trazos_ online



MÁSTER ONLINE EN DISEÑO GRÁFICO Y DIRECCIÓN DE ARTE

DURACIÓN: 200 sesiones aprox. (600 horas lectivas)

Información académica

01 Introducción

02 Certificados

03 Profesores

04 Salidas Profesionales

05 Conexión Laboral

Temario

01 Diseño Gráfico

02 Dirección de Arte

Proceso de matriculación

01 Proceso de matriculación

02 Precio

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



MÁSTER ONLINE EN DISEÑO GRÁFICO Y DIRECCIÓN DE ARTE

Si cuando piensas en tu futuro te imaginas trabajando en una de las mejores agencias de publicidad y llevando a cabo grandes campañas publicitarias, estás en el sitio adecuado para cumplir tus objetivos.

Aquí vas a encontrar una formación online y completa que te hará crecer como creativo y con la que podrás ejecutar todos los proyectos que necesites con las herramientas más potentes del sector. Desarrolla tus habilidades dentro del packaging, del diseño editorial, el diseño web e incluso la ilustración.

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

Horas totales
600 Horas
200 Sesiones Aprox.

Clases en Directo
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Diseño Gráfico.
Dirección de Arte.

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.

PROFESORES DEL ÁREA_



RAFAEL QUILEZ
DIRECCIÓN DE ARTE



IVÁN CARNERO
DIRECCIÓN DE ARTE



ANDRÉS HERNÁNDEZ
DISEÑO / MOTION GRAPHICS



JAVIER BOHÓRQUEZ
DISEÑO / MOTION GRAPHICS



JESÚS PALACIOS
DISEÑO GRÁFICO | UI



IGNACIO GARCÍA
UI



MIGUEL PRIERA
DISEÑO GRÁFICO | UX/UI



FRANCISCO REYES
DISEÑO GRÁFICO



ÓSCAR GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO

SALIDAS PROFESIONALES_

- Diseñador gráfico
- Maquetador editorial
- Creativo freelance para agencias de marketing y publicidad
- Desarrollador de packaging
- Arquitecto de información
- Diseñador / Consultor UI
- Diseñador de gráfica interactiva y ads
- Visual Designer
- Experto en usabilidad
- Director de arte
- Jefe de arte editorial
- Artista visual
- Diseñador de interfaces para App y Web

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1.000 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_

Para plasmar en la realidad las ideas que están en tu cabeza, nada mejor que conocer las herramientas y los procesos necesarios para llevarlo a cabo. Especialízate en programas como Photoshop, Illustrator e InDesign, y adéntrate en el mundo de las Interfaces Gráficas.

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

DIRECCIÓN DE ARTE_

El primer impacto de un consumidor frente a un producto es esencial. Por eso, elegir una buena tipografía, diseñar una identidad de marca potente o crear un packaging actual y llamativo son solo algunos de los conceptos que aprenderás en este módulo. Conoce herramientas como InDesign y conviértete en un experto de la dirección de arte.

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 del **Máster Online en Diseño Gráfico y Dirección de Arte** es de:

~~**9.400€**~~

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
600€

PRONTO PAGO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

5.040€

¿CUÁNDO?

10 días después de la Reserva de Plaza.

PAGO AL CONTADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

5.510€

¿CUÁNDO?

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

PAGO APLAZADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

10 cuotas/mes de
598€

¿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!