

Máster en Diseño Gráfico y Comunicación en Entornos Digitales + 60 Créditos ECTS





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Sobre Euroinnova

2 | Alianza

3 | Rankings

4 | Alianzas y acreditaciones

5 | By EDUCA EDTECH Group

6 | Metodología

7 | Razones por las que elegir Euroinnova

8 | Financiación y Becas

9 | Metodos de pago

10 | Programa Formativo

11 | Temario

12 | Contacto



SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
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





Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova

ALIANZA EUROINNOVA Y UTAMED

Euroinnova y UTAMED (Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo) sellan una alianza estratégica que marca un nuevo hito en la evolución de la formación online. Por un lado, Euroinnova ha consolidado su papel como una institución de referencia en la especialización del sector educativo, ofreciendo formación dirigida a opositores, docentes y profesionales a través de másteres y cursos que responden a los desafíos actuales del aula y del entorno educativo global.

Por su parte, UTAMED surge como una universidad innovadora y con visión internacional, que articula su modelo educativo en torno al eje Atlántico-Mediterráneo. Con un enfoque 100% online, flexible y multidisciplinar, UTAMED apuesta por una formación conectada con los retos globales, la tecnología educativa y la empleabilidad.

Gracias a esta alianza, ambas instituciones unen fortalezas para ofrecer un entorno formativo que integra excelencia académica, herramientas tecnológicas y actualización constante. La inteligencia artificial, la personalización del aprendizaje y los recursos digitales interactivos forman parte de una experiencia educativa orientada al futuro.

Esta colaboración permite desarrollar programas conjuntos diseñados para superar barreras geográficas y responder a los cambios sociales, digitales y laborales, ampliando así el acceso a una educación de calidad, con impacto real.



RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



BY EDUCA EDTECH

Euroinnova 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 EUROINNOVA

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 Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova 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

Euroinnova 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. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. 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**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



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 y Comunicación en Entornos Digitales + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Titulación de Máster de Formación Permanente en Diseño Gráfico y Comunicación en Entornos Digitales con 1500 horas y 60 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ATLÁNTICO - MEDITERRÁNEO

Considerando que, conforme a la legislación y normativas universitarias vigentes,

NOMBRE DEL ALUMNO/A

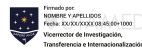
con nº de identificación XXXXXXXX, ha superado con aprovechamiento los estudios correspondientes y conforme a lo dispuesto en la legislación vigente, a las Normas de Organización y Funcionamiento de Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo se expide el presente diploma de

Nombre del curso

dirigido a Educación, realizado entre el (día) de (mes) de (año) y el (día) de (mes) de (año), con una asignación de XX horas (X créditos ECTS), por haber acreditado convenientemente los requisitos exigidos por la normativa vigente aplicable.

Dado en (lugar), a (día) de (mes) del (año).

El alumno
NOMBRE DEL ALUMNO



El presente título es de carácter privado de formación por tanto, conforme al artículo 37 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, no confiere carácter oficial ni equivalencia académica con títulos del sistema universitario oficial español.

Descripción

El diseño gráfico en la actualidad ha incrementado su relevancia, ya que se ha convertido en una herramienta principal que te ayuda a poder comunicar al cliente los valores de un producto o servicio con mayor impacto. Con el Master de Diseño Gráfico y Comunicación en Entornos Digitales podrás prepararte para desarrollar de una manera más creativa la comunicación en el ámbito digital gracias al conocimiento de las herramientas del Software de Adobe XD. Eligiendo INESEM, tendrás a tu disposición un equipo de profesionales especializados en el ámbito del diseño gráfico y la comunicación online cuyo objetivo es proporcionarte las habilidades y técnicas necesarias para que puedas llevar a cabo todo el proceso creativo a la hora de comunicar un producto o servicio.

Objetivos

- Conocer las técnicas básicas a desarrollar en el diseño gráfico.
- Distinguir, diseñar y crear tipografías creativas
- Desarrollar y conocer el diseño vectorial con Adobe Illustrator
- Crear Ebooks y Revistas Digitales.
- Aprender a tratar y retocar digitalmente imágenes con Photoshop
- Conocer las funcionalidades del Software Adobe XD
- Profundizar en los conceptos de Identidad Corporativa, Branding, Comunicación Digital y User Experience



Para qué te prepara

El Master de Diseño Gráfico y Comunicación en Entornos Digitales está dirigido a titulados universitarios que necesiten adquirir los conocimientos necesarios para la creación gráfica de diseños que mejoren la comunicación en el ámbito digital. No es necesario disponer de conocimientos previos, aunque si se recomienda poseer un manejo básico en software de diseño.

