

Máster en Diseño Gráfico + 60 Créditos ECTS





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
INESEM

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS INESEM

INESEM es una **Business School Online** especializada con un fuerte sentido transformacional. En un mundo cambiante donde la tecnología se desarrolla a un ritmo vertiginoso nosotros somos activos, evolucionamos y damos respuestas a estas situaciones.

Apostamos por **aplicar la innovación tecnológica a todos los niveles en los que se produce la transmisión de conocimiento**. Formamos a profesionales altamente capacitados para los trabajos más demandados en el mercado laboral; profesionales innovadores, emprendedores, analíticos, con habilidades directivas y con una capacidad de añadir valor, no solo a las empresas en las que estén trabajando, sino también a la sociedad. Y todo esto lo podemos realizar con una base sólida sostenida por nuestros objetivos y valores.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Más de un

90%

tasa de
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales



Leaders driving change
Elige Inesem

ALIANZA INESEM Y UNIVERSIDAD DE NEBRIJA

INESEM y la **Universidad de Nebrija** han consolidado con éxito una colaboración estratégica. Esta asociación impulsa un enfoque colaborativo, innovador y de fácil acceso para el aprendizaje, adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

Ambas entidades priorizan una formación práctica y adaptable, ajustada a las demandas del mercado laboral actual, y que fomente el crecimiento personal y profesional de cada estudiante. El propósito es absorber nuevos conocimientos de manera dinámica y didáctica, lo que facilita su retención y ayuda a adquirir las habilidades necesarias para adaptarse a una sociedad en constante evolución.

INESEM y la Universidad de Nebrija tienen como objetivo principal democratizar la educación, extendiéndola incluso a las áreas más remotas y aprovechando las últimas innovaciones tecnológicas. Además, cuentan con un equipo de docentes altamente especializados y plataformas de aprendizaje que incorporan tecnología educativa de vanguardia, garantizando un seguimiento personalizado durante todo el proceso educativo.



RANKINGS DE INESEM

INESEM Business School ha obtenido reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional debido a su firme compromiso con la innovación y el cambio.

Para evaluar su posición en estos rankings, se consideran diversos indicadores que incluyen la percepción online y offline, la excelencia de la institución, su compromiso social, su enfoque en la innovación educativa y el perfil de su personal académico.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES

Relaciones institucionales



Relaciones internacionales



Accreditaciones y Certificaciones



BY EDUCA EDTECH

Inesem es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR INESEM

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Inesem.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Inesem cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Inesem cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por AENOR por la ISO 9001.



5. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial** y una **imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL



MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Máster en Diseño Gráfico + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

"Doble Titulación: Titulación Propia Universitaria de Máster de Formación Permanente en Diseño Gráfico expedida por la Universidad Antonio de Nebrija con 60 créditos ECTS. Titulación propia de Máster de Formación Permanente en Diseño Gráfico expedida y avalada por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales.(INESEM) ""Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad."""

Descripción

Este Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico está concebido para crear profesionales capacitados para llevar a cabo cualquier proyecto gráfico. Actualmente la mayoría de negocios en alguna de sus etapas requieren los servicios de un diseñador gráfico para ofrecer soluciones gráficas impresas y digitales. Desde el diseño de un flyer, cartel, o una revista hasta el prototipado para una aplicación o entorno web. Gracias a los conocimientos que vas a adquirir durante el master ofrecerás a tus clientes un servicio integral de calidad. En Inesem podrás estudiar a tu ritmo y sin horarios con una metodología 100% Online respaldada por un equipo de tutorización especialista en el sector del Diseño y las Artes Gráficas.

Objetivos

- Aprender el manejo de aplicaciones relacionadas con diseño tales como Photoshop, Illustrator, Indesign y Adobe XD.
- Conocer todas las fases de la producción de un proyecto gráfico.
- Dominar la preparación de archivos para cualquier sistema de impresión.
- Adquirir conocimientos sobre usabilidad y prototipado.

Para qué te prepara

El Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico está dirigido titulados universitarios que deseen adquirir, ampliar y actualizar sus conocimientos en materia de diseño. El único objetivo que se persigue es el de ofrecer soluciones gráficas creativas en proyectos de diversa índole para cubrir la demanda actual del mercado.

