



Cámara
Sevilla

MÁSTER EN **DISEÑO GRÁFICO DIGITAL Y DESARROLLO WEB FRONT-END**



Todas las **Escuelas de Negocios** prometen empleabilidad, pocas a un precio asequible

www.en.camaradesevilla.com

El Valor de la Cámara de Comercio de Sevilla en un Campus de Formación Único

+ 200
Eventos y
Jornadas Anuales

+ 55.000
Profesionales
Formados

123.000
Empresas
Adscritas

Una Escuela de Negocios referente en másteres y posgrados, perteneciente a la Cámara Oficial de Comercio de Sevilla cuyo prestigio internacional y su posicionamiento en el entorno profesional nos vincula a la realidad empresarial.

Experiencia Formativa Única



Introducción

La Escuela de Negocios de la Cámara de Comercio de Sevilla lanza una nueva edición del Máster en Diseño Gráfico Digital y Desarrollo Web Front-End | UX-UI , dando respuesta al mercado laboral actual que exige profesionales de la industria de la comunicación con conocimientos de diseño, tanto gráficos como en entorno web.

El objetivo de este Máster es dotar de la base teórica y de los conocimientos prácticos a toda persona que vaya a ejercer como profesional del sector de la comunicación: webmasters, publicistas, periodistas, creativos, diseñadores y en definitiva a todos los comunicadores.

El profesorado lo componen expertos profesionales que compatibilizan su trabajo con la formación y que darán un punto de vista real y actual sobre el diseño gráfico y desarrollo Web.

El diseño digital está implícito en el diseño gráfico, lo que cambia es el medio, es decir, el fin es llevar el diseño gráfico a los medios digitales. El alumno ha de adquirir la capacidad tanto de trabajar en diferentes soportes, papel y pantalla, como la de atraer la atención y comunicar a un diverso público objetivo.

Las redes forman parte de los nuevos medios de comunicación y es necesario evolucionar y adaptarse al nuevo perfil profesional que cada vez solicitan más empresas.

El perfil profesional más demandado actualmente es de un perfil creativo y tecnológico, capaz de aplicar conocimientos de diseño, comunicación y creatividad en el desarrollo de proyectos tanto analógicos como digitales.

Actualmente, las empresas son conscientes de la importancia de poner al cliente en el centro de su estrategia y por ello necesitan contar con profesionales en Experiencia de Usuario (Diseñadores UX) capaces de alinear los objetivos de negocio con las necesidades de sus clientes e interactuar con ellos.

DATOS BÁSICOS

Duración total: 500 h

presenciales: 366 h

no presenciales: 134 h

Inicio: Nov 2025

Fin: Jun 2026

Precio: 6.900 €

Modalidad: Presencial

Días: M - X - J - V - S

Financiación / Becas:

en.camaradesevilla.com/becas

La Escuela de Negocios del Campus Cámara se reserva el derecho de anular la celebración del curso de no llegar a un mínimo de alumnos/as, así como la modificación de la programación académica. Asimismo, se incluye la posibilidad de que el centro se vea obligado o en la necesidad de ofrecer las clases en modalidad presencial por videoconferencia en cumplimiento de normativa o indicaciones de las autoridades municipales, autonómicas, nacionales o comunitarias durante el período que se estipule.



Objetivos

1. Capacitar para una incorporación laboral.
2. Crear comunicación gráfica para informar, seducir y emocionar al cliente final.
3. Convertir al alumnado en profesionales innovadores del diseño gráfico y digital, capaces de crear y convertir ideas en auténticos desarrollos gráficos rentables.
4. Complementar el diseño gráfico tradicional con el diseño digital.
5. Complementar el Diseño Gráfico tradicional, proyectando en los medios y soportes tradicionales, con el Diseño Digital.
6. Dotar de conocimientos al diseñador gráfico para que pueda especializarse en diseño UX -UI
7. Aprender a crear sitios web con WordPress y comercio electrónico.
8. Aprender técnicas de maquetación web, desde el prototipado a HTML5, CSS3 y Javascript. Técnicas de SEO y optimización Web.
9. Conocer y desarrollar proyectos de diseño Web.
10. Adquisición de conocimientos sobre diseño de interfaz, usabilidad, interacción, posicionamiento y programación del Fronted.
11. Instalar, configurar y gestionar un gestor de contenidos (WordPress).
12. Diseñar el aspecto del sitio (UX, CSS, multimedia, temas WP).

