategia digital de la productora. Coordina contenidos para programas como "Polònia", "Està Passant", "Love Cost", "Èpic Nails" o "Fuet", además de desarrollar proyectos editoriales como "El Món d'Ahir", iniciativas culturales como IDEAL y campañas para marcas. Es licenciado en Comunicación Audiovisual y cursó un posgrado en Branded Content, Narrativas Transmedia y Storytelling. Cuenta con una sólida trayectoria en medios y contenidos interactivos y es director ejecutivo de varios podcasts y proyectos digitales.

### Florencia Castro

UX/UI designer en Mediapro Exhibitions, es especialista en el diseño de experiencias interactivas para museos y exposiciones. Ha trabajado en proyectos para el FC Barcelona, el Museu de l'Art Prohibit y la Abadía de Montserrat, entre otros. Es graduada en Comunicación Publicitaria y cuenta con un posgrado en Diseño UX/UI. Su trabajo se centra en crear entornos digitales inmersivos que conectan contenido, espacio y usuario a través de la tecnología y la narrativa visual.

### Gina Fernández

UX designer en Mortensen, especializada en investigación de usuarios, usabilidad y diseño de experiencias accesibles. Con una sólida trayectoria en diseño digital, combina su labor profesional con la docencia en ámbitos como el Design Thinking, la usabilidad y el prototipado. Su enfoque se centra en comprender tanto las necesidades del cliente como las del usuario, aportando soluciones prácticas y centradas en el valor. Destaca por su capacidad de empatía y su compromiso con resultados que benefician a todas las partes involucradas.

### Salvador Huertas

Diseñador gráfico y director de arte sénior en Mucho, donde lidera proyectos de diseño editorial, diseño gráfico aplicado al espacio y aplicaciones digitales para clientes como Forbes, Provital, OFFF o Grupo Mondadori. Compagina su actividad profesional con la docencia y la investigación centradas en el diseño orientado al usuario, la innovación educativa y el bienestar. Colabora como profesor en universidades nacionales e internacionales impartiendo asignaturas vinculadas al diseño de interacción digital (IoT, AppTV, smartphone), el Design Thinking, el pensamiento divergente y la pedagogía de la creatividad.

# Máster en UX/UI y Sistemas de Diseño

## Elisabet Martínez

Digital product designer Cross & DesignOps en Adevinta Spain, especializada en UX research, sistemas de diseño y DesignOps. Con formación en diseño gráfico, UX e IoT, ha desarrollado su carrera en el ámbito del diseño digital colaborando con marcas como Imagin Bank, Banco Sabadell, La Caixa y Bershka. Imparte docencia compartiendo su experiencia en diseño estratégico y la implementación de operaciones de diseño en entornos colaborativos.

