



# INESEM

BUSINESS SCHOOL

***Postgrado en Diseño Gráfico, Diseño Web y  
Maquetación Profesional con Adobe Creative Suite  
+ Doble Titulación Universitaria***

**+ Información Gratis**

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

# ***Postgrado en Diseño Gráfico, Diseño Web y Maquetación Profesional con Adobe Creative Suite + Doble Titulación Universitaria***

**duración total:** 720 horas

**horas teleformación:** 210 horas

**precio:** 0 € \*

**modalidad:** Online

\* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

## ***descripción***

Este curso en Diseño Gráfico, Diseño Web y Maquetación Profesional con Adobe Creative Suite engloba los programas más usados en diseño gráfico y Web, de manera global e integrada. En un entorno laboral en que las empresas hacen un gran uso de la publicidad gráfica y digital, el manejo de estas aplicaciones es fundamental para un diseñador.



**+ 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 los conceptos básicos del diseño gráfico de manera sólida y práctica.
- Utilizar el programa Adobe Illustrator para la creación de imágenes e ilustraciones
- Diseñar páginas Web mediante Adobe Dreamweaver: uso de estilos, plantillas y manejo de textos, imágenes y tablas.
- Maquetar documentos con Adobe Indesign utilizando textos, imágenes, color, tablas y demás elementos gráficos de manera práctica.

## *para qué te prepara*

Este curso en Diseño Gráfico, Diseño Web y Maquetación Profesional con Adobe Creative Suite proporciona a los diseñadores gráficos todos los conocimientos teóricos y prácticos para comenzar un proyecto profesional en cualquiera de las vertientes del diseño gráfico. Se estudiarán todos los procesos y técnicas utilizados en la actualidad para la consecución de resultados profesionales, de manera que se tengan los recursos necesarios para comenzar a afrontar cualquier proyecto. En particular se profundizará en la realización de imágenes e ilustraciones, páginas Web y maquetas de documentos.

## *salidas laborales*

Diseñador Gráfico, Diseñador Web, Publicista, Editor

## 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 'Adobe InDesign CC'
- Manual teórico 'Diseño Web Profesional con Dreamweaver CC'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CC'
- Manual teórico 'Teoría y Fundamentos Básicos del Diseño Gráfico'



## 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**

# PARTE 1. TEORÍA Y FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL DISEÑO

1. Definición de Diseño
2. La práctica del diseño
3. Disciplinas del diseño
4. Signo y Símbolo
5. Elementos básicos del diseño
6. Teoría de la percepción

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL COLOR

1. Teoría del color
2. El círculo cromático
3. La armonía
4. Contrastes de color
5. Psicología del Color

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. TIPOGRAFÍA

1. Definición de tipografía
2. Características de los tipos
3. Clasificación de los tipos
4. Clasificación histórica
5. Clasificación por forma
6. Elementos tipográficos
7. Tipografía digital
8. La tipografía en el diseño

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN

1. ¿Qué es la composición?
2. Estructuras compositivas
3. El espacio
4. La Sección Áurea
5. Las figuras geométricas
6. Los planos compositivos
7. Ritmo visual
8. Equilibrio visual
9. Equilibrio estático
10. Equilibrio dinámico

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO PUBLICITARIO

1. La publicidad
2. Objetivos de la publicidad
3. Medios publicitarios
4. Identidad corporativa
5. Logotipo y marca
6. Estrategias de diseño
7. Publicidad impresa
8. Publicidad en televisión
9. Packaging
10. Del diseño a la realización

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. MAQUETACIÓN

+ Información Gratis



1. ¿Qué es la maquetación?
2. Preparar un documento para la maquetación
3. Ocupando el espacio de la página
4. Texto e imagen
5. Composición del texto
6. Errores frecuentes

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. FOTOMECÁNICA E IMPRESIÓN**

1. ¿Qué es la fotomecánica?
2. Pasos de una impresión
3. Escaneado
4. El escáner
5. Filmación
6. Fitolitos
7. Las tintas
8. Tipos de impresión