Tomamos como referencia las necesidades actuales de las empresas vinculadas al desarrollo de todo tipo de piezas gráficas y sitios web dinámicos bajo gestores de contenido, usando para ello un diseño, una comunicación visual adecuada y adaptada a las tendencias del mercado actual, estableciendo así una metodológica de contenidos en continua actualización, que aporte una visión vinculada a la realidad profesional.

Misión

El fin último es transformar al alumnado en profesionales innovadores del diseño gráfico y del desarrollo Web Front-end | UX-UI. Capaces de crear y convertir ideas en auténticos desarrollos gráficos rentables para su cliente.

Dirigido a...

- Técnicos con titulación FP superior
- Titulados Universitarios
- Estudiantes de diseño, publicidad, artes gráficas y bellas artes que hayan finalizado o estén finalizando sus estudios y busquen ampliar su formación gráfica
- Profesionales en activo que tengan inquietudes artísticas y creativas, para adquirir conocimientos y poder aplicarlos en el sector del Diseño Gráfico, Comunicación y Publicidad
- Profesionales en activos que quieran reorientar su carrera profesional
- Profesionales que quieran reciclarse laboralmente y actualizar contenidos y técnicas en el desempeño de su actividad.
- Perfiles que deseen solucionar proyectos diversos en entornos de identidad visual, editorial y web.

MÓDULO: EXPERTO EN COMUNICACIÓN Y CREATIVIDAD

• CREATIVIDAD PUBLICITARIA

- Introducción: La publicidad, herramienta de marketing.
- Cómo trabaja un creativo
- Briefing: la herramienta para conseguir campañas eficaces.
- Briefing: Cómo se hace.
- El Brainstorming.
- Del brainstorming a la idea.
- Potenciar la creatividad
- Técnicas para enfrentarse a un proyecto
- Métodos prácticos de trabajo creativo.
- Cómo vender nuestras ideas a los clientes
- Tipología de anunciantes.
- Terminologías y materiales
- Funcionamiento del departamento creativo
- Diseñador VS Director de arte publicitario
- Publicidad VS Arte

• FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

- La dirección de arte
- El diseño tradicional y digital
- La impresión digital y offset
- La Tipografía dentro del diseño
- La Fotografía y la ilustración en publicidad
- Análisis y simplificación de formas aplicadas a la imagen corporativa
- y obras gráficas
- Estudio de Esquemas compositivos, ritmo y equilibrio en la obra gráfica

• LA IMAGEN CORPORATIVA

- ¿Identidad corporativa o imagen corporativa?
- Creación de una marca. Naming
- Diseño del logo / símbolo / tipografía.
- El Manual de marca. Definición y uso. Ejemplos
- Estructuración de un Manual
- Aplicaciones básicas.
- Otras aplicaciones
- El uso de Mock Up
- El arte final necesario para entregar al cliente



- **EL REGISTRO DE LA MARCA**

- Cómo registrar una marca, sus requisitos y beneficios.
- Marcas y patentes: ¿Cuál es la diferencia?
- Diferencias entre marca, nombre comercial, denominación social y dominio

- **LA FOTOGRAFÍA EN PUBLICIDAD**

- El Copyright
- Fotografías libres de derecho. Cómo y cuándo usarlas
- Banco de Imágenes. Precios y contratación
- Cuándo contar con los servicios del fotógrafo profesional
- Fotografía analógica y digital
- La fotografía en Prensa
- La fotografía en el Diseño Editorial
- La fotografía en la publicidad exterior y en el packaging

- **LA ILUSTRACIÓN EN PUBLICIDAD**

- El ilustrador publicitario
- Las técnicas tradicionales y digitales en la ilustración
- Las técnicas más adecuadas en función del encargo
- Trabajos prácticos aplicando diversas técnicas

- **EL PERSONAJE / MASCOTA**

- Recorrido histórico
- El personaje como elemento conductor de una campaña
- Técnicas básicas de construcción
- Las expresiones y gestos
- Mascota o personaje. Cuando es necesario su creación
- Casos prácticos

