



INESEM

BUSINESS SCHOOL

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

+ Información Gratis

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

Curso Experto en Diseño Gráfico, Diseño Web y Maquetación Profesional con Adobe Creative Suite + Titulación Universitaria

duración total: 650 horas

horas teleformación: 325 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

El Curso Experto en Diseño Gráfico, Diseño Web y Maquetación Profesional con Adobe Creative Suite aborda de manera integral las disciplinas más importantes para destacar en el ámbito digital. Desde los fundamentos del diseño gráfico y la creatividad hasta el dominio de herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator y Figma, pasando por los procesos del diseño web, este programa proporciona una formación completa, equipando al alumnado con las habilidades necesarias para destacar en el dinámico campo del diseño digital. Con un enfoque centrado en la usabilidad y las tendencias digitales, el alumnado se prepara para desarrollar experiencias visuales que no solo impresionen, sino que también se alineen con la demanda del mundo digital.



+ 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

- Dominar los principios del diseño web y gráfico, integrando teoría de la percepción y elementos esenciales.
- Desarrollar habilidades creativas aplicadas al diseño, fomentando competencias estratégicas y tecnológicas.
- Profundizar en la teoría del color y su aplicación, comprendiendo su psicología y consideraciones en impresión.
- Conocer a fondo la tipografía, desde su conceptualización hasta su implementación en el diseño digital.
- Explorar los elementos básicos para el diseño web, incluyendo tipografía, color, iconos y contenido multimedia.
- Estudiar la composición, garantizando coherencia y consistencia en el diseño.

para qué te prepara

Este Curso Experto en Diseño Gráfico, Diseño Web y Maquetación Profesional con Adobe Creative Suite te prepara para liderar proyectos de diseño con destreza técnica y creatividad. Aprenderás a conceptualizar y ejecutar diseños adaptados a las últimas tendencias digitales. Además, obtendrás habilidades avanzadas en herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator y Figma, siendo capaz de gestionar proyectos desde la idea inicial hasta la implementación.

salidas laborales

Al finalizar este Curso Experto en Diseño Gráfico, Diseño Web y Maquetación Profesional con Adobe Creative Suite podrás cubrir roles en áreas como el diseño web y gráfico, UX/UI entre otros en agencias de diseño, empresas tecnológicas, estudios de publicidad y medios de comunicación, ofreciendo un amplio abanico de oportunidades en el sector creativo y digital.

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 'Diseño UI con Figma'
- Manual teórico 'Diseño Gráfico, Web y Usabilidad'
- 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 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. DISEÑO GRÁFICO, WEB Y USABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

1. Breve historia del diseño
2. Comunicación y publicidad
3. Teoría de la percepción
4. Elementos básicos que intervienen en el diseño
5. La composición
6. Fases del diseño
7. Diseño digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

1. Definición y Pensamiento Creativo
2. Esquema creativo: competencias
3. Estrategia creativa
4. Tecnología del anuncio

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEORÍA DEL COLOR

1. El color
2. Psicología del Color
3. El color en impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 4. 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 5. ELEMENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO WEB

1. Tipografía
2. Color
3. Iconos
4. Formas
5. Imágenes
6. Contenido audiovisual
7. Efectos (sombras, D, flat y otros)

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAYOUT

1. ¿Qué es el Layout?
2. Rejilla
3. Composición
4. Elementos
5. Espacios vacíos
6. Coherencia y consistencia

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROCESO

1. Introducción al proceso de diseño
2. Aproximación e Investigación inicial
3. Idear
4. Bocetos

+ Información Gratis

- 5.Arquitectura de la información
- 6.Card Storing
- 7.User flow o diagrama de flujo de usuario
- 8.Wireframing
- 9.Prototipado
- 10.Planificación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIRECTRICES Y TENDENCIAS DIGITALES

- 1.Guías de estilo
- 2.Ventajas y Desventajas
- 3.Apple. IOS Human Interface Guidelines
- 4.Google. Material Design
- 5.Tendencias del diseño UX/UI

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO EN DISPOSITIVOS

- 1.Patrones de diseño y navegación
- 2.Especificaciones para móviles
- 3.Sitios, sitios para móviles y apps
- 4.Diseñar para pantallas pequeñas
- 5.El tiempo de respuesta y carga
- 6.Tablets y E-Readers

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LENGUAJE HTML

- 1.Textos en HTML
- 2.Enlaces
- 3.Listas en HTML
- 4.Imágenes y Objetos
- 5.Tablas
- 6.Formularios
- 7.Marcos
- 8.Estructuras y layout
- 9.Otras etiquetas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. WIREFRAMES Y PROTOTIPOS

- 1.¿Qué son los wireframes?
- 2.Objetivos del wireframe
- 3.Relación con la UI
- 4.Clasificación de los wireframes
- 5.Arquitectura de la información
- 6.Wireframe para una app

MÓDULO 2. DISEÑO GRÁFICO CON ADOBE PHOTOSHOP CC

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 3. DISEÑO GRÁFICO CON ADOBE ILLUSTRATOR CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

- 1.Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

- 1.Novedades del programa
- 2.¿Qué es un gráfico vectorial?
- 3.¿Qué es un mapa de bits?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

- 1.La interfaz y área de trabajo
- 2.Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
- 3.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.Envolventes

5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

1. Degradados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva
4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

MÓDULO 4. DISEÑO UI CON FIGMA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN FIGMA

1. Introducción
2. Descarga y creación de una cuenta
3. Entorno de trabajo
4. El menú principal
5. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS

1. Mover y Escalar
2. Frames y slices
3. Dibujar vectores
4. Herramientas de texto
5. La herramienta Mano
6. Comentarios en Figma
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS CONTEXTUALES

1. Editar objetos
2. Crear un componente de Figma
3. Crear máscaras en Figma
4. Crear un link con Figma
5. Operaciones booleanas
6. Otras herramientas
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO COLABORATIVO CON FIGMA

- 1.Funcionamiento
- 2.Añadir colaboradores
- 3.Ver y responder comentarios
- 4.Bibliotecas de componentes
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN DE SISTEMAS DE DISEÑO

- 1.Creación y gestión
- 2.Estilos en un sistema de diseño
- 3.Componentes en un sistema de diseño
- 4.Ejemplos del sistema de diseño
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PLUGING DE FIGMA

- 1.Añadir plugins a Figma
- 2.Pluging recomendados

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIONES E INTERACCIONES

- 1.Creación de interacciones
- 2.Creación de animaciones sencillas
- 3.Manejo de interacciones disponibles
- 4.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PRESENTACIÓN Y EXPORTACIÓN

- 1.Crear presentación en Figma
- 2.Exportar archivos
- 3.Compartir el link de vista previa
- 4.Ejercicios