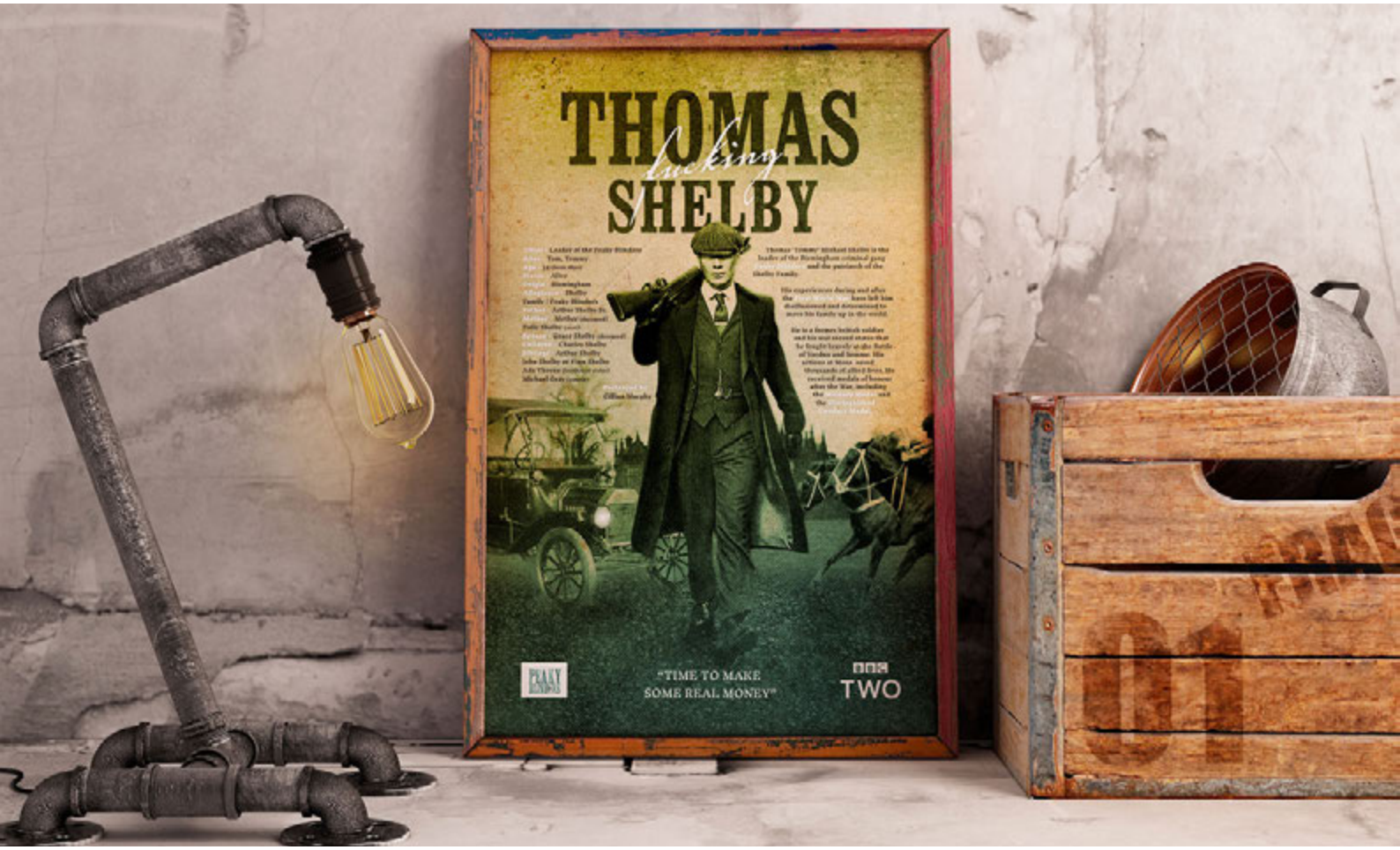
trazos_



CARRERA EN DISEÑO GRÁFICO

Información académica

01 Introducción
02 Certificados
03 Profesores
04 Salidas Profesionales
05 Conexión Laboral

Temario

01 Diseño Gráfico
02 Diseño Web
03 Motion Graphics
04 Dirección de Arte

Proceso de matriculación

01 Precio
02 Proceso de matriculación

AUTHORIZED Training Center · AUTODESK. Authorized Training Center · THE FOUNDRY. · MAXON TRAINING PROVIDER · HOUDINI TRAINING CENTER · atc TOON BOOM AUTHORIZED TRAINING CENTRE



CARRERA EN DISEÑO GRÁFICO

Revistas, bumpers, carteles de cine, packaging, webs... absolutamente todo el aspecto visual de cada producto que te rodea ha sido concebido en la mente de un diseñador gráfico. Son los artistas que dan forma y color a lo cotidiano, aquellos que logran destacar un producto por encima de todos los demás, con una capacidad única para crear obras tan valiosas (o más) que el producto al que hacen referencia.

¿Quieres dedicarte a ello? Entonces debes dominar todos los soportes (**gráficos, audiovisuales, online y offline**) en los que un diseñador gráfico de nuestros días tiene la obligación de desenvolverse. Ese es el objetivo de nuestra Carrera en Diseño Gráfico, vertebrada sobre un programa tan completo que cubrirá todas las futuras propuestas que se te presenten como profesional.

Queremos que cuentes con la mejor carta de presentación de cara a tu inserción en el mundo laboral. Por ello, al finalizar la Carrera, tendrás 3 meses para desarrollar tu propio proyecto creativo en el Trabajo Fin de Carrera (TFC). Contarás con cuatro sesiones (una de planteamiento, dos de seguimiento y una de presentación final) donde tu tutor de TFC te guiará y asesorará en todo lo que necesites.

La formación está avalada con la certificación oficial de Trazos como **centro formativo autorizado de Adobe**.

Horas totales
1.200 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Diseño Gráfico.
Diseño Web.
Motion Graphics.
Dirección de Arte.

Trabajo Fin de Carrera

CERTIFICADOS_

AUTHORIZED Training Center

Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos **Adobe Authorized Training Center** (AATC) en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.

