

**Máster en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance + Titulación
Universitaria**





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos **ESIBE**

2 | **Rankings**

3 | **Alianzas y**
acreditaciones

4 | **By EDUCA**
EDTECH
Group

5 | **Metodología**
LXP

6 | **Razones** por
las que
elegir **ESIBE**

7 | **Financiación**
y **Becas**

8 | **Métodos de**
pago

9 | **Programa**
Formativo

10 | **Temario**

11 | **Contacto**

SOMOS ESIBE

ESIBE es una **institución Iberoamericana de formación en línea** que tiene como finalidad potenciar el futuro empresarial de los profesionales de Europa y América a través de masters profesionales, universitarios y titulaciones oficiales. La especialización que se alcanza con nuestra nueva **oferta formativa** se sustenta en una metodología en línea innovadora y unos contenidos de gran calidad.

Ofrecemos a nuestro alumnado una **formación de calidad sin barreras físicas**, flexible y adaptada a sus necesidades con el fin de garantizar su satisfacción y que logre sus metas de aprendizaje más ambiciosas. Nuestro modelo pedagógico se ha llevado a miles de alumnos en toda Europa, enriqueciendo este recorrido de la mano de **universidades de prestigio**, con quienes se han alcanzado alianzas.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales



Conectamos continentes,
Impulsamos conocimiento



QS, sello de excelencia académica
ESIBE: 5 estrellas en educación online

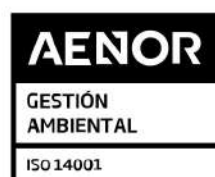
RANKINGS DE ESIBE

ESIBE ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias a sus programas de Master profesionales y titulaciones oficiales.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean indicadores como la excelencia académica, la calidad de la institución, el perfil de los profesionales.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



BY EDUCA EDTECH

ESIBE es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR ESIBE

1. Formación Online Especializada

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador de **más de 20 años de experiencia educativa** con Calidad Europea.



2. Metodología de Educación Flexible



100% ONLINE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online**



PLATAFORMA EDUCATIVA

Nuestros alumnos tendrán **acceso los 365 días del año** a la plataforma educativa.



3. Campus Virtual de Última Tecnología

Contamos con una plataforma avanzada con **material adaptado a la realidad empresarial**, que fomenta la participación, interacción y comunicación on alumnos de distintos países.

4. Docentes de Primer Nivel

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con amplia experiencia profesional.





5. Tutoría Permanente

Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. Bolsa de Empleo y Prácticas

Nuestros alumnos tienen acceso a **ofertas de empleo y prácticas**, así como el **acompañamiento durante su proceso de incorporación al mercado laboral** en nuestro ámbito nacional.

7. Comunidad Alumni

Nuestros alumnos tienen acceso automático a servicios complementarios gracias a una **Networking formada con alumnos en los cinco continentes**.



8. Programa de Orientación Laboral

Los alumnos cuentan con **asesoramiento personalizado** para mejorar sus skills y afrontar con excelencia sus procesos de selección y promoción profesional.



9. Becas y Financiación

Nuestra Escuela ofrece **Becas para profesionales latinoamericanos y financiación sin intereses y a la medida**, de modo que el factor económico no sea un impedimento para que los profesionales tengan acceso a una formación internacional de alto nivel.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin intereses de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...



Máster en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance + Titulación Universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Titulación Múltiple: - Titulación de Master en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Gestión Integrada Proyectos - Project Management con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.



Descripción

En un mundo visualmente hiperconectado, dominar la Dirección de Arte Gráfica e Interactiva es fundamental para destacar en la industria creativa. Nuestro Master online responde a la creciente demanda de profesionales capaces de liderar proyectos visuales, manejar con soltura Adobe Illustrator y comprender los principios de la preimpresión y los estándares de calidad en las artes gráficas. Este programa está estructurado en módulos que cubren desde la gestión de proyectos hasta técnicas avanzadas de trazado en Illustrator, pasando por la optimización de textos e imágenes para la producción gráfica final. A través de la exploración de Behance, los participantes podrán además exhibir y valorar portfolios, una habilidad crucial en la era digital. Al elegirnos, te sumergirás en un aprendizaje que potencia la creatividad y la capacidad técnica, preparándote para desempeñar un papel clave en la realización de obras gráficas de influencia y alcance. Este Master es tu escalón hacia una carrera profesional de éxito en un sector donde la calidad visual es primordial.