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. DISEÑO WEB**

1. Qué implica el diseño web
2. Planificación de una página web
3. Tipos de sitios web
4. Análisis demográfico
5. Definir el estilo
6. Maquetación
7. Creación del sitio
8. Nociones básicas
9. HTML
10. CSS
11. Flash
12. Colgar el sitio en la red
13. Promoción del sitio web

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO 3D**

1. El diseño tridimensional
2. Fundamentos
3. Interfaces de navegación
4. Modelado
5. Animación
6. Imagen final
7. Materiales y texturas
8. Iluminación y render
9. Formatos
10. Atajos de teclado

## **PARTE 2. 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.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

## **PARTE 3. DISEÑO DE PÁGINAS WEB CON ADOBE DREAMWEAVER CC**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS**

1. Objetivo del curso: Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web.
2. Dirigido a: Diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web

## **UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CC**

1. ¿Que es un dominio de un sitio Web?
2. ¿Qué es un servidor Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing colocation
3. Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños: Absoluto y relativo
4. Lenguaje HTML: el lenguaje con el que se escriben las páginas Web
5. Diferentes tipografías y colores en la Web
6. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB**

1. Sitios en Dreamweaver, Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio Web en el programa Macromedia Dreamweaver. Explica las diferencias entre el sitio local y sitio remoto, cómo organizarlos para albergar contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local
2. Configurar un sitio Web
3. Administrar y editar sitios Web
4. Crear y abrir documentos: Creación de una página en blanco, Creación de una plantilla en blanco, Creación de un página basada en un archivo de muestra de Dreamweaver CC, Cómo abrir y editar documentos existentes
5. Espacio de trabajo de Dreamweaver CC
6. Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo
7. Propiedades de la página: CSS, HTML
8. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO**

1. Insertar Texto: Se indica cómo introducir texto en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver CC. Se estudia el formato del texto (fuente, tamaño, color, alineación, sangría,...), los estilos CSS, la posibilidad de crear listas (numeradas, no numeradas o de definición) e incluso la revisión de la ortografía. Finalmente también se describe la utilización de otros objetos en las páginas, como reglas horizontales, comentarios y la fecha de la última modificación de la página
2. Importar documentos de Microsoft Word
3. Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS
4. Creación de listas: Creación de una lista nueva, de una lista usando texto existente, de una lista anidada. Configuración de las propiedades de toda una lista
5. Caracteres especiales en HTML
6. Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto
7. Crear un estilo CSS y definición
8. Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web
9. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENLACES**

1. Introducción: Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver: vínculos a un lugar determinado de una página (a través de un anclaje con nombre), vínculos a otras páginas (del mismo sitio o a cualquier página de Internet) y vínculos en un menú de salto. Se indican las diferencias entre rutas absolutas y relativas, así como la administración y modificación de hipervínculos en Dreamweaver. Por último, se describe el uso de comportamientos en las páginas, para ejecutar comandos en respuesta a determinados sucesos o eventos
2. Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio
3. Vínculo a un correo: Creación de un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico, creación de un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades.
4. Menú de salto
5. Widget de barra de menús: Adición de un elemento de menú principal, Adición de un elemento de submenú, Eliminación de un elemento de menú principal o submenú
6. Comprobar vínculos: Comprobación de vínculos del documento actual, Comprobación de vínculos en una parte de un sitio local, Comprobación de los vínculos de todo el sitio, Reparación de los vínculos en el panel Verificador de

vínculos

7.Estilos en vínculos: Link, Visited, Active

8.Prácticas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES**

1.Insertar una imagen: se describe el modo de incorporar imágenes en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver. Se presentan los formatos gráficos que se pueden utilizar en una página Web y sus diferencias, así como la creación de imágenes de sustitución, mapas de imagen y barras de navegación

2.Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades

3.Alinear y redimensionar una imagen

4.Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia

5.Mapas de imagen

6.Marcadores de posición

7.Objetos Inteligentes

8.Prácticas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. TABLAS**

1.Tablas: Explica la forma de distribuir o colocar los elementos en las páginas Web con el programa Macromedia Dreamweaver: la utilización de capas, tablas y la utilización del modo de diseño, asignación del formato, incluir el contenido, etc