MAXON TRAINING PARTNER

Usabilidad y herramientas profesionales combinadas en un único programa: **Cinema 4D**, el programa más completo en creación de motion graphics. Trazos es Maxon Training Partner.

PROFESORES DEL ÁREA_



JESÚS PALACIOS
DISEÑO GRÁFICO | UI



JAVIER BOHÓRQUEZ
DISEÑO | MOTION GRAPHICS



ANDRÉS HERNÁNDEZ
DISEÑO | MOTION GRAPHICS



IVÁN CARNERO
DIRECCIÓN DE ARTE



RAFAEL QUILEZ
DIRECCIÓN DE ARTE



MIGUEL PRIERA
DISEÑO GRÁFICO | UX/UI



FRANCISCO REYES
DISEÑO GRÁFICO



ÓSCAR GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO



DAVID MAROTO
MOTION GRAPHICS



MARIO DE LA PARRA
MOTION GRAPHICS



JORGE ASSO
MOTION GRAPHICS



JOSÉ SERRANO
ANIMACIÓN 2D



EDUARDO FIERRO
DESARROLLO WEB



MANUEL JIMÉNEZ
DESARROLLO WEB



LUIS JIMÉNEZ
DESARROLLO WEB



DANIEL MONTEJO
DESARROLLO WEB



IGNACIO GARCÍA
UI



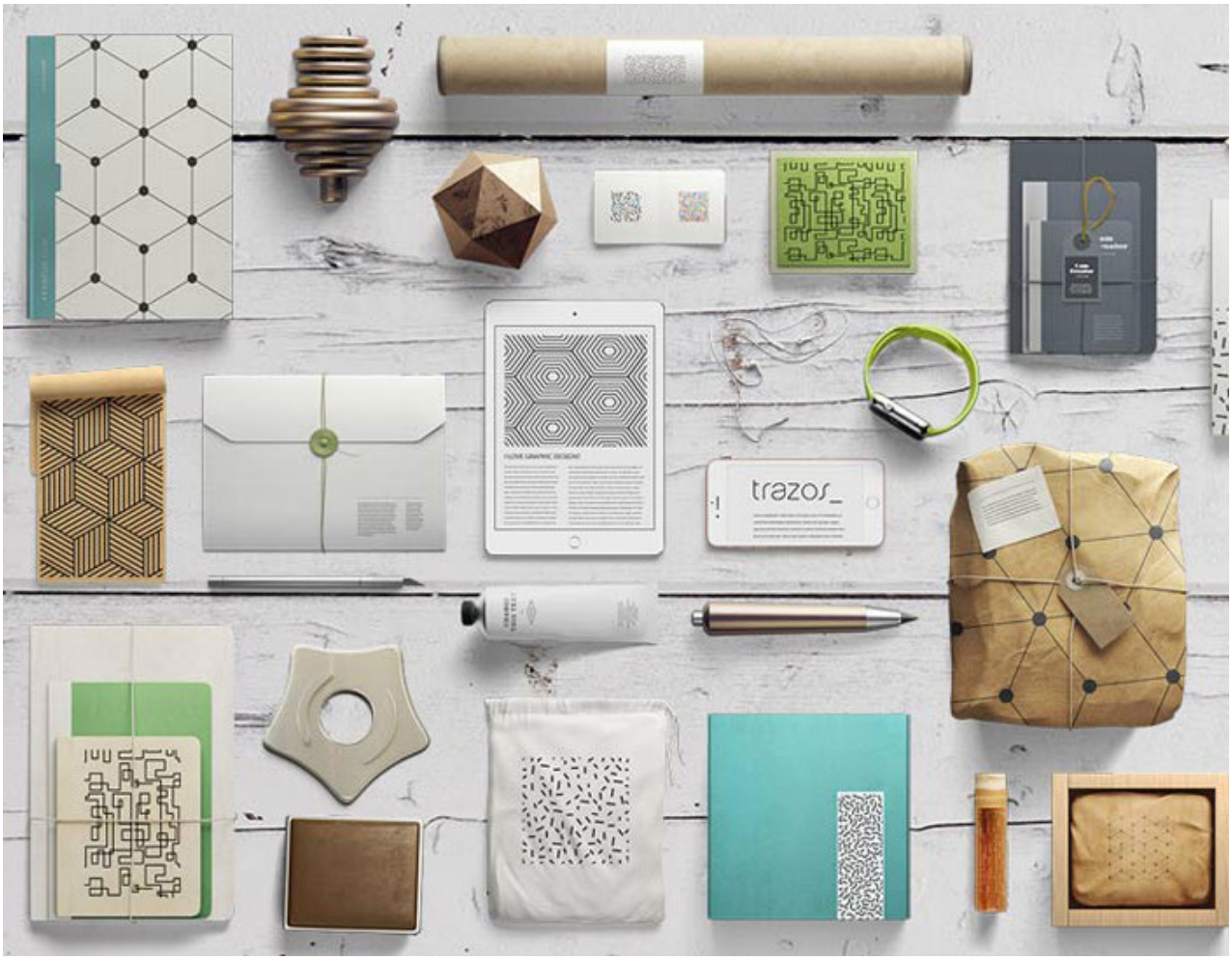
RAQUEL MUÑOZ HIDALGO
UI

SALIDAS PROFESIONALES_

- Diseñador gráfico
- Maquetador editorial
- Desarrollador de packaging
- Arquitecto de información
- Diseñador / Consultor UI
- Diseñador de gráfica interactiva y ads
- Visual Designer
- Experto en usabilidad
- Programador Web Front-End
- Programador de aplicaciones web
- Diseñador y desarrollador Web Front-End
- Programador JavaScript Junior, de jQuery Junior y de Angular Junior
- Maquetador de Front-End
- Motion grapher en productoras, TV, empresas, agencias de diseño y comunicación visual o freelance
- Director Creativo
- Grafista
- Director de arte
- Jefe de arte editorial
- Artista visual

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1.100 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.



MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO_

Aprende a gestionar todos los detalles de cualquier producto gráfico impreso y digital, desde el desarrollo de estrategias y campañas a las normas visuales básicas para llevar a cabo cualquier proyecto. En este módulo, centrado en las principales herramientas de edición de Adobe (Photoshop, Illustrator e InDesign) y el desarrollo de Interfaces Gráficas, te preparamos tanto para manejar el software profesional como para saber emplearlo al más alto nivel creativo.

Herramientas

Adobe Photoshop | Adobe Illustrator | Adobe InDesign | Figma | Sketch

Marvel | Invision | Principle | Wordpress | Sublime Text

01/ Introducción Adobe Photoshop CC.

- Aspectos básicos de imagen digital: tamaño y resolución.
- Profundidad de color.
- Formatos de archivos en imágenes digitales.
- La interfaz de trabajo: la ventana del documento, las barras
- de menú, el panel herramientas, los paneles flotantes.
- Creación, apertura e importación de imágenes.
- Herramientas preestablecidas.
- Gestor de Ajustes Preestablecidos. Preferencias.
- Reglas, cuadrícula y guías.
- Máscaras.
- Capas: selección, agrupación, enlace, opacidad, fusión.
- Opacidad y fusión de capas.
- Alineación y distribución de capas.
- Objetos Inteligentes.

02/ La caja de Herramientas.

- Shortcuts.
- Herramientas de selección.
- Transformación de selecciones.
- Herramientas de pintura.
- Herramientas vectoriales.

03/ Paneles flotantes.

- Navegador, Info e Histograma.
- Color, Muestras y Estilos.
- Historia y Acciones.
- El área de paletas (capas, canales y trazados).

04/ Herramientas básicas de manipulación de la imágen.

- Ajuste de la visualización del monitor.
- Canales y profundidad de bits.
- Conversión entre modos de color.
- Conversión a color indexado.
- Ajustes de color, niveles, curvas, de tonos rápidos.
- Corrección selectiva.
- Aplicación de efectos de color especiales.
- Reparación y restauración de la imagen.
- Transformaciones.
- Trabajar con perfiles de color.
- Automatizaciones avanzadas y procesador de imágenes.

05/ Estilos y capas.

- Filtros y efectos.
- Filtros inteligentes.
- Capas de relleno.
- Capas de ajuste.
- Perfiles de color ICC.
- Sincronización de configuración.
- Modos de fusión.
- Opciones de Fusión avanzadas.

06/ Trabajando con texto en Adobe Photoshop CC.

- Estilos de texto.
- Creación y modificación de texto.
- Herramientas de formato para caracter y párrafo.
- Caracteres especiales.
- Funciones de caracteres OpenType.
- Deformaciones.

07/ Archivos RAW de cámara.

- Procesamiento y apertura de archivos RAW.
- Realización de ajustes de tono.
- Transformación de imágenes en RAW.
- Calibración de color en imágenes RAW de cámara.
- Cómo guardar imágenes RAW.
- Ajustes RAW de cámara.
- Automatización del flujo de trabajo.

08/ Rollovers y animaciones.

- Rollovers.
- Animaciones.
- Apertura e importación de archivos como animaciones.

09/ Preparación de gráficos para Internet.

- Optimización de imágenes.
- Formatos y opciones de gráficos Web.
- Uso de la tabla de colores.
- Uso de la optimización ponderada.
- Ajustes de salida para imágenes Web.
- Trabajo con valores de color hexadecimales.

10/ Almacenamiento, importación y exportación de imágenes.

- Almacenamiento de archivos PDF, GIF, JPEG y PNG.
- Cómo guardar archivos en otros formatos.
- Exportación de capas como archivos.
- Exportación de cuadros de animación.
- Visualización y adición de información de archivo e imagen.
- Preferencias para guardar archivos.
- Creación de composiciones de varias imágenes.
- Integración de imágenes de Photoshop en otras aplicaciones.
- Importación y exportación de vídeo.

11/ Adobe Bridge.

- Interface.
- Gestión de archivos y carpetas en Bridge Bridge Center.
- Ejecutar las áreas automatizadas.
- Trabajando con Metadatos.
- Usar Versión Cue con Bridge.

12/ Impresión desde Photoshop.

- Gestión de color de los documentos al imprimir.
- Preparación de imágenes para imprenta.
- Impresión de imágenes en imprentas comerciales.
- Impresión de duotonos.

13/ Aspectos avanzados de Photoshop.

- Gestión de acciones.
- Procesamiento de un lote de archivos.
- Droplets.
- Creación de guiones.
- Creación de gráficos de datos.
- Curvas y niveles (con colores automáticos).
- Gestión de color sincronizada con Creative Cloud.
- Conversiones a CMYK profesionales.
- Conversiones a gris profesionales.
- Creación de imágenes panorámicas con Photomerge.
- Trabajo en Photoshop con 3D.

14/ Introducción a Illustrator CC.

- Diseño gráfico vectorial.
- El entorno.
- Las Herramientas.
- Utilización de paletas.
- Gestión de documentos.

15/ Gestión de color.

- Modelos de representación de color.
- Gestión de color en Illustrator.
- Relaciones, atributos y combinaciones de color.
- Controles de color.
- Degradados.
- Trabajar con perfiles de color.
- Gestión de color de los documentos al imprimir.

16/ Trabajando con vectores.

- Trazados de forma libre.
- Formas básicas.
- Modos de fusión sobre el trabajo con vectores.
- Herramientas de selección de objetos.
- Edición de trazados.
- Herramienta Pluma.
- Ajuste de trazados.
- Redondear y simplificar.
- Trabajando con el buscatrazos.
- La herramienta alinear.

17/ Deformaciones y transformaciones de objetos.

- Seleccionar y transformar.
- Herramientas de transformación.
- La paleta Transformar.
- Alinear y distribuir.
- Organización de objetos.
- Orden de apilamiento.
- Agrupación y combinación de objetos.
- Disposición en capas.
- Trabajo con capas y mesas de trabajo.
- Opciones avanzadas de dibujo.
- Atributos.
- Pinceles.