A quién va dirigido

El Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico ofrecemos una formación específica en materia de diseño gráfico y en la preparación de la producción impresa o digital. Todo el aprendizaje está basado en la práctica ya que, pensamos que es la mejor forma de aprender y afrontar todos los retos que te propongan. Maquetar un libro, diseñar una valla publicitaria, un envase serán algunas de las prácticas que llevaremos a cabo durante toda la acción formativa.

Salidas laborales

Las salidas profesionales del Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico son bastante amplias, ya que, en todo proyecto se necesita un diseñador que pueda aportar su creatividad y buen hacer. Por lo tanto, podrás optar a puestos de Diseñador gráfico e UI, creativo en agencia de publicidad y marketing, técnico de impresión entre otros puestos relacionados.

TEMARIO

MÓDULO 1. DISEÑO GRÁFICO: FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Comunicación y publicidad
2. Breve historia de la publicidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO

1. Diseño y diseño gráfico
2. Fases del diseño
3. Elementos básicos que intervienen en el diseño
4. La composición
5. Teoría de la percepción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

1. Definición y Pensamiento Creativo
2. Esquema creativo: competencias
3. Estrategia creativa
4. Tecnología del anuncio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR

1. El Ordenador: hardware y software
2. Orígenes del diseño gráfico por ordenador
3. Formatos de imágenes
4. Software de diseño gráfico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON GRÁFICOS VECTORIALES

1. El formato vectorial
2. Funcionamiento del formato vectorial
3. Vectorización manual y automática
4. Formatos vectoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TEORÍA DEL COLOR

1. El color
2. Psicología del Color
3. El color en impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TIPOGRAFÍA

1. Concepto de tipografía
2. Anatomía de la letra

3. Clasificación de los tipos
4. Características de edición de las fuentes
5. Tipografía en el proceso digital
6. Trabajar con tipografías en el diseño
7. Instalación de fuentes
8. Gestores de fuentes
9. Software para la creación de fuentes tipográficas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. COMPOSICIÓN Y MAQUETACIÓN

1. Formato digital o impreso
2. Diseño de la retícula compositiva
3. Soportes gráficos: de la pantalla a la realidad

UNIDAD DIDÁCTICA 9. IMAGEN Y DISEÑO

1. Ilustración publicitaria
2. Software para edición de imágenes
3. Photoshop

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IDENTIDAD CORPORATIVA

1. Concepto de identidad corporativa
2. Manual de Identidad Corporativa
3. Elementos de la identidad corporativa

UNIDAD DIDÁCTICA 11. WAYFINDING: DISEÑO PARA LA ORIENTACIÓN ESPACIAL DEL USUARIO

1. ¿Qué es el Wayfinding?
2. Diseño de Wayfinding

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DISEÑO EDITORIAL

1. El diseño de productos encuadernados
2. Software profesional de edición InDesign
3. Ventanas Estilo
4. Herramienta texto
5. Formatos de edición
6. Corrección de textos
7. Verificaciones finales

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PREPARACIÓN PARA IMPRESIÓN

1. Preparación para imprenta
2. Pruebas de color y preimpresión
3. Manipulación y distribución

MÓDULO 2. PRODUCCIÓN EN ARTES GRÁFICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPRESIÓN EN LA ACTUALIDAD

1. Evolución Histórica
2. POD (Impresión Bajo Demanda)
3. Medios que afectan a la producción impresa
4. Impresión y Respeto al Medio Ambiente

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROCESO DE PREIMPRESIÓN

1. Flujos de trabajo en artes gráficas
2. Aspectos editoriales fundamentales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS IMÁGENES

1. Imágenes
2. Semitonos y bitonos
3. Escaneado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍA DEL COLOR EN IMPRESIÓN

1. Introducción
2. Separación de los colores
3. Colores aditivos y sustractivos
4. Angulación de las tramas
5. Moaré
6. Tramado FM
7. Hexacromía
8. Colores especiales: Pantone
9. Ganancia de punto
10. Registro
11. Reventado o Trapping
12. Sobreimpresión
13. Tecnología GCR
14. Gestión del color: perfiles ICC

