

Máster en Diseño de Productos Gráficos + Titulación Universitaria



ÍNDICE

1 | Somos Educa Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Educa Business School

7 | Programa Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School 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.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Diseño de Productos Gráficos + Titulación Universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
6 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Diseño de Productos Gráficos con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Titulación de Diseño Gráfico con Adobe Illustrator CC 2026 con 150 horas y 6 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo



EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con el aval de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de España y la UCA (Universidad de Cádiz)

Descripción

Las formas de comunicarnos que utilizamos en la actualidad han evolucionado a gran velocidad y junto a ellas las artes gráficas. Debido a ello se han originado nuevas necesidades enfocadas en el terreno del diseño gráfico y multimedia como desarrollar proyectos gráficos a partir de las especificaciones iniciales del producto, crear elementos gráficos, maquetas y artes finales o realizar presupuestos en función de las características del proyecto y verificando la calidad del producto terminado. Éste Master en Diseño de Productos Gráficos te prepara para ir adquiriendo las competencias y conocimientos necesarios para elaborar productos gráficos de calidad.

Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar con este master en diseño de producto son los siguientes: - Controlar la calidad de un producto gráfico, comprobando y verificando su correspondencia con los datos de un supuesto informe registro. - Controlar la calidad y usabilidad de un proyecto multimedia o e-book atendiendo a unas necesidades concretas establecidas por el cliente. - Analizar pruebas de impresión de un diseño dado, controlando su correcta reproducción. - Elaborar el arte final y el prototipo de un producto gráfico dado, adjuntando las indicaciones, archivos y materiales necesarios para su correcta reproducción. - Crear el prototipo siguiendo distintos métodos para un supuesto proyecto gráfico. - Crear hojas de estilo y distribuir textos e imágenes en una maqueta diseñada. - Elaborar maqueta definitiva de productos editoriales. - Dibujar esbozos de productos gráficos a mano alzada, aplicando las técnicas más apropiadas y teniendo en cuenta las características y parámetros de un producto dado. - Desarrollar bocetos para la realización de un proyecto gráfico a partir de unas supuestas instrucciones, mediante procedimientos informáticos y/o manuales aptos para su reproducción

Para qué te prepara

Este Master en Diseño de Productos Gráficos está dirigido a los profesionales del ámbito de las artes gráficas, concretamente en la preparación de artes finales, dentro del área profesional del diseño gráfico y multimedia, y a todas las personas interesadas en adquirir conocimientos en la calidad del producto gráfico.

A quién va dirigido

Este Master en Diseño de Productos Gráficos le prepara para adquirir unos conocimientos específicos dentro del área desarrollando en el alumno unas capacidades para desenvolverse profesionalmente en el sector, y más concretamente en Diseño de Productos Gráficos.

Salidas laborales

Tras finalizar la presente formación, habrás adquirido las competencias necesarias para ejercer profesionalmente en el sector de: Artes Gráficas.

TEMARIO

PARTE 1. PREPARACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA DEL PROYECTO GRÁFICO

1. Delimitación de los requerimientos del cliente. Informe de registro:
2. Componentes del informe de registro
3. Conocimiento del mercado: materiales y servicios
4. Prospección de materiales atendiendo al producto del que se trate
5. Métodos de búsqueda y fuentes de información.
6. Técnicas de recogida de datos
7. Directrices para la confección de las instrucciones para la realización.
8. Proceso de realización: técnicas de incentivación de la creatividad.
9. Métodos para la propuesta y selección de soluciones.
10. Técnicas de presentación.
11. Verificación del informe de registro: contrabriefing

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ANÁLISIS DEL CLIENTE Y PÚBLICO OBJETIVO

1. Características de las empresas en función del tamaño.
2. Posicionamiento del cliente en el mercado actual y definición de sus aspiraciones en el futuro
3. Análisis del tipo de comunicación pertinente a sus valores empresariales
4. Definición de sus rasgos generales: sector, escala, implantación geográfica trayectoria, actividad, valores, audiencia, perspectivas, imagen pública.
5. Definición del público objetivo del producto o servicio del que se trate
6. Análisis de la competencia
7. Análisis de servicios que pueda ofrecer el cliente
8. Conocimiento / análisis del sector en el que se inscribe el cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MATERIAS PRIMAS, SOPORTES Y PRODUCCIÓN DEL PRODUCTO GRÁFICO

1. Tipos de productos gráficos.
2. Características.
3. Clasificación
4. Soportes físicos:
 1. - Clasificación de soportes para impresión.
 2. - Soportes papeleros: componentes.
 3. - Procesos de fabricación del papel: preparación y fabricación de pasta, laminado, calandrado, estucado y acabado.
 4. - Tipos de papel y campos de aplicación.
 5. - Especificaciones para la compra de papel.
 6. - Otros tipos de soporte: características, procesos y problemas de impresión.
5. Soportes digitales
6. Procesos de preimpresión:
 1. - Copy: editor de textos.
 2. - Sistemas de formatos, formatos compatibles, formatos económicos y/o que facilitan los

procesos.

3. - Obtención de los contenidos del producto gráfico: textos, imágenes ilustraciones
7. Tintas: tipos y características.
8. Procesos de impresión:
 1. - Interacción papel-tinta en la impresión.
 2. - Definición del sistema de impresión o software digital.
 3. - Tipos de acabados: barnices, plastificados,...
 4. - Tipos de manipulados: cortes, hendidos, plegados,..
 5. - Normativa sanitaria y medioambiental referente al uso de soportes y tintas.
 6. - Condiciones de etiquetado de productos comerciales.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PRESUPUESTO DEL PROYECTO PARA LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO GRÁFICO

1. Análisis de las fases y distribución del trabajo.
2. Planificación de tareas.
3. Distribución de recursos.
4. Estimación de los tiempos necesarios para las distintas fases del proyecto.
5. Asignación de tareas y tiempos para las diferentes fases del proyecto: Creación, maquetas, fabricación y distribución.
6. Cálculo y planificación de costes del proyecto.
7. Suministro por parte del cliente, compra o realización de los mismos.
8. Definición de las herramientas para la valoración del trabajo a realizar.
9. Contratación y subcontratación de servicios: creativos, maquetadores, originalistas, imprenta, fotografía, "copies".
11. Detección de las variables a medir en cualquier proyecto de producto gráfico:
 1. - Idiomas, unidades y tipo de papel.
 2. - Elaboración de ofertas y presupuestos: Cálculo y planificación de costes.

PARTE 2. DESARROLLO DE BOCETOS DE PROYECTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA PARA LA REALIZACIÓN DEL PRODUCTO GRÁFICO

1. Fase de proyecto:
 1. - Esbozos y Bocetos.
2. Fase de realización:
 1. - Maquetas.
 1. * Fase de presentación al cliente
3. Estrategias, discusión e Introducción de correcciones y nuevas maquetas.
 1. - Fase de acabado del proyecto:
 1. * Ejecución completa del proyecto.
 2. * Entrega de documentos finales.
 3. * Originales en diferentes formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS CREATIVOS Y TÉCNICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. La tipografía:
 1. - Evolución histórica.
 2. - Código de signos.

3. - Clasificación, componentes, familias.
 4. - Análisis de las principales tipografías: analógicas / digitales.
 5. - Listado y criterios de selección.
2. El color:
 1. - Principios de la teoría del color.
 2. - Sistemas de valoración / medición del color.
 3. - Simbolismo del color.
 3. La imagen:
 1. - Teoría y sintaxis de la imagen-
 2. - Escala de iconicidad: signo / símbolo-
 3. - Mensaje bimedial: combinación del texto y la imagen.
 4. Composición:
 1. - Gramática del diseño.
 2. - Breve historia.
 3. - Retórica del diseño gráfico.
 1. * Discurso gráfico, figuras retóricas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. REALIZACIÓN DE ESBOZOS EN EL DISEÑO GRÁFICO

1. Planificación del trabajo.
2. Reparto de tareas.
3. Técnicas de incentivación de la creatividad.
4. Metodología de trabajo para la realización de esbozos.
5. Elementos básicos del diseño gráfico: la tipografía, la imagen, el color, el movimiento, el tiempo.
6. Jerarquías de la información.
7. Síntesis visual.
8. Figuración / abstracción.
9. Realización de esbozos según los parámetros definidos en el informe de registro y el informe técnico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REALIZACIÓN DE BOCETOS EN EL DISEÑO GRÁFICO