- **GRÁFICA PUBLICITARIA. EL ORIGINAL DE PRENSA**

- Formatos en prensa
- Original y adaptación
- El orden de la información
- Elementos que nos podemos encontrar
- Trabajos prácticos

- **PUBLICIDAD DIGITAL. BANNERS PUBLICITARIOS**

- Características de los banners publicitarios
- Formatos online según la IAB
- Manual de buenas prácticas
- Original y adaptación
- GIF animados
- Trabajos prácticos

- **CARTELERÍA Y MOBILIARIO URBANO**

- Cartelería tradicional y digital
- Formatos y soportes



- **DISEÑO EDITORIAL**

- Soportes
- Estilos de maquetación
- Retículas. Elementos
- El cuerpo de texto
- La paginación
- Las cubiertas y la tripa
- Saltarse las reglas
- Artes finales para edición impresa
- Cómo solicitar presupuestos de impresión
- Elaboración de presupuestos
- ¿Publicidad estática o interactiva?
- Conversión y optimización al PDF Interactivo

- **FOLLETO PUBLICITARIO**

- Estudio y elección de los formatos
- Distinguir los gramajes del papel
- Acabados sencillos y complejos
- Terminologías generales
- Artes finales según programa utilizado
- Cómo solicitar presupuestos de impresión
- Elaboración de presupuestos

- **PREIMPRESIÓN E IMPRESIÓN**

- Imprentas digitales e imprentas offset. La serigrafía
- Cuándo elegir un tipo de impresión
- Acabados que ofrece cada sistema de impresión
- Terminologías generales
- Artes finales en función del sistema de impresión
- Visitas a imprentas digitales y offset

- **PACKAGING**

- Funciones y objetivos
- La creatividad en los packaging y etiquetas
- El uso de Fotografía e Ilustración.
- Saber leer a la competencia.
- Códigos de color por categoría.
- La Etiqueta
- Trabajar con troqueles
- Trabajos prácticos y artes finales

- **EL STORYBOARD**

- Funciones del storyboard
- El guión como punto de partida
- Usar ilustraciones y/o fotografías en el storyboard
- Elaboración de forma tradicional o digital
- Trabajos prácticos



MÓDULO: DISEÑO DIGITAL

- **LA ANIMACIÓN VECTORIAL. ADOBE ANIMATE**

- Conocimiento del Animate
- Interpolaciones de movimiento
- Interpolaciones clásicas y efectos de animación específicos
- Interpolaciones de forma
- Animación fotograma a fotograma
- Imagen, video y audio

- **LA ANIMACIÓN EN SOCIAL MEDIA. MOTION GRAPHICS**

- Los gráficos e imágenes en movimiento
- Logos animados
- Spots específicos para redes sociales creados en motion graphics
- Cabeceras de Facebook en vídeo animado
- Trabajar con After Effects para la postproducción de imágenes en movimiento, animar, alterar y componer creaciones en espacios 2D y 3D

- **EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE VIDEO CON ADOBE PREMIER**

- Gestión de material multimedia para su correcta edición.
- Edición de vídeo en formato digital.
- Retoque del color, capas de ajuste y máscaras con efectos.
- Incorporación de gráficos para vídeos publicitarios.
- Interacción e integración con otros programas de diseño como Photoshop y After Effects.

MÓDULO: DESARROLLO WEB FRONTEND | UX-UI

- **UI/UX. ACCESIBILIDAD. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN Y USABILIDAD**

- Principios de ux.
- Planificación
- Briefing.
- Usabilidad.
- Arquitectura de la información
- Creación de un layout
- Programa de prototipado.
- Acabado profesional.
- Análisis ux.
- Test ux.
- Otros tipos de análisis
- Analítica web.
- Accesibilidad

- **HTML**

- Herramientas y entornos de trabajo. Nuestro amigo el navegador.
- HTML – Semántica. Sintaxis HTML. Estándares W3C. Edición de archivos HTML. Emmet. Etiquetas y atributos HTML. Elementos del <head>. Etiquetas meta.
- HTML – Semántica. Etiquetas semánticas. Etiquetas multimedia. Etiquetas de formulario.