18/ Dibujo y pintura con Adobe Illustrator CC.

- Dibujo de líneas y formas sencillas.
- La herramienta Lápiz y Pluma.
- Reforma de trazados.
- Adición, eliminación y conversión de puntos de ancla.
- Gestión de trazados: redondeo y simplificado,
- borrado, división y unión de trazados.
- Calco de ilustraciones.
- Capas de plantilla.
- Símbolos.
- Conjuntos de símbolos.
- Dibujo de destellos.
- Rellenos y trazos.
- Grupos de pintura interactiva.
- Creación y modificación de pinceles.
- Transparencia.
- Modos de fusión.
- Degradados, mallas y fusiones de color.

19/ Trabajando con textos.

- Introducir texto.
- Actualización de texto heredado.
- Trabajo con bloques de texto.
- Formato de caracteres.
- Formato de párrafos.
- Subrayado, tachado, mayúsculas, superíndices y subíndices.
- Caracteres especiales.
- Escalado y rotación de texto
- Enlaces de texto.
- Estilos de carácter y párrafo.
- Texto en objetos y trazados.
- Texto alrededor de objetos.
- Filas y columnas.
- Tabuladores.
- Idioma.

20/ Creación de gráficos para Web.

- Métodos óptimos para crear gráficos Web.
- Secciones y mapas de imágenes SVG.
- Creación de animaciones.
- Optimización y almacenamiento de gráficos Web.
- Formatos y opciones para gráficos Web.
- Ajustes de salida para gráficos Web.

21/ Importación, exportación y almacenamiento de archivos.

- Imágenes de mapa de bits.
- Archivos Adobe PDF.
- Archivos EPS y DCS.
- Importación de ilustraciones de Photoshop.
- Almacenamiento de ilustraciones.
- Exportación de ilustraciones.
- Creación de archivos PDF de Adobe Opciones de PDF de Adobe.
- Información de archivo y metadatos

22/ Impresión.

- Tareas de impresión básicas.
- Impresión de separaciones de color.
- Ajuste de las páginas para impresión.
- Recorte de ilustraciones al imprimir.
- Marcas de impresora y sangrías.
- Impresión con gestión del color.
- Impresión de degradados, mallas y fusiones de color.
- Ajustes preestablecidos de impresión.

23/ Illustrator Avanzado.

- Trabajo con 3D y efectos.
- Nuevas herramientas de perspectiva.
- Técnicas con dibujos complejos.
- Gestión sincronizada Creative Cloud.
- Uso del modo de aislamiento.
- Efectos de líquidos.
- Transformar con envolventes.
- Iluminar y añadir imágenes.
- Efectos editables.

24/ Introducción a Adobe InDesign CC.

- Maquetación y diseño.
- El área de trabajo. Personalización.
- Atajos de teclado predeterminados y personalización.
- Paletas, herramientas y menús.
- Trabajo con archivos y plantillas.
- Visualización de documentos.
- Definición de preferencias.

25/ Maquetación con Adobe InDesign CC.

- Creación de documentos con tamaños de página personalizados.
- Páginas y pliegos.
- Reglas y unidades de medida.
- Guías.
- Cuadrículas y capitulares.
- Insertar numeración de páginas y secciones.
- Páginas maestras.
- Maquetación de marcos y páginas.
- Capas.

26/ Trazados y formas.

- Dibujo con las herramientas de líneas y formas.
- La herramienta Lápiz.
- La herramienta Pluma.
- Edición de trazados.
- Aplicación de la configuración de las líneas.
- Creación de trazados y formas compuestos.

27/ Gráficos, Marcos y objetos.

- Importación de archivos de Illustrator y Photoshop.
- Importación de archivos.
- Colocación de gráficos.
- Control de la visualización de gráficos.
- Administración de los vínculos de gráficos.
- Bibliotecas de objetos.
- Uso de la paleta.
- Selección y Transformación de objetos.
- Agrupación y bloqueo de objetos.
- Duplicado de objetos.
- Trazados de recorte.
- Transparencias.

28/ El tratamiento del color en Adobe Indesign CC.

- Aplicación de colores.
- Trabajo e importación de muestras.
- Matices, degradados) mezcla de tintas.
- Uso de colores de gráficos importados.
- Gestión de color.
- Gestión de color de imágenes importadas.
- Gestión de color de los documentos
- para la visualización en línea.
- Pruebas de los colores.
- Gestión de color de los documentos al imprimir.
- Trabajar con perfiles de color.
- Ajustes de color.
- Reventado de colores.

29/ Trabajando con texto.

- Creación de texto y marcos de texto.
- Adición de texto a marcos.
- Enlace de texto.
- Propiedades del marco de texto.
- Búsqueda y modificación de texto.
- Glifos y caracteres especiales.
- Editor de artículos.
- Notas al pie de página.
- Revisión ortográfica.
- Combinación de texto y gráficos.
- Objetos anclados.
- Contorneo de texto alrededor de objetos.
- Creación de texto en trazado.
- Tipografía.
- Formato de texto.
- Uso de fuentes.
- Interlineado.
- Kerning y tracking.
- Formato de caracteres.
- Cambio del texto entre mayúsculas y minúsculas.
- Escalado y sesgado de texto.
- Formato de párrafos.
- Alineación de texto.
- Sangrías.
- Tabulaciones.
- Numeración y viñetas.
- Composición de texto.
- Importación y exportación de texto.

30/ Estilos.

- Creación, edición y eliminación de estilos.
- Aplicación de estilos.
- Capitulares estilos anidados.
- Estilos de objeto.

31/ Tablas y libros con Adobe Indesign CC.

- Creación de tablas.
- Selección de celdas, filas y columnas de tabla.
- Edición de tablas.
- Encabezados y pies de página de tabla.
- Contornos y rellenos de tabla.
- Trabajo con archivos de libro.
- Gestión de tablas de contenido.
- Gestión de índices.
- Trabajo con marcadores.

32/ Creación de archivos PDF de Adobe y archivos PDF interactivos.