## Adrián Morales

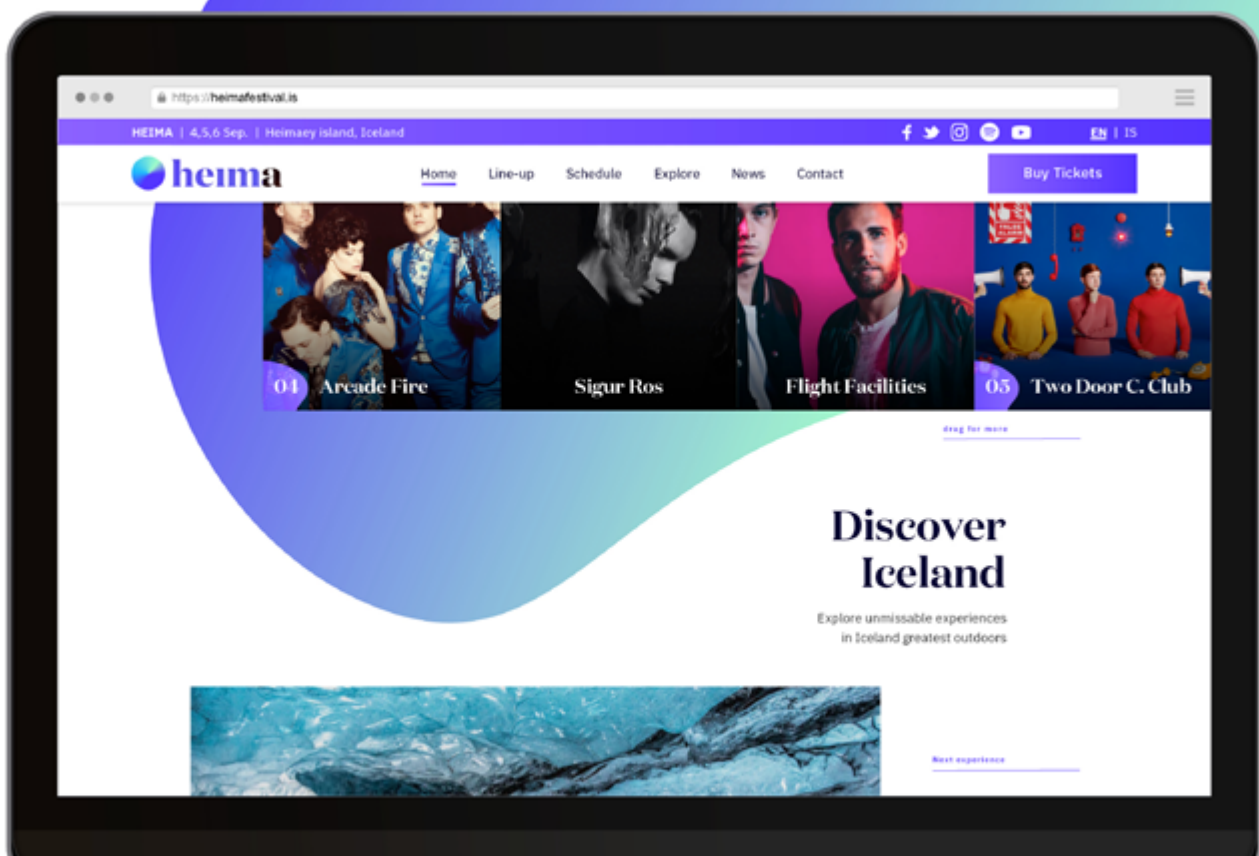
Diseñador digital y programador web con una sólida trayectoria en desarrollo y liderazgo técnico. Es socio y devlead en la agencia Mortensen, donde tras años centrado en programación, asumió la responsabilidad de coordinar al equipo de desarrollo, investigando y aplicando tecnologías punteras para optimizar el código y mejorar la experiencia de usuario. Su trabajo se centra en crear entornos comprensibles, funcionales y totalmente accesibles. Imparte docencia compartiendo su enfoque práctico y su compromiso con la accesibilidad y la mejora continua en el desarrollo web.

## Josep Ortega

Diseñador UX/UI con más de 19 años de experiencia en proyectos digitales interactivos, es director creativo y fundador de Kings of Mambo. Lidera equipos y coordina proyectos para clientes como Vueling, Infojobs, SEAT, Grupo Planeta o Mahou San Miguel, entre muchos otros. Compagina su labor profesional con la docencia, impartiendo clases en distintas escuelas de diseño. También ha conducido talleres en eventos como Design Talkfest y nuestro festival Prospect Design, compartiendo su enfoque creativo y estratégico en el ámbito del diseño.

## Ester Rafael

Responsable de Diseño en Mortensen, especializada en diseño UX/UI para web y app. Con formación en diseño gráfico y actualmente cursando un máster en Diseño de Interacción y Experiencia de Usuario, combina su trabajo profesional con la docencia en diversas instituciones. Imparte asignaturas vinculadas al diseño gráfico y digital, además de sesiones centradas en accesibilidad web. Su enfoque integra la experiencia de usuario con una visión funcional y accesible del diseño digital.