Objetivos

El Máster Dirección Artística tiene los siguientes objetivos: - Presentar las fases del proceso de planificación de un proyecto. - Ofrecer las claves de actuación en la fase de ejecución de un proyecto. - Describir los distintos ámbitos de control del proyecto: tiempo, costes, riesgos y calidad. - Dotar de los conocimientos necesarios para poder trabajar con las herramientas y utilidades del programa Adobe Illustrator CC, y poder crear gráficos, ilustraciones e imágenes profesionales. - Conocer los conceptos básicos de archivos vectoriales. - Conocer e identificar las diferentes fases y técnicas del proceso completo de preimpresión. - Conseguir conocimientos sobre las diferentes técnicas de redacción editorial y correcciones tipográficas. - Comprobar y seguir el proceso gráfico en su conjunto mediante flujos de trabajo y en sus distintas fases: preimpresión, impresión y postimpresión, a través de la estandarización y la comunicación, para conseguir la calidad y productividad, de acuerdo con las

especificaciones establecidas.

Para qué te prepara

Dirigido a creativos gráficos y profesionales de la comunicación visual, este Master en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance enfatiza en el manejo de Adobe Illustrator, la gestión de proyectos y la preimpresión en artes gráficas. Ideal para quienes buscan dominar desde el tratamiento de textos e imágenes hasta la calidad en procesos gráficos y la creación de portafolios impactantes en Behance, así como especializarse en el trazado de arte en Illustrator.

A quién va dirigido

El curso Master en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance te capacita en la gestión eficaz de proyectos creativos, dominio de Adobe Illustrator CC y habilidades en preimpresión aplicadas a las artes gráficas. Aprenderás a tratar textos e imágenes, ensamblar contenidos para su filmación y montaje, garantizando la calidad en cada proceso. Te convertirás en un experto en la plataforma Behance, perfeccionando la presentación de tu portafolio de arte y trazados en Illustrator para destacar en el mundo gráfico.

Salidas laborales

Este Máster Dirección Artística está enfocado en aumentar o actualizar los conocimientos de profesionales del sector de Diseño Gráfico / Diseño Web / Artes Gráficas, o de cualquier persona que desee adquirir un aprendizaje relacionado.

TEMARIO

PARTE 1. GESTIÓN DE PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ISO 21500

1. Conceptos previos de normalización y estandarización
2. Relación de la norma con otros estándares de gestión de proyectos: PMBOK, PRINCE2...
3. Introducción a la norma UNE-ISO 21500:2013
4. Objeto y campo de aplicación de la norma
5. Historia, contexto actual y futuro de la ISO 21500
6. Costos de implantación de la norma
7. Periodo de vigencia de la norma

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE LA NORMA ISO 21500

1. Estructura de la norma ISO 21500
2. Definición de conceptos generales de la norma
3. Clasificación de los procesos en grupos de proceso y grupos de materia
4. Grupo de procesos del inicio del proyecto
5. Grupo de procesos de planificación del proyecto
6. Grupo de procesos de implementación
7. Grupo de procesos de control y seguimiento del proyecto
8. Grupo de procesos de cierre del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRUPO DE MATERIA: INTEGRACIÓN

1. Introducción a la materia "Integración"
2. Desarrollo del acta de constitución del proyecto
3. Desarrollar los planes de proyecto
4. Dirigir las tareas del proyecto.
5. Control de las tareas del proyecto
6. Controlar los cambios
7. Cierre del proyecto
8. Recopilación de las lecciones aprendidas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRUPOS DE MATERIA: PARTES INTERESADAS Y ALCANCE

1. Introducción a la materia "Partes Interesadas"
2. Identificar las partes interesadas
3. Gestionar las partes interesadas
4. Introducción a la materia "Alcance"
5. Definir el alcance
6. Crear la estructura de desglose de trabajo (EDT)
7. Definir las actividades
8. Controlar el alcance

