



# INESEM

BUSINESS SCHOOL

## ***Master de Diseño Gráfico y Comunicación en Entornos Digitales***

**+ Información Gratis**

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

# Master de *Diseño Gráfico y Comunicación en Entornos Digitales*

**duración total:** 1.500 horas      **horas teleformación:** 450 horas

**precio:** 0 € \*

**modalidad:** Online

\* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

## 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.



+ 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*

- 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 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.

## 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 'Usabilidad'
- Manual teórico 'Tipografía Creativa'
- Manual teórico 'Diseño Gráfico: Fundamentos y Técnicas'
- Manual teórico 'Identidad Visual Corporativa y Branding'
- Manual teórico 'Diseño UI con Adobe Xd'
- Manual teórico 'Comunicación y Publicidad'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CC'
- Manual teórico 'Adobe After Effect CC'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'
- Manual teórico 'Adobe Premiere CC'
- Manual teórico 'Creación de EBooks y Revistas Digitales'
- LICENCIA



## 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 ineseam 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. 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. SEMIÓTICA Y SEÑALÉTICA**

## **MÓDULO 2. TIPOGRAFÍA CREATIVA**

### **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. 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 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 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
- 4.Recuera
- 5.Autoevaluación

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL BRIEFING**

- 1.Introducción
- 2.Objetivos
- 3.Mapa Conceptual
- 4.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. CREACIÓN DE 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 , Readium 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

## **MÓDULO 6. 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 7. COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN DIGITAL**

- 1.Concepto y clasificación
- 2.La comunicación comercial
- 3.Las comunicaciones electrónicas en el comercio electrónico
- 4.El comportamiento de los usuarios de Internet
- 5.La información y sus requisitos
- 6.Marketing e Internet

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN ONLINE**

- 1.La Web 2.0
- 2.Los blogs como medio de comunicación
- 3.Formularios de contacto
- 4.Marcadores sociales
- 5.Aplicaciones en línea
- 6.Servicios de alojamiento: fotografías, vídeos y audio

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. BRANDING. LA MARCA EN INTERNET**

- 1.Publicidad en social media
- 2.La marca y el branding
- 3.El storytelling
- 4.Más allá de la difusión de la marca: el mobile marketing y otras técnicas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMUNICACIÓN Y ESTRATEGIA EN LAS REDES SOCIALES**

- 1.Visibilidad e imagen de la empresa en la red
- 2.¿Qué vamos a comunicar?
- 3.Importancia y repercusión de las redes sociales
- 4.Por dónde comunicamos. Tipos de redes sociales
- 5.Desventajas de las redes sociales

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA PUBLICIDAD COMO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN**

- 1.¿Qué es la publicidad?
- 2.Elementos de la comunicación publicitaria
- 3.Técnicas de comunicación publicitaria

- 4.El Departamento de Publicidad en la empresa
- 5.Las Agencias de publicidad como emisor técnico
- 6.El canal de la comunicación: Medios publicitarios ATL (Above The Line)
- 7.El receptor de publicidad: el mercado y los consumidores
- 8.Estrategias publicitarias y de comunicación

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA CREATIVIDAD EN LA PUBLICIDAD**

- 1.¿Qué es la creatividad?
- 2.Los encargados de la creatividad en las empresas
- 3.El briefing creativo
- 4.La creatividad en el medio digital
- 5.La técnica del Copywriting
- 6.Formatos y técnicas para aplicar la creatividad
- 7.El packaging como elemento creativo
- 8.El Portafolio

## **MÓDULO 8. EDICIÓN DE VÍDEO CON ADOBE PREMIERE**

#### **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 9. DISEÑO CON ADOBE AFTER EFFECTS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS**

- 1.Introducción al video digital
- 2.Planificación del trabajo
- 3.After Effects y otras aplicaciones de Adobe
- 4.Conceptos básicos de la postproducción

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS**

- 1.Interfaz de After Effects
- 2.Paneles
- 3.Activar una herramienta
- 4.Búsqueda y zoom
- 5.Ajustes de composición y proyecto
- 6.Paneles más usados en After Effects
- 7.Preferencias
- 8.Ejercicio de creación de espacio de trabajo

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS**

- 1.Crear un proyecto
- 2.Tipos de proyectos
- 3.Unidades de tiempo
- 4.Composiciones
- 5.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS**

- 1.Métodos de importación
- 2.Formatos compatibles
- 3.El panel de proyectos
- 4.Organizar material de archivo
- 5.Marcadores de posición y Proxy
- 6.Canal alfa
- 7.Fotogramas y campos
- 8.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN AFTER EFFECTS**

- 1.Crear capas
- 2.Atributos de capa
- 3.Tipos de capas
- 4.Trabajar con capas
- 5.Recortar capas
- 6.Administrar capas
- 7.Fusión de capas
- 8.Estilos de capas
- 9.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES EN AFTER EFFECTS**

- 1.Definición y visualización
- 2.Crear fotogramas clave
- 3.Editar fotogramas clave
- 4.Interpolaciones
- 5.Trazados de movimiento
- 6.Aceleración y desaceleración
- 7.Herramienta de posición libre I
- 8.Herramienta de posición libre II
- 9.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTO EN AFTER EFFECTS**

- 1.Insertar texto
- 2.Editar texto

- 3.Panel Carácter y panel párrafo
- 4.Animación de texto
- 5.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MÁSCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS**

- 1.Herramientas de pintura
- 2.Tampón de clonar y borrador
- 3.Animar un trazado
- 4.Capas de forma
- 5.Máscaras y Transparencias
- 6.Animar máscaras
- 7.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS EN AFTER EFFECTS**

- 1.Canales alfa y mates
- 2.Incrustación y croma
- 3.Aplicación de efectos
- 4.Tipos de efectos
- 5.Ajustes preestablecidos
- 6.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO TRIDIMENSIONAL EN AFTER EFFECTS**

- 1.Imágenes 3D y capas
- 2.Desplazar y girar una capa 3D
- 3.Procesador tridimensional
- 4.Vistas preestablecidas
- 5.Cámaras
- 6.Capas de luz
- 7.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES EN AFTER EFFECTS**

- 1.Plugins
- 2.Audio en After Effects
- 3.Propiedades y efectos de audio
- 4.Previsualización I
- 5.Previsualización II
- 6.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTACIÓN Y GENERACIÓN DE FICHEROS EN AFTER EFFECTS**

- 1.Principios básicos
- 2.Tipos de exportación
- 3.Panel Cola de procesamiento
- 4.Formatos de exportación
- 5.Ejercicios

## **MÓDULO 10. 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 11. PROTOTIPADO: DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN CON ADOBE XD**

### **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 FINAL**