- **CSS**

- Sintaxis CSS. Edición de archivos CSS. Emmet.
- Tipos de vinculación de archivos CSS.
- Especificidad. Soporte. Estándares W3C. Realidad. Caniuse.com
- Unidades CSS Reset CSS. Modelo de caja y margin collapse (margin, padding, border)
- Color en CSS. Degradados.
- Tipografía web con CSS
- Layout (float, position, Flexbox, Módulo Grid)
- Responsive. Media queries.
- Animaciones y transiciones.
- Sass: Syntactically Awesome Style Sheets.
- Frameworks CSS. Bootstrap.

- **JAVASCRIPT**

- Conocer las herramientas de desarrollo del navegador, su uso y la información que se puede obtener.
- Visual Studio y cómo configurar y extensiones que se usarán en el curso.
- Variables en Javascript.
- Cadenas de textos.
- Números en JavaScript.
- Operadores.
- Booleans.
- Objetos en Javascript.
- Arrays.
- Funciones.
- Estructura de control.
- Ejercicio Fizz Buzz.
- Métodos de arrays.
- Document Object Model. (DOM).
- Eventos.
- Fechas.
- LocalStorage.

- **WORDPRESS**

- Administración de WordPress

- Introducción y ventajas de WordPress.
- Crear sitios de WordPress sin conocimientos de programación.
- WP .com y .org // Instalación de WP en Servidor // Dashboard de WP
- Entradas // Categorías // Páginas // Menús // Ajustes básicos // Usuarios // Otras opciones del Panel de Administración.
- Gutenberg // Editor Clásico
- Widgets // Áreas de Edición de Front-End // Plugins // Más usados.
- Apariencia // Los temas // Personalizar
- Contacto // Vídeos // Insertar iframes // Redes Sociales

- Diseñar una web profesional con Editores Visuales

- Cómo diseñar una web sin conocimientos de programación.
- Plantillas Premiums y Plantillas Gratuitas.
- Desarrollo Web con Plantilla Personalizable // Importar Demos // Trabajar con Lienzo en Blanco
- Frameworks y Editores Visuales // Características y diferencias
- Elementor // Diseño de páginas principales con el Editor Visual.
- Slider // Efectos visuales para portadas, Portfolios y diseños atractivos.
- Se desarrolla un proyecto web completo con el Theme y Editor Visual.



- **DESARROLLO PARA WORDPRESS**

- Software y entorno de desarrollo. Servidor local. La BBDD de WP. phpmyadmin. Introducción a PHP. El Códex. Inspeccionar código de otros. Github.
- Elección y personalización de temas. Temas hijos. Estructura y archivos de temas para WP. Jerarquía de los temas de WP.
- Encolar JS y CSS. Template tags
- Temas starters: Underscore. De HTML a Tema de WP.
- Añadir un sidebar. Añadir un menú. Añadir un Loop personalizado. Custom Post Types. Campos personalizados. Hooks (actions y filters). Blocks.
- Creación de un plugin para funciones personalizadas.
- Seguridad. Backups. Migración.
- Galerías de diseño web, portafolios, Multi-idioma, WP Multisite. Roles de usuarios en WP, BuddyPress.

- **TIENDAS DE COMERCIO ELECTRÓNICO**

- Creación de una tienda de comercio electrónico con WooCommerce.
- Principios del Comercio Electrónico // Plugins de Ecommerce // Alternativas
- Instalación de WooCommerce // Configuración de la tienda Online
- Ajustes Avanzados de Comercio electrónico: envíos, pagos, impuestos, plantillas de correos de pedidos, ajustes generales.
- Extensiones de WooCommerce.
- Marketing e Integraciones: Mailchimp // Pop Ups // Cupones
- Diseño completo de una tienda online funcional y preparada para vender.
- Check list completo de entrega de proyecto online a un cliente basado en una web en WordPress.
- Hacer una web simple pero efectiva, con imágenes, texto lorem, menú, footer, sidebar, logo, contacto, etc

- **OPTIMIZACIÓN, RENDIMIENTO Y POSICIONAMIENTO SEO.**

- Metodología funcional de mejora del rendimiento de una web en WordPress
- Herramientas de análisis // Interpretación de datos.
- Plugins para mejorar el rendimiento: Caché // Imágenes // JS // Etc..
- Seguridad Web // https // SSL // Copias de Seguridad // Recovery // Migración
- Posicionamiento SEO:
- Textos // Densidad // Titulares // Jerarquía // Redacción
- Metadatos // Descripciones // Slug // Robots // Yoast SEO
- Search Console // Analytics // Tag Manager // Data Studio
- Interlinking // Backlinks
- Herramientas SEO

- **PROYECTO FINAL.**

- Creación de un proyecto profesional donde refleje que ha obtenido los suficientes conocimientos durante el máster.