- Exportación y estructuración de ficheros PDF de Adobe.
- Funciones interactivas.
- Hipervínculos.
- Marcadores.
- Archivos de película y de sonido.
- Botones.

33/ Impresión de documentos y separación de color.

- Marcas de impresora y sangrados.
- Impresión de miniaturas y documentos de grandes dimensiones.
- Impresión en color Impresión de gráficos y fuentes.
- Administración de color.
- Impresión de degradados, fusiones de color y transparencias.
- Configuración de impresión.
- Entrega de archivos.
- Impresión y almacenamiento de las separaciones.

34/ Indesign Avanzado.

- Conversión de documentos de QuarkXPress.
- El formato ePUB.
- Exportación de contenido para EPUB.
- Contenido compartido
- Combinación de datos.

35/ Diseño Digital / Usabilidad / Accesibilidad.

- Diferencias entre Diseñador gráfico y diseñador digital.
- Diferencias entre UX-UI.
- Usabilidad y accesibilidad.
- Reglas heurísticas Jakob Nielsen.
- Diseño de interacción de Bruce Tognazzini.
- Tendencias.
- Procesos de un proyecto digital.
- Metodologías
- Design Thinking

36/ Diseño Visual.

- Primeros pasos en Sketch, Figma y XD.
- Diseño responsive, grids y layout.
- Diseño atómico.
- Leyes del diseño de interfaces.
- Moodboards.
- Sketchs / Bocetos
- Guías de estilo / Design System
- Iconografía.
- Color
- Gestalt
- Tipografía
- Botones y estados
- Wireframes de alta fidelidad.
- Diseño para smart watchs.
- Arquitectura de la información.
- Landing pages.

37/ Animación.

- Principios de la animación en UI
- Primeros pasos en Principle
- Animación de elementos
- Navegación con scroll y paginaciones
- Microinteracciones
- Prototipo interactivo
- Invision y Marvel

38/ HTML Y CSS.

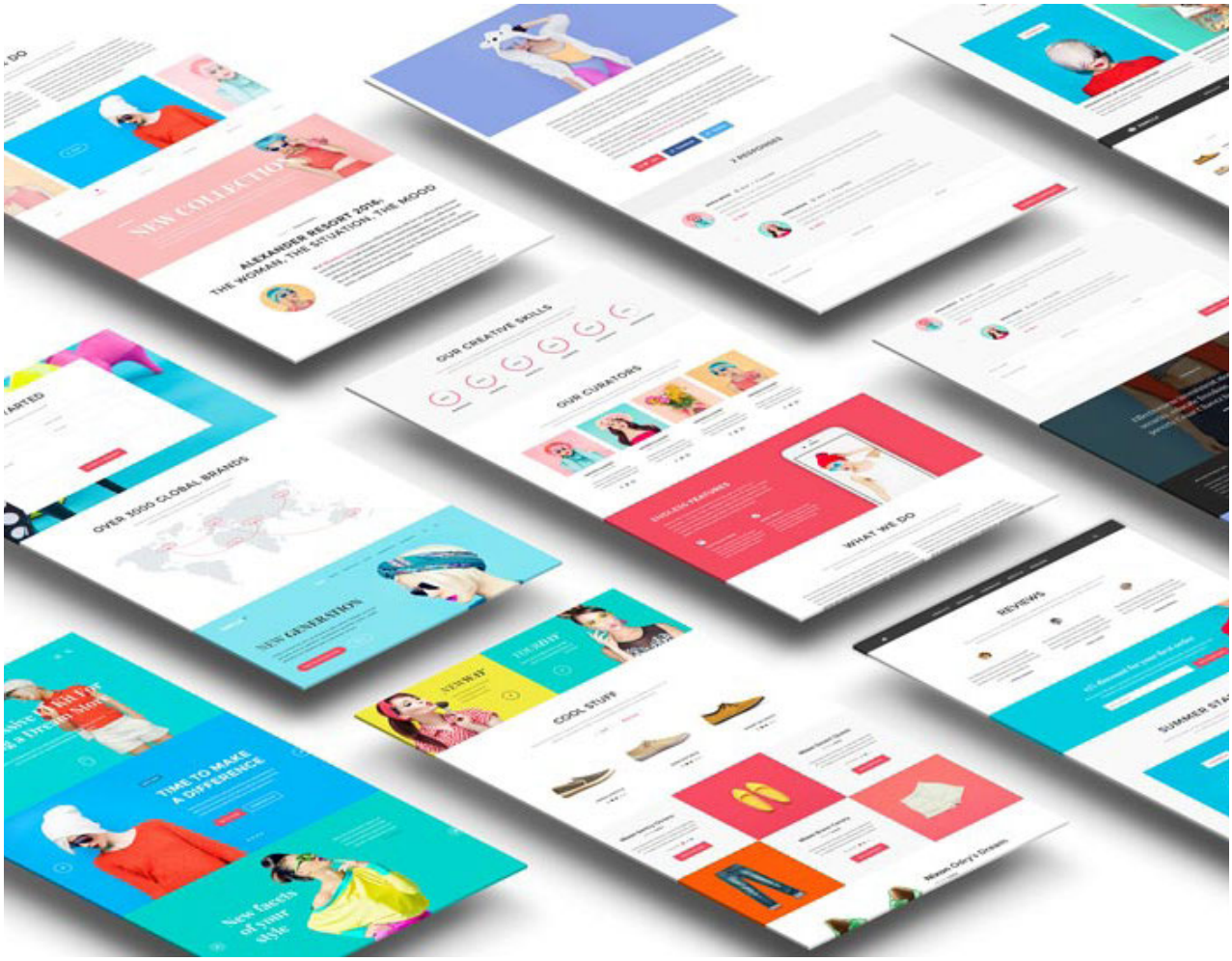
- Diferencias entre estructura y diseño visual.
- Estructuras básicas.
- Añadir estilos visuales con CSS (tipografías, colores y efectos)
- Conocer el inspector de elementos.

39/ Wordpress.