# Máster en UX/UI y Sistemas de Diseño

## Núria Reyner

Lead UX/UI designer en Mediapro Exhibitions, donde desarrolla productos interactivos y experiencias digitales centradas en el usuario. Con una sólida trayectoria como diseñadora UX/UI, combina su labor profesional con la docencia en escuelas de diseño y negocios. Allí comparte su visión práctica y creativa del diseño de experiencias, acercando al aula los retos reales del sector.

## Raquel Rimbau

Country manager en The Keen Folks, cuenta con una amplia trayectoria en marketing, estrategia digital e innovación empresarial. Ha ocupado cargos de responsabilidad en áreas como dirección digital, gestión de cuentas y desarrollo de negocio, siempre vinculada a proyectos centrados en CRM, eCommerce y comunicación digital. Compagina su actividad profesional con la docencia, aportando una visión estratégica y actualizada del entorno digital.

## Judit Salvadó

Product designer en Pocketworks, donde diseña soluciones digitales en el ámbito del desarrollo de software. También genera contenido en redes sociales sobre UX/UI, abordando temas como el equilibrio entre vida laboral y personal, el diseño centrado en el usuario y la eficiencia a través de la IA. Ha trabajado en numerosos proyectos de forma autónoma dentro de equipos de producto y muestra un marcado interés por los sistemas de diseño. Imparte clases en escuelas de diseño de Barcelona, trasladando al aula su visión práctica y actual del sector.

## Jaume Serradelarca

Diseñador con estudio propio, Serradelarca, posee una sólida trayectoria en diseño gráfico y multimedia. Ha formado parte de equipos en agencias como Knock Brand Design y Mucho, trabajando para clientes como el Ayuntamiento de Barcelona, La Caixa, DocMorris, Primavera Sound o Movistar+, entre otros. Compagina su actividad profesional con la docencia en programas de grado y máster, y colabora regularmente como jurado de proyectos finales. Su trabajo se orienta a la creación visual desde una perspectiva estratégica y centrada en la experiencia del usuario.

## Jorge Wimes

Fundador y director creativo en MANEKO, estudio nacido en 2008 desde el que lidera proyectos para clientes como Grupo Planeta Formación y Universidades, Gran Teatre del Liceu, TMB, Buff, Ayuntamiento de Barcelona o IESE. Con una sólida formación en diseño gráfico, multimedia y producción digital, combina su actividad profesional con la docencia en grado y máster en diferentes instituciones. Su trabajo se caracteriza por una visión integral del diseño en la que convergen creatividad, tecnología y estrategia.

## PROFESORES INVITADOS

### Gorka Garmendia

Especialista en marketing digital con una reconocida trayectoria en estrategias de captación y copywriting creativo. Es fundador y director de 1to clico, agencia desde la que lidera proyectos centrados en resultados medibles y enfoques innovadores. Compagina su actividad profesional con la docencia en diferentes instituciones, donde comparte su visión práctica y actualizada del marketing digital. Con un enfoque directo, creativo y orientado a la conversión, es una referencia para quienes buscan conectar de forma efectiva con su audiencia.

### Mariana Leyton

Diseñadora, oradora y consultora especializada en estrategia UX y diseño de interfaces. Actualmente trabaja como senior UX designer en Shopify, donde se centra en arquitectura de la información, diseño de interacción, usabilidad, UI y marketing UX. Ha colaborado con startups en Canadá y Estados Unidos, y en los últimos años ha orientado su trabajo hacia tecnologías emergentes como el blockchain y la realidad virtual. Con una sólida formación en diseño y tecnología, combina su experiencia creativa con un enfoque estratégico para crear productos digitales efectivos y centrados en el usuario.



-  LCIBarcelona
-  LCI\_Barcelona | LCI\_Animacion
-  LCI\_Barcelona | LCIBarcelona\_Animacion
-  LCIBarcelona
-  LCI-Barcelona
-  LCIBarcelona

+34 93 237 27 40  
admissions@lcibarcelona.com  
barcelona.lcieducation.com

Centro Autorizado (Código 08058398)



**Member of**  
**LCI Education**