



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Ilustración Digital y Gráfica

+ Información Gratis

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

Máster en Ilustración Digital y Gráfica

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

El creciente desarrollo de la comunicación digital hace más que necesario integrar a profesionales de la ilustración dentro de equipos multidisciplinares. Con el Máster en Ilustración Digital y Gráfica obtendrás todas las aptitudes y conocimientos necesarios para desarrollarte como profesional en entornos creativos como agencias de publicidad, estudios de diseño, productoras audiovisuales y de videojuegos. Aprende con INESEM a desarrollar tus capacidades de expresión gráfica, domina el uso de las principales herramientas aplicadas a la Ilustración digital y crea tu portfolio personal donde mostrarás tus mejores trabajos. Conviértete en el mejor profesional que buscas ser.



+ 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

- Desarrollar un conocimiento avanzado en los diferentes lenguajes gráficos y digitales.
- Dominar las herramientas de creación aplicadas a la Ilustración como son: Illustrator, Photoshop, Animate, After Effect.
- Aprender a desarrollar trabajos profesionales de ilustraciones en publicidad, prensa, editoriales y audiovisual.
- Llevar a cabo procesos creativos complejos, desde el de bocetos hasta alcanzar el arte final.
- Desarrollar con fluidez estrategias de comunicación digital que posicionen tus creaciones en redes.

para qué te prepara

El Máster en Ilustración Digital y Gráfica te preparará para desenvolverte de manera profesional como ilustrador Digital y Gráfico. Obtendrás un dominio completo de los lenguajes gráficos y aprenderás a usar los principales programas digitales para crear y animar tus ilustraciones. Tu portfolio será el reflejo de ello y acompañándolo de estrategias en comunicación digital logrará ser reconocido como ilustrador de éxito.

salidas laborales

Con el Máster en Ilustración Digital y Gráfica podrás trabajar como creativo en agencias de publicidad, como ilustrador para prensa y editoriales o creador de recursos gráficos en televisión. Podrás trabajar como especialista ilustrador dentro en equipos de comunicación digital y estudios de diseño., así como en la industria audiovisual, cine de animación y videojuegos.

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 'Creación con After Effect CC 2020'
- Manual teórico 'La Ilustración Aplicada'
- Manual teórico 'Fundamentos, Técnicas y Estilos de la Ilustración'
- Manual teórico 'Animación de Ilustraciones con Adobe Animate CC'
- Manual teórico 'Comunicación Digital de la Ilustración'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CC'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'



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 inesem 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. FUNDAMENTOS, TÉCNICAS Y ESTILOS DE LA ILUSTRACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ILUSTRACIÓN

- 1.¿Qué es ilustrar?
- 2.Breve historia de la ilustración

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DIBUJO

- 1.Definición de dibujo
- 2.Elementos que configuran el dibujo: Punto, Línea y Plano
- 3.Estructuras de las formas: Proporción, movimiento y espacio
- 4.Valoración tonal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL PROCESO CREATIVO

- 1.Desarrollo de una idea. fases del boceto
- 2.Composición y entintado
- 3.Textura y tramas
- 4.Arte final

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TÉCNICAS GRÁFICAS ESPECIFICAS

- 1.El lápiz de azul
- 2.Entintado tradicional
- 3.El color directo
- 4.El collage
- 5.Técnicas mixtas
- 6.Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRATAMIENTOS DIGITALES PARA GRÁFICA

- 1.Procesos de digitalización de una imagen
- 2.Tratamiento digital de la línea
- 3.Aplicación de color digital a dibujos analógicos

MÓDULO 2. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES: ADOBE PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

- 1.Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

- 1.Novedades del programa
- 2.Tipos de imagen
- 3.Resolución de imagen
- 4.Formatos 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.Gestor de ventanas y paneles
- 5.Marcos de texto
- 6.Guardar espacios de trabajo
- 7.Modos de pantalla

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

- 1.Barra menú
- 2.Barra 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

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.Marcos de texto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

- 1.Herramientas de dibujo y edición
- 2.Herramientas de 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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

- 1.Herramientas de retoque y transformación
- 2.Herramienta recortar
- 3.Herramienta sector
- 4.Cambiar pincel corrector puntual
- 5.Herramientas ojos rojos
- 6.Tapón de clonar
- 7.Herramienta borrador
- 8.La herramienta desenfocar
- 9.La herramienta sobreexponer y subexponer

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 efecto de capas
- 9.Capas de ajuste y relleno
- 10.Combinar capas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

- 1.Herramienta de texto
- 2.Introducir texto
- 3.Cambiar caja y convertir texto
- 4.Formato de párrafo
- 5.Rasterizar y filtros en texto

6. Deformar texto
7. Crear estilos de texto
8. Relleno de texto con imagen
9. Ortografía
10. Herramienta máscara de texto y texto 3D

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. Herramientas forma

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución de 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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

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

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de video e importar vídeo
2. El panel movimiento
3. Animación de línea de tiempo
4. Guardar y exportar

MÓDULO 3. DIBUJO 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. 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.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. ANIMACIÓN DE ILUSTRACIONES CON ADOBE ANIMATE CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos
2. Utilización del escenario y el papel Herramientas en Animate
3. Flujo de trabajo Animate CC
4. Ver el área de trabajo
5. Menús
6. Gestión de ventanas y paneles
7. Guardar espacios de trabajo
8. Preferencias en Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ENTORNO DE TRABAJO II

1. Escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer y repetir. Historial
7. Archivos de Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Ilustratos y Animate
5. Photoshop y Animate
6. Archivos Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramientas pluma
7. Editar contornos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE

1. Selector de color
2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformas degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos

5.Crear un botón

6.Clip de película

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

1.Línea de tiempo y capas

2.Las capas

3.Animaciones

4.Animación fotograma a fotograma

5.Interpolación de forma

6.Animación interpolada

7.Interpolación clásica

8.Interpolación de movimiento

9.Animaciones con guías

10.Animar objetos 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

1.Escenas

2.Filtros

3.Tipos de filtros

4.Modos de mezcla

5.Capas de mascara

6.Texto clásico

7.Tipos de texto clásico

8.Incorporar fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VÍDEO

1.Importar sonidos

2.Formatos de sonido admitidos

3.Sonido en la línea de tiempo

4.Añadir sonido a un botón

5.Editar un sonido

6.Comprimir un sonido

7.Importar vídeo

8.Propiedades del vídeo

9.Adobe Media Encoder

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1.Introducción a AcciónScripts

2.Panel acciones

3.Acciones mas comunes

4.Panel fragmentos de código

5.Formularios

6.Configurar publicación

7.Exportar en Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ADOBE AIR Y JSFL

1.¿Qué es Adobe Air?

2.Creación de un archivo en Adobe AIR

3.Vista previa de una aplicación de Adobe AIR

4.Publicar un archivo AIR

5.JSFL

UNIDAD DIDÁCTICA 12. SPRITE SHEETS Y HTML 5

1.¿Qué es Sprite Sheets?

2.HTML 5

3.Publicación de animaciones en HTML 5

MÓDULO 5. CREACIÓN CON AFTER EFFECT CC 2020

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS

- 1.Introducción al video digital
- 2.Planificación de trabajo
- 3.After Effect y otras aplicaciones
- 4.Conceptos básicos de post producción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS

- 1.Interfaz de After Effects
- 2.Paneles
- 3.Activar una herramienta
- 4.Busqueda y zoom
- 5.Ajustes de composición y proyecto
- 6.Paneles mas usados en After Effects
- 7.Preferencias

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS

- 1.Creación de un proyecto
- 2.Tipos de proyectos
- 3.Unidad de tiempo
- 4.Composiciones

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACION DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS DE AFTER EFFECTS

- 1.Crear capas
- 2.Atributos de capas
- 3.Tipos de capas
- 4.Recortar capas
- 5.Administrar capas
- 6.Fusión de capas
- 7.Estilos de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES CON 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.Herramientas de posición libre I
- 8.Herramientas de posición libre II

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTOS EN AFTER EFFECTS

- 1.Insertar texto
- 2.Editar texto
- 3.Panel carácter y panel párrafo
- 4.Animación de texto

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MASCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS

- 1.Herramientas de pintura
- 2.Tampón de clonar y borrador

3. Animar trazado
4. Capas de forma
5. Máscaras y transparencias
6. Animas máscaras

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES

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

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

1. Principios básicos
2. Tipos de exportación
3. Panel de cola de procesamiento
4. Formas de exportación

MÓDULO 6. LA ILUSTRACIÓN APLICADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ILUSTRACIÓN EN PRENSA

1. La ilustración como signo: signifiante y significado
2. Aplicación de figuras retóricas
3. Juegos visuales
4. Análisis, síntesis e interpretación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

1. Mecanismo de persuasión a través de la ilustración
2. El dibujo como refuerzo de la marca
3. La campaña publicitaria

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUSTRACIÓN DIDÁCTICA

1. La ilustración en los procesos de enseñanza
2. La ilustración científica
3. Infografías

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ILUSTRACIÓN INFANTIL Y JUVENIL

1. Leer imágenes
2. La arquitectura del libro
3. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ILUSTRACIÓN EN PRODUCTOS

1. Aplicación a productos envase
2. Aplicación textil

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL PORTFOLIO

1. Que es y que no es un portfolio

- 2.Posicionamiento en el mercado
- 3.Organización y catalogación del trabajo
- 4.Estilo y cuestiones importantes
- 5.El portfolio en papel
- 6.El portfolio web
- 7.Comunidades y plataformas

MÓDULO 7. COMUNICACIÓN DIGITAL DE LA ILUSTRACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN DIGITAL

- 1.Conceptos y clasificación
- 2.La comunicación comercial
- 3.Las comunicaciones electrónicas en el comercio electrónico
- 4.El comportamiento del usuario en Internet
- 5.Marketing e Internet

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN ONLINE

- 1.La web 2.0
- 2.Los blog como medio de comunicación
- 3.Formularios de contacto
- 4.Marcadores sociales
- 5.Aplicación en línea
- 6.Servicios de alojamiento: fotografía, video y audio

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMUNICACIÓN Y ESTRATEGIA EN REDES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA PUBLICIDAD COMO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN

- 1.¿Qué es publicidad?
- 2.Elementos de la comunicación publicitaria
- 3.Técnicas de comunicación publicitaria
- 4.El departamento de publicidad en la empresa
- 5.La agencia de publicidad como emisor técnico
- 6.El canal de la comunicación: medios publicitarios ATL
- 7.El receptor de la publicidad: el mercado y los consumidores
- 8.Estrategias publicitarias y de comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA CREATIVIDAD EN 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.El técnico de Copywriting
- 6.Formas y técnicas de aplicar la creatividad
- 7.El pakaying como elemento creativo
- 8.Estrategias publicitarias y de comunicación

MÓDULO 8. PROYECTO FIN DE MÁSTER

