



MÁSTER PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO_

DURACIÓN: 600 HORAS

trazos_

MÁSTER PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO_

El diseñador gráfico es una figura clave en prácticamente cualquier proyecto creativo visual. Por eso, si aspiras a trabajar en este apasionante campo, debes contar con la capacidad de desarrollar tu talento en todos los ámbitos posibles, tanto online como offline. En Trazos hemos reunido a los mejores profesionales del diseño gráfico, el diseño UI y el diseño web, para ofrecerte las herramientas que te permitirán labrarte una carrera de futuro.

Con un programa formativo compuesto por los módulos de Diseño Gráfico y Diseño Web, te preparamos para abarcar los dos pilares de la creatividad visual, tanto en su aspecto más artístico y estético como en su vertiente técnica, capacitándote para programar y estructurar páginas y soportes web desde la base.

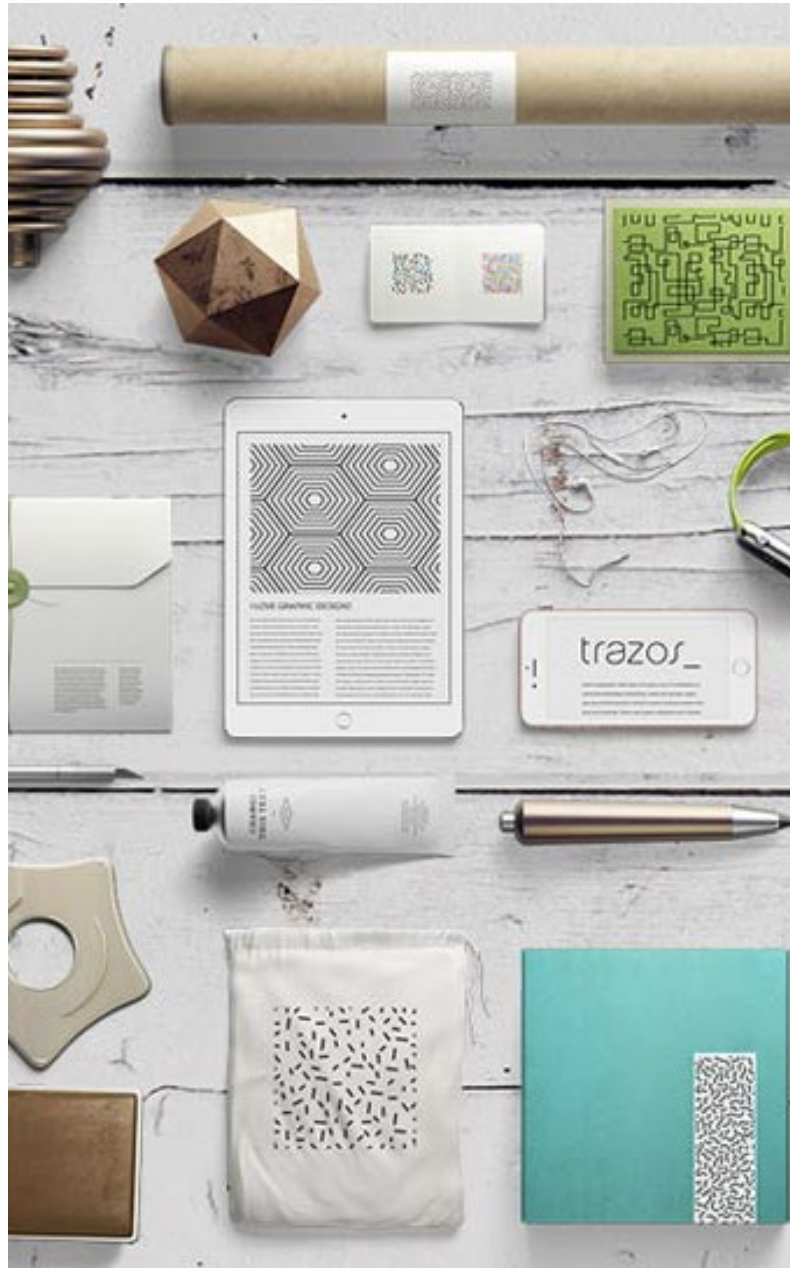
Con un programa formativo compuesto por los módulos de Diseño Gráfico y Diseño Web, te preparamos para abarcar los dos pilares de la creatividad visual, tanto en su aspecto más artístico y estético como en su vertiente digital, capacitándote para programar y estructurar páginas y soportes web desde la base.