Programa Emprésate

¿Qué es?

Es un programa de alto rendimiento basado en el desarrollo de un conjunto de competencias, habilidades y contenidos transversales únicos, englobados en 5 áreas específicas y que son el núcleo de la propuesta de valor diferencial de la Escuela de Negocios.

- 1.- Competencias de empleabilidad.
- 2.- Competencias profesionales | personales.
- 3.- Innovación.
- 4.- Competencias entornos digitales.
- 5.- Masterclass | Crecimiento personal.

¿Para qué?

Para hacer de ti un/a profesional con competencias a la altura de las exigencias que el mercado demanda.

Para que tu formación se vea completa a la hora de afrontar nuevos retos profesionales. No sólo es necesario el conocimiento, sino también el desarrollo de competencias y habilidades.

¿Cómo?

Poniendo el foco en ti como centro del programa para que la experiencia formativa sea productiva e inolvidable. A través de píldoras formativas, casos de éxito, user experience, outdoor trainings o smart events.

Valor añadido

Es la propuesta de valor que te diferenciará y que ponemos a tu disposición por pertenecer a la Cámara de Sevilla. Todo nuestro know how, compromiso con la empresa y herramientas para la empleabilidad y el emprendimiento que nos han hecho ser líderes, ahora agrupadas en un programa solo para ti.

***Descárgate el programa completo con los contenidos en la sección Emprésate de la web.**

***O también solicita el Programa Emprésate a tu tutora correspondiente.**



100% profesionales en activo



MANUEL MADRIGAL

Director Académico del Máster Docente, diseñador gráfico y tatuador de referencia con 'Twtattoo Sevilla'. Ha desarrollado trabajos para SAMU, Sanyo, Reales Alcázares, Cepsa, ABC, Reales Alcázares

"Aspiro a que el diseño gráfico no sea utilizar un software, sino crear comunicación gráfica para informar, seducir y emocionar".



CRISTIAN ESLAVA

Diseñador, Blogger y formador. Combina la formación con su trabajo como diseñador. Ha ejecutado proyectos web personales de distinta temática siempre bajo WordPress.



DELIA RAMOS

Premio a los mejores expedientes en EUSA. Supervisora de grandes cuentas en La Caseta en el desarrollo y coordinación de campañas Orange, Jazztel, Huawei.



MANUEL MANOSALBAS

Fotógrafo gastronómico | Diseñador gráfico. Trabaja para Kisko García y Julio Fernández (estrellas Michelin), Willy Moya, Víctor Gamero, etc. Ha publicado en el libro "La Báscula".



VICENTE GAMARRA

Especialista en Publicidad y RRPP. Diplomado en Marketing. Creativo Publicitario y Diseñador Gráfico. Funda en 1996 Artecomercial. Colabora en Agencia Rumba y Oficina de Arte.



ABEL IPPOLITO

Ha realizado storyboards, gráficas, retoque, diseño de personajes y shootings. Ha obtenido numerosos premios. Becado por la editorial Kodansha, publicó en "Afternoon" y "Morning".



JORGE DE LOS SANTOS

Director General de Labering syc y Director General de Farquitect. Desarrolla imagen de marca para como Ikea, Cajasol, Telepizza, Ferrovial, Hoteles Barceló, El Corte Ingles,



PABLO MÁRQUEZ MUÑUMER

Docente de animación 3D, juegos y entornos interactivos. Amplia experiencia como animador 2D y 3D, character designer y concept artist desarrollando videojuegos y motion graphics



JAVIER MERCHÁN

Consultor y formador especializado en WordPress, estrategias de Marketing Online, SEO y SEM. Socio fundador y director de misiva.es.