A quién va dirigido

El Master de Diseño Gráfico y Comunicación en Entornos Digitales te prepara poder desarrollar diseños gráficos enfocados a la comunicación digital. Así, podrás crear tipografías, diseños vectoriales, gráficos animados, vídeos, efectos especiales y tratar y retocar fotos entre otras muchas actividades. Conocerás los conceptos relacionados con la comunicación, como la identidad visual corporativa, la publicidad online o las metodologías Lean UX sobre la experiencia del usuario.

Salidas laborales

Al finalizar el master, podrás poner en práctica lo aprendido en organizaciones de distinta índole. Así, podrás unirte al departamento de diseño gráfico y desarrollar las habilidades y técnicas aprendidas de manera eficiente, con las que podrás optar a puestos de mayor responsabilidad. Podrás especializarte en la comunicación digital y utilizar correctamente las herramientas aprendidas.



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. TIPOGRAFÍA CREATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERES TIPOGRÁFICOS



1. Formas
2. Tamaño
3. 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. TIPOGRAFÍA EN EL ENTORNO CORPORATIVO, EDITORIAL Y WEB

1. Tipografía en el entorno corporativo, editorial y web

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO Y TEXTURA TIPOGRÁFICOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. 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 5. GENERAR TIPOGRAFÍAS: PROYECTO FINAL

1. Diseño y creación de una tipografía digital

MÓDULO 3. DISEÑO GRÁFICO CON ADOBE ILLUSTRATOR CC

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. Paneles 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 lápiz y shaper
3. Dibujar líneas, arcos, espirales y cuadrículas
4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador, suavizar y unir
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Aplicar color desde el panel muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Paleta personalizada y panel 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. Máscaras 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. Envolventes
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 4. IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA Y BRANDING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IDENTIDAD CORPORATIVA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL BRIEFING

1. El briefing en un proyecto de identidad visual corporativa

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PACKAGING

1. Definición de Packaging
2. Consumo, marketing, merchandising y packaging
3. Presupuesto previo
4. Briefing
5. Investigación de campo
6. El producto
7. Elementos básicos del packaging primario, secundario, terciario
8. Orientación al mercado/cliente (mostrador, lineal, expositor)
9. Componentes del envase
10. Boceto
11. Morfología (posibilidades)
12. Genérico/personalizado
13. Naming/Marca/imagen
14. Componentes visuales
15. Estética, innovación y tendencias

16. Herramientas de diseño: Apoyo CAD/CAM/CAE

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BRANDING

1. ¿Qué es una marca?
2. Personalidad y estructura de la marca
3. La planificación estratégica
4. Valor de la marca: Brand Equity
5. Marcas corporativas y marca producto
6. Modelo de arquitectura de marcas
7. El brand manager como gestor
8. Brand meaning management - identidad de marca 3.0
9. El storytelling
10. Branded content y product placement
11. Personal branding - cómo crear tu propia marca
12. Otras manifestaciones - cool hunting, detección de insight

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. Área de trabajo

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. Paneles y menús

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. Herramientas de selección

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. Herramientas de dibujo y edición

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. Herramientas de retoque y transformación

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. Capas

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. Texto

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. Herramientas de dibujo

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. Reglas, acciones, filtros y canales

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. Transformación imágenes y gráficos web

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. Impresión

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. 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Línea de tiempo
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas. Vídeo y animaciones

MÓDULO 6. MONTAJE Y EDICIÓN DE VIDEO CON ADOBE PREMIERE PRO: EDITOR PROFESIONAL DE VIDEO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PREMIERE

1. Interface de Adobe Premiere
2. Espacio de trabajo
3. Importar archivos
4. Ajustes de proyecto
5. Paneles y espacios de trabajo

6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

1. Panel proyecto
2. Ventana monitor
3. Panel línea de tiempo
4. Uso de las pistas
5. Modificar un clip
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS Y MARCADORES

1. Herramientas
2. Herramientas de selección, velocidad y zoom
3. Herramientas de edición
4. Herramienta cuchilla, deslizar y desplazar
5. Marcadores
6. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. AUDIO

1. Añadir audio
2. Grabar Audio
3. Mezclador de audio
4. Ajustar ganancia y volumen
5. Sincronizar audio y video
6. Transiciones y efectos de audio
7. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TITULACIÓN I

1. Crear títulos
2. Herramientas de texto
3. Agregar de rellenos, contornos y sombras
4. Estilos
5. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TITULACIÓN II

1. Formas e imágenes
2. Alinear y transformar objetos
3. Desplazamiento de títulos
4. Plantillas
5. Tabulaciones
6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TÉCNICAS DE MONTAJE

1. Definición de pistas como destino



2. Creación de ediciones de tres y cuatro puntos
3. Levantar y extraer fotogramas
4. Sincronización de bloqueo e info
5. Cuenta atrás y otros
6. Automatizar secuencias
7. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ANIMACIONES

