ESIBE ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

# Máster Oficial Universitario en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales + 60 Créditos ECTS





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


ESIBE
ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

## 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 finde 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.




ESIBE
ESCUELA IBEROAMERICANA
DE POSTGRADO



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.

Financial Magazine
Economía, Educación & Centros de Formación

Ranking Educativo
Innovatec



# 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.

EDUCA EDTECH Group

ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

inesem business school

INEAF BUSINESS SCHOOL

red educa.net

inesalud

EDU SPORT

oposiciones docentes

educaopen

Educa.Pro

EDUCA business school

ESIBE ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

INNOVA SCHOOL OF MANAGEMENT

Educa UNIVERSITY

ceupe European Business School

Structuralia Engineering eLearning

UDAVINCI

# 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 aceden 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 estudiaran **100**% **online**



### PLATAFORMA EDUCATIVA

Nuestros alumnos tendran **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**, todoss en activo y con amplia experiencia profesional.



ESIBE
ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO



## 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 servicicos completementarios gracias a una **Networking formada con alumnos en los cincos 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 finaciación 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:

educapay

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

mastercard maestro VISA PayPal

bizum amazon pay Pay Pay

Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:

OXXO mercado pago DISCOVER efecty Diners Club INTERNATIONAL CMR Falabella

y muchos más...

CONFIANZA ONLINE

Protección al Comprador

ESIBE
ESCUELA IBEROAMERICANA
DE POSTGRADO

# Máster Oficial Universitario en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales + 60 Créditos ECTS

**DURACIÓN**
1500 horas

**MODALIDAD**
**ONLINE**

**ACOMPAÑAMIENTO**
**PERSONALIZADO**

**CREDITOS**
60 ECTS

## Titulación

Doble Titulación: - Título Oficial de Master Oficial Universitario en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales expedida por la Universidad e-Campus acreditado con 60 ECTS Universitarios. Su superación dará derecho a la obtención del correspondiente Título Oficial de Máster, el cual puede habilitar para la realización de la Tesis Doctoral y obtención del título de Doctor/a. - Titulación de Master en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales 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




## Descripción

El Master Oficial Universitario en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales es una propuesta educativa innovadora que busca preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo editorial y digital actual. Este programa se basa en la creciente demanda de profesionales especializados en el diseño de contenidos visuales atractivos y efectivos, tanto para publicaciones impresas como digitales. Además, el programa aborda aspectos teóricos y prácticos del diseño editorial y las publicaciones digitales, profundizando en temas como la maquetación, edición y creación de imágenes en mapa de bits y vectoriales con Adobe Indesign, Photoshop e Illustratror. Podrás desarrollar tus habilidades en la gestión de proyectos editoriales desde la concepción de la idea hasta la entrega final.

## Objetivos

- Aprender los fundamentos del diseño editorial y gráfico.
- Gestionar y planificar proyectos editoriales tanto impresos como digitales.
- Aprender manejar el software Adobe Indesign para la maquetación de textos e imágenes.
- Dominar el uso de aplicaciones complementarias como son Adobe Photoshop e Illustrator.
- Realizar maquetaciones destinadas a libros electrónicos en formato ePub.

## Para qué te prepara

El Master Oficial Universitario en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales está dirigido a estudiantes y profesionales interesados en adquirir conocimientos y habilidades en el campo del diseño editorial y

las publicaciones digitales. El programa está diseñado para aquellos que busquen desarrollar su carrera en el ámbito editorial, la comunicación visual o el diseño gráfico.

## A quién va dirigido

El Master Oficial Universitario en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales te prepara para enfrentar los desafíos y exigencias del mundo laboral en el campo del diseño editorial y las publicaciones digitales. A través de este programa, adquirirás conocimientos y habilidades avanzadas que te permitirán desempeñarte de manera competente y exitosa en diversas áreas relacionadas con el diseño y la comunicación visual.

## Salidas laborales

El Master Oficial Universitario en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales ofrece diversas salidas laborales en el campo del diseño, la comunicación visual y la industria editorial. Al completar este programa, estarás preparado para desempeñarte en roles como diseñador editorial, consultor de diseño, gestor de proyectos editoriales entre otras profesiones propias del sector.

# TEMARIO

MÓDULO 1. DISEÑO EDITORIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO EDITORIAL

1. Industria editorial
2. Elementos del diseño editorial

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDICIÓN DE CONTENIDOS EDITORIALES

1. Edición
2. Herramientas de trabajo del editor
3. Libro de estilo
4. Criterios para definir los estilos editoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN EL DISEÑO DE UN PROYECTO EDITORIAL

1. Forma
2. Textura
3. Peso Visual
4. Contraste
5. Balance
6. Proporción
7. Ritmo
8. Armonía
9. Movimiento
10. Simetría

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RETÍCULA COMPOSITIVA

1. Retícula tipográfica
2. Funciones de la retícula
3. Contrucción de la retícula

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COMPONENTES DE UNA PÁGINA

1. Elementos tipográficos y decorativos de una página impresa
2. Numeración o foliado de páginas
3. Proporciones de los espacios en blanco
4. Organización de la Información de las páginas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PUBLICACIONES

1. Libros
2. Revistas
3. Períodicos
4. Folletos promocionales

5. Diferencias entre folletos, manuales y catálogos

MÓDULO 2. CREACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES

1. Introducción
2. Evolución del sector editorial
3. Oferta y demanda
4. Subcontratación de servicios
5. La contabilidad de costes y control presupuestario
6. Clasificación de productos de la industria gráfica
7. Definición del consumidor final
8. Tipos de Venta
9. Planificación de costes
10. Planificar según calidad y riesgos
11. Instrumentos de comunicación y seguimiento
12. Optimización del plan del proyecto para cumplimiento de objetivos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRESUPUESTOS DE PRODUCTOS EDITORIALES

1. Introducción al estudio de costes
2. Costes según su naturaleza
3. Medición de materiales y estimación de tiempos
4. Formas de presupuestar
5. Aplicación a distintos procesos
6. Escandallos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN Y CONTROL DE CALIDAD

1. La calidad un factor decisivo
2. La gestión de la calidad
3. Normas internacionales y nacionales de productos, procesos y calidades en artes gráficas (ISO, UNE)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONTRATOS EDITORIALES Y PROPIEDAD INTELECTUAL

1. Aspectos legales de la contratación
2. Tipos de contrato de los productos editoriales
3. Propiedad intelectual: derechos de textos e imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DERECHOS DE AUTOR, EDITOR, CLIENTE

1. Tipos de autor
2. Texto, imagen, colaboración, traducción
3. Tipo de obra
4. Individual, colectiva, de empresa
5. Derechos
6. Temporales, de obra

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PROVEEDORES

1. Mercado
2. Clasificación
3. La subcontratación
4. Contratos con proveedores de acuerdo con las normativas de calidad y medioambientales
5. Prospección de mercado

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MERCADO DEL SECTOR EDITORIAL

1. Segmentos/sector
2. Tipos de clientes editoriales
3. Tipos de mercados editoriales
4. Localización del mercado
5. Hecho diferencial
6. Producto estrella
7. Cuota de mercado
8. Competencia

UNIDAD DIDÁCTICA 8. VIABILIDAD DEL PRODUCTO EDITORIAL

1. Conceptos relativos al coste
2. Clasificación de costes
3. Métodos de estimación de costes. Ratios de rentabilidad
4. Sistema de costes directos
5. Sistema de costes variables
6. Sistema de costes completos
7. Presupuesto editorial. Estimación de ventas
8. Evaluación de riesgos de la publicación
9. Sinergias en la edición que conllevan una disminución de la carga de costes
10. Edición en distintos idiomas
11. Edición en distintos formatos/diseños simultáneos
12. Edición en distintos soportes (web, multimedia,…)

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MARKETING DE LA EDICIÓN

1. Conocimiento del producto
2. Conocimiento de los lectores reales y potenciales
3. Estudio de mercado. Mercado global
4. Circuitos de distribución y venta
5. Distribución mayorista
6. Distribución minorista
7. Políticas de calidad y promoción del producto editorial
8. Planes y estrategias para conseguir el máximo de ventas en los diferentes canales de distribución
9. Diversificación de la oferta
10. Nuevos canales de difusión
11. Libro electrónico. Principales características técnicas

MÓDULO 3. DISEÑO GRÁFICO: FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Comunicación y publicidad
2. Breve historia de la publicidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO

1. Diseño y diseño gráfico
2. Fases del diseño
3. Elementos básicos que intervienen en el diseño
4. La composición
5. Teoría de la percepción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

1. Definición y Pensamiento Creativo
2. Esquema creativo: competencias
3. Estrategia creativa
4. Tecnología del anuncio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR

1. El Ordenador: hardware y software
2. Orígenes del diseño gráfico por ordenador
3. Formatos de imágenes
4. Software de diseño gráfico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON GRÁFICOS VECTORIALES

1. El formato vectorial
2. Funcionamiento del formato vectorial
3. Vectorización manual y automática
4. Formatos vectoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TEORÍA DEL COLOR

1. El color
2. Psicología del Color
3. El color en impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TIPOGRAFÍA

1. Concepto de tipografía
2. Anatomía de la letra
3. Clasificación de los tipos
4. Características de edición de las fuentes
5. Tipografía en el proceso digital
6. Trabajar con tipografías en el diseño

7. Instalación de fuentes
8. Gestores de fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 8. COMPOSICIÓN Y MAQUETACIÓN

1. Formato digital o impreso
2. Diseño de la retícula compositiva
3. Soportes gráficos: de la pantalla a la realidad

UNIDAD DIDÁCTICA 9. IMAGEN Y DISEÑO

1. Ilustración publicitaria
2. Software para edición de imágenes
3. Photoshop

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IDENTIDAD CORPORATIVA

1. Concepto de identidad corporativa
2. Manual de Identidad Corporativa
3. Elementos de la identidad corporativa

UNIDAD DIDÁCTICA 11. WAYFINDING: DISEÑO PARA LA ORIENTACIÓN ESPACIAL DEL USUARIO

1. ¿Qué es el Wayfinding?
2. Diseño de Wayfinding

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DISEÑO EDITORIAL

1. El diseño de productos encuadernados
2. Software profesional de edición InDesign
3. Ventanas Estilo
4. Herramienta texto
5. Formatos de edición
6. Corrección de textos
7. Verificaciones finales

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PREPARACIÓN PARA IMPRESIÓN

1. Preparación para imprenta
2. Pruebas de color y preimpresión
3. Manipulación y distribución

MÓDULO 4. PRODUCCIÓN EN ARTES GRÁFICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPRESIÓN EN LA ACTUALIDAD

1. Evolución Histórica
2. POD (Impresión Bajo Demanda)
3. Medios que afectan a la producción impresa
4. Impresión y Respeto al Medio Ambiente

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROCESO DE PREIMPRESIÓN

1. Flujos de trabajo en artes gráficas
2. Aspectos editoriales fundamentales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS IMÁGENES

1. Imágenes
2. Semitonos y bitonos
3. Escaneado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍA DEL COLOR EN IMPRESIÓN

1. Introducción
2. Separación de los colores
3. Colores aditivos y sustractivos
4. Angulación de las tramas
5. Moaré
6. Tramado FM
7. Hexacromía
8. Colores especiales: Pantone
9. Ganancia de punto
10. Registro
11. Reventado o Trapping
12. Sobreimpresión
13. Tecnología GCR
14. Gestión del color: perfiles ICC

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TIPOGRAFÍA

1. Tipografía: caracteres y fuentes
2. Pruebas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRUEBAS

1. Pruebas de Fotolitos
2. Pruebas de Prensa
3. Pruebas Digitales
4. Comprobación de las pruebas realizadas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. IMPOSICIÓN Y OBTENCIÓN DE PLANCHAS

1. Imposición
2. Procesos en la Obtención de Planchas en Sistema de impresión Offset (CTP)
3. Planchas para otros sistemas de impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROCESO DE IMPRESIÓN

1. Elección del sistema adecuado para cada proyecto
2. Litografía - Offset

3. Impresión Digital
4. Huecograbado
5. Serigrafía
6. Tipografía
7. Flexografía

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PAPEL Y TINTAS EN ARTES GRÁFICAS

1. El papel y su fabricación
2. Tipos de Papel
3. Propiedades del Papel
4. Variables que afectan al papel
5. Tintas
6. Tipos de secado
7. Características de la tinta
8. Papel y tintas en el medio ambiente

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROCESO DE POSTIMPRESIÓN

1. Manipulado
2. Encuadernación y acabados
3. Empaquetado y distribución

MÓDULO 5. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES: PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú

2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida

8. Canales Alfa
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

MÓDULO 6. DISEÑO VECTORIAL: ADOBE ILLUSTRATOR

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 envolventes
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. Envolventes
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

MÓDULO 7. DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES Y PUBLICITARIOS: ADOBE INDESIGN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Utilidades y novedades del programa
2. La retícula compositiva
3. Software empleado en autoedición
4. El espacio de trabajo
5. Creación de documentos nuevos
6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO

1. Espacios de trabajo y modos de visualización
2. Barra de estado y personalizar menús
3. Cuadro de herramientas
4. Reglas y guías

5. Rejillas y cuadriculas
6. Zoom
7. Trabajar con páginas
8. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO I

1. Marcos de texto
2. Adición y vinculación de textos a marcos
3. Búsqueda y ortografía de texto
4. Tipografía
5. Alineación de texto
6. Transformar texto
7. Propiedades de un marco de texto
8. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTO II

1. Kerning y tracking
2. Línea base y tabulaciones
3. Sangrías y capitulares
4. Tipos de líneas y filetes
5. Marcos y objetos
6. Artículos
7. Novedades de las fuentes
8. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COLOR

1. Aplicar color
2. Panel Muestras
3. Panel Matices
4. Degradado
5. Efectos I
6. Efectos II
7. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FORMAS Y TRAZADOS

1. Formas básicas
2. Herramienta lápiz
3. Formas compuestas
4. Trazados y formas
5. Pluma
6. Adaptar texto a un trayecto
7. Trabajar con Formas
8. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. IMÁGENES E ILUSTRACIONES

1. Imágenes
2. Colocar Imágenes
3. Propiedades de los marcos
4. Vínculos importados e incrustados
5. Contorneo de marcos gráficos
6. Bibliotecas
7. Trabajar con objetos I
8. Trabajar con objetos II
9. Objetos anclados
10. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TABLAS Y CAPAS

1. Trabajar con tablas I
2. Trabajar con tablas II
3. Trabajar con tablas III
4. Capas I
5. Capas II
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS

1. Estilos
2. Estilos a partir de un texto
3. Aplicar estilos
4. Editar estilos
5. Estilos de objetos I
6. Estilos de objetos II
7. Estilos de tabla
8. Estilos Anidados e importar estilos
9. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MAQUETAS

1. Páginas y pliegos
2. Trabajar con páginas
3. Páginas maestras I
4. Páginas maestras II
5. Numeración
6. Desvinculación e importación de una página maestra
7. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LIBROS Y PDF

1. Archivos de libros
2. Sincronizar documentos de libro
3. Numerar libros
4. Panel índice
5. Crear PDF

6. Crear marcadores
7. Crear hipervínculos
8. Empaquetar Libros
9. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. IMPRESIÓN

1. Opciones Generales
2. Configuración de tamaño
3. Marcas y sangrado
4. Gráficos
5. Impresión de folleto
6. Tipo de folleto
7. Opciones de folleto
8. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. DOCUMENTOS INTERACTIVOS

1. Documentos flash
2. PDF interactivos
3. Previsualizar documentos interactivos
4. Películas y sonido
5. Animación
6. Transiciones de páginas
7. Botones I
8. Botones II
9. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑOS FORMULARIOS Y HTML

1. Diseño alternativo
2. Diseños flotantes y reglas
3. Formularios PDF en InDesign
4. Herramientas Recopilador y Colocar contenido
5. EPUB y HTML5
6. Ejercicios prácticos

MÓDULO 8. CREACIÓN DE EBOOKS Y REVISTAS DIGITALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS LIBROS ELECTRÓNICOS

1. ¿Qué es un eBook?
2. Demanda de eBook
3. Lectores de Libros Electrónicos
4. Diferentes formatos de eBook
5. Formato ePub. Maquetación Ajustable y Fija
6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN Y CREACIÓN PROFESIONAL DE EBOOKS

1. Como configurar una página en InDesign para la creación profesional de eBooks
2. Cómo importar texto de Word a InDesign
3. Adobe Digital Editions , Readium y Kindle Previewer
4. Metodología a seguir en la maquetación de eBooks
5. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DEL COLOR PARA EBOOKS

1. Aplicar color
2. Muestras y matices
3. Degradado
4. Efectos
5. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTILOS

1. Estilos de párrafo y carácter
2. Tablas
3. Capitulares, estilos anidados y estilos GREP
4. Reemplazar y modificar formato local
5. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN LA CREACIÓN EBOOKS CON INDESIGN I

1. Imágenes: Importar y objetos anclados
2. Imágenes: Marcos, exportación de objetos
3. Hipervínculos y referencias cruzadas
4. Metadatos, el estándar XMP
5. Añadir Audio a los eBooks
6. Añadir Vídeo a los eBooks
7. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN LA CREACIÓN EBOOKS CON INDESIGN II

1. Diccionarios, listas y notas al pie
2. Tablas de contenido
3. Panel artículos: el orden de los elementos
4. Etiquetas personalizadas: clases, estilos, importación
5. Portadas para ePub
6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS, BOTONES Y ANIMACIONES

1. Capas: Trabajo, adición de objetos, orden
2. Crear botones interactivos
3. Diapositivas
4. Ventanas emergentes
5. Pies de foto interactivos
6. Animación de objetos
7. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TRABAJAR CON DISEÑOS FLOTANTES Y ALTERNATIVOS

1. Flujo de trabajo correcto
2. Diseños Flotantes
3. Diseños Alternativos
4. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PUBLICAR ONLINE DESDE INDESING

1. ¿Qué es Publish Online y cómo funciona?
2. Visualización del documento publicado
3. Panel de control de Publish Online
4. Ejercicios Prácticos

MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MASTER

ESIBE
ESCUELA IBEROAMERICANA
DE POSTGRADO

By
EDUCA EDTECH
Group