2.Insertar tablas

3.Selección de elementos de la tabla

4.Propiedades de la tabla: inspector de propiedades

5.Propiedades de las celdas

6.Tamaño de tablas: Cambio del tamaño de tablas, columnas y filas

7.Copiar, pegar, combinar y anidar tablas

8.Formato CSS de tablas

9.Prácticas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO**

1.Las capas: Explica que las capas por lo general se definen con las etiquetas div y span y pueden contener cualquier objeto, por ejemplo un formulario, un fragmento de texto o un plug-in

2.Posiciones de las cajas: Estática, Relativa, absoluta y fija

3.Insertar capas

4.Propiedades de las capas: inspector de propiedades

5.Panel Diseñador de CSS

6.Capas prediseñadas

7.Comportamientos: código JavaScript

8.Aplicar un comportamiento

9.Prácticas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS CSS I**

1.Hojas de estilo: Reglas CSS. Explica que las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de reglas de formato que determinan el aspecto del contenido de una página Web. La utilización de estilos CSS para aplicar forma a una página permite separar el contenido de la presentación

2.Panel estilos: permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan al elemento de página seleccionado

3.Crear y adjuntar hojas de estilo

4.Propiedades de tipo: definición de la configuración básica de la fuente

5.Propiedades de fondo

6.Propiedades de bloque

7.Propiedades del cuadro

8.Propiedades del borde

9.Definir consulta de Medios

10.Definir selectores

11.Definir propiedades

12.Prácticas

+ Información Gratis

### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTILOS CSS II**

1. Propiedades lista: Aprenderemos más reglas CSS para una Web atractiva
2. Propiedades de posición
3. Propiedades de extensiones
4. Transiciones
5. Trabajar con Hojas de estilo
6. Aplicar varias clases estilos
7. Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver
8. Diseño de páginas con CSS
9. Prácticas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y JQUERY UI**

1. Incluir archivos swf: Presenta elementos multimedia dinámicos que podemos insertar en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver: animaciones de Flash, vídeos de Flash, botones y textos Flash. También se describen varias posibilidades de trabajo conjunto entre Dreamweaver y Fireworks, como la creación de un álbum de fotos Web o la inserción de HTML procedente de Fireworks en una página Web diseñada con Dreamweaver
2. Elementos multimedia y jQuery
3. Insertar archivos FLV
4. Insertar sonido: Formatos de Audio, Incrustación de un archivo de sonido, Incrustación de un archivo de video
5. Inserción de un widget de jQuery UI
6. Widget de acordeón: Personalización del widget de acordeón
7. Widget de Autocompletar
8. Prácticas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA**

1. Plantillas: Tipos de regiones de plantillas. Aprenderemos que una plantilla es un tipo especial de documento que sirve para crear un diseño de página fijo, es muy útil
2. Creación de plantillas: Creación de una plantilla a partir de un documento existente, Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva
3. Crear regiones editables
4. Crear regiones repetidas: Inserción de una tabla repetida
5. Regiones opcionales de una plantilla: Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional editable
6. Basar páginas en una plantilla
7. Edición y actualización de plantillas
8. Panel activos: Adición de un activo a un documento
9. Biblioteca: Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección, Creación de un elemento de biblioteca vacío, Actualizar documento
10. Prácticas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS**

1. Formularios: Describe lo que son, cómo se crean y cómo se configuran los formularios en Macromedia Dreamweaver, para que el visitante del sitio Web envíe información al servidor Web. Se explica el trabajo con los distintos campos que se pueden crear, viendo para qué se usa cada uno y sus propiedades
2. Creación de un formulario HTML: Objetos de formulario
3. Propiedades de objetos I
4. Propiedades de objetos II
5. Validar un formulario con JavaScript
6. Sitios remotos
7. Panel archivos: sitio local y remoto
8. Prácticas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO DE CUADRÍCULA Y FTP**

1. Diseño de cuadrícula fluida: Nos permite crear un diseño que se adaptará la pantalla del dispositivo que se utilice para visualizarlo, sea este un móvil, una tablet o la pantalla de un ordenador

