



Postgrado en Diseño Gráfico Publicitario

+ Información Gratis

Titulación acreditada por la Comisión Internacional de Formación de la UNESCO

Postgrado en Diseño Gráfico Publicitario

Duración: 450 horas

Precio: 420 € *

Modalidad: A distancia

* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

Descripción

Formación superior en la creación y diseño de elementos gráficos publicitarios a través de los programas imprescindibles en la actualidad: illustrator, indesign y photoshop. Conviértete en un profesional de y trabaja en estudios y agencias de diseño, publicidad y comunicación.



A quién va dirigido

Este curso está dirigido para todas aquellas personas interesadas en el mundo del diseño gráfico publicitario en general, con o sin conocimientos previos. También puede resultar interesante para aquellos usuarios de programas como Photoshop, Indesign, Illustrator, Freehand, CorelDraw, Pagemaker, Quarkxpress, y Fireworks.

Objetivos

Dominar los fundamentos de la comunicación y la publicidad, y aprender a manejar los programas clave actuales de diseño: Illustrator, Indesign, Photoshop.

Para que te prepara

Al finalizar el curso, el alumno estará capacitado para diseñar y maquetar todo tipo de composiciones gráficas publicitarias: revistas, periódicos, libros, flyers, folletos, trípticos, cartelería, ilustraciones, logotipos, carátulas, etiquetas, vallas publicitarias, etc.

Salidas laborales

Estudios de diseño, departamentos creativos, agencias de publicidad y comunicación, artes gráficas en general, oficinas de publicaciones y editoriales.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, 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 (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo los manuales teóricos así como ir visionando las distintas lecciones que presentan los CD-Roms Multimedia, a la vez que se responden las distintas cuestiones y ejercicios que se incluyen dentro de los cuadernos de evaluación.

Dentro de los cd-roms existen test de autoevaluación para que el alumno pueda ir comprobando su progreso a lo largo del curso, cuyas respuestas no será necesario que nos haga llegar. Del mismo modo, existen ejercicios prácticos que el alumno habrá de resolver mediante el uso de los programas propuestos. Los archivos resultantes de estos ejercicios deberán ser enviados al tutor vía e-mail, comprimidos en uno o varios archivos para que puedan ser corregidos y evaluados.

El orden a seguir recomendado es el siguiente: illustrator, photoshop e indesign, si bien este orden se podrá variar dependiendo de factores como la prioridad de los intereses particulares, la habilidad en el manejo de los programas y los conocimientos previos del alumno.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar, bien vía postal en el sobre de franqueo en destino o vía e-mail, dichos cuadernos de evaluación además de los ejercicios prácticos propuestos en los cd-roms. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas)

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Adobe Illustrator CS4'
- Cuaderno de ejercicios
- CDRom 'Curso Multimedia Adobe Illustrator CS4'
- Manual teórico 'Adobe InDesign CS4'
- Cuaderno de ejercicios
- CDRom 'Curso Multimedia Adobe InDesign CS4'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CS4'

- Cuaderno de ejercicios
- CDRom 'Curso Multimedia Adobe Photoshop CS4'



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. 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.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Club de alumnos

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.

Programa formativo

MÓDULO 1. ILLUSTRATOR CS4

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Illustrator?

A quien va dirigido el curso

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

¿Qué es un gráfico vectorial?

¿Qué es un mapa de bits?

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Cómo iniciar Adobe Illustrator CS4

Los elementos de la pantalla

La interfaz y área de trabajo

Abrir un archivo

Colocar un archivo

Guardar un documento

Exportar un documento

Las paletas flotantes de Illustrator

Desplazarse por el documento

Los menús contextuales

Modos de pantalla

Reglas, guías y cuadrícula

Las mesas de trabajo

TEMA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

Herramientas de selección

Herramienta de Selección

Herramienta Lazo

Herramienta Varita mágica

Selección de objetos superpuestos

Herramienta Selección de grupos

Seleccionar objetos similares

Guardar una selección

Bloquear selección

Preferencias de selección

Eliminar objetos

Agrupar objetos

Desagrupar objetos

Trabajar en Modo aislamiento

Hacer y Rehacer

Alinear y distribuir objetos

TEMA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

Los trazados

Crear formas básicas

Herramienta Destello

+ Información Gratis

Herramienta Segmento de línea
Herramienta Lápiz
Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
Contorno y relleno
Herramienta Borrador
Herramienta Suavizar