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GRUPO DE MATERIA: RECURSOS

1. Introducción a la materia "Recursos"
2. Establecer el equipo de proyecto
3. Estimar los recursos
4. Definir la organización del proyecto
5. Desarrollar el equipo de proyecto
6. Controlar los recursos
7. Gestionar el equipo de proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRUPOS DE MATERIA: TIEMPO Y COSTE

1. Introducción a la materia "Tiempo"
2. Establecer la secuencia de actividades
3. Estimar la duración de actividades
4. Desarrollar el cronograma
5. Controlar el cronograma
6. Introducción a la materia "Coste"
7. Estimar costos
8. Desarrollar el presupuesto
9. Controlar los costos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRUPOS DE MATERIA: RIESGO Y CALIDAD

1. Introducción a la materia "Riesgo"
2. Identificar los riesgos
3. Evaluar los riesgos
4. Tratar los riesgos
5. Controlar los riesgos
6. Introducción a la materia "Calidad"
7. Planificar la calidad
8. Realizar el aseguramiento de la calidad
9. Realizar el control de la calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GRUPOS DE MATERIA: ADQUISICIONES Y COMUNICACIONES

1. Introducción a la materia "Adquisiciones"
2. Planificar las adquisiciones
3. Seleccionar los proveedores
4. Administrar los contratos
5. Introducción a la materia "Comunicaciones"
6. Planificar las comunicaciones
7. Distribuir la información
8. Gestionar la comunicación

PARTE 2. ADOBE ILLUSTRATOR CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. La interfaz y área de trabajo
2. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3. Las paletas flotantes y vistas
4. Desplazarse por el documento
5. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6. Las mesas de trabajo
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Trabajar con selecciones
4. Agrupar objetos y modos de aislamiento
5. Alinear y distribuir objetos
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

1. Crear formas básicas
2. Herramienta destello, línea y lápiz
3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador y suavizar
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Paleta personalizada y paleta Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

1. Nociones sobre trazados

2. Herramienta pluma
3. Trabajar con trazados I
4. Trabajar con trazados II
5. Herramientas de manipulación vectorial
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS

1. Acerca de las capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Mascaras de recorte
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Textos
2. Importar textos y crear columnas
3. Enlazar texto y el área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
5. Propiedades de párrafo y estilos
6. Rasterizar y exportar texto
7. Atributos de Apariencia
8. Ortografía y envoltorios
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

1. Aplicar y editar efectos
2. Rasterización y efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
4. Mapeado
5. Referencia rápida de efectos
6. Estilos gráficos
7. Pinceles
8. Pincel de manchas
9. Símbolos
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Escalar objetos
2. Rotar y distorsionar objetos
3. Colocar y reflejar objetos
4. Envoltorios
5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

1. Degradados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva
4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

PARTE 3. PREIMPRESIÓN DE ARTES GRÁFICAS

MÓDULO 1. TRATAMIENTO DE TEXTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FLUJO DE TRABAJO Y OPERACIONES BÁSICAS DEL TRATAMIENTO DE TEXTO

1. Introducción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTUDIO DE LOS TIPOS

1. Conceptos generales
2. Los caracteres

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NORMAS DE COMPOSICIÓN

1. Longitud de línea y clases de líneas
2. La sangría
3. Alineaciones de texto
4. Clases de párrafos
5. Letra capitular, normas y clasificación

6. Filete, luto, subrayado, viñetas y bolos
7. Columnas, medianil, corondel y mancha
8. Títulos, subtítulos, y su jerarquización
9. El texto

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPOSICIÓN DE TEXTOS

1. Introducción
2. Composición de textos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. AUTOEDICIÓN

1. Introducción
2. Entorno de trabajo de Word
3. Programas de maquetación: QuarkXpress
4. Plugin (Adobe)

MÓDULO 2. TRATAMIENTO DE IMÁGENES

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y PROCESO DE PREIMPRESIÓN

1. Introducción
2. Evolución histórica
3. Flujo de trabajo y operaciones básicas del tratamiento de imágenes
4. Técnicas de tratamiento de imágenes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TIPOS DE ORIGINALES. PROCESO Y PREPARACIÓN

1. Conceptos generales
2. Preparación de los originales para su reproducción

TEMA 8. PROCESO DE DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES

1. La digitalización en el tratamiento de imágenes
2. Tipos de conexión o interfaz ordenador-escáner
3. Digitalización de imágenes

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL COLOR Y SU REPRODUCCIÓN

1. Introducción: la teoría del color
2. Reproducción de colores mediante tintas sobre un soporte blanco
3. El color
4. Gestión del color
5. Sistemas Hi-Fi color
6. Tramas estocásticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CORRECCIÓN DE IMÁGENES Y RETOQUE

1. Transformaciones geométricas
2. Corrección de imágenes

3. Técnicas para tratar las imágenes

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EL TRAMADO

1. Introducción
2. Características y procedimientos para tramar imágenes
3. Generación de punto electrónico: formación de punto en el escáner

UNIDAD DIDÁCTICA 12. FORMATOS, INTEGRACIÓN Y COMUNICACIONES

1. Introducción
2. Imágenes digitales
3. Datos

MÓDULO 3. ENSAMBLADO Y FILMADO DE TEXTOS E IMÁGENES

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ENSAMBLADO Y FILMADO DE TEXTOS E IMÁGENES

1. Introducción
2. Proceso
3. Flujo de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EQUIPOS Y PROGRAMAS DE ENSAMBLADO Y FILMADO

1. Ordenadores
2. Procesadores de imagen raster (rips): características y clases
3. Programas
4. Tipos de formatos
5. Filmación

UNIDAD DIDÁCTICA 15. COMPAGINACIÓN Y MONTAJE DE PÁGINAS

1. Tamaños de papel y su aplicación
2. Distribución de márgenes y espacios en la página
3. Elementos a tener en cuenta
4. Realización

UNIDAD DIDÁCTICA 16. ENSAMBLADO DE IMÁGENES, ILUSTRACIONES Y GRÁFICOS

1. Color en la imagen
2. Tamaño de la imagen
3. Características de la imagen
4. Imágenes y gráficos
5. Importación y exportación de archivos

UNIDAD DIDÁCTICA 17. ENSAMBLADO DE PRODUCTOS EDITORIALES Y PARA EDITORIALES

1. Los productos editoriales
2. Función
3. Estructura

4. Normas de composición
5. Ensamblado de productos para editoriales

MÓDULO 4. MONTAJE Y OBTENCIÓN DE LA FORMA IMPRESORA

UNIDAD DIDÁCTICA 18. INTRODUCCIÓN Y VISIÓN GENERAL DEL MÓDULO

1. El proceso Gráfico
2. Fases del proceso de obtención de la forma impresora de manera convencional
3. Fases del proceso de obtención de la forma impresora de manera digital
4. Plegados y casados. Nociones de encuadernación
5. Alzado y embuchado
6. Cosido y fresado
7. El refilado. Características de las guillotinas. Guillotinas trilaterales

UNIDAD DIDÁCTICA 19. FORMAS IMPRESORAS Y SISTEMAS DE IMPRESIÓN

1. Sistemas de impresión con la forma en altorrelieve
2. Forma impresora
3. Sistemas de impresión con la forma en altorrelieve
4. La máquina de impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 20. EL TRAZADO. RESOLUCIÓN DE CASADOS Y REALIZACIÓN DE TRAZADOS

1. Resolución de casados
2. El montaje

MÓDULO 5. PROCESOS DE ARTES GRÁFICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 21. LA EMPRESA GRÁFICA. PERSPECTIVA GENERAL DEL PROCESO GRÁFICO

1. Necesidad del proceso gráfico
2. Datos macroeconómicos del sector

UNIDAD DIDÁCTICA 22. DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

1. Elementos de diseño: espacio, línea, mancha, textura, plano
2. Principios de diseño: relación, repetición, oposición
3. Atributos de diseño: equilibrio, contraste, ritmo
4. El color y su reproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 23. SISTEMAS DE PRUEBAS DE COLOR

1. Las pruebas

UNIDAD DIDÁCTICA 24. ENCUADERNACIÓN

1. Proceso de encuadernación

UNIDAD DIDÁCTICA 25. CONTROL DE CALIDAD

1. La necesidad de la calidad en la empresa
2. El control de calidad
3. Objetivos del aseguramiento de la calidad
4. Características del proceso de calidad total

PARTE 4. LA CALIDAD EN LOS PROCESOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CALIDAD EN LOS PROCESOS GRÁFICOS.

1. El control de calidad. Conceptos que intervienen.
2. Elementos de control.
3. Fases de control: recepción de materiales, procesos y productos.
4. Ensayos, instrumentos y mediciones más características.
5. Calidad en preimpresión: ganancia de punto, equilibrio de grises y densidad.
6. Variables de impresión (densidad de impresión, contraste, penetración, fijado, ganancia de estampación, equilibrio de color y de grises).
7. Áreas de control en la impresión. Medición.
8. Calidad en postimpresión.
9. Control visual de la encuadernación y manipulados.
10. Comprobación de defectos del encuadernado y manipulados. La calidad en la fabricación.
11. Normas ISO y UNE.
12. Normas y estándares publicados por el Comité 54 de AENOR, relativos al proceso gráfico.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COLOR Y SU MEDICIÓN.

1. Naturaleza de la luz.
2. Espectro electromagnético.
3. Filosofía de la visión.
4. Espacio cromático.
5. Factores que afectan a la percepción del color.
6. Teoría del color. Síntesis aditiva y sustractiva del color.
7. Sistemas de representación del color: MUNSELL, RGB, HSL, HSV, PANTONE, CIE, CIE-Lab, GAFT.
8. Instrumentos de medida del color: densitómetros, colorímetros, brillómetros y espectrofotómetros.
9. Evaluación del color.

PARTE 5. BEHANCE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN A BEHANCE. DE 0 A 100

1. Funcionamiento de Behance. De 0 a 100

UNIDAD DIDÁCTICA 2. USO Y CREACIÓN DE UNA CUENTA EN BEHANCE

1. ¿Qué es Behance?
2. Creación registrarse en Behance
3. Tu perfil Behance
4. Configuración de la cuenta de Behance

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO Y EXPLORACIÓN DEL SITIO DE BEHANCE

1. Interfaz de Behance
2. Encontrar gente en Behance
3. Exploramos portfolios
4. Bolsa de trabajo de Behance

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FUNCIONAMIENTO DE TU TRABAJO EN BEHANCE

1. Proceso y proyecto
2. Trabajo y carga en proceso
3. Compartir tu trabajo en Behance
4. Colecciones y valoración de trabajo en Behance

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COMUNIDAD ENTRE USUARIOS DE BEHANCE

1. Seguir usuarios en Behance y valorar y comprar proyectos
2. Añadir comentarios y mensajes a los proyectos
3. Retroalimentación y utilizar bandeja de entrada en Behance

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BEHANCE, SMARTPHONE Y TABLET

1. Behance en dispositivos móviles
2. Añadir contenidos a Behance desde el móvil
3. Portfolio móvil de Behance

PARTE 6. TRAZADO DE ARTE EN ILLUSTRATOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACION Y CONCEPTOS PRINCIPALES

1. Objetivos del trazado
2. Escenarios comunes de trazado
3. Análisis del arte
4. Escanear el arte
5. Realizar limpieza del arte

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREANDO EL TRAZADO

1. Copia de la imagen o de trazados
2. Creando el trazado
3. Preparar el trazado automatizado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPCIONES COMPLEJAS

1. Preparando la paleta de trazado
2. Personalizando la paleta de trazado
3. Asignando píxeles
4. Creando curvas
5. Formas de ajuste de curvas
6. Fotos y Línea de arte

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FORMAS GEOMÉTRICAS

1. Localización de figuras geométricas
2. Utilizando Buscatrazos
3. Creador de formas
4. Estructuras básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESCRIBIENDO TEXTO EN ILLUSTRATOR

1. Trazando el texto
2. Fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FIN DEL CURSO

1. Finalización del curso