CRISTINA ROJAS ROMERO

Formadora en Animación 3D, videojuegos y entornos interactivos.

DANIEL ALCÁNTARA AGUILAR

Fundador de LEGAR LAYER y BEEHACKERS. Asesor de grandes Agencias de Publicidad y Marketing en materia legal y digital.

ALEJANDRO GUERRERO

Desarrollador digital creativo. Front-end Developer en IBM ix

ANTONIO LEÓN TÁVORA

Socio Gerente y Director creativo de WebsMultimedia.com

FERNANDO DE LA VEGA TIELAS

Diseñador de interfaces, consultor de proyectos digitales y formador

DAVID REGAÑA

Diseñador Gráfico y Desarrollador Front-end con más de 20 años de experiencia. Experto en Accesibilidad y Usabilidad de Contenidos Web

RAFAEL FERNÁNDEZ

RODRÍGUEZ

Full Stack Developer, Cloud Solutions engineer.

Proceso de Selección

El Comité Académico lleva a cabo un proceso de admisión dentro de unos parámetros de exigencia donde se valoran no sólo la experiencia de cada uno/a de los aspirantes, sino también sus habilidades, actitudes y motivación de logro.

Se analizará la adecuación de cada candidato/a a los objetivos del programa siguiendo estas 4 etapas:

- 1 Preinscripción on-line en la web de la Escuela de Negocios**
- 2 Aportación de los documentos acreditativos (cv, fotografía, títulos, etc)**
- 3 Solicitud de entrevista personal con director/a académico/a del Máster.**
- 4 Evaluación del perfil de los/as candidatos/as por el Comité Académico.**
- 5 Comunicación de admisión o desestimación.**

Diploma

A los/las alumnos/as que demuestren una adecuada participación y aprovechamiento de la formación además de asistir al menos al 80% del período lectivo y superar el proyecto fin de máster, la Escuela de Negocios de la Cámara de Comercio de Sevilla les otorgará el correspondiente DIPLOMA acreditativo de su participación en el curso. Es obligatoria la presentación y defensa del proyecto de creación de empresa o proyecto fin de máster.

La Escuela de Negocios se reserva el derecho de anular la celebración del curso de no llegar al mínimo del alumnado, así como el derecho de la modificación de la programación como parte de su proceso de mejora y actualización continua.

Prácticas

Objetivo: Desarrollar proyectos reales de la mano de empresas líderes, para aumentar la empleabilidad del alumnado. También con un firme propósito de adaptación a la continua evolución de esta disciplina.

Características: Prácticas no laborales.

Duración: 4 meses con posibilidad de ampliar 2 más.

XTRARED
Ser más en Internet

imagina Sevilla

IP LOGIPYMES

empremédia
Comisores de seguros, S.A.

.marketingpublicidad

AUSSA

Labering
S.L.

DIWAP

Doble Titulación Internacional - TROYES

Aspira a más consiguiendo una **segunda titulación Máster** gracias al acuerdo entre la Escuela de Negocios de la Cámara de Sevilla y el Groupe Ecole Supérieure de Commerce de Troyes. Los mejores expedientes máster con formación universitaria podrán optar a una segunda titulación internacional sin coste adicional.*

Event & Sports Management

Retail Bank Management

Marketing & International Sales Development

Digital Marketing & Social Media

Audit & Management Control

*no podrán optar a esta beca los alumnos de los másteres técnicos con formación en ciclos formativos de grado superior. Plazas Limitadas.

Becas

La Escuela de Negocios destina más de 120.000€ en becas para facilitarte el camino hacia tu objetivo profesional.

BECAS AUTÓNOMOS: *Una nueva oportunidad.*

Becas del 50% del importe de la matrícula del autónomo si éste realiza el curso acompañado de un trabajador de su empresa, que esté dado de alta de Régimen General (quedan excluidos de esta convocatoria el Máster en Administración de Empresas (MBA), MBA en Dirección de Negocios de Hostelería, el Máster en Dirección y Gestión de RRHH y el Programa Executive en Transformación Digital).

BECA AFFINITY: *La conexión tiene recompensa.*

Beca del 10% al 100% de descuento del importe total del máster por cada alumno que en su nombre realice el mismo u otro máster de la entidad (quedan excluidos el Máster en Dirección y Gestión de Recursos Humanos y el Programa Executive en Transformación Digital.)