1. Bocetos de imagen corporativa:
 1. - Imagen corporativa y mecanismos de funcionamiento.
2. Los signos básicos: el símbolo, el logotipo, el color, la tipografía.
3. El sistema gráfico.
4. Los valores estratégicos de la marca versus el impacto visual.
5. Principales piezas gráficas corporativas.
6. El manual de imagen corporativa o de normas.
7. Bocetos para el producto editorial:
 1. - Productos editoriales y principios básicos.
8. Composición, arquitectura de página, la retícula.
9. Tratamiento de textos y tratamiento tipográfico.
10. Tratamiento de imágenes.
11. El papel; breve historia, clasificación, características e idoneidad de utilización

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REALIZACIÓN DE BOCETOS ESPECIALES

1. Bocetos para packaging

2. Características específicas del packaging:
 1. - Sistema de funcionamiento.
 2. - El volumen.
 3. - La ergonomía.
 4. - La legibilidad e impacto visual.
 5. - El punto de venta y el lineal.
 6. - Materiales y sistemas de impresión.
 7. - Maquetas de bocetos de packaging.
3. Bocetos para el producto multimedia:
 1. - Características del producto multimedia.
 1. * Formatos y productos.
 2. * Técnicas de representación.
 3. * El movimiento.
 4. * El tiempo.
 5. * La resolución.
 6. * La conectividad.
 7. * El impacto visual.
 8. * Maquetas de bocetos de multimedia

PARTE 3. MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MAQUETACIÓN DE UN PRODUCTO EDITORIAL

1. Plataformas y software de edición de textos e imágenes.
2. Distribución de la página:
 1. - Normas y teorías compositivas de la página.
 2. - Creación de retículas compositivas.
3. Creación de páginas maestras:
 1. - Elementos de la página maestra.
 2. - Aplicación de páginas maestras.
 3. - Cambios en las páginas maestras
4. Creación de hojas de estilo:
 1. - Estilos de carácter.
 2. - Estilos de párrafo.
 3. - Estilos anidados.
5. Introducción y composición de textos:
 1. - Importación de textos.
 2. - Selección de tipografías.
 3. - Aplicación de estilos al texto.
 4. - Normas de composición de textos.
 5. - Tipos de párrafos.
 6. - Normas de legibilidad y Componentes tipográficos de una publicación.
 7. - Preparación e introducción de imágenes.
 8. - Selección de imágenes según sistema de reproducción.
 9. - Tratamiento de la imagen para reproducciones editoriales.
 10. - Maquetación de las imágenes con respecto al texto y a la página.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DE MAQUETAS DE PRODUCTOS EDITORIALES

1. Materiales para la creación de maquetas:
 1. - Sistemas de impresión digital de pruebas.
 2. - Simulación de acabados y encuadernación en las maquetas.
2. Creación de maquetas:
 1. - Especificaciones de salida para la elaboración de la maqueta.
3. Impresión de maquetas.
 1. - Impresión Láser, Plotter, Impresión digital y otros sistemas de impresión.
 2. - Colocación en el soporte de presentación; Encuadernación.
4. Calidad en las maquetas:
 1. - Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta.
 2. - Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva.

PARTE 4. ELABORACIÓN DEL ARTE FINAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. REVISIÓN DE DOCUMENTOS EN PRODUCTOS IMPRESOS

1. Control del formato:
 1. - Revisión del formato según el medio de reproducción y las medidas establecidas en el proyecto.
 2. - Revisión del sangrado.
 3. - Revisión de marcas de corte.
 4. - Revisión de marcas de pliego.
 5. - Revisión de marcas de registro y otras marcas específicas.
2. Control del color:
 1. - Revisión de las tintas del documento y su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.
 2. - Análisis mediante el uso del densitómetro y las tiras de control de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de color.
3. Control de textos:
 1. - Revisión de textos mediante marcas de corrección.
 2. - Revisión de las tipografías observando posibles fallos de reproducción.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CORRECCIÓN DE ORIGINALES Y CREACIÓN DEL ARTE FINAL

1. Creación de un perfil de salida según las características del proyecto.
2. Corrección en relación al formato:
 1. - Adaptación del formato al tamaño, resolución y sistema de reproducción del proyecto.
 2. - Corrección o implementación del sangrado.
 3. - Corrección o implementación de marcas de corte.
 4. - Corrección o implementación de marcas de pliego.
 5. - Corrección o implementación de marcas de registro y otras marcas específicas.
 6. - Imposición del arte final con un software de imposición electrónica.
3. Corrección en relación con el color:
 1. - Corrección de las tintas del documento para su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.
 2. - Corrección de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de color.
 3. - Introducción de tiras de control.
4. Corrección en relación con los textos:
 1. - Corrección de textos leyendo las marcas de corrección introducidas en la revisión.

2. - Corrección de las fuentes tipográficas en el caso de error o ausencia de las mismas.
3. - Introducción de tiras de control
5. Creación del arte final y su ajuste al proyecto:
 1. - Sistemas de pre-chequeo del arte final.
 2. - Chequeo del pdf como matriz digital.
 3. - Adecuación del arte final a flujos de trabajo.
 4. - Pruebas de color y papel para adjuntar al arte final.
 5. - Creación de imposiciones para filmación.
 6. - Elaboración de hoja de encargo para impresión por parte de terceros.
 7. - Gestión de los artes finales: envíos y almacenaje.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO O MAQUETA QUE ACOMPAÑA AL ARTE FINAL

1. Prototipos corpóreos:
 1. - Prototipo de imagen corporativa.
 2. - Papelería corporativa, señalética y publicaciones corporativas.
 3. - Prototipo editorial; Libros, revistas
 4. - Prototipo de packaging.
 5. - Maquetas con volumen, desarrollo de la caja y el troquel.
2. Prototipos Digitales:
 1. - Prototipo multimedia; Maqueta en pdf y maqueta con movimiento: creaciones de páginas y operaciones en 2D.
3. Elaboración de prototipos corpóreos:
 1. - Materiales.
 2. - Etapas de producción; Impresión, corte, hendido, troquelado, manipulación, encolado, acabado
4. Elaboración de prototipos digitales:
 1. - Programaciones básicas.
5. Niveles de acabado de los prototipos atendiendo a los requisitos y exigencias del proyecto.
6. Prototipos especiales: efectos de tinta brillante, metalizados, alto relieves, plastificados.

PARTE 5. CALIDAD DEL PRODUCTO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTIÓN DE LA CALIDAD DE UN PRODUCTO GRÁFICO NO MULTIMEDIA

1. - Las funciones y los procesos.
1. Los factores que afectan a la calidad:
 1. - Diagramas causa efecto.
2. Manual de calidad de la empresa.
3. Técnicas estadísticas y gráficas.
4. Materias primas.
5. Especificaciones de uso.
6. Mantenimiento:
 1. - Planes.
 2. - Organización.
 3. - Aspectos económicos.
 4. - Recursos humanos.
7. Control de la calidad en la preimpresión:

1. - Análisis de las características de los artes finales.
 2. - Revisión y corrección de pdfs.
 3. - Control de la adecuación de los artes finales al soporte de salida
8. Control de la calidad en las pruebas de impresión:
1. - Análisis de las características de la prueba de impresión.
 2. - Contraste de impresión visualmente.
 3. - Imágenes de control.
 4. - Densitometría, colorimetría y espectrofotometría.
 5. - Calidad de la imagen.
 6. - Estándares y observaciones.
 7. - Ganancia de punto, afinamiento y contraste.
 8. - Comportamiento de la tinta.
 9. - Transferencia.
 10. - Desviación monocromática.
 11. - Error de tono. Grisura.
 12. - Comportamiento del papel.
 13. - Análisis de gráficos de control estadístico
9. Control de la calidad en postimpresión:
1. - Parámetros de calidad en acabados.
 2. - Análisis de gráficos de control estadístico.
 3. - Parámetros de calidad en encuadernación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE LA CALIDAD Y LA USABILIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Control de la usabilidad en productos multimedia:
 1. - Problemas de Legibilidad.
 2. - Incompatibilidad de Navegadores.
 3. - Optimización del contenido.
 4. - Interfaces, resoluciones, sistemas de reproducción.
 5. - Calidad del contenido.
 6. - Estudio de la navegación.
 7. - Posicionamiento (SEO).
 8. - Accesibilidad.
2. Control de calidad en productos multimedia:
 1. - Sistemas de control de calidad: Rankings de visitas, estadísticas.
 2. - Seguimiento de la calidad.
3. Calidad y usabilidad en e-books:
 1. - Testeo en diferentes modelos de e-book.
 2. - Control de los diferentes formatos de exportación.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SEGUIMIENTO DE LA CALIDAD

