MÁSTER AVANZADO EN

DISEÑO GRÁFICO Y CONCEPTUALIZACIÓN WEB

Horarios:

Lunes a Jueves
(+algún viernes)

Mañanas
09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

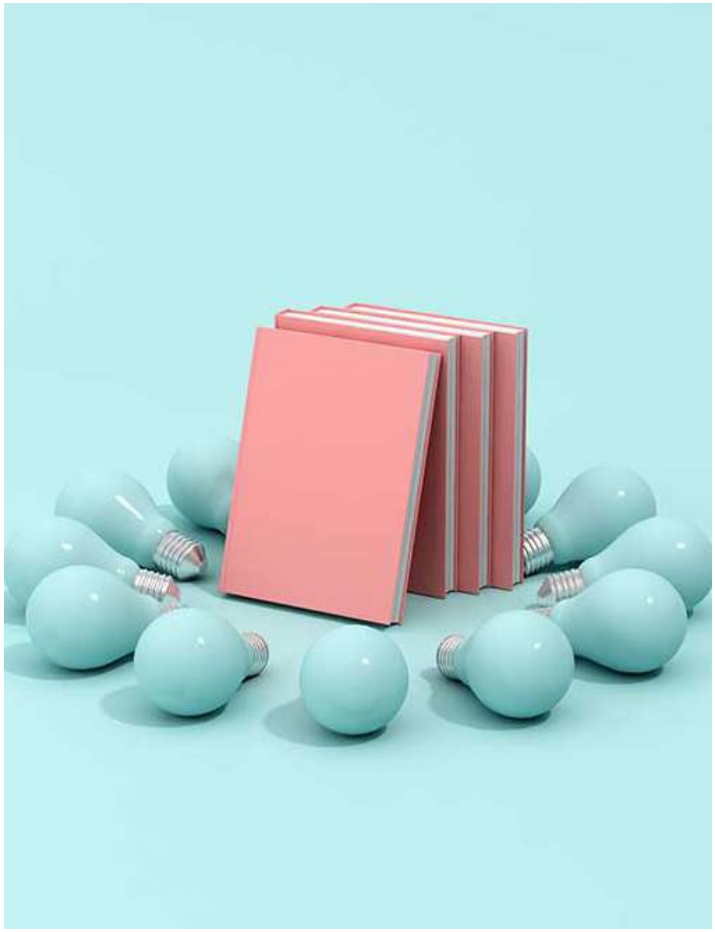
Tardes
16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

Consulta precio, ofertas y promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es

Pide cita aquí
con un asesor de estudios

CEI.



540 H. (9 meses)

420 H. Presencial/*Online* + 120 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.



OBJETIVOS

En este Máster hemos combinado los estudios más consolidados y con más reconocimiento de nuestra oferta formativa (diseño gráfico) con las últimas tendencias en experiencia de usuario y diseño de interfaces (UX/UI)

En el Máster de Diseño Gráfico y Conceptualización Web te prepararemos, mediante un sistema de formación teórico-práctico, para convertirte en un diseñador gráfico y, además, para poder aplicar tus creaciones digitales a las últimas tendencias tecnológicas en UX/UI, diseño de apps y productos digitales web.

Por un lado, durante el Módulo de Diseño Gráfico (Adobe Design Tools), proporcionamos a nuestro alumnado una base sólida de *software* para dominar la comunicación visual mediante las tres principales herramientas de la suite de Adobe: Illustrator, Photoshop e InDesign cuyas funciones están bien diferenciadas: diseño vectorial, tratamiento digital de la imagen y diseño o maquetación editorial, respectivamente.

En el segundo módulo, Producción Gráfica y Creatividad aplicada al Diseño, el principal objetivo es dotar al estudiante de los conocimientos teórico-práticos que todo diseñador gráfico debe dominar y, además, poner en práctica todo lo aprendido en Adobe Illustrator, Photoshop e Indesign, con cuestiones tan diversas como: *branding* y creación de identidad corporativa, diseño publicitario, tratamiento digital de imágenes (optimización de imágenes para web o para medios impresos), teoría del color, *packaging,* métodos de inspiración, sistemas de impresión, etc.

Por último, en el módulo de Diseño en experiencia de usuario e interfaces aprenderás las últimas técnicas de UX/UI para que, además de desenvolverte como diseñador gráfico, puedas asumir un perfil doble que, en la actualidad, cada vez es más demandado. Aprenderás a enfocar todo tu conocimiento como diseñador gráfico en aplicaciones y páginas web o, incluso, apps móviles, con el objetivo de mejorar la experiencia de usuario, la interacción y la usabilidad de los consumidores en las mismas.

OFICIAL

Nuestra escuela es un centro de formación oficial de Adobe. Este hecho demuestra que CEI ha cumplido con todas las exigencias que solicita esta compañía y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.

CEI es uno de los pocos Centros de Formación Autorizados por Apple en España. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información.

Autodesk confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia Autodesk Authorized Training Center. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad en entornos relacionados con el diseño de interiores, la arquitectura BIM y el desarrollo de videojuegos.

Con este acuerdo, nuestra escuela se convierte en Maxon Training Provider y se consolida como centro de formación oficial y de referencia de Cinema 4D en España.

Adobe AUTHORIZED Training Center

Authorized Training Center

AUTODESK Authorized Training Center

MAXON TRAINING PROVIDER





LA ESCUELA

CEI -Centro de Estudios de Innovación- es una escuela de diseño digital del siglo XXI, fundada en el año 1991. Somos un centro de formación oficial de Adobe, Apple, Autodesk, Maxon y Google Partner, especializado en el sector del diseño y marketing digital, con sedes en Madrid y Sevilla. Nuestros cursos, *bootcamps,* másteres y títulos superiores se desarrollan en seis áreas: diseño gráfico, desarrollo web, marketing digital, edición y postproducción de vídeo digital (VFX) y *motion graphics,* diseño de interiores y arquitectura y videojuegos.

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI: Escuela de Diseño y Marketing.

Con más de 30 años en el sector, más de 20.000 alumnos formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra Escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.

PROGRAMA

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Producción gráfica
- Creatividad aplicada al diseño
- Fundamentos UX/UI
- *User Research*
- Diseño de interfaces (Figma)
- Prototipado





MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO *(ADOBE TOOLS)*

01 ADOBE ILLUSTRATOR

- Modos y perfiles de color
- Espacio de trabajo
- Formas básicas
- Propiedades de objeto: Trazos y Rellenos
- Herramientas de Selección
- Muestras/Color
- Temas de color mediante reglas de armonías de color
- Degradado lineal, radial y de forma libre
- Mesas de trabajo
- Capas
- Grupos
- Motivos y editor avanzado de Motivos
- Modo de aislamiento de objetos
- Panel Apariencia
- Transformaciones
- Alinear y distribuir
- Buscatrazos

- La pluma
- El lápiz
- Pinceles: caligráfico/dispersión/arte/cerdas/motivos
- Herramienta Anchura/Perfil de anchura variable de trazo
- Texto/Texto de área/Texto en trazado
- Borrador/Tijeras/Cuchilla
- Expandir/Rasterizar
- Pintura interactiva
- Herramienta *Shaper*
- Creador de formas
- Distorsión de envolvente/malla/objeto superior
- Herramienta Fusión
- Estilos gráficos
- Símbolos
- Insertar imágenes
- Calco de imagen
- Cuadrícula de perspectiva
- Transparencia y máscaras
- Máscara de recorte
- Malla de degradado
- Efectos: Efectos de Illustrator/Photoshop
- Efecto 3D
- Empaquetado, impresión y salida

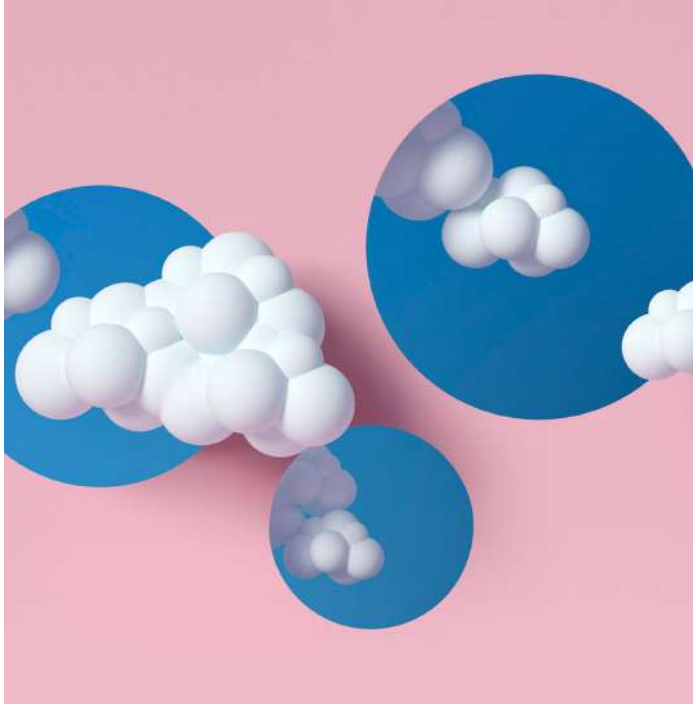
02 ADOBE PHOTOSHOP

- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Herramientas de selección geométrica
- Herramientas de selección a mano alzada
- Herramientas de selección automática
- Selectores de color y muestras
- Bote de pintura
- Degradados
- Transformaciones
- Objeto inteligente
- Modos de fusión
- Pinceles y dinámicas de pincel
- Técnicas de ilustración y coloreado digital
- Cuentagotas
- El lápiz
- Tapón de clonar
- Parches y pinceles correctores
- Ajustes de imagen
- Ajustes de imagen con Camera Raw
- Tonos HDR
- Capas de relleno y ajuste
- Escala según el contenido
- Rellenar según contenido
- La pluma
- Capas de trazado
- Capas de forma
- Capas de texto
- Máscara rápida
- Máscaras de recorte
- Máscaras de capa *bitmap* y vectoriales
- Selección avanzada con gama de colores
- Filtros
- Filtros inteligentes
- Neural Filters
- Automatización de tareas
- Canales
- Uso de tintas planas con Duotono y Multicanal
- Impresión y salida

03 ADOBE INDESIGN

- Documento/Libro/Biblioteca
- Páginas y pliegos
- Espacio de trabajo
- Márgenes y columnas
- Reglas

- Guías y cuadrículas (retícula)
- Muestras de color
- Herramientas de creación vectorial
- Capas
- Cajas de imagen
- Encajes
- Transformación
- Alineaciones
- Efectos
- Estilos de objeto
- Panel Vínculos
- Preparación de imágenes para maquetación
- Herramientas recopilar y colocar contenido
- Páginas maestras
- Cajas de texto
- Herramientas de Texto y Tipografía
- Opciones de carácter
- Opciones de párrafo
- Estilos de texto
- Tabulaciones y tablas
- Ceñido de texto
- Objetos anclados
- Notas a pie de página
- Composición editorial y uso de retículas
- Editor de artículos
- Paginado automático
- Elementos interactivos, hipervínculos y referencias cruzadas
- Previsualización de separaciones y acoplamiento
- Comprobación preliminar
- Empaquetado
- Impresión y salida



MÓDULO

PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD

01 PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Introducción
- ¿Qué es el diseño?
- Definición de “proyecto gráfico”
- Los procesos de producción gráfica
- Historia del diseño
- Lenguaje visual
- Elementos del diseño
- Composición
- El color (la naturaleza del color, psicología del color, modos de color)
- La imagen digital
- Formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG)
- Tipos de impresión
- Acabados y ejemplos
- Diseño para gran formato

02 CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

- Introducción
- Comunicación visual (transmitir a través de una imagen)
- Conceptos de creatividad y actitud creativa
- El proceso creativo en el entorno del diseño gráfico
- Procesos creativos *(brainstorming, moodboards,* etc.)
- Tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas)
- Tipografía aplicada al diseño *(Truetype, Opentype)*
- Estrategías de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, etc.
- Identidad corporativa (proceso de creación de una marca)
- Métodos de búsqueda de ideas
- Teoría básica de *packaging*
- El color en el *packaging* (ejemplos)
- Ejercicios creativos
- Teoría básica de maquetación
- Tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc. (ejemplos)
- Tutorización del proyecto final



MÓDULO

DISEÑO EN EXPERIENCIA DE USUARIO E INTERFACES (UX/UI)

01 INTRODUCCIÓN: UX/UI Y FIGMA

- Introducción UX/UI
- Introducción Figma
- Animación Figma

02 EL CLIENTE

- *Briefing*
- Datos del negocio
- Toma de requisitos
- Análisis de la competencia

03 HEURÍSTICAS Y DISEÑO DE INTERACCIÓN

- Análisis heurístico
- Diafragmas de flujo
- Principios de UX
- Desarrollo de *wireframes*: Whimsical

04 DISEÑO VISUAL

- Principios de diseño
- Principios de color y tipografía
- Diseño de formularios
- Uso de la *Grid* o Retícula
- Accesibilidad

05 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

- Árbol de contenidos
- Sistemas de organización
- Sistemas de etiquetado
- Sistemas de navegación
- Sistemas de búsqueda

06 FIGMA AVANZADO

- *Auto layout*
- Componentes y variaciones
- *Atomic Design* y Sistema de diseño

08 METODOLOGÍAS ÁGILES

- *Design Sprint*
- *Scrum*
- *Lean*
- *Design Thinking*

09 DISEÑO DE APPS

- Medidas de dispositivos *mobile*
- Tipografías
- Colores
- *Grid*
- Diseño y prototipado con Figma
- Sistemas de diseño

10 DISEÑO VERSIÓN WEB

- Medidas web
- Tipografías
- Colores
- *Grid*
- Diseño y prototipado con Figma
- Sistemas de diseño

11 UX Y SEO

- Similitudes entre UX y SEO
- Factores SEO (Web)
- Factores ASO (apps)