- ¿Qué es un CMS?.
- Comparativa con otros CMS / Webflow
- Uso de servidor local.
- Instalación wordpress en local.
- Explicación panel back end.
- Explicación del front end.
- Utilización de plugins y temas.
- Uso servidor real.
- Migración de local a servidor real.

40/ Vida laboral.

- ¿Qué es un CMS?.



MÓDULO

DISEÑO WEB_

Este módulo ha sido pensado para ofrecerte una formación íntegra y profesional en las posibilidades de los tres principales lenguajes de programación empleados en desarrollo web: HTML, CSS3 y JavaScript, base que te abrirá las puertas de cualquier proyecto de diseño online.

Herramientas

Sublime Text | Visual Studio | Mamp

01/ Diseño Web vs Programación web.

- Lenguajes de programación web y su aplicación a proyectos.
- Perfiles: Frontend, Backend, Mean y Fullstack.
- Análisis de tendencias en programación web.
- Fases del proceso web.
- Conceptualización gráfica.
- Layouts y tipos de estructura.
- El color en la web.
- Principios de usabilidad (UX / UI).

02/ HTML5.

- Introducción al lenguaje HTML 5.
- Estructura: header, footer, main, section, article y aside.
- Texto: Strong, span y em.
- Enlaces.
- Imágenes y Picture.
- Imágenes SVG: Imagen vs Código.
- Etiquetas Vídeo y Audio.
- iFrames.
- Listas.
- Tablas.
- Formularios.
- Atributos data-.
- Etiquetas Meta.
- Meta Open Graph.

03/ CSS3.

- Selectores: Básicos, Avanzados, Pseudoelementos (before/after)
- Unidades de medida: básicas, avanzadas y función calc().
- Tipografía: @font-face y Google Fonts.
- Maquetación en Flex.
- Maquetación en Grid.
- Transition.
- Animation + @keyframes.
- Custom properties: variables en CSS.
- Responsive: @media.

04/ SCSS y Task Runners.

- Introducción a preprocesadores y Task Runners.
- Usando Prepros.
- Anidación de elementos.
- Variables en SASS.
- Usando Mixins.

05/ JavaScript.

- Introducción a Javascript Nativo vs Typescript.
- Estado de Javascript: Webs vs Aplicaciones.
- Variables: let,const, var.
- Funciones: parámetros e invocación.

06/ jQuery en empresas.

- Introducción y porqué se sigue usando.
- Selectores.
- Eventos.
- Efectos de Javascript junto a CSS.

07/ Banners.

- Introducción: Qué son y uso en empresas.
- Tipos de banners y formatos. Introduciendo ClickTag.

08/ Newsletter.

- Introducción: Qué son y uso en empresas.
- MJML.io: Preprocesador de newsletters.

09/ PHP en WordPress.

- Introducción a PHP 7: Qué es y para qué sirve.
- MAMP como servidor.
- Introducción a CMS: Wordpress.
- Wordpress Panel de control.
- Wordpress Páginas, Entradas y Configuración.
- Wordpress Temas vs Plugins.

10/ Subida a Producción.

- Hosting, dominio y proveedores.
- Subida de archivos por FTP.

11/ GIT.

- Introducción.
- Comandos básicos: init, add, commit, push y pull.
- Ramas: branch y merge.
- Aplicaciones GIT: Github Desktop y Bitbucket.

12/ Introducción a la programación web

- Introducción: Javascript, qué es y para qué sirve.
- Javascript vs ECMAScript vs Vanilla JS.
- Frameworks: Qué son y los más demandados en empresas.

13/ Javascript Nativo.

- Reglas de sintaxis del código.
- Mensajes de error y consejos para depurar el código (debug).
- Herramientas de depuración de JavaScript.

14/ Variables, constantes y operadores

- Variables, let y const.
- Declaración, asignación y ámbito (scope).
- Operadores aritméticos, comparación, lógicos, asociativos, concatenación.

15/ Funciones

- Declaración, uso.
- Parámetros: transmisión de datos.
- Parámetros SPREAD y deconstrucción.
- Devolviendo datos: return.

16/ Estructuras lógicas

- Condicionales.
- Bucles: for, while / do while.
- Switch.

17/ Objetos.

- Introducción a objetos y su importancia en Frameworks.
- Definición y creación mediante en ECMAScript y Typescript.
- Propiedades y Métodos.
- Prototipos y Herencia.

18/ Arrays

- Arrays de una dimensión.
- Arrays multidimensionales.
- Recorrer Arrays.
- Funciones de arras: map, filter, push…

19/ AJAX y JSON.

- Pidiendo datos con Fetch.
- Promesas con then().
- JSON: Qué es, stringify y parse.
- Recibiendo datos de una API REST.

20/ jQuery

- Introducción y porqué se usa en empresas.
- Selección de elementos.
- Manejo de eventos.
- Efectos con jQuery y SCSS.

21/ Typescript y ECMAScript

- Introducción: Qué es y cómo funciona.
- Task Runner: Prepros.
- Tipos de datos.
- Funciones.
- Interfaces.
- Módulos.

22/ Introducción a Frameworks

- Qué frameworks se demandan.
- Angular vs React vs Vue vs Svelte.
- Introducción a Node y NPM.
- CLI: Usando la terminal.
- Uso con GIT.
- Componente.

23/ Frameworks: Angular 11

- Angular CLI: Instalación y uso.
- Componentes.
- Directivas.
- Eventos.

24/ Frameworks: ReactJS

- CLI: Usando Create-React-app.
- JSX: Introducción.
- Componentes.
- Props.
- State y Hooks.
- Eventos.

25/ GIT

- Introducción.
- Comandos básicos: init, add, commit, push y pull.
- Ramas: branch y merge.
- Aplicaciones GIT: Github Desktop y Bitbucket.



MÓDULO

MOTION GRAPHICS_

Presente y futuro del diseño, en este módulo aprenderás a explotar todas las posibilidades del Motion Graphics mediante el uso profesional de sus dos softwares principales: After Effects y Cinema 4D. Aprende a crear los mejores tiítulos de créditos, bumpers televisivos, spots publicitarios, modelado, texturizado y animación de gráficos 3D… mediante un programa pensado para ayudarte a alcanzar la maestría en una de las áreas más demandadas del panorama digital actual.

Herramientas

Adobe Photoshop | Adobe Illustrator | Adobe InDesign | Adobe After Effects | Maxon Cinema 4D | Adobe Media Encoder

01/ Introducción a After Effects.

- Páginas web y estudios de referencia.
- Recursos materiales.
- Atajos de teclado básicos.
- Entornos de trabajo de programa.
- Tipos de capas y su creación.
- Definidores de las capas.
- Creación y gestión de composiciones.
- Importación de archivos.
- Edición y animación de las transformaciones de las capas.
- Controles de reproducción.
- Usos de las precomposiciones.

02/ Principios de la animación digital.

- Técnicas de animación.
- Nulos como ayudantes en las animaciones.
- Tipos de fotogramas clave.
- Trabajar con trayectorias.
- Orientación automática.
- Creación de trayectorias desde vectores.
- Curvas de animación.
- Remapeos de tiempo.
- Animación por intercalado de imágenes.
- Introducción a animaciones con expresiones.

03/ Creación de gráficos animados vectoriales mediante capas de formas.

- Herramientas de creación y edición de capas de forma.
- Editar archivos vectoriales externos.
- Gestión de grupos de formas.
- Agregar nuevos atributos, propiedades y operadores.
- Animación de capa de formas.

04/ Combinación de distintos materiales mediante transparencia y modos de fusión.

- Creación y edición de máscaras.
- Tipos de calado de máscaras.
- Máscaras RotoBézier.
- Combinación de máscaras por medio de operadores.
- Empleo de máscaras en los efectos.
- Tipos de Mates de Seguimiento.
- Revelación de capas por metraje aplicado como mates.
- Conservación de capas subyacentes.
- Modos de fusión.

05/ Animaciones dinámicas de textos.

- Edición de texto párrafos.
- Animación del texto de origen.
- Combinación de textos sobre trazados.
- Agregación y gestión de nuevos parámetros.
- Animación con selector de rango.
- Animación con selector de ondulación.
- Preestablecidos de animación de textos.

06/ Trabajo con escenarios en tres dimensiones dentro del entorno 3D.

- Propiedades: empleo de capas 3D.
- Moverse por el entorno 3D.
- Trabajar con Cámaras.
- Tipos de Luces.
- Diferencias entre motor classic 3D y Cinema.
- Introducción a Cineware y Cinema Lite.

07/ Gestión de exportación de vídeo.

- Diferencia entre Cola de procesamiento y AME.
- Configuración de render.
- Módulo de salida, formatos y codecs de compresión.
- Creación de varias salidas.
- Generación y edición de plantillas.
- Pre-Render: usos y utilidades.
- Creación y configuración de un proxy.
- Importación de proyecto aep en Adobe Media Encoder.
- Análisis de preestablecidos.
- Configuración de formato y compresión en Adobe Media Encoder.

08/ Composición de cromas para montajes en postproducción.

- Tipos de cromas.
- Extracción de croma con efecto KeyLight.
- Corrección de color para optimizar la extracción de croma.
- Propagación del Pinceles de Rotoscopia.
- Corrección del alfa con Perfeccionar borde.
- Técnica de rotoscopia con máscaras.

09/ Captación de movimiento de un video por medio de rastreadores.

- Rastrear la posición, escala y rotación en 2D sobre un vídeo.
- Rastrear las cuatro esquinas en 2D sobre una pantalla.
- Creación de escenario 3D con el efecto rastreador de cámara 3D.
- Implementación de gráficos 3D con capturadora de sombra.
- Estabilizador de deformación de VFX.
- Rastrear transformaciones con Mocha AE.
- Rastrear mates con Mocha AE.
- Rastrear caras y extraer transformaciones.

10/ Herramientas extras.

- Ondulador para crear aleatoriedad.
- Más suave para suavizado de animaciones.
- Pinceles para simulación de escritura.
- Tampón para reconstrucción de planos con marcas de rastreo.
- Borrador para mates animados.

11/ Creación y animación de personajes en 2D.

- Herramienta de posición de marioneta.
- Control de densidad de la malla de deformación.
- Control de superposición de marioneta.
- Grabación de movimiento.
- Diseño de personaje para su construcción.
- Emparentamiento de capas para animación FK.
- Creación de rigging IK sobre una configuración FK.
- Implementación de herramienta de marioneta con IK.
- Corrección de diseño de personajes para la optimización.
- Rigging Facial.
- Creación y manejo de controladores.

12/ Técnicas de corrección de color para talonaje y estilos visuales.

- Trabajar con efecto Niveles.
- Trabajar con efecto Curvas.
- Trabajar con efecto Tono / Saturación
- Trabajar con efecto Color de Lumetri.
- Interpretación de las herramientas de análisis: Ámbitos de Lumetri.
- Empleo de capas de ajuste para corrección de color.
- Flujo de trabajo en corrección de color sobre un montaje.

13/ Composición de capas multipase.

- Importación de material multipases.
- Gestión de profundidad de color del proyecto.
- Ajustes del perfil de color del proyecto.
- EXtractoR.
- Organización de capas multipase.
- Configuración de modos de fusión de las capas multipase.
- Buffer de objetos como mates.
- Pase especial UV con efectos para composición.
- Corrección de color sobre capas multipase.

14/ Introducción a Cinema 4D.

- Interfaz.
- Flujos de trabajo.
- Tipos de objeto.
- Trabajo con el histórico.
- Uso de jerarquías.
- Capas.
- Operaciones básicas sobre objetos.

15/ Modelado básico en Cinema 4D.

- Introducción a los splines.
- Introducción a los objetos nurb.
- Introducción a los objetos poligonales.
- Selección y transformación de caras, aristas y vértices.
- Modificaciones sobre la estructura.

16/ Materiales y Texturizado en Cinema 4D.

- Materiales.
- Propiedades y gestión de los materiales.
- Texturas.

17/ Animación en Cinema 4D.

- Introducción a la animación.
- Uso y animación de deformadores.