TEMA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

Modos de color
Colorear desde la paleta Muestras
Cambiar trazo
Pintura interactiva
Crear una paleta personalizada
Paleta Muestras
Copiar atributos
Degradados
Transparencias
Motivos
Pintar con el pincel de motivo
Volver a colorear la ilustración
Crear grupos de colores

TEMA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

Nociones preliminares sobre trazados
Herramienta Pluma
Combinar segmentos rectos y curvos
Editar trazos con la pluma
Unir trazados
Continuar dibujando un trazado
Cortar un trazado
Relleno y contorno de trazados
Herramientas de manipulación vectorial

TEMA 8. LAS CAPAS

Acerca de las capas
Utilizar los comandos de organización
Utilizar los comandos Pegar delante o detrás
El panel Capas
Cambio de visualización del panel Capas
Definición de opciones de capa y subcapa
Definir capas
Mover capas
Bloquear las capas
Rellenar una capa con una muestra
Visualizar las capas
Pegar capas
Soltar elementos en capas independientes
Crear Máscaras con capas
Máscara de recorte sin capas

TEMA 9. TEXTO

Textos
Importar archivos de texto
Crear columnas de texto

Enlazar texto
Cambio del tamaño de un área de texto
Texto y objetos
Dar formato al texto
Propiedades de párrafo
Estilos de carácter y de párrafo
Rasterizar texto
Exportación de un texto a un archivo de texto
Atributos de apariencia
Copia de atributos de apariencia
Revisión ortográfica
Envolvente de texto

TEMA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

Tipos de efectos
Aplicar efectos
Editar o eliminar un efecto
Rasterización
Efecto de sombra
Objetos en tres dimensiones
Aplicar el comando Girar (Revolve) a un objeto plano (2D)
Añadir texturas a los objetos tridimensionales (Mapeado)
Estilos gráficos
Crear, guardar y aplicar un estilo
Bibliotecas de estilos gráficos
Pinceles
Pincel de manchas
Panel Símbolos

TEMA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

Información general del panel Transformar
Escalar objetos
Rotar o girar objetos
Distorsionar objetos
Colocación precisa de objetos
Reflejar objetos
Envoltentes
Combinar objetos
Fusión de objetos

TEMA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

Acerca de los gráficos para web
Optimizar imágenes para Internet
Previsualización de píxeles
Mapas de imagen
Sectores
Animaciones
Exportación de ilustraciones
Automatizar tareas
Calcar mapa de Bits

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión: panorama general
Dispositivos de impresión

Acerca del color
Información de documento
Opciones generales de impresión
Ajustar página
Imprimir una ilustración en varias páginas
Cómo establecer las ilustraciones como no imprimibles
Archivos Postscript
Imprimir degradados

MÓDULO 2. INDESIGN CS4

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A ADOBE INDESIGN

¿Qué es adobe InDesign?
Iniciar Adobe InDesign.
Familiarizarse con el área de trabajo.
Crear y cerrar documentos.
Abrir y guardar documentos.
Herramientas de visualización de documentos.
Herramientas de trabajo con documentos.
Cerrar sesión en InDesign.

TEMA 2. MAQUETACIÓN

Maquetación.
Páginas y pliegos.
Insertar o añadir páginas a un documento.
Desplazamiento y duplicación de páginas y pliegos.
Reglas y guías.
Páginas maestras.
Numeración de páginas, capítulos y secciones.
Capas.

TEMA 3. MARCOS DE TEXTO

Marcos de texto.
Enlace de marcos de texto.
Propiedades de los marcos de texto.
Transformar y mover marcos de texto.
Vinculación o incrustación de archivos de texto importados

TEMA 4. TIPOGRAFÍA

Formato de texto.
Formato de caracteres y de párrafo.
Tabulaciones.
Composición. Estilos.
Caracteres especiales y pictogramas

TEMA 5. TRABAJAR CON TEXTO Y TABLAS

Viñetas y notas al pie de página.
Anclar objetos en el texto.
Ceñir texto alrededor de objetos.
Buscar/cambiar y revisión ortográfica.
Crear tablas.
Formato de tablas.
Estilos de tabla.
Editar tablas.