1. Fotogramas claves
2. Agregar fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Animaciones comunes
5. Interpolación fotogramas clave
6. Movimiento de imágenes fijas en pantalla
7. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y COLOR

1. Transparencias
2. Efectos de Chroma
3. Color mate
4. Aplicación de los efectos de corrección de color
5. Corrección de color
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPORTACIÓN, TRANSCRIPCIÓN Y METADATOS

1. Importación I
2. Importación II
3. Administrador de proyectos
4. Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere
5. Metadatos
6. Transcripción del diálogo
7. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EFECTOS Y TRANSICIONES

1. Efectos fijos y estándar
2. Tipos de efectos
3. Trabajar con efectos
4. Panel Controles de efectos
5. Transiciones
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTAR

1. Exportación de medios
2. Flujo de trabajo
3. Exportar imágenes



4. Ejercicios prácticos

MÓDULO 7. USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UX/UI)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD

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 centradas 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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. 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 7. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UI

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. UI KIT Y SISTEMAS DE DISEÑO

1. UI Kits
2. Atomic Design
3. Icon Design
4. Los sistemas de Diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MOTION UI

1. Principios del Motion
2. Microinteracciones

MÓDULO 8. COMUNICACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

1. Definición y Contexto
2. Evolución de la Comunicación en la Era Digital
3. Importancia de la Comunicación Digital en el Siglo XXI

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS ESTRATÉGICOS DE COMUNICACIÓN 360°

1. Concepto de Comunicación 360°
2. Integración de Canales Online y Offline
3. Coherencia y Consistencia del Mensaje
4. El Papel del Branding en la Comunicación 360°
5. Casos de Éxito en Comunicación 360°

UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMPLEMENTACIÓN DE CAMPAÑAS DE COMUNICACIÓN DIGITAL

1. Planeación y Estrategia de Campañas
2. Segmentación del Público Objetivo



3. Desarrollo de Contenidos Adaptados a Diferentes Plataformas
4. Elección de Canales y Medios Digitales
5. Gestión de Calendario de Publicaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INVESTIGACIÓN Y MEDICIÓN EN COMUNICACIÓN DIGITAL

1. Herramientas de Investigación Digital
2. Análisis de la Audiencia y Tendencias de Mercado
3. KPI's y Métricas Clave en Comunicación Digital
4. Uso de Analytics para la Medición de Resultados
5. Optimización de Campañas Basada en Datos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENTORNO MÓVIL Y E-COMMERCE

1. Tendencias y Comportamientos del Usuario Móvil
2. Optimización de Contenidos para Dispositivos Móviles
3. Estrategias de Marketing Mobile-First
4. Integración de E-Commerce en Estrategias Digitales
5. Herramientas y Plataformas de E-Commerce

UNIDAD DIDÁCTICA 6. METAVERSO Y NUEVAS ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN

1. Definición del Metaverso y su Importancia
2. Oportunidades de Comunicación en el Metaverso
3. Estrategias Post Digitales: Realidad Aumentada y Virtual
4. Creación de Experiencias de Usuario en el Metaverso
5. Impacto del Metaverso en el Futuro de la Comunicación Digital

UNIDAD DIDÁCTICA 7. COMUNICACIÓN VISUAL EN REDES SOCIALES

1. Plataformas de Redes Sociales y su Alcance
2. Comunicación visual para diferentes plataformas de redes sociales
3. Análisis de métricas visuales para mejorar la estrategia de comunicación
4. Adaptación del contenido visual a las tendencias actuales de redes sociales
5. Engagement y Comunidad en Redes Sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ESTRATEGIAS DE SEO Y SEM

1. Introducción al SEO (Search Engine Optimization)
2. Técnicas y Herramientas de SEO On-page y Off-page
3. Introducción al SEM (Search Engine Marketing)
4. Creación y Gestión de Campañas de Google Ads
5. Medición y Optimización de Resultados de SEO y SEM

UNIDAD DIDÁCTICA 9. E-MAIL MARKETING Y AUTOMATIZACIÓN

1. Diseño y Estrategia de Campañas de Email Marketing
2. Segmentación de Bases de Datos y Personalización
3. Herramientas de Automatización de Marketing
4. A/B Testing en Email Marketing



5. Medición y Análisis de Resultados de Campañas de Email

UNIDAD DIDÁCTICA 10. TENDENCIAS FUTURAS Y ÉTICA EN LA COMUNICACIÓN DIGITAL

1. Tendencias Emergentes en Comunicación Digital
2. Inteligencia Artificial y Big Data en Comunicación
3. Ética y Privacidad en la Comunicación Digital
4. Sostenibilidad y Responsabilidad Social Corporativa
5. El Futuro de la Comunicación Digital

MÓDULO 9. PROYECTO FINAL





EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group