



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Dirección de Arte y Diseño Publicitario + 5 Créditos ECTS

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Dirección de Arte y Diseño Publicitario + 5 Créditos ECTS

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este Master se ocupa de proporcionar los conocimientos necesarios, tanto teóricos como prácticos para ejercer este papel de Director de Arte, su posición y competencias dentro de la empresa. Desde el punto de vista teórico presenta los conocimientos necesarios para entender todos los elementos que participan en la publicidad, conocer los medios en los que se expone y los elementos con los juega.

Desde un punto de vista más práctico, proporciona dominio sobre las partes principales de la comunicación en una campaña: el lenguaje y la imagen. Sobre estos puntos se te permitirá conocer los recursos para que la redacción publicitaria sea efectiva y precisa, mientras que la imagen se configure de forma impactante, y adecuada.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Dirigir y gestionar campañas de comunicación.
- Coordinar equipos creativos en el transcurso de un proyecto.
- Conocer herramientas y técnicas para explotar la creatividad. Ser capaz de analizar y desarrollar conceptos creativos.
- Conocer el proceso de desarrollo de un proyecto, desde la perspectiva del director de arte.
- Conocer el medio publicitario.
- Desarrollar competencias de escritura publicitaria.
- Diseñar y/o planificar elementos gráficos, con herramientas profesionales.

para qué te prepara

Este master te prepara para adquirir la visión y competencias de un director de Arte, ser un comunicador de ideas, y poder forjar y dirigir un proyecto desde el concepto inicial hasta su desarrollo final.

Se adquirirán los conocimientos necesarios para poder asimilar una campaña de comunicación con una visión global, desde una perspectiva de director, permitiendo enfrentarse a la toma de decisiones necesaria, para hacer llegar al proyecto y al equipo creativo a una solución integral. Se proporcionan amplios conocimientos sobre publicidad, diseño gráfico y redacción publicitaria, cubriendo las áreas en las que un director creativo necesita tener un alto nivel de conocimientos.

salidas laborales

Director de arte, diseñador, creativo, redactor publicitario.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

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

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Creatividad en la Publicidad'
- Manual teórico 'Publicidad y Marketing'
- Manual teórico 'Taller Práctico: Diseño Multisoporte'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CC'
- Manual teórico 'Dirección de Arte'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'



+ Información Gratis

profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado "Guía del Alumno" entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de ineseem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. DIRECCIÓN DE ARTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL DIRECTOR DE ARTE

- 1.El papel de un director de arte: crear, diseñar y dirigir
- 2.Cualidades y actitudes
- 3.La dirección de arte en cine, publicidad y TV
- 4.La agencia
- 5.El proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMUNICACIÓN Y CONTEXTO

- 1.Comunicación y contexto
- 2.Creatividad multidisciplinar
- 3.El director de arte como comunicador visual

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL EQUIPO CREATIVO

- 1.Trabajo en equipo: técnicas y orientaciones
- 2.El equipo artístico
- 3.La relación del director de arte con otros profesionales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS EN CREACIÓN DE UNA MARCA

- 1.La planificación estratégica
- 2.Valor de marca. Brand Equity
- 3.Marcas corporativas y marcas producto

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONOCIMIENTO EN ARTES GRÁFICAS

- 1.Elección de sistemas de impresión para cada proyecto
- 2.Litografía - Offset
- 3.Impresión digital
- 4.Huecograbado
- 5.Serigrafía
- 6.Tipografía
- 7.Flexografía

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMPETENCIAS EN DISEÑO EDITORIAL

- 1.Edición
- 2.Herramientas de trabajo del editor
- 3.Libro de estilo
- 4.Criterios para definir los estilos editoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRATEGIAS DE PACKAGING

- 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 8. INDUSTRIA AUDIOVISUAL

- 1.Cumplimiento de plazos y calidades
- 2.Elaboración de órdenes y partes diarios de trabajo
- 3.Citaciones de personal artístico y técnico
- 4.Control de logística de la producción

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DIRECCIÓN DE DISEÑO WEB Y USABILIDAD

- 1.Tipografía
- 2.Tipografía para web
- 3.Color

4. Formas
5. Imágenes
6. Contenido audiovisual
7. Efectos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. GESTIÓN Y PLANIFICACIÓN

1. Introducción a la gestión y planificación
2. Planteamiento de los objetivos
3. Como programar el tiempo
4. Las TIC a nuestro servicio
5. Delegación de las tareas

MÓDULO 2. LA PUBLICIDAD Y MARKETING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD LA COMUNICACIÓN COMERCIAL

1. La comunicación Comercial
2. El mix de comunicación comercial
3. La comunicación global de la empresa: Identidad e imagen corporativa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PUBLICIDAD

1. Definición de Publicidad
2. Procesos de Comunicación Publicitaria
3. Técnicas de Comunicación Publicitaria

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA EMPRESA ANUNCIANTE. EL EMISOR

1. Necesidad del Departamento de Publicidad de la Empresa
2. Funciones del Departamento de Publicidad
3. Determinación del presupuesto publicitario
4. La selección de la empresa de publicidad

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA AGENCIA PUBLICITARIA EL EMISOR TÉCNICO

1. La agencia de Publicidad
2. Organigrama de una Agencia Publicitaria
3. Clasificación de las Agencias
4. El Fundamento económico y las relaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL CANAL DE COMUNICACIÓN

1. Concepto y Clasificación
2. Medios Publicitarios
3. Internet y la Publicidad
4. Animación y Marketing
5. Telemarketing
6. Estrategias Publicitarias

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA PLATAFORMA COMERCIAL

1. Introducción
2. El Cliente actual
3. El Cliente Potencial
4. Plataforma Comercial de Mercado

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA INVESTIGACIÓN DE MERCADO Y EL MARKETING

1. Componentes de un Sistema de Información de Marketing
2. Concepto, objetivos y aplicaciones de la investigación de mercado
3. Metodología para la realización de un estudio de investigación de mercado

MÓDULO 3. CREATIVIDAD EN LA PUBLICIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. ¿Qué es la creatividad?
2. Estudio de la creatividad
3. Investigaciones en torno a la creatividad

- 4.Importancia de la motivación en la creatividad
- 5.Unidad creatividad publicitaria
- 6.Creatividad en agencias de publicidad
- 7.El departamento creativo
- 8.Estrategia publicitaria y estrategia creativa
- 9.Beneficios de la creatividad en publicidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE CREATIVAS

- 1.El brainstorming
- 2.GoogleStorming
- 3.Cuestionario o listado de preguntas
- 4.Método SCAMPER
- 5.Lista de atributos
- 6.Mapas mentales
- 7.Análisis metamórfico
- 8.Técnica
- 9.Técnica xx
- 10.Problem solving
- 11.Sinéctica
- 12.Pensamiento lateral

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO

- 1.Identificación
- 2.Preparación
- 3.Incubación
- 4.Illuminación
- 5.Evaluación
- 6.Implementación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA CREATIVIDAD EN LOS MEDIOS

- 1.Creatividad en medios convencionales
- 2.Creatividad en medios no convencionales

MÓDULO 4. 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 5. 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.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 6. 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 7. PROYECTO FIN DE MÁSTER

+ Información Gratis