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TIPOGRAFÍA

1. Tipografía: caracteres y fuentes
2. Pruebas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRUEBAS

1. Pruebas de Fotolitos
2. Pruebas de Prensa
3. Pruebas Digitales
4. Comprobación de las pruebas realizadas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. IMPOSICIÓN Y OBTENCIÓN DE PLANCHAS

1. Imposición
2. Procesos en la Obtención de Planchas en Sistema de impresión Offset (CTP)
3. Planchas para otros sistemas de impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROCESO DE IMPRESIÓN

1. Elección del sistema adecuado para cada proyecto
2. Litografía - Offset
3. Impresión Digital
4. Hecograbado
5. Serigrafía
6. Tipografía
7. Flexografía

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PAPEL Y TINTAS EN ARTES GRÁFICAS

1. El papel y su fabricación
2. Tipos de Papel
3. Propiedades del Papel
4. Variables que afectan al papel
5. Tintas
6. Tipos de secado
7. Características de la tinta
8. Papel y tintas en el medio ambiente

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROCESO DE POSTIMPRESIÓN

1. Manipulado
2. Encuadernación y acabados
3. Empaquetado y distribución

MÓDULO 3. TIPOGRAFÍA DECORATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERES TIPOGRÁFICOS

1. Formas
2. Tamaño
3. El cuerpo de las letras
4. Diseño de impacto con tipografía
5. Diseño de alfabetos a lo largo de la historia
6. Uso del color en tipografía

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO Y TEXTURA TIPOGRÁFICOS

1. Soluciones decorativas
2. Ilustración tipográfica
3. Textura en las letras

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LETTERING

1. ¿Qué es el lettering?
2. Breafing y Bocetaje
3. Tipografía y Caligrafía
4. Familias tipográficas

5. Tracking y Kerning
6. El espacio negativo
7. Recursos en dibujo tipográfico
8. Contrastes decorativos
9. Graffiti
10. Digitalizar nuestras letras dibujadas a mano

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROYECTO FINAL

1. Diseño y creación de una tipografía

MÓDULO 4. PACKAGING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PACKAGING. HISTORIA Y EVOLUCIÓN

1. Historia del packaging
2. Evolución del packaging

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PACKAGING: CONCEPTUALIZACIÓN

1. Definición de Packaging
2. Consumo Marketing, merchandising y packaging

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES DEL PACKAGING

1. Funciones
2. Función de conservación (hermetismo, transpiración, durabilidad)
3. Función de protección
4. Almacenamiento
5. Transporte
6. Información
7. Exposición (marketing, merchandising)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTUDIO DE UNA PROPUESTA

1. Presupuesto previo
2. Breafing operativo
3. Investigación de campo
4. El producto
5. Elementos básicos Embalaje primario, secundario, terciario
6. Orientación al mercado/cliente (mostrador, lineal, expositor)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PROCESO DE DISEÑO

1. Breafing creativo y funcional
2. Componentes del envase
3. Boceto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO

1. Morfología (posibilidades)
2. Genérico/personalizado
3. Naming/Marca/imagen
4. Componentes visuales
5. Estética, innovación y tendencias
6. Herramientas de diseño Apoyo CAD/CAM/CAE

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROCESO DE FABRICACIÓN

1. Elección de materiales
2. Presupuesto
3. Interpretación del encargo y aceptación
4. Sistemas de impresión de envase y embalaje
5. Innovación: tintas térmicas, olores, texturas...

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ECODISEÑO DE ENVASES Y EMBALAJES

1. Evaluación del impacto ambiental de un envase
2. Criterios de ecodiseño de envases
3. Reducción de peso y volumen
4. Reutilización de materiales reciclados
5. Reciclabilidad
6. Productos ecológicos y diseño de sus envases

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LEGISLACIÓN

1. Requisitos legales, medioambientales y administrativos
2. Legislación y normativas europeas sobre envase de productos y sus deshechos
3. Ley española sobre envases y residuos de envases en vigor
4. Legislación de envases sectoriales

MÓDULO 5. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES: PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo

4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos

7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes

4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

MÓDULO 6. DISEÑO VECTORIAL: ADOBE ILLUSTRATOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. La interfaz y área de trabajo
2. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3. Las paletas flotantes y vistas
4. Desplazarse por el documento
5. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6. Las mesas de trabajo
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Trabajar con selecciones
4. Agrupar objetos y modos de aislamiento
5. Alinear y distribuir objetos
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