- 2.Sincronizar FTP
- 3.FTP Multicanal

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 15. JQUERY MOBILE**

- 1.jQuery Mobile
- 2.Temas
- 3.Panel muestras
- 4.Agregar Contenidos
- 5.Prácticas

## **PARTE 4. DISEÑO Y MAQUETACIÓN CON ADOBE INDESIGN CC**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN**

- 1.Utilidades y novedades del programa
- 2.La retícula compositiva
- 3.Software empleado en autoedición
- 4.El espacio de trabajo
- 5.Creación de documentos nuevos
- 6.Ejercicios Prácticos

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

- 1.Espacios de trabajo y modos de visualización
- 2.Barra de estado y personalizar menús
- 3.Cuadro de herramientas
- 4.Reglas y guías
- 5.Rejillas y cuadrículas
- 6.Zoom
- 7.Trabajar con páginas
- 8.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO I**

- 1.Marcos de texto
- 2.Adición y vinculación de textos a marcos
- 3.Búsqueda y ortografía de texto
- 4.Tipografía
- 5.Alineación de texto
- 6.Transformar texto
- 7.Propiedades de un marco de texto
- 8.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTO II**

- 1.Kerning y tracking
- 2.Línea base y tabulaciones
- 3.Sangrías y capitulares
- 4.Tipos de líneas y filetes
- 5.Marcos y objetos
- 6.Artículos
- 7.Novedades de las fuentes
- 8.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. COLOR**

- 1.Aplicar color
- 2.Panel Muestras
- 3.Panel Matices
- 4.Degradado

- 5.Efectos I
- 6.Efectos II
- 7.Ejercicio práctico

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. FORMAS Y TRAZADOS**

- 1.Formas básicas
- 2.Herramienta lápiz
- 3.Formas compuestas
- 4.Trazados y formas
- 5.Pluma
- 6.Adaptar texto a un trayecto
- 7.Trabajar con Formas
- 8.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. IMÁGENES E ILUSTRACIONES**

- 1.Imágenes
- 2.Colocar Imágenes
- 3.Propiedades de los marcos
- 4.Vínculos importados e incrustados
- 5.Contorneo de marcos gráficos
- 6.Bibliotecas
- 7.Trabajar con objetos I
- 8.Trabajar con objetos II
- 9.Objetos anclados
- 10.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. TABLAS Y CAPAS**

- 1.Trabajar con tablas I
- 2.Trabajar con tablas II
- 3.Trabajar con tablas III
- 4.Capas I
- 5.Capas II
- 6.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS**

- 1.Estilos
- 2.Estilos a partir de un texto
- 3.Aplicar estilos
- 4.Editar estilos
- 5.Estilos de objetos I
- 6.Estilos de objetos II
- 7.Estilos de tabla
- 8.Estilos Anidados e importar estilos
- 9.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. MAQUETAS**

- 1.Páginas y pliegos
- 2.Trabajar con páginas
- 3.Páginas maestras I
- 4.Páginas maestras II
- 5.Numeración
- 6.Desvinculación e importación de una página maestra
- 7.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. LIBROS Y PDF**

- 1.Archivos de libros
- 2.Sincronizar documentos de libro



3. Numerar libros
4. Panel índice
5. Crear PDF
6. Crear marcadores
7. Crear hipervínculos
8. Empaquetar Libros
9. Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. IMPRESIÓN**

1. Opciones Generales
2. Configuración de tamaño
3. Marcas y sangrado
4. Gráficos
5. Impresión de folleto
6. Tipo de folleto
7. Opciones de folleto
8. Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. DOCUMENTOS INTERACTIVOS**

1. PDF interactivos
2. Previsualizar documentos interactivos
3. Películas y sonido
4. Animación
5. Transiciones de páginas
6. Botones I
7. Botones II
8. Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑOS FORMULARIOS Y HTML**

1. Diseño alternativo
2. Diseños flotantes y reglas
3. Formularios PDF en InDesign
4. Herramientas Recopilador y Colocar contenido
5. EPUB y HTML5
6. Ejercicios prácticos