BECA CAMPUS CÁMARA: *Continúa creciendo con nosotros.*

25% de descuento automático sobre el importe total de los cursos presenciales (Máster, Expertías, Programas Superiores o módulos que se integren en alguno de los anteriores) para aquellos alumnos que han cursado con nosotros un grado universitario en EUSA o un Ciclo Superior en Nuevas Profesiones.

BECAS EXTRANJEROS: *Una nueva oportunidad.*

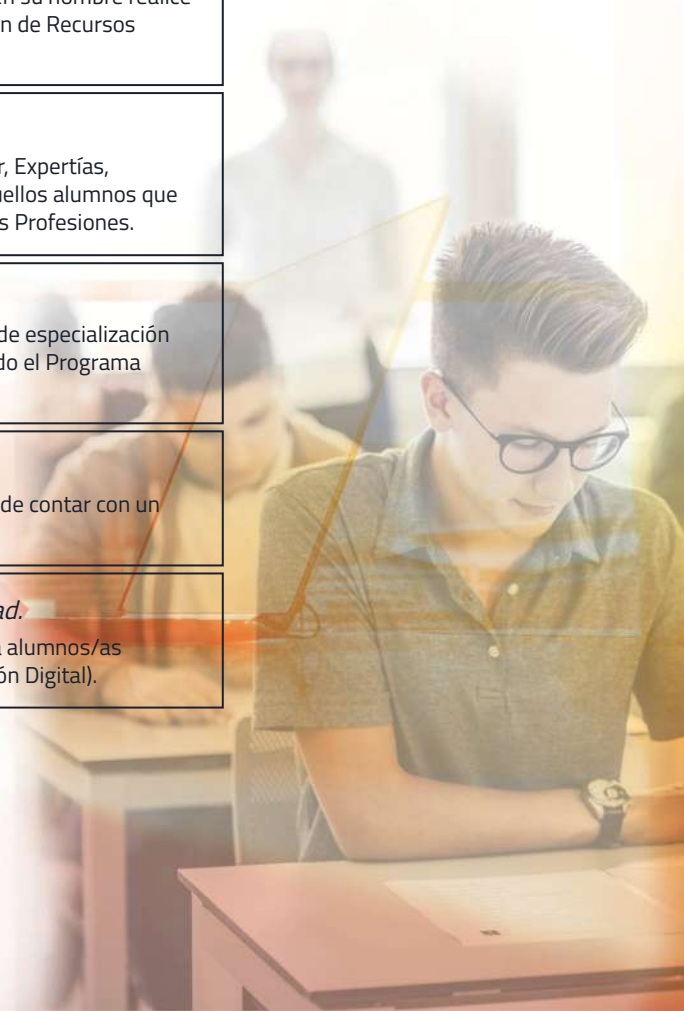
Becas de hasta el 50% del importe de los programas máster de posgrado y programas de especialización presenciales para alumnos/as titulados/as universitarios extranjeros/as. (queda excluido el Programa Executive en Transformación Digital.

EMPLEO JUNIOR: *Una nueva oportunidad.*

Posibilidad de cursar un Máster a coste 0 y a su vez, a la empresa, le da la oportunidad de contar con un profesional becado durante 9-12 meses.

BECA TITULADOS/AS Y DESEMPLEADOS/AS: *Una nueva oportunidad.*

Becas entre el 10% y el 50% del importe de los programas máster, expertos y emid para alumnos/as titulados/as desempleados/as (queda excluido el Programa Executive en Transformación Digital).



Tu singularidad como valor diferencial



“Cuando profesionales en activo te enseñan su saber hacer a través de sus experiencias y trabajos diarios, te das cuenta de lo potente que es este Máster. Estoy segura que disfrutarás dando el salto profesional.”



EDUARDO GUERRERO

Tutor del Máster

617146601

eduardo.guerrero@camaradesevilla.com



Adela Romero

“Ha sido una forma de canalizar mi sentido artístico para convertirlo en conceptos vendibles en el mercado laboral. He dejado de ser dibujante o ilustradora para ser algo más completo, diseñadora gráfica.”