TEMA 6. COLOR

Aplicación de colores.

Degradados.

Matices.

TEMA 7. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Herramientas lápiz y línea.

La herramienta pluma.

Formas básicas.

Formas complejas.

TEMA 8. GRÁFICOS

Colocar gráficos.

Transformar gráficos.

Efectos.

Vínculos e incrustaciones.

TEMA 9. OBJETOS

Selección de objetos.

Manipulación de objetos.

Marcos y objetos.

TEMA 10. IMPRESIÓN Y ARCHIVOS PDF

Impresión de documentos.

Imprimir folletos.

Exportar archivos pdf

MÓDULO 3. PHOTOSHOP CS4

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

A quién va dirigido el curso

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Photoshop?

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

Tipos de imágenes

Resolución de imagen

Formato PSD

Formatos de imagen

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen

Crear un documento nuevo

Área de trabajo

Plataforma de trabajo

Gestión de ventanas y paneles

Guardar un espacio de trabajo

Modos de pantalla

Ejercicios prácticos

TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú

Barra de herramientas

Opciones de herramientas

Barra de estado

Paletas

Ventana navegador

Ventana información
Ventana color
Ventana, historia y deshacer
Zoom y mano
Ejercicios prácticos

TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramienta Marco
Herramienta Lazo
Herramienta Varita
Herramienta de Selección Rápida
Herramienta Mover
Sumar y restar selecciones
Modificar selecciones
Perfeccionar bordes
Ejercicios prácticos

TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

Herramienta Pincel
Crear Pinceles personalizados
Herramienta Lápiz
Herramienta Sustitución color
Herramienta Pincel de historia
Herramienta Pincel histórico
Herramienta Degradado
Herramienta Bote de pintura
Crear motivos personalizados
Ejercicios prácticos

TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

Retoque y transformación
Herramienta Recortar
Cambiar el tamaño del lienzo
Herramienta Pincel corrector puntual
Herramienta Ojos rojos
Herramienta Parche
Tampón de Clonar
Tampón de Motivo
Herramienta Borrador
La herramienta Desenfocar
La herramienta Enfocar
Herramienta Sobreexponer y Subexponer
Herramienta Esponja
Herramienta Dedo
Ejercicios prácticos

TEMA 8. CAPAS

Conceptos básicos de Capas
El panel Capas
Capa Fondo
Trabajar con Capas
Alinear Capas
Rasterizar capas
Opacidad y fusión de capas

Estilos y efectos de capa
Capas de ajuste y relleno
Combinar capas
Exportar capas
Máscaras de capa
Ejercicios prácticos

TEMA 9. HERRAMIENTAS DE TEXTO

Introducir texto
Cambiar caja y convertir texto
Formato de caracteres
Formato de párrafo
Rasterizar y filtros en texto
Deformar texto
Crear estilos de texto
Relleno de texto con una imagen
Ortografía
Ejercicios prácticos

TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Modos de dibujo
Herramienta Pluma
Ventana Trazados
Convertir trazados en selecciones
Pluma de forma libre
Pluma magnética
Capas de forma
Herramienta Forma
Forma personalizada
Ejercicios prácticos

TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

Reglas, guías y cuadrícula
La herramienta Regla
Acciones
Filtros
Objetos inteligentes
Filtros inteligentes
Canales
Máscara rápida
Canales Alfa
Ejercicios prácticos

TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

Transformar imágenes
Deformar un elemento
Tamaño de la imagen
Resolución de la imagen y el monitor
Rollover
Los sectores
Tipos de sectores
Propiedades de los sectores
Modificar sectores
Guardar para web

Guardar sectores

Generación de capas CSS para gráficos Web

Ejercicios prácticos

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión de escritorio

Pruebas de color en pantalla

Perfiles de color

Imprimir una imagen

Preparación para imprenta

Ejercicios prácticos