

Maestría Oficial en Diseño Gráfico y Comunicación en Medios Digitales





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 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.

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 multidisciplinarios 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.

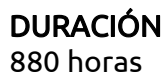


Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...





Doble titulación: - Maestría Oficial en Diseño Gráfico y Comunicación en Medios Digitales expedida por la Universidad Católica Nordestana - Maestría en Diseño Gráfico y Comunicación en Medios Digitales expedida por Euroinnova International Online Education

Descripción

La Maestría en Diseño Gráfico y Comunicación en Medios Digitales se trata de una formación avanzada dirigida a profesionales y estudiantes del sector del diseño gráfico, fotografía, publicidad, comunicación que buscan especializarse en la creación de contenidos visuales en medios impresos y digitales. Esta maestría ofrece una formación integral que combina habilidades técnicas, estratégicas y creativas para diseñar soluciones de comunicación visual efectivas y que sobre todo cumplan con las exigencias técnicas para su correcta reproducción independientemente de su soporte. Por lo tanto, además de los contenidos teóricos aprenderás a manejar las aplicaciones de Adobe más utilizadas en el sector gráfico mediante la práctica.

Objetivos

- Desarrollar habilidades técnicas avanzadas en diseño gráfico y comunicación digital.
- Proporcionar a los estudiantes un conocimiento profundo y avanzado en las técnicas y herramientas de diseño gráfico.
- Fomentar la creatividad y la innovación en el diseño y la comunicación.
- Abordar de manera efectiva los desafíos que se presentan en el diseño gráfico.

Para qué te prepara

La Maestría en Diseño Gráfico y Comunicación en Medios Digitales está dirigida a profesionales y graduados en carreras relacionadas con el diseño gráfico, la comunicación y los medios digitales, que deseen profundizar y actualizar sus conocimientos y habilidades en el diseño y la comunicación digital.

A quién va dirigido

La Maestría en Diseño Gráfico y Comunicación en Medios Digitales te prepara para ejercer una carrera profesional emocionante y llena de desafíos en el sector de las artes gráficas y la comunicación digital, donde podrás aplicar tus habilidades y conocimientos en una amplia variedad de roles y oportunidades profesionales. Podrás llevar a cabo proyectos de diseño independientemente del medio de reproducción.

Salidas laborales

Las salidas profesionales de esta Maestría en Diseño Gráfico y Comunicación en Medios Digitales pueden ser muy diversas. Podrás trabajar como diseñador freelance en campañas publicitarias o bien trabajar en estudios de diseño, empresas de publicidad y marketing entre otros, ofreciendo soluciones

visuales de alto impacto para llegar con éxito al público objetivo.

TEMARIO

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS DEL DISEÑO GRÁFICO

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
9. Software para la creación de fuentes tipográficas

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 2. 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. Hecogrado
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 3. TIPOGRAFÍA DECORATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERES TIPOGRÁFICOS

1. Formas
2. Tamaño
3. El cuerpo de las letras
4. Diseño de impacto con tipografía
5. Diseño de alfabetos a lo largo de la historia
6. Uso del color en tipografía

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO Y TEXTURA TIPOGRÁFICOS

1. Soluciones decorativas
2. Ilustración tipográfica
3. Textura en las letras

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LETTERING

1. ¿Qué es el lettering?
2. Breafing y Bocetaje
3. Tipografía y Caligrafía
4. Familias tipográficas

5. Tracking y Kerning
6. El espacio negativo
7. Recursos en dibujo tipográfico
8. Contrastes decorativos
9. Graffiti
10. Digitalizar nuestras letras dibujadas a mano

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROYECTO FINAL

1. Diseño y creación de una tipografía

MÓDULO 4. EMPAQUETADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PACKAGING. HISTORIA Y EVOLUCIÓN

1. Historia del packaging
2. Evolución del packaging

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PACKAGING: CONCEPTUALIZACIÓN

