

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO Y DESARROLLO 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

CEI.



900 H. (15 meses)

700 H. Presencial/*Online* + 200 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 el mundo del diseño digital existe la figura mitológica del “unicornio” (que todos deseáramos ver, aunque nadie lo ha conseguido): el profesional que conjuga la capacidad de creatividad visual del diseñador gráfico con la capacidad técnica de aplicar esta creatividad a una página web plenamente operativa, es decir, un *full stack developer*.

Con nuestro Título Superior en Diseño Gráfico y Desarrollo Web te invitamos a que aceptes este reto y te conviertas en uno. Con los dos módulos del área de gráfico, Diseño Gráfico (Adobe Tools) y Producción Gráfica y Creatividad aplicada al Diseño, vas a aprender, por un lado, a utilizar las aplicaciones informáticas (Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign) que te van a permitir plasmar esta creatividad en los ámbitos del diseño vectorial, el tratamiento de imágenes y la maquetación editorial. Por otro, conocerás los fundamentos teóricos del diseño y sus aplicaciones (*packaging*, trabajos editoriales, sistemas de impresión, *branding*, teoría del color y de la imagen, tipografías, etc.).

Los dos módulos del diseño y desarrollo web, Diseño Web con HTML5, CSS3 y Javascript, y Desarrollo Web *Full Stack*, te aportan las herramientas para poder programar, desde cero, una página web absolutamente funcional y dinámica, tanto desde el lado del cliente o *front-end* (estructura, maquetación, diseño, elementos visuales) como del lado del servidor o *back-end* (relaciones con bases de datos, formularios, etc.), con lo cual adquieres el perfil de un desarrollador web completo o *full stack developer*.

El módulo de Diseño de experiencia de usuario e interfaces (UX/UI) integra a la perfección los cuatro módulos descritos. Por una parte, va a enseñarte a definir la usabilidad de la web (experiencia de usuario) por medio del análisis y la conceptualización. Y por otra, aprenderás a crear prototipos de tus proyectos web (con aplicaciones muy similares a las usadas en diseño gráfico), partiendo de esta conceptualización, que posteriormente sólo tendrás que convertir en una página web.

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.

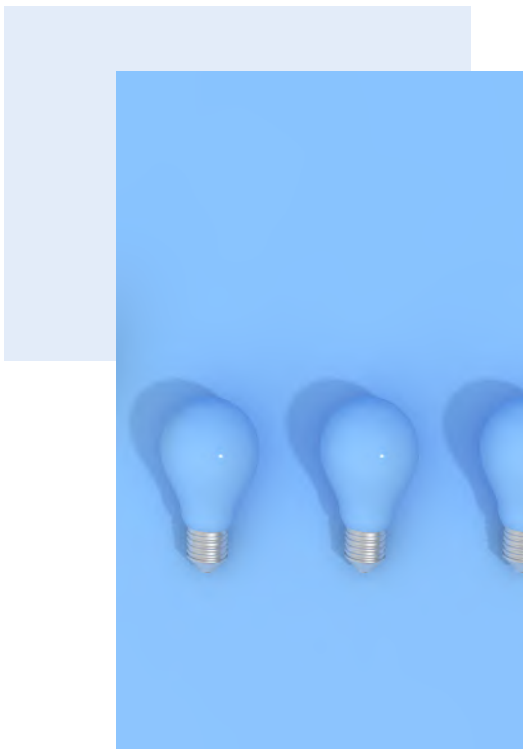
Con este acuerdo, nuestra escuela se convierte en [Maxon Training Provider](#) y se consolida como centro de formación oficial y de referencia de Cinema 4D en España.



AUTHORIZED
Training Center



Authorized
Training Center





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
- Programación creativa
- Diseño en el navegador
- HTML/CSS
- Semántica
- *Responsive web design*
- JavaScript
- Introducción y herramientas
- Desarrollo *Front-end*
- En la frontera entre el *Front-end* y el *Back-end*
- Desarrollo *Back-end*
- Administrar sesiones
- 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 envoltorio/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

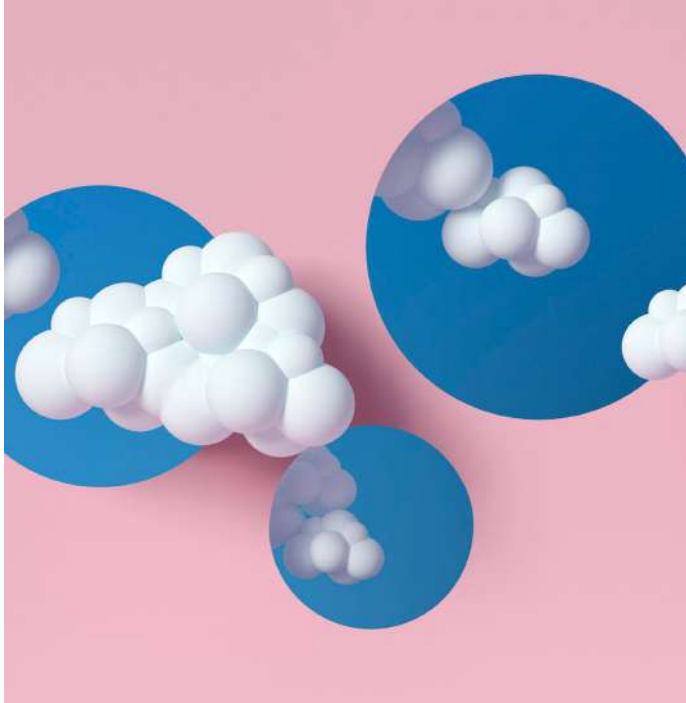
- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Herramientas de selección geométrica
- Herramientas de selección a mano alzada
- Herramientas de selección automática
- Selectores de color y muestras
- Bote de pintura
- Degradados

- 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

- 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 WEB CON HTML5, CSS3 Y JAVASCRIPT

01 CONTENIDO, ESTRUCTURA Y APARIENCIA

Introducción y herramientas

- Introducción al desarrollo web integral
- El diseñador web como programador creativo, el lenguaje de la web
- Herramientas de apoyo
- Elección de un editor de texto, factores a tomar en cuenta
- Todo diseño web debe ser *responsive*

HTML, primera parte: introducción

- Introducción a los lenguajes de etiquetas
- Elementos, etiquetas y atributos
- HTML semántico, el contenido como guía
- Elementos semánticos y elementos estructurales
- Títulos, párrafos, listas, tablas, enlaces e imágenes... el contenido es el rey

- Flujo normal (*normal flow*), elementos *block* e *inline*

CSS, primera parte: introducción

- Reglas, selectores y propiedades
- Tipos de selectores
- Interludio HTML: elemento *style*, identificadores únicos y clases
- Vinculación de ficheros CSS a ficheros HTML

CSS, segunda parte: el navegador como herramienta de diseño

- Diseñando en el navegador, inspector de elementos + editor de texto, o cómo dejar atrás las simulaciones
- CSS y su relación a los programas de diseño tradicionales

Tipografía

- Introducción a la tipografía
- Elección de tipografías para web y las distintas alternativas a nuestra disposición
- Unidades de medida, absolutas y relativas
- Propiedades tipográficas
- Contenido dinámico vs. contenido estático y sus consecuencias a la hora de estilizar la tipografía

Color

- Distintas formas de hablar en RGB
- Color de fondo y color del texto

Layout, primera parte: HTML + CSS

- Relación de las etiquetas estructurales a los típicos “bloques” de un programa de diseño, todo es un rectángulo
- Unidades de medida
- Márgenes, por dentro y por fuera
- Modelo de caja
- Posicionamiento estático, o lo que está detrás del flujo normal
- Rompiendo el flujo normal: posicionamiento

relativo, absoluto y fijo

- Introducción al diseño *responsive*, *media queries*

CSS, tercera parte: la caja de herramientas gráficas

- Bordes
- Imágenes de fondo y su diferencia con las imágenes de contenido
- Degradados de color
- Sombras
- Modos de fusión
- Filtros
- Transformaciones

HTML, segunda parte: formularios

- Introducción a los formularios
- Elementos de entrada de datos

Layout, segunda parte: Flex

- El modelo de caja flexible
- Flex vs. flujo normal
- Opciones de Flex
- Flex y su relación al diseño *responsive*
- Limitaciones de Flex

Layout, tercera parte: Grid

- Cuadrículas a la hora de diseñar una web
- *Grid* vs. Flex vs. flujo normal
- Opciones de *Grid*

Layout, grand finale: diseñando en el navegador

- Todo es combinable
- Maquetación idiomática, o como pensar en CSS
- Todo diseño web será *responsive*

02 DINAMISMO Y FUNCIONALIDAD

JavaScript

- ¿Qué es JavaScript?
- Introducción a la programación
- Variables, condicionales, bucles y funciones

La API del DOM, o lo que tradicionalmente asociamos a JavaScript

- ¿Qué es una API?
- El DOM
- Distintas formas de capturar elementos del DOM
- Sintaxis de punto como piedra angular de la API del DOM, *getters/setters*
- Gestión de clases
- Gestión de atributos
- Añadir y eliminar elementos: HTML dinámico, primera parte
- El bucle de eventos, o cómo convertir HTML en un espacio interactivo
- *Callbacks*
- El objeto *event* y cómo gestionar los eventos básicos del navegador

AJAX, o cómo comunicarnos con el *backend*

- ¿Qué es el *backend*?
- Peticiones y respuestas, el protocolo HTTP
- Conexiones asíncronas con el servidor, el objeto XHR
- *Strings* que van y *Strings* que vienen, JSON como lengua franca entre lenguajes de programación

jQuery

- *Libraries, frameworks*
- ¿Qué es jQuery?
- Manipulación del DOM
- AJAX

WordPress, kit de supervivencia

- Naturaleza dinámica del contenido
- ¿Qué es WordPress?
- Introducción a PHP
- Ecosistema WordPress
- Al final, todo es HTML y CSS



MÓDULO

DESARROLLO WEB *FULL STACK DEVELOPMENT*

01 INTRODUCCIÓN Y HERRAMIENTAS

- Introducción al desarrollo web integral
- Elección de un editor de texto, factores a tomar en cuenta
- Uso de git como sistema de control de versiones

02 DESARROLLO FRONT-END

Primeros pasos

- Breve reseña de HTML (elementos, etiquetas, atributos) y CSS (reglas, selectores, propiedades)
- Introducción a JavaScript, ¿qué es? Alcance y limitaciones
- Sintaxis del lenguaje JavaScript, su naturaleza funcional y su uso de la sintaxis de punto para

acceder a métodos y propiedades

- Conceptos básicos de programación y su aplicación en JavaScript: variables, condicionales, bucles, funciones

Variables, constantes, tipos de datos y estructuras básicas

- Números y operadores aritméticos
- *Strings* (cadenas de caracteres), su longitud y métodos principales ¿es todo un *string*?
- Introducción a los *Arrays*, longitud y uso de índices
- *Booleans* y operadores lógicos
- Estructuras condicionales y concepto de bloque
- Bucles
- Objetos simples y su notación

Funciones

- Funciones como objetos de primera clase y la naturaleza funcional de JavaScript
- Argumentos, longitud de una función y el objeto *arguments*
- Funciones como programas en miniatura y como generadores de datos, el uso de la palabra *return*
- *Scope* y clausuras
- Funciones anónimas y funciones invocadas inmediatamente
- Funciones flecha, primera parte
- Métodos como funciones
- *Callbacks*, primera parte

Arrays en profundidad

- Operaciones básicas con *arrays*
- Métodos iterativos. *Callbacks*, segunda parte
- Introducción a la programación funcional

La API del DOM, o lo que tradicionalmente asociamos a JavaScript

- ¿Qué es una API?
- El DOM
- Distintas formas de capturar elementos del DOM
- Sintaxis de punto como piedra angular de la API del DOM, *getters/setters*
- Gestión de clases
- Gestión de atributos
- Añadir y eliminar elementos: HTML dinámico, primera parte
- El bucle de eventos, o cómo convertir HTML en un espacio interactivo
- *Callbacks*, tercera parte: primer encuentro con el JavaScript asíncrono y *this*
- El objeto *event* y cómo gestionar los eventos básicos del navegador

Programación orientada a objetos en JavaScript

- Funciones constructoras y prototipos
- Sintaxis de clases moderna, métodos y propiedades
- ¿Qué es *this*? y sus múltiples significados
- Funciones flecha, segunda parte
- Herencia

AJAX, primera parte: la frontera del desarrollo front-end

- Conexiones asíncronas con el servidor, el objeto XHR
- *Strings* que van y *Strings* que vienen, JSON como lengua franca entre lenguajes de programación

03 EN LA FRONTERA ENTRE EL FRONT-END Y EL BACK-END

PHP, primera parte

- Introducción a PHP, ¿qué es? Alcance y limitaciones
- Sintaxis del lenguaje PHP, sus dos grandes aplicaciones: HTML dinámico y lenguaje de *back-end*
- Números y operadores aritméticos
- *Strings*
- *Arrays*
- *Booleans* y operadores lógicos
- Estructuras condicionales
- Bucles
- Funciones

AJAX, segunda parte: contacto establecido

- El protocolo HTTP, funcionamiento y métodos
- Peticiones y respuestas
- Cabeceras

Node

- ¿Qué es Node?
- Procesos y la naturaleza modular de Node
- El sistema de ficheros
- *Streams* (flujos)
- El módulo HTTP y la posibilidad de usar JavaScript como *back-end*
- NPM, el gestor de paquetes de Node
- Express

JavaScript asíncrono en profundidad

- *Timers*
- Promesas, *async* y *await*
- AJAX, tercera parte: *fetch*

Expresiones regulares

- ¿Qué son?
- Sintaxis
- Múltiples aplicaciones de las expresiones regulares

04 DESARROLLO BACK-END

PHP, segunda parte

- Uso de PHP como lenguaje de plantillas
- Gestión de formularios con PHP

Bases de datos, MySQL

- Motores de bases de datos
- SQL ¿Qué es? y su sintaxis
- Consultas
- CRUD, o crear, leer, actualizar y borrar

PHP y MySQL

- Distintas formas de comunicarse con la base de datos
- El objeto de datos de PHP
- Consultas preparadas

Programación orientada a objetos en PHP

- Objetos en PHP, sintaxis
- Métodos, propiedades
- Herencia

Desarrollo *full-stack*

- Navegación y gestión de rutas
- Páginas privadas y páginas públicas, gestión de *cookies* y sesiones
- *Frameworks*, *libraries* y el panorama a futuro: a manera de cierre



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)