1. Tipo de muestreo
2. Índice de desviaciones
3. Histórico
4. Informes
5. Consecuencias de la NO calidad
6. Propuestas de mejora
7. Coste/ inversión de la calidad.

PARTE 6. EBOOKS Y REVISTAS DIGITALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS LIBROS ELECTRÓNICOS

1. ¿Qué es un eBook?
2. Demanda de eBook
3. Lectores de Libros Electrónicos
4. Diferentes formatos de eBook
5. Formato ePub Maquetación Ajustable y Fija
6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN Y CREACIÓN PROFESIONAL DE EBOOKS

1. Como configurar una página en InDesign para la creación profesional de eBooks
2. Cómo importar texto de Word a InDesign
3. Adobe Digital Editions , Radium y Kindle Previewer
4. Metodología a seguir en la maquetación de eBooks
5. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DEL COLOR PARA EBOOKS

1. Aplicar color
2. Muestras y Matices
3. Degradado
4. Efectos
5. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTILOS

1. Estilos de párrafo y carácter
2. Tablas
3. Capitulares, estilos anidados y estilos GREP
4. Reemplazar y modificar formato local
5. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN LA CREACIÓN EBOOKS CON INDESIGN I

1. Imágenes: Importar y objetos anclados
2. Imágenes: Marcos, exportación de objetos
3. Hipervínculos y referencias cruzadas
4. Metadatos, el estándar XMP
5. Añadir Audio a los eBooks
6. Añadir Vídeo a los eBooks
7. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN LA CREACIÓN EBOOKS CON INDESIGN II

1. Diccionarios, listas y notas al pie
2. Tablas de contenido
3. Panel artículos: el orden de los elementos

4. Etiquetas personalizadas: clases, estilos, importación
5. Portadas para ePub
6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS, BOTONES Y ANIMACIONES

1. Capas: Trabajo, adición de objetos, orden
2. Crear botones interactivos
3. Diapositivas
4. Ventanas emergentes
5. Pies de foto interactivos
6. Animación de objetos
7. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TRABAJAR CON DISEÑOS FLOTANTES Y ALTERNATIVOS

1. Flujo de trabajo correcto
2. Diseños Flotantes
3. Diseños Alternativos
4. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PUBLICAR ONLINE DESDE INDESIGN

1. ¿Qué es Publish Online y como funciona?
2. Visualización del documento publicado
3. Panel de control de Publish Online
4. Ejercicios Prácticos

PARTE 7. DISEÑO GRÁFICO CON ADOBE ILLUSTRATOR CC 2021

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS BÁSICOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO

1. La interfaz y área de trabajo
2. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3. Paneles y espacios de trabajo
4. Desplazarse por el documento
5. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6. Las mesas de trabajo
7. Barra de tareas contextual
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. 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 4. CREAR FORMAS BÁSICAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Aplicar color desde el panel muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Panel personalizado y panel Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. 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 7. LAS CAPAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. 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 9. 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 10. TRANSFORMAR OBJETOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 11. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Preparación de SVG para web
3. Exportación de recursos
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. 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 13. OTRAS HERRAMIENTAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 14. INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON ADOBE ILLUSTRATOR

1. IA Generativa: de texto a gráfico vectorial
2. Tipografía Inteligente y Retype
3. Color y armonía con IA
4. Herramientas de productividad avanzada
5. Colaboración y nube
6. Ejercicios