1. Definición de Packaging
2. Consumo Marketing, merchandising y packaging

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES DEL PACKAGING

1. Funciones
2. Función de conservación (hermetismo, transpiración, durabilidad)
3. Función de protección
4. Almacenamiento
5. Transporte
6. Información
7. Exposición (marketing, merchandising)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTUDIO DE UNA PROPUESTA

1. Presupuesto previo
2. Breafing operativo
3. Investigación de campo
4. El producto
5. Elementos básicos Embalaje primario, secundario, terciario
6. Orientación al mercado/cliente (mostrador, lineal, expositor)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PROCESO DE DISEÑO

1. Breafing creativo y funcional
2. Componentes del envase
3. Boceto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO

1. Morfología (posibilidades)
2. Genérico/personalizado
3. Naming/Marca/imagen
4. Componentes visuales
5. Estética, innovación y tendencias
6. Herramientas de diseño Apoyo CAD/CAM/CAE

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROCESO DE FABRICACIÓN

1. Elección de materiales
2. Presupuesto
3. Interpretación del encargo y aceptación
4. Sistemas de impresión de envase y embalaje
5. Innovación: tintas térmicas, olores, texturas...

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ECODISEÑO DE ENVASES Y EMBALAJES

1. Evaluación del impacto ambiental de un envase
2. Criterios de ecodiseño de envases
3. Reducción de peso y volumen
4. Reutilización de materiales reciclados
5. Reciclabilidad
6. Productos ecológicos y diseño de sus envases

MÓDULO 5. IDENTIDAD CORPORATIVA Y BRANDING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IDENTIDAD CORPORATIVA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL BRIEFING

1. El briefing en un proyecto de identidad visual corporativa

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PACKAGING

1. Definición de Packaging
2. Consumo, marketing, merchandising y packaging
3. Presupuesto previo
4. Briefing
5. Investigación de campo
6. El producto
7. Elementos básicos del packaging primario, secundario, terciario
8. Orientación al mercado/cliente (mostrador, lineal, expositor)
9. Componentes del envase
10. Boceto
11. Morfología (posibilidades)
12. Genérico/personalizado

13. Naming/Marca/imagen
14. Componentes visuales
15. Estética, innovación y tendencias
16. Herramientas de diseño: Apoyo CAD/CAM/CAE

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BRANDING

1. ¿Qué es una marca?
2. Personalidad y estructura de la marca
3. La planificación estratégica
4. Valor de la marca: Brand Equity
5. Marcas corporativas y marca producto
6. Modelo de arquitectura de marcas
7. El brand manager como gestor
8. Brand meaning management - identidad de marca 3.0
9. El storytelling
10. Branded content y product placement
11. Personal branding - cómo crear tu propia marca
12. Otras manifestaciones - cool hunting, detección de insight

MÓDULO 6. COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN DIGITAL

1. Concepto y clasificación
2. La comunicación comercial
3. Las comunicaciones electrónicas en el comercio electrónico
4. El comportamiento de los usuarios de Internet
5. Marketing e Internet

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN ONLINE

1. La Web 2.0
2. Los blogs como medio de comunicación
3. Formularios de contacto
4. Marcadores sociales
5. Aplicaciones en línea
6. Servicios de alojamiento: fotografías, vídeos y audio

UNIDAD DIDÁCTICA 3. BRANDING. LA MARCA EN INTERNET

1. Publicidad en social media
2. La marca y el branding
3. El storytelling
4. Más allá de la difusión de la marca: el mobile marketing y otras técnicas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMUNICACIÓN Y ESTRATEGIA EN LAS REDES

1. Visibilidad e imagen de la empresa en la red
2. ¿Qué vamos a comunicar?

3. Importancia y repercusión de las redes sociales
4. Por dónde comunicamos Tipos de redes sociales
5. Desventajas de las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA PUBLICIDAD COMO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN

1. ¿Qué es la publicidad?
2. Elementos de la comunicación publicitaria
3. Técnicas de comunicación publicitaria
4. El Departamento de Publicidad en la empresa
5. Las Agencias de publicidad como emisor técnico
6. El canal de la comunicación: Medios publicitarios ATL (Above The Line)
7. El receptor de publicidad: el mercado y los consumidores
8. Estrategias publicitarias y de comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA CREATIVIDAD EN LA PUBLICIDAD

1. ¿Qué es la creatividad?
2. Los encargados de la creatividad en las empresas
3. El briefing creativo
4. La creatividad en el medio digital
5. La técnica del Copywriting
6. Formatos y técnicas para aplicar la creatividad
7. El packaging como elemento creativo
8. El Portafolio

MÓDULO 7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO - CONCEPTO DE INVESTIGACIÓN

1. La investigación científica: proceso de descubrimiento y construcción del conocimiento
2. El ejercicio profesional y el uso de insumos variados en la ciencia y tecnología
3. Origen de un proceso de Investigación y opciones paradigmáticas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IDENTIFICACIÓN Y FORMULACIÓN DE PROBLEMAS PARA LA INVESTIGACIÓN

1. Construcción de un marco conceptual y antecedentes como parte de una iniciativa de Investigación
2. Actuación sobre el problema, propósito y objetivo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. VARIABLES O FACTORES DE INTERÉS - INDICADORES Y FUENTES DE DATOS

1. Definiciones claves
2. Delimitación y justificación de cada Investigación
3. Revisión de literatura relevante y sustentación de las variables en el marco de un proceso de investigación
4. Identificación, selección, clasificación y uso de fuentes y sustentación de las variables e hipótesis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROCEDIMIENTO GENERAL

1. Diseño
2. Universo
3. Muestreo
4. Instrumentación
5. Recolección y procesamiento de datos
6. Análisis, interpretación y reporte de resultados

MÓDULO 8. FOTOGRAFÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

1. Cámara fotográfica
2. Formatos de cámara
3. Tipos de cámaras
4. Características de una cámara fotográfica
5. Componentes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TOMA FOTOGRÁFICA

1. Formación de la imagen fotográfica
2. Distancia focal y profundidad de campo
3. Objetivos para fotografía
4. Aberraciones, luminosidad, cobertura
5. Accesorios ópticos
6. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN FOTOGRÁFICA

1. Naturaleza de la luz
2. Estilos de iluminación fotográfica
3. Dirección de la luz
4. Esquema de iluminación
5. Técnicas de iluminación en exterior
6. Luz ambiente
7. Aplicación del control de la temperatura del color a la toma fotográfica
8. Efectos y ambiente luminoso
9. Filtros para fotografía
10. Técnicas de iluminación de objetos de cristal, metal, y otros materiales
11. Técnicas y elementos auxiliares de iluminación
12. Técnicas de iluminación de modelos
13. Técnicas de iluminación de un estudio fotográfico
14. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FLASH

1. Flash
2. Técnicas de iluminación con flash
3. Flash electrónico
4. Sincronismos entre la cámara y equipo de iluminación

5. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EQUIPOS DE ILUMINACIÓN FOTOGRÁFICA

1. Fuentes de luz continua fotográficas
2. Control de la iluminación fotográfica
3. Elementos y accesorios de control de luz
4. Actividad Práctica

MÓDULO 9. CAPTACIÓN FOTOGRÁFICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. REGISTRO DE IMAGEN FOTOGRÁFICA

1. Digitalización de imagen
2. Características técnicas de la imagen digital
3. Proceso de registro de la imagen analógica
4. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES

1. Principios de captura de la imagen
2. Características de la captura de imágenes
3. Tipos de escáneres y funcionamiento
4. Principios, características y manejo de aplicaciones de digitalización
5. Configuración de la administración del color en aplicaciones de digitalización
6. Técnica de corrección y ajuste de la imagen en la captura y digitalización
7. Calidad de la imagen
8. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE CAPTACIÓN POR MEDIO DE LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

1. Técnica de enfoque y de control de la profundidad de campo
2. Técnica de encuadre, seguimiento y enfoque de motivos en movimiento
3. Cámara técnica
4. Gestión del material sensible y de los soportes digitales de registro de la imagen
5. Actividad Práctica

MÓDULO 10. PROYECTOS FOTOGRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA FOTOGRÁFICA

1. Industria Fotográfica
2. Empresas y servicios de la producción fotográfica
3. Empresas asociadas en los procesos de producción fotográfica
4. Profesionales
5. Promoción de productos fotográficos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GÉNEROS Y ESTILOS FOTOGRÁFICOS

1. Géneros y aplicaciones fotográficas

2. Estilos y criterios fotográficos
3. Funciones expresivas y estéticas de cada género
4. Medios técnicos y su relación con los géneros

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NARRATIVA Y COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

1. Composición fotográfica y elaboración de la imagen
2. Intencionalidad en la fotografía
3. Funcionalidad expresiva y usos de la tecnología fotográfica

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO FOTOGRÁFICO

1. Preparación y gestión de proyectos fotográficos
2. Procedimientos de gestión y planificación del encargo fotográfico
3. Información del proyecto (briefing)
4. Definición de aspectos formales y estilo visual
5. Técnicas de determinación de recursos humanos, técnicos y artísticos implicados en la producción cinematográfica
6. Elaboración de un plan de trabajo
7. Gestión de seguros, permisos y autorizaciones
8. Documentación en la resolución de los proyectos

MÓDULO 11. RETOQUE FOTOGRÁFICO PROFESIONAL CON PHOTOSHOP LIGHTROOM

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESPACIO DE TRABAJO

1. Espacio de trabajo
2. Barra de herramientas
3. Preferencias
4. Ajustes y módulo
5. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPORTAR Y VISUALIZAR FOTOGRAFÍAS

1. Formatos de archivo
2. Organizar carpetas
3. Importar fotos
4. Opciones de importación
5. Diferentes importaciones
6. Importación automática
7. Visualización de fotografías
8. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE CATÁLOGO Y FOTOGRAFÍAS

1. Creación y gestión de catálogos
2. Creación y gestión de carpetas
3. Gestión de fotografías
4. Organización de fotografías I
5. Organización de fotografías II

6. Palabras clave y Metadatos
7. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REVELADO DE FOTOGRAFÍAS

1. Modulo revelado
2. Herramientas
3. Ajustes de color
4. Retoque de fotos
5. Aplicar efectos
6. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROYECCIONES

1. Modulo Proyección
2. Diseño de la diapositiva
3. Plantillas a medida
4. Superposiciones en plantillas
5. Reproducción y exportación de proyecciones
6. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IMPRIMIR

1. Modulo Imprimir
2. Configuración e impresión de gráficos I
3. Configuración e impresión de gráficos II
4. Plantillas de impresión
5. Resolución y gestión del color
6. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 7. WEB

1. Modulo Web
2. Configurar una galería web I
3. Configurar una galería web II
4. Exportar una galería web
5. Actividad Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EXPORTAR

1. Opciones de exportación I
2. Opciones de exportación II
3. Ajustes preestablecidos y plugins
4. Servicios de publicación
5. Actividad Práctica

MÓDULO 12. 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 13. 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. Máscaras 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 envoltentes
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. Envoltentes
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
7. Tablets y E-Readers

MÓDULO 14. DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES

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 cuadrículas
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 HTML
6. Ejercicios prácticos

MÓDULO 15. TALLER PRÁCTICO: DISEÑO MULTISOPORTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MATERIAL PUBLICITARIO

1. Flyers
2. Folletos
3. Libros, Catálogos y Revistas
4. Carteles
5. Calendarios
6. Adhesivos
7. Bolsas de Papel y Plástico
8. Packaging

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARTÍCULOS DE OFICINA

1. Tarjetas
2. Papel de Carta
3. Sobres
4. Carpetas
5. Sellos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SOPORTES PUBLICITARIOS

1. Roll ups
2. Banderas y banderolas
3. Lonas
4. Vinilo de corte e impresión
5. Vallas y Mupis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PRODUCTOS TEXTILES

1. Camisetas, Sudaderas etc
2. Gorras
3. Bolsas de tela

MÓDULO 16. DISEÑO WEB Y USABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

1. Breve historia del diseño
2. Comunicación y publicidad
3. Teoría de la percepción
4. Elementos básicos que intervienen en el diseño
5. La composición
6. Fases del diseño
7. Diseño digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO WEB

1. Tipografía
2. Color
3. Iconos
4. Formas
5. Imágenes
6. Contenido audiovisual
7. Efectos (sombras, D, flat y otros)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAYOUT

1. ¿Qué es el Layout?
2. Rejilla
3. Composición
4. Elementos
5. Espacios vacíos
6. Coherencia y consistencia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROCESO

1. Introducción al proceso de diseño web
2. Aproximación e Investigación inicial
3. Idear
4. Bocetos
5. Arquitectura de la información
6. Card Storing
7. User flow o diagrama de flujo de usuario
8. Wireframing
9. Prototipado
10. Planificación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DIRECTRICES Y TENDENCIAS DIGITALES

1. Guías de estilo
2. Ventajas y Desventajas
3. Apple IOS Human Interface Guidelines
4. Google Material Design
5. Tendencias del diseño UX/UI

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO EN DISPOSITIVOS

1. Especificaciones para móviles
2. Sitios, sitios para móviles y apps
3. Diseñar para pantallas pequeñas
4. El tiempo de respuesta y carga
5. Tablets y E-Readers

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LENGUAJE HTML

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y Objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. WIREFRAMES Y PROTOTIPOS

1. ¿Qué son los wireframes?
2. Objetivos del wireframe
3. Relación con la UI
4. Clasificación de los wireframes
5. Arquitectura de la información
6. Wireframe para una app

MÓDULO 17. SEMINARIO DE TESIS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN Y TRASFONDO

1. Introducción
2. Antecedentes
3. Marco Contextual
4. Planteamiento del problema y preguntas de investigación
5. Justificación del problema de investigación
6. Objetivo general y específicos
7. Variables e indicadores
8. Definición de términos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REVISIÓN DE LITERATURA

1. Introducción
2. Revisión de literatura referente al estudio a realizar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. METODOLOGÍA

1. Introducción
2. Tipo de Estudio
3. Descripción de la población y muestra

4. Descripción del Instrumento de investigación
5. Validación y confiabilidad del Instrumento de investigación
6. Procedimientos
7. Análisis estadísticos
8. Alcances y límites del estudio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

1. Introducción
2. Presentación de Resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISCUSIÓN

1. Introducción
2. Análisis
3. Conclusiones
4. Recomendaciones
5. Referencias
6. Anexos

MÓDULO 18. TRABAJO DE TESIS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROBLEMA E HIPÓTESIS

1. Selección del problema
2. Ejemplo de problema
3. Planteamiento del problema
4. Definición del problema
5. Definición de conceptos
6. Límites de la investigación
7. Formulación de hipótesis
8. Sugerencias para la elaboración de hipótesis
9. Hipótesis de investigación
10. Hipótesis de nulidad
11. Nivel de significación
12. Las variables
13. Clasificación
14. Papel de las variables en las hipótesis
15. Investigación descriptiva
16. Investigación explicativa
17. Investigaciones correlacionales
18. Estudios transversales y longitudinales
19. Estudios cuantitativos y cualitativos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN CIENTÍFICA

1. La observación
2. Los cuestionarios
3. La entrevista

4. El análisis de contenidos
5. Análisis de datos
6. Mecanismos y procedimientos para el procesamiento de datos
7. Instrumentos estadísticos: porcentajes, el modo, la media, la mediana y la desviación estándar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRESENTACIÓN DE DATOS

1. Los gráficos lineales
2. Los gráficos de barras
3. Los gráficos circulares
4. Los cuadros de área o volumen
5. Los mapas
6. Los esquemas
7. Matrices

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DEL PROYECTO

1. Título de tema
2. Introducción
3. Planteamiento del problema
4. Objetivos
5. Hipótesis
6. Marco teórico
7. Metodología
8. Tipo de estudio
9. Instrumento para la recolección de datos
10. Procedimientos
11. Universo y muestra
12. Esquema de posibles capítulos
13. Bibliografía y referencias bibliográficas
14. Anexos



By
EDUCA EDTECH
Group