



Cursos DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA

OBJETIVOS

Al acabar el curso, dominarás fácilmente todos los secretos del diseño, desde la creación de grandes composiciones de imágenes hasta su impresión o publicación

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Estudiantes y profesionales del sector de la comunicación, diseño, Bellas Artes, publicidad e informática que deseen continuar sus estudios y cualquier persona que, sin necesidad de conocimientos previos del área, quiera especializarse en el mundo del diseño de alto nivel .

MODALIDADES

Presencial

REQUISITOS

El plan de estudios asume que los estudiantes tengan conocimientos previos de informática a nivel de usuario. Se espera de ellos una buena capacidad de lectura y expresión escrita, un nivel básico en matemáticas, así como un deseo de aprender el programa de estudios. Imprescindibles:

- Conocimientos básicos de geometría
- Disponer de horas adicionales (entre 5 y 10) a la semana para realizar ejercicios

SALIDA PROFESIONAL

Desarrolla tu actividad en empresas editoriales, prensa periódica, empresas de educación y formación, medios de comunicación, agencias de publicidad, empresas de consultoría en publicaciones multimedia, departamentos de comunicación de organizaciones, empresas con gran presencia en Internet. Departamento de publicación digital de empresas de edición o departamentos gráficos y de pre-impresión.

El ámbito de trabajo suele desarrollarse en grandes, medianas y pequeñas empresas, con diferentes niveles organizativos, tanto en empresas públicas o privadas y pudiendo trabajar por cuenta propia o ajena.

CURSOS

- D1: Experto en Adobe PHOTOSHOP**
Duración: 96 horas
- D2: Experto en Adobe ILLUSTRATOR**
Duración: 96 horas
- D3: Experto en Adobe INDESIGN**
Duración: 72 horas
- D4: Diseño de páginas Web profesionales**
Duración: 96 horas

MASTER

- MD1: Máster en Diseño Gráfico y Producción Publicitaria (D1+D2+D3)**
Duración: 264 horas
- MD2: Máster en Diseño y Creación WEB (D1+D2+D3+D4)**
Duración: 360 horas





D1: Experto en Adobe PHOTOSHOP

CARACTERÍSTICAS

DURACIÓN

96 horas

OBJETIVOS

Este curso proporciona a los alumnos la capacidad de adquirir el máximo conocimiento en el manejo y explotación del software más utilizado y de más demanda en los campos del tratamiento de la imagen y el retoque fotográfico.

A lo largo del programa se detalla cada función de Adobe Photoshop. Tras la presentación del entorno de trabajo y de los diferentes formatos de archivo gestionados por la aplicación, descubrirás todas las técnicas de selección, aprenderás a sacar partido de los modos de color de las imágenes, las capas, los estilos y los modos de fusión, con objeto de realizar los montajes más variados. A continuación, podrás personalizar estos montajes integrando dibujo y texto o creando formas personalizadas.

Descubrirás también las múltiples funciones de retoque y de corrección, así como las transformaciones que pueden aplicarse a las imágenes. Se abrirán ante ti nuevas posibilidades artísticas con el tratamiento HDR de las fotografías, la corrección de la lente, el pincel mezclador, la sustitución de contenidos...

Aprenderás cómo obtener efectos sorprendentes usando los numerosos filtros, cómo siluetear las imágenes mediante los trazados y la nueva herramienta de mejora de los contornos de selección, cómo mostrar las imágenes en una página Web o en una galería de fotos Web y cómo aprovechar los canales para crear una máscara o reemplazar tintas de cuatricromía. También aprenderás a automatizarlas tareas creando acciones.

PROGRAMA

Primeros pasos

- Entorno de trabajo
- Administrar los documentos
- Selección de color
- Conversión del modo de color
- Administrar las capas
- Capas: funciones avanzadas
- Estilos de capas
- Herramientas de dibujo
- Utilizar el selector de pinceles preestablecidos
- Administrar los pinceles de herramientas
- Definir los ajustes de un pincel
- Crear un pincel de herramienta a partir de un dibujo o de una imagen
- Rellenar una selección o una capa con un color
- Añadir un contorno a una selección o a una capa
- Crear y administrar motivos
- Crear y modificar un texto
- Dar formato a un texto
- Dar formato a un párrafo
- Convertir un texto en datos vectoriales
- Deformar texto

Retoques

- Utilizar la herramienta Dedo
- Utilizar las herramientas Desenfocar y Enfocar
- Utilizar las herramientas de retoque de exposición y color
- Utilizar las herramientas de corrección
- Utilizar las herramientas Tampón
- Utilizar la función Origen de clonación
- Transformar/modificar
- Correcciones de color

Filtros

- Utilizar los filtros
- Corrección de la lente
- Deformar una zona de la imagen
- Corregir la perspectiva de las imágenes
- Atenuar el efecto de un filtro
- Eliminar los defectos de una imagen digitalizada
- Intensificar el contorno o el fondo de una imagen
- Administrar la iluminación utilizando un filtro
- Utilizar los filtros Desenfocar
- Utilizar los filtros Distorsionar
- Utilizar los filtros Pixelizar
- Utilizar los filtros artísticos
- Utilizar los filtros Trazos de pincel
- Utilizar los filtros Bosquejar, Estilizar, Textura y Vídeo
- Utilizar filtros diversos
- Crear y administrar los filtros inteligentes

Trazados

- Utilizar las herramientas de trazado
- Las herramientas de forma
- Utilizar el panel Trazados
- Crear y guardar un trazado
- Modificar y transformar un trazado

- Copiar y mover un trazado
- Duplicar un trazado
- Convertir un trazado en selección
- Convertir una selección en trazado
- Aplicar un color de fondo al trazado
- Aplicar un contorno al trazado
- Exportar un trazado a Illustrator
- Utilizar un trazado como trazado de recorte

Canales

- Utilizar el panel Canales
- Administrar los canales
- Duplicar un canal
- Dividir y combinar canales
- Utilizar los canales Alfa
- Utilizar los canales de tintas planas
- Realizar operaciones en los canales

Creación para la Web

- Principios de los sectores
- Utilizar la herramienta Sector
- Seleccionar los sectores
- Mostrar los sectores
- Modificar y administrar los sectores
- Definir las opciones de sector
- Dividir los sectores de usuario y los sectores automáticos

Configuración

- Calibrar el monitor
- Ajustar la configuración de la gestión de colores
- Definir las preferencias
- Administrar la memoria
- Configuración 3D
- Administrar los métodos abreviados de teclado
- Personalizar los menús
- Administrar los parámetros preestablecidos
- Utilizar las herramientas preestablecidas
- Definir los ajustes preestablecidos de Adobe PDF
- Administrar el reventado

Acciones

- Utilizar las acciones
- Crear una acción
- Reproducir una acción
- Administrar las acciones
- Tratamiento por lotes
- Los droplets

Plug-Ins

- Adobe Bridge
- Abrir y utilizar Adobe Bridge
- Buscar archivos y carpetas. Utilizar la lupa
- Apilar los archivos
- Definir las preferencias
- Camera Raw. Usar Camera Raw
- La interfaz de Camera Raw
- Los ajustes de Camera Raw
- Los retoques con Camera Raw
- Abrir una imagen en Photoshop
- Aplicar los ajustes sin abrir la imagen en Photoshop

Proyecto fin de curso

Esta es la última fase del curso donde el alumno pone en práctica todos los conocimientos aprendidos. Para ello, tendrá que desarrollar un proyecto comercializable que permita implementar la mayor cantidad de recursos del software.



D2: Experto en Adobe ILLUSTRATOR

CARACTERÍSTICAS

DURACIÓN

96 horas

OBJETIVOS

Este curso permite al alumno adquirir el máximo conocimiento en el manejo y explotación del software más utilizado y de más demanda en el campo de la ilustración. Se detalla cada una de las funciones del programa de dibujo vectorial Adobe Illustrator. Tras una presentación del entorno y de los formatos de archivo que gestiona Illustrator (ai, eps, pdf, svg...), aprenderás a utilizar las herramientas (incluidas las nuevas herramientas Pincel de cerdas y Anchura) para crear formas diversas, insertar texto y crear gráficos. También aprenderás a editar los objetos modificando sus atributos de apariencia, aplicando estilos, efectos, transformaciones (sobre todo usando el Creador de formas, el nuevo modo Dibujar en el interior y la Cuadrícula de perspectiva). Asimismo verás cómo transformar una fotografía en imagen vectorial empleando el calco interactivo. Para optimizar el trabajo, explicamos cómo sacar provecho de los símbolos, las capas, las mesas de trabajo múltiples y las acciones.

Finalmente, descubrirás las funciones de Illustrator que permiten crear imágenes optimizadas para Web (con la nueva herramienta de alineación de los objetos con la cuadrícula de píxeles) en los formatos gif, png, jpeg, swf o svg.

PROGRAMA

Primeros pasos

- El espacio de trabajo
- Modificar el zoom de visualización
- Modificar el modo de visualización del programa
- Ajustar la configuración de un documento que ya existe
- Definir las unidades de medida
- Las mesas de trabajo
- Crear una plantilla
- Guardar en distintos formatos
- Colocar un documento. Exportar un documento
- Utilizar las reglas. Gestionar las guías de reglas
- Crear objetos de guía. Utilizar las guías inteligentes
- Utilizar la cuadrícula
- Utilizar la herramienta Destello
- Aumentar el número de lados durante el trazado
- Transformar/deformar después de terminar el trazado
- Utilizar la herramienta Lápiz y las herramientas asociadas
- Utilizar la herramienta Borrador
- Utilizar la herramienta Pincel
- Trazar rectas, polígonos y curvas
- Gestionar los trazados
- Introducir y modificar un texto
- Formatear un texto introducido
- Insertar caracteres especiales

- Modificar la caja de los caracteres
- Utilizar las fuentes OpenType. Utilizar estilos de carácter
- Convertir texto en contornos. Introducir un texto largo
- Configurar la justificación. Separar sílabas
- Gestionar las tabulaciones. Utilizar estilos de párrafo
- Colocar texto en un trazado abierto. Colocar texto en una forma
- Enlazar texto entre varios objetos
- Ceñir texto alrededor de un objeto gráfico
- Revisar la ortografía. Buscar y reemplazar texto
- Buscar y reemplazar una fuente
- Definir las reglas de puntuación inteligente
- Insertar filas y columnas en un área de texto
- Etiquetar texto de Illustrator para exportarlo a Flash

Atributos de apariencia

- Descubrir el panel Muestras
- Los atributos de color. Los grupos de colores
- Atributos de motivos. Atributos de degradado
- Las mallas de degradado
- Copiar los atributos
- Los atributos de apariencia
- Los estilos

Símbolos

- Cuestiones generales
- Los símbolos. Las instancias de símbolo
- Los conjuntos de instancias de símbolo
- Pinceles
- Principio. Utilizar pinceles
- Crear pinceles. Importar pinceles
- Crear una biblioteca de pinceles

Efectos

- Crear líneas en zigzag u onduladas. Curvar trazados
- Modificar los puntos de ancla de forma aleatoria
- Torcer un objeto. Dar la apariencia de esbozo

- Redondear los vértices de los trazados
- Oscurecer/iluminar los colores de un objeto. Invertir colores
- Obtener un color nuevo fusionando los colores de los objetos
- Definir una sombra paralela
- Aplicar de nuevo el último efecto utilizado
- Aplicar un efecto a una imagen de mapa de bits RGB

Transformación de objetos

- Mostrar información sobre los objetos
- Modificar los trazos de un trazado
- Presentar un trazo en forma de flecha
- Hacer anotaciones a un objeto
- Mover manualmente objetos y motivos
- Configurar el desplazamiento de los objetos y de los motivos
- Duplicar un objeto. Copiar/mover objetos usando el Portapapeles

- Cambiar el tamaño de un objeto. Aplicar una rotación a un objeto
- Crear una simetría. Distorsionar un objeto
- Transformar manualmente un objeto
- Crear una tabla
- Deformar usando herramientas de reforma
- Repetir una transformación. Transformar un trazo en forma
- Duplicar un objeto aplicándole un desplazamiento
- Simplificar un trazado. Añadir puntos de ancla a un objeto
- Expandir un objeto. Rasterizar un trazado
- Recortar objetos. Utilizar la herramienta Reformar
- Crear una fusión de formas
- Organizar los objetos
- Crear un trazado compuesto
- Aplicar una máscara de recorte
- Utilizar los modos de dibujar detrás y en el interior
- Utilizar los comandos Buscatrazos
- Utilizar el Creador de formas. Crear envolventes
- Definir las opciones de deformación del envolvente
- Modificar la forma incluida en el envolvente
- Utilizar el calco interactivo. Utilizar la pintura interactiva
- Aplicar un color a una imagen en escala de grises
- Dibujar con perspectiva
- Colocar una forma en la cuadrícula de perspectiva

Capas

- Crear y configurar las capas
- Gestionar las capas
- Aislar grupos y subcapas

Gráficas

- Definir un tipo de gráfica
- Crear una gráfica
- Definir un símbolo

Imágenes para Web

- Preparar las imágenes
- Guardar una imagen para la Web o los dispositivos móviles
- Asociar un enlace URL a un objeto
- Utilizar la herramienta Sector
- Exportar al formato SWF
- Crear variables

Imprimir

- Eliminar los puntos aislados
- Imprimir un documento
- Crear marcas de recorte
- Definir las opciones de marcas y sangrado
- Obtener la reserva de un objeto
- Definir/eliminar la sobreimpresión de negro
- Reventar colores
- Definir la separación de colores
- Definir las opciones de sobreimpresión y acoplamiento de transparencias



Acciones

- Crear una acción
- Ejecutar una acción
- Crear un conjunto de acciones
- Administrar las acciones

Proyecto fin de curso

Esta es la última fase del curso donde el alumno pone en práctica todos los conocimientos aprendidos. Para ello, tendrá que desarrollar un proyecto comercializable que permita implementar la mayor cantidad de recursos del software.



D3: Experto en Adobe INDESIGN

CARACTERÍSTICAS

DURACIÓN

72 horas

OBJETIVOS

Este curso permite al alumno adquirir el máximo conocimiento en el manejo y explotación del software más utilizado y de más demanda en el campo de la maquetación. Descubrirás todas las funciones esenciales del programa de autoedición Adobe InDesign. Tras la presentación de la interfaz, común a los programas del conjunto creativo (Creative Suite: CS) de Adobe, aprenderás a crear una página con todos los elementos que requiere una maquetación. A continuación, añadirás marcos de texto o de imagen y verás cómo manejarlos. También aprenderás a dar formato al texto, sobre todo con las hojas de estilos, que facilitan la tarea de aplicar un diseño estructurado y verás cómo insertar tablas con el formato adecuado.

Conseguirás que tus páginas resalten jugando con las imágenes y los elementos gráficos incluidos en ellas (dibujos, transparencias...). También estudiarás cómo crear páginas maestras que permitan elaborar composiciones homogéneas y cómo realizar libros que incluyan una tabla de contenido y un índice. Luego abordarás cómo crear archivos PDF e imprimir.

La última parte trata de las novedades relativas al trabajo multimedia: la inserción de vídeo, de audio y de animaciones, así como la distribución para la Web y las tabletas táctiles.

PROGRAMA

Primeros pasos

- Administrar los conjuntos acoplados
- Los grupos de paneles. Los conjuntos acoplados
- Personalizar el espacio de trabajo
- Zonas de edición. La ventana del documento
- Las reglas. La cuadrícula. Las guías
- Acercar y alejar el documento. Recorrer el documento
- Modificar el modo de visualización
- Administrar varios documentos abiertos
- Crear marcos. Cambiar el tipo de marco
- Seleccionar los marcos. Las guías inteligentes
- Modificar los marcos. Transformar los marcos
- Duplicar un marco. Agrupar/desagrupar marcos
- Administrar la superposición de los marcos
- Alinear los marcos. Administrar el espacio entre marcos
- Bloquear la posición de un marco. Ocultar un marco
- Las capas
- Insertar texto. Enlazar marcos de texto
- Suprimir enlaces
- Crear una cuadrícula de marcos enlazados

- Propiedades de los marcos de texto
- Definir la alineación vertical
- Seleccionar texto. Mover texto
- Mostrar caracteres ocultos
- Utilizar los pictogramas
- Insertar caracteres específicos. Editar texto

Los caracteres

- Seleccionar una o varias palabras
- Descubrir los paneles de formato de texto
- Modificar la fuente. Modificar el interlineado
- Modificar el espacio entre caracteres
- Modificar la escala del texto
- Aplicar un desplazamiento vertical
- Sesgar el texto. Mostrar un texto en mayúsculas
- Cambiar la caja. Subrayar/tachar un texto
- Aplicar color y degradado
- Sacar partido de las funciones OpenType y de las ligaduras
- Buscar/cambiar la configuración de formato
- Buscar fuentes. Definir el idioma que se va a utilizar
- Organizar los estilos de caracteres

Los párrafos

- Descubrir los paneles de formato de párrafo
- Modificar la alineación. Expandir columnas
- Crear columnas dentro de una columna
- Equilibrar un título
- Modificar los espacios situados antes y después de los párrafos
- Puntuación y alineación. Crear una capitular
- Crear filetes de párrafos. Vincular los párrafos entre sí
- Separación por sílabas. Configurar la justificación
- Utilizar las tabulaciones. Insertar viñetas y numeración
- Utilizar los estilos de párrafos. Crear estilos anidados
- Alinear el texto con la cuadrícula base
- Los marcos anclados. Notas a pie de página
- El modo Editor de artículos

Las tablas

- Las tablas en InDesign
- Crear una tabla
- Modificar una tabla
- Definir los encabezados y pies de página de la tabla
- Dar formato a una tabla
- Dar formato a las celdas
- Definir trazos y rellenos
- Los estilos de celdas
- Los estilos de tablas
- Convertir una tabla

Las imágenes

- Importar una imagen
- Definir las opciones de importación según el formato

- Mostrar documentos multicapas
- Importar y colocar imágenes en una cuadrícula
- Añadir pies a las fotos
- Determinar la calidad de visualización
- Administrar el vínculo con el archivo de origen
- Editar el original
- Dar forma a las imágenes importadas
- Desplazar y cambiar tamaño
- Aplicar transformaciones
- Recortar una imagen
- Ceñir texto a una imagen. Ceñir un texto con otro texto

Las páginas

- Diferentes tipos de páginas
- Documentos multiformato
- Gestionar la página maestra predeterminada
- Gestionar las páginas corrientes. Gestión automática de las páginas corrientes
- Organizar las páginas maestras
- Trabajar con varias páginas maestras
- Modificar localmente los objetos de las páginas maestras
- Numerar las páginas
- Crear encabezados (o pies de página) de tipo diccionario
- Rotar la visualización de las páginas

Los documentos largos

- Crear y organizar un libro
- Sincronizar los documentos
- Numerar páginas del libro
- Administrar el número de capítulos de un libro
- Administrar las listas numeradas en los libros
- Imprimir el libro
- Crear la tabla de contenido. Crear un índice
- Las referencias cruzadas

El grafismo

- El grafismo en InDesign
- Crear formas simples
- Crear trazados. Crear trazados libres
- Utilizar la herramienta Pluma
- Administrar los trazados
- Aplicar un trazo al trazado
- Modificar el relleno
- Utilizar el panel Muestras
- Crear un degradado
- Gestionar las muestras
- Aplicar efectos especiales
- Administrar la transparencia
- Administrar los modos de fusión
- El dibujo
- Copiar atributos de un objeto a otro
- Crear estilos de objeto
- Las bibliotecas

La difusión

- Las plantillas
- Previsualizar el documento
- El ajuste de pruebas
- La sobrepresión
- El acoplamiento de la transparencia
- La separación
- Exportar al formato PDF
- Imprimir la composición
- La comprobación preliminar
- Empaquetar para la imprenta

Creación multimedia

- La creación multimedia
- Nuevo documento multimedia
- La creación de una maquetación destinada a la lectura
- Insertar un vídeo
- Insertar audio
- Insertar una película de Flash
- Crear una animación
- El vínculo con las fuentes
- Creación de botones interactivos
- La temporización
- Los estados de los objetos
- Las transiciones de páginas
- Exportar

Proyecto fin de curso

Esta es la última fase del curso donde el alumno pone en práctica todos los conocimientos aprendidos. Para ello, tendrá que desarrollar un proyecto comercializable que permita implementar la mayor cantidad de recursos del software.



D4: Diseño de páginas Web profesionales

CARACTERÍSTICAS

DURACIÓN

96 horas

OBJETIVOS

En este curso el alumno desarrolla una amplia formación en Técnicas de Creación y Diseño de Páginas y Sitios Web con dominio de las Hojas de Estilo CSS, el Lenguaje de presentación de documentos Web, el formato de imágenes para su creación y optimización, y las herramientas de dibujo y animación de Adobe Flash Professional para la realización de Proyectos Web Interactivos.

PROGRAMA

Dreamweaver: Estructura y maquetación Web CSS

- Añadir texto e insertar imágenes
- Colores de primer plano y de fondo
- Imágenes de fondo
- Crear lista y menú
- Capas, etiquetas DIV y SPAN
- Diseño de formularios
- Diseño de plantillas
- Diseño con estándares
- Hojas de estilo: pantalla o impresora
- Proyecto sitio web

PHOTOSHOP CS6: Gráficos

- Características básicas de Photoshop
- Opciones de menús
- Barra de herramientas
- Colores
- Optimización de imágenes
- Capas y canales
- Ajustes de imagen
- Filtros

CSS3

- Nuevos selectores estructurales
- Esquinas redondeadas
- Sombras y gradientes
- Imágenes en bordes
- Transformaciones
- Transiciones y movimiento
- Enlazar fuentes
- Media Queries

HTML5

- Etiquetas estructurales
- Nav y aside, section y article
- Header y hgroup, footer.
- Etiqueta de contenido
- Figure
- Vídeo y audio
- Cambas y embed

Edgeanimate

- Interfaz de EdgeAnimate
- Creación de elementos gráficos
- Creación de animaciones
- Interactividad mediante scripts
- Animaciones “responsive”
- Publicar contenido

Muse

- Maquetación de páginas
- Páginas maestras
- Creación de contenidos
 - + Texto
 - + Imágenes
 - + Animaciones
- Menús
- Otros widgets

Wordpress

- Instalación
- Base de datos MySQL
- Creación de sitios y blogs
- Páginas y entradas
- Temas
 - + Instalación de temas
 - + Creación de temas
 - + Temas “responsive”
- Plugins y widgets
- Usuarios
- Configuración y personalización

Introducción a Drupal

- Instalación
- Creación de contenido
- Creación de usuarios
- Archivos de configuración
- Instalar plantilla
- Creación de plantillas