1. Crear formas básicas
2. Herramienta destello, línea y lápiz
3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador y suavizar
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva

5. Paleta personalizada y paleta Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

1. Nociones sobre trazados
2. Herramienta pluma
3. Trabajar con trazados I
4. Trabajar con trazados II
5. Herramientas de manipulación vectorial
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS

1. Acerca de las capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Mascaras de recorte
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Textos
2. Importar textos y crear columnas
3. Enlazar texto y el área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
5. Propiedades de párrafo y estilos
6. Rasterizar y exportar texto
7. Atributos de Apariencia
8. Ortografía y envolventes
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

1. Aplicar y editar efectos
2. Rasterización y efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
4. Mapeado
5. Referencia rápida de efectos
6. Estilos gráficos
7. Pinceles
8. Pincel de manchas
9. Símbolos
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Escalar objetos
2. Rotar y distorsionar objetos
3. Colocar y reflejar objetos
4. Envolvertes
5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

1. Degradados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva
4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

MÓDULO 7. ADOBE INDESIGN CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN

1. Utilidades y novedades del programa
2. La retícula compositiva

3. Software empleado en autoedición
4. El espacio de trabajo
5. Creación de documentos nuevos
6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Espacios de trabajo y modos de visualización
2. Barra de estado y personalizar menús
3. Cuadro de herramientas
4. Reglas y guías
5. Rejillas y cuadrículas
6. Zoom
7. Trabajar con páginas
8. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTO I

1. Marcos de texto
2. Adición y vinculación de textos a marcos
3. Búsqueda y ortografía de texto
4. Tipografía
5. Alineación de texto
6. Transformar texto
7. Propiedades de un marco de texto
8. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTO II

1. Kerning y tracking
2. Línea base y tabulaciones
3. Sangrías y capitulares
4. Tipos de líneas y filetes
5. Marcos y objetos
6. Artículos
7. Novedades de las fuentes
8. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR

1. Aplicar color
2. Panel Muestras
3. Panel Matices
4. Degradado
5. Efectos I
6. Efectos II
7. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FORMAS Y TRAZADOS

1. Formas básicas
2. Herramienta lápiz
3. Formas compuestas
4. Trazados y formas
5. Pluma
6. Adaptar texto a un trayecto
7. Trabajar con Formas
8. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IMÁGENES E ILUSTRACIONES

1. Imágenes
2. Colocar Imágenes
3. Propiedades de los marcos
4. Vínculos importados e incrustados
5. Contorneo de marcos gráficos
6. Bibliotecas
7. Trabajar con objetos I
8. Trabajar con objetos II
9. Objetos anclados
10. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TABLAS Y CAPAS

1. Trabajar con tablas I
2. Trabajar con tablas II
3. Trabajar con tablas III
4. Capas I
5. Capas II
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTILOS

1. Estilos
2. Estilos a partir de un texto
3. Aplicar estilos
4. Editar estilos
5. Estilos de objetos I
6. Estilos de objetos II
7. Estilos de tabla
8. Estilos Anidados e importar estilos
9. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MAQUETAS

1. Páginas y pliegos
2. Trabajar con páginas
3. Páginas maestras I
4. Páginas maestras II

5. Numeración
6. Desvinculación e importación de una página maestra
7. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. LIBROS Y PDF

1. Archivos de libros
2. Sincronizar documentos de libro
3. Numerar libros
4. Panel índice
5. Crear PDF
6. Crear marcadores
7. Crear hipervínculos
8. Empaquetar Libros
9. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Opciones Generales
2. Configuración de tamaño
3. Marcas y sangrado
4. Gráficos
5. Impresión de folleto
6. Tipo de folleto
7. Opciones de folleto
8. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DOCUMENTOS INTERACTIVOS

1. Documentos flash
2. PDF interactivos
3. Previsualizar documentos interactivos
4. Películas y sonido
5. Animación
6. Transiciones de páginas
7. Botones I
8. Botones II
9. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 15. DISEÑOS FORMULARIOS Y HTML

1. Diseño alternativo
2. Diseños flotantes y reglas
3. Formularios PDF en InDesign
4. Herramientas Recopilador y Colocar contenido
5. EPUB y HTML
6. Ejercicios prácticos

MÓDULO 8. TALLER PRÁCTICO: DISEÑO MULTISOPORTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MATERIAL PUBLICITARIO

1. Flyers
2. Folletos
3. Libros, Catálogos y Revistas
4. Carteles
5. Calendarios
6. Adhesivos
7. Bolsas de Papel y Plástico
8. Packaging

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARTÍCULOS DE OFICINA

1. Tarjetas
2. Papel de Carta
3. Sobres
4. Carpetas
5. Sellos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SOPORTES PUBLICITARIOS

1. Roll ups
2. Banderas y banderolas
3. Lonas
4. Vinilo de corte e impresión
5. Vallas y Mupis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PRODUCTOS TEXTILES

1. Camisetas, Sudaderas etc
2. Gorras
3. Bolsas de tela

MÓDULO 9. USABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Introducción
2. La usabilidad
3. Qué es UI vs UX - interfaz de usuario vs Experiencia de usuario
4. Atributos
5. Complejidad e importancia de la usabilidad
6. Pirámide de prioridades de la usabilidad
7. Mejoras de la usabilidad al producto final
8. Procesos y herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXPERIENCIA DE USUARIO -UX

1. Definición de Experiencia de Usuario
2. Principios de la Experiencia de Usuario

3. El papel del diseñador UX en el proceso de creación
4. Etapas del diseño UX
5. Técnicas para el diseño UX
6. Herramientas UX

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

1. ¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario?
2. ¿Para que sirve el Diseño Centrado en el Usuario?
3. Las metodologías del Diseño Centrado en el Usuario
4. El marketing centrado en el usuario
5. Aplicación del Diseño Centrado en el Usuario
6. Ejemplos del Diseño Centrado en el Usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FORMAS DE ENFOCAR LA USABILIDAD

1. Introducción
2. Un proceso multidisciplinar
3. La usabilidad aplicada
4. El ciclo diseño-investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO -UI

1. Definición de Interfaz de Usuario - UI
2. Elementos de la interfaz de Usuario
3. Optimización de las interfaces de Usuario
4. Herramientas para el diseño UI
5. Diseño basado en las percepciones
6. Fundamentos del diseño de interacción
7. Moodboards
8. Qué es el IxD

MÓDULO 10. EL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL UI

1. 1.¿Qué es interfaz de usuario (UI)?
2. Diferencias y similitudes entre UX y UI

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UI DESIGN PROCESS

1. Proceso de negocio
2. User persona
3. Screen flow
4. Wireframes
5. Diseño Alta Fidelidad
6. Prototipado
7. Feedback y entrega

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UI

1. Principios del diseño aplicados al UI
2. Principios de claridad
3. Reglas Heurísticas de usabilidad
4. Elementos de una interfaz de usuario
5. Patrones y consistencias del diseño UI

UNIDAD DIDÁCTICA 4. UI KIT Y SISTEMAS DE DISEÑO

1. UI kits
2. Atomic Design
3. Icon Design
4. Los sistemas de diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MOTION UI

1. Principios del Motion
2. Microinteracciones

MÓDULO 11. DISEÑO UI CON ADOBE XD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN ADOBE XD

1. Introducción a Adobe XD
2. Instalación y configuraciones principales
3. Menú Herramientas
4. Generación de Artboards y guía
5. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS

1. Formas: creación, modificación, colores, gradientes y paletas
2. Textos: propiedades, línea o área, alineación, color y estilos
3. Imágenes y exportación: importación, modificaciones y exportación de artboards
4. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS I

1. Organización de capas nombres y grupos
2. Bloqueo y fusión
3. Tipos de máscaras y aplicación en proyectos
4. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS II

1. Alineación de elementos, márgenes y distribución de formas
2. Funcionalidad de repetición

3. Aplicación y configuración de componentes
4. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CUADRÍCULAS

1. Creación y aplicación
2. Diseño de páginas
3. Prototipo
4. Adaptación a mobile
5. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERFACES

1. Constantes y variables de una interfaz
2. Header, footer y menú
3. Botones y galerías
4. Ejercicios

MÓDULO 12. PROYECTO FIN DE MÁSTER