18/ Mograph en Cinema 4D.

- Tipos de objeto Mograph.
- Objeto Cloner, Matrix, trazador, textos.
- Selecciones Mograph.
- Control de objetos Mograph.
- Trabajo con Effectors.

19/ Dinámicas y Partículas en Cinema 4D.

- Dinámicas (configuración de cuerpos sólidos, blandos y objetos complejos).
- Simulación de partículas.
- Uso de la etiqueta hair.
- Iluminación y render de simulaciones hair.

20/ Xpresso en Cinema 4D.

- Uso del editor de nodos.
- Generación de controles de usuario.
- Uso de sonido para controlar animaciones.

21/ Iluminación y Render en Cinema 4D.

- Herramientas de iluminación.
- Uso de la etiqueta de composición.
- Render por capas y multipase.
- Efectos de render.

22/ Composición y Edición en After Effects.

- Composición multicapa.
- Importación de proyectos desde Cinema 4D.
- Retoque final de color y render.
- Edición sobre la línea de tiempo.
- Sonorización.
- Codificación y salida final.



MÓDULO

DIRECCIÓN DE ARTE_

La forma y soporte de cualquier medio, impreso y digital, es un apoyo esencial a la hora de consolidar el mensaje. Especialízate en el diseño gráfico aplicado al diseño editorial, la creación de la identidad de marca, el diseño web, la impresión y todos los aspectos de la tipografía y el lettering. Para alcanzar este objetivo te prepararemos en el manejo profesional de Adobe InDesign, indispensable a la hora de adentrarse en cualquier proyecto de grafismo tanto online como offline

Herramientas

Adobe Photoshop | Adobe Illustrator | Adobe InDesign | Adobe Premiere | Figma

01/ La figura del Director Creativo.

- Definición.
- Valores y Aptitudes.
- Imaginación frente a realidad.
- Capacidad de empatía y comunicación con el cliente.
- Resolución de problemas.
- Supervisión del trabajo.
- Toma de decisiones.
- Defensa de un proyecto.
- Herramientas de director de arte como creativo: Fotografía, diseño, realización audiovisual, innovación, brainstorming, concept design.
- Ejemplos Campañas dirección de arte, diseño, innovación.

02/ Herramientas del Director de Arte.

- Herramientas de Gestión de Tareas y Proyectos.
- Cálculo del coste hora.
- Elaboración de presupuestos.
- Distribución de roles en equipos creativos y de diseño.
- Técnicas de presentación.
- Introducción a la oratoria y motivación de equipos.
- Entrega de trabajos, planificación, ejecución, seguimiento.

03/ Diseño de marca.

- Introducción al diseño de marca.
- Desarrollo conceptual de la marca: estrategia, branding, naming.
- Proceso de diseño de marca.
- Briefing, captación de ideas para el proyecto.
- Ubicación de marca.
- Creación de bocetos iniciales para presentación.
- Teoría del color, uso y aplicaciones correctas.
- Principios de Composición, Usabilidad y Principios Gestalt.
- Branding digital, adaptación de RRSS.
- Señalética e iconografía.

04/ Arte finalización y producción gráfica.

- Introducción al arte final y producción gráfica.
- Perfiles de color.
- Protocolos de seguridad y preparación.
- Tipos de salidas de impresión.
- Material de impresión: tipos de materiales y acabados.
- Solicitud de presupuestos.

05/ Diseño Editorial.

- Introducción al diseño editorial.
- Tipologías de diseño editorial.
- Maquetación editorial con retículas.
- Arte finalización en publicaciones impresas.
- Edición editorial digital, libros electrónicos y documentos adaptables.
- Documentos interactivos.
- Diseño editorial en redes sociales: Instagram.

06/ Packaging.

- Introducción al packaging.
- Tipos de packaging.
- Materiales de impresión biodegradables y ecológicos y tintas.
- Packaging online, visualización y tiendas online.

07/ Producción audiovisual.

- Introducción Storytelling, guiones y script.
- Storyboard, animatic y videos corporativos.
- Introducción a la edición de video como herramienta de presentación.

08/ Diseño Web.

- Introducción.
- Tipologías (Website, Landing page, Ecommerce...).
- Composición y diagramación.
- Dirección de arte aplicado al diseño Web.
- Prototipos funcionales.

09/ Diseño de APPs.

- Introducción.
- Conceptualización de una APP.
- Principios básicos de UX/UI aplicado al diseño de APPs.
- Diseño de interfaces y wireframes.

10/ Portfolio profesional.

- Ejemplos de portfolio.
- Cómo debe ser un portfolio profesional.
- Plataformas digitales de Portfolio: Behance, Domestika...
- Selección de piezas para el portfolio.
- Selección estilo portfolio, layouts y desarrollo de trabajos.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio de la **Carrera en Diseño Gráfico** es de:

~~16.800 €~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.

Reserva de Plaza
1.200€

PRONTO PAGO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

11.400€

¿CUÁNDO?

10 días después de la Reserva de Plaza.

PAGO AL CONTADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

12.240€

¿CUÁNDO?

Debes realizar el pago **15 días** antes de la formación.

PAGO APLAZADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

20 cuotas/mes de
654€

¿CUÁNDO?

El pago de la 1ª cuota se hará en el **mes del inicio** de la formación.

PROCESO DE MATRICULACIÓN_

01 PONTE EN CONTACTO CON TU ASESOR PEDAGÓGICO.

¿Aún no te han asesorado?

PULSA AQUÍ PARA QUE TE ASESOREN

02 TU ASESOR TE ENVIARÁ EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA.

03 ENTREGA A TU ASESOR EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA CON TUS DATOS Y EL JUSTIFICANTE BANCARIO.

04 TU ASESOR TE RESERVARÁ UNA PLAZA EN LA ESCUELA.

05 TE HAREMOS LLEGAR EL CONTRATO DE ENSEÑANZA A TU EMAIL PARA QUE PUEDAS FIRMARLO DE FORMA DIGITAL.

06 ¡TODO LISTO PARA EMPEZAR TU FORMACIÓN!