Además, nuestra formación en diseño gráfico viene avalada con la garantía de calidad que ofrece la certificación oficial como centro formativo autorizado de Adobe.

MÁSTER PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO_



Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos **Adobe Authorized Training Center (AATC)** en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.



MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO_

Aprende a gestionar todos los detalles de cualquier producto gráfico impreso y digital, desde el desarrollo de estrategias y campañas a las normas visuales básicas para llevar a cabo cualquier proyecto. En este módulo, centrado en las principales herramientas de edición de Adobe (Photoshop, Illustrator e InDesign) y el desarrollo de Interfaces Gráficas, te preparamos tanto para manejar el software profesional como para saber emplearlo al más alto nivel creativo.

01/ Introducción Adobe Photoshop CC.

- Aspectos básicos de imagen digital: tamaño y resolución.
- Profundidad de color.
- Formatos de archivos en imágenes digitales.
- La interfaz de trabajo: la ventana del documento, las barras de menú, el panel herramientas, los paneles flotantes.
- Creación, apertura e importación de imágenes.
- Herramientas preestablecidas.
- Gestor de Ajustes Preestablecidos. Preferencias.
- Reglas, cuadrícula y guías.
- Máscaras.
- Capas: selección, agrupación, enlace, opacidad, fusión.
- Opacidad y fusión de capas.
- Alineación y distribución de capas.
- Objetos Inteligentes.

02/ La caja de Herramientas.

- Shortcuts.
- Herramientas de selección.
- Transformación de selecciones.
- Herramientas de pintura.
- Herramientas vectoriales.

03/ Paneles flotantes.

- Navegador, Info e Histograma.
- Color, Muestras y Estilos.
- Historia y Acciones.
- El área de paletas (capas, canales y trazados).

04/ Herramientas básicas de manipulación de la imagen.

- Ajuste de la visualización del monitor.
- Canales y profundidad de bits.
- Conversión entre modos de color.
- Conversión a color indexado.
- Ajustes de color, niveles, curvas, de tonos rápidos.
- Corrección selectiva.
- Aplicación de efectos de color especiales.
- Reparación y restauración de la imagen.
- Transformaciones.
- Trabajar con perfiles de color.
- Automatizaciones avanzadas y procesador de imágenes.

05/ Estilos y capas.

- Filtros y efectos.
- Filtros inteligentes.
- Capas de relleno.
- Capas de ajuste.
- Perfiles de color ICC.
- Sincronización de configuración.
- Modos de fusión.
- Opciones de Fusión avanzadas.

06/ Trabajando con texto en Adobe Photoshop CC.

- Estilos de texto.
- Creación y modificación de texto.
- Herramientas de formato para carácter y párrafo.
- Caracteres especiales.
- Funciones de caracteres OpenType.
- Deformaciones.

07/ Archivos RAW de cámara.

- Procesamiento y apertura de archivos RAW.
- Realización de ajustes de tono.
- Transformación de imágenes en RAW.
- Calibración de color en imágenes RAW de cámara.
- Cómo guardar imágenes RAW.
- Ajustes RAW de cámara.
- Automatización del flujo de trabajo.

08/ Rollovers y animaciones.

- Rollovers.
- Animaciones.
- Apertura e importación de archivos como animaciones.

09/ Preparación de gráficos para Internet.

- Optimización de imágenes.
- Formatos y opciones de gráficos Web.
- Uso de la tabla de colores.
- Uso de la optimización ponderada.
- Ajustes de salida para imágenes Web.
- Trabajo con valores de color hexadecimales.

10/ Almacenamiento, importación y exportación de imágenes.

- Almacenamiento de archivos PDF, GIF, JPEG y PNG.
- Cómo guardar archivos en otros formatos.
- Exportación de capas como archivos.
- Exportación de cuadros de animación.
- Visualización y adición de información de archivo e imagen.
- Preferencias para guardar archivos.
- Creación de composiciones de varias imágenes.
- Integración de imágenes de Photoshop en otras aplicaciones.
- Importación y exportación de vídeo.

11/ Adobe Bridge.

- Interface.
- Gestión de archivos y carpetas en Bridge Bridge Center.
- Ejecutar las tareas automatizadas.
- Trabajando con Metadatos.
- Usar Version Cue con Bridge.

12/ Impresión desde Photoshop.

- Gestión de color de los documentos al imprimir.
- Preparación de imágenes para imprenta.
- Impresión de imágenes en imprentas comerciales.
- Impresión de duotonos.

13/ Aspectos avanzados de Photoshop.

- Gestión de acciones.
- Procesamiento de un lote de archivos.
- Droplets.
- Creación de guiones.
- Creación de gráficos de datos.
- Curvas y niveles (con colores automáticos).
- Gestión de color sincronizada con Creative Cloud.
- Conversiones a CMYK profesionales.
- Conversiones a gris profesionales.
- Creación de imágenes panorámicas con Photomerge.
- Trabajo en Photoshop con 3D.

14/ Introducción a Illustrator CC.

- Diseño gráfico vectorial.
- El entorno.
- Las Herramientas.
- Utilización de paletas.
- Gestión de documentos.

15/ Gestión de color.

- Modelos de representación de color.
- Gestión de color en Illustrator.
- Relaciones, atributos y combinaciones de color.
- Controles de color.
- Degradados.
- Trabajar con perfiles de color.
- Gestión de color de los documentos al imprimir.

16/ Trabajando con vectores.

- Trazados de forma libre.
- Formas básicas.
- Modos de fusión sobre el trabajo con vectores.
- Herramientas de selección de objetos.
- Edición de trazados.
- Herramienta Pluma.
- Ajuste de trazados.
- Redondear y simplificar.
- Trabajando con el buscatrazos.
- La herramienta alinear.

17/ Deformaciones y transformaciones de objetos.

- Seleccionar y transformar.
- Herramientas de transformación.
- La paleta Transformar.
- Alinear y distribuir.
- Organización de objetos.
- Orden de apilamiento.
- Agrupación y combinación de objetos.
- Disposición en capas.
- Trabajo con capas y mesas de trabajo.
- Opciones avanzadas de dibujo.
- Atributos.
- Pinceles.

18/ Dibujo y pintura con Adobe Illustrator CC.

- Dibujo de líneas y formas sencillas.
- La herramienta Lápiz y Pluma.
- Reforma de trazados
- Adición, eliminación y conversión de puntos de ancla.
- Gestión de trazados: redondeo y simplificado, borrado, división y unión de trazados.
- Calco de ilustraciones.
- Capas de plantilla.
- Símbolos.
- Conjuntos de símbolos
- Dibujo de destellos
- Rellenos y trazos.
- Grupos de pintura interactiva.
- Creación y modificación de pinceles.
- Transparencia.
- Modos de fusión.
- Degradados, mallas y fusiones de color.
- Motivos.

19/ Trabajando con textos.

- Introducir texto.
- Actualización de texto heredado.
- Trabajo con bloques de texto.
- Formato de caracteres.
- Formato de párrafos.
- Subrayado, tachado, mayúsculas, superíndices y subíndices.
- Caracteres especiales.
- Escalado y rotación de texto
- Enlaces de texto.
- Estilos de carácter y párrafo.
- Texto en objetos y trazados.
- Texto alrededor de objetos.
- Filas y columnas.
- Tabuladores.
- Idioma.

20/ Creación de gráficos para Web.

- Métodos óptimos para crear gráficos Web.
- Secciones y mapas de imágenes SVG.
- Creación de animaciones.
- Optimización y almacenamiento de gráficos Web.
- Formatos y opciones para gráficos Web.
- Ajustes de salida para gráficos Web.

21/ Importación, exportación y almacenamiento de archivos.

- Imágenes de mapa de bits.
- Archivos Adobe PDF.
- Archivos EPS y DCS.
- Importación de ilustraciones de Photoshop.
- Almacenamiento de ilustraciones.
- Exportación de ilustraciones.
- Creación de archivos PDF de Adobe Opciones de PDF de Adobe.
- Información de archivo y metadatos

22/ Impresión.

- Tareas de impresión básicas.
- Impresión de separaciones de color.
- Ajuste de las páginas para impresión.
- Recorte de ilustraciones al imprimir.
- Marcas de impresora y sangrías.
- Impresión con gestión del color.
- Impresión de degradados, mallas y fusiones de color.
- Ajustes preestablecidos de impresión.

23/ Illustrator Avanzado.

- Trabajo con 3D y efectos.
- Nuevas herramientas de perspectiva.
- Técnicas con dibujos complejos.
- Gestión sincronizada Creative Cloud.
- Uso del modo de aislamiento.
- Efectos de líquidos.
- Transformar con envolventes.
- Iluminar y añadir imágenes.
- Efectos editables.

24/ Introducción a Adobe InDesign CC.

- Maquetación y diseño.
- El área de trabajo. Personalización.
- Atajos de teclado predeterminados y personalización.
- Paletas, herramientas y menús.
- Trabajo con archivos y plantillas.
- Visualización de documentos.
- Definición de preferencias.

25/ Maquetación con Adobe InDesign CC.

- Creación de documentos con tamaños de página personalizados.
- Páginas y pliegos.
- Reglas y unidades de medida.
- Guías.
- Cuadrículas y capitulares.
- Insertar numeración de páginas y secciones.
- Páginas maestras.
- Maquetación de marcos y páginas.
- Capas.

26/ Trazados y formas.

- Dibujo con las herramientas de líneas y formas.
- La herramienta Lápiz.
- La herramienta Pluma.
- Edición de trazados.
- Aplicación de la configuración de las líneas.
- Creación de trazados y formas compuestos.

27/ Gráficos, Marcos y objetos.

- Importación de archivos de Illustrator y Photoshop.
- Importación de archivos.
- Colocación de gráficos.
- Control de la visualización de gráficos.
- Administración de los vínculos de gráficos.
- Bibliotecas de objetos.
- Uso de la paleta.
- Selección y Transformación de objetos.
- Agrupación y bloqueo de objetos.
- Duplicado de objetos.
- Trazados de recorte.
- Transparencias.

28/ El tratamiento del color en Adobe Indesign CC.

- Aplicación de colores.
- Trabajo e importación de muestras.
- Matices, degradados y mezcla de tintas.
- Uso de colores de gráficos importados.
- Gestión de color.
- Gestión de color de imágenes importadas.
- Gestión de color de los documentos para la visualización en línea.
- Pruebas de los colores.
- Gestión de color de los documentos al imprimir.
- Trabajar con perfiles de color.
- Ajustes de color.
- Reventado de colores.

29/ Trabajando con texto.

- Creación de texto y marcos de texto.
- Adición de texto a marcos.
- Enlace de texto.
- Propiedades del marco de texto.
- Búsqueda y modificación de texto.
- Glifos y caracteres especiales.
- Editor de artículos.
- Notas al pie de página.
- Revisión ortográfica.
- Combinación de texto y gráficos.
- Objetos anclados.
- Contorneo de texto alrededor de objetos.
- Creación de texto en trazado.
- Tipografía.
- Formato de texto.
- Uso de fuentes.
- Interlineado.
- Kerning y tracking.
- Formato de caracteres.
- Cambio del texto entre mayúsculas y minúsculas.
- Escalado y sesgado de texto.
- Formato de párrafos.
- Alineación de texto.
- Sangrías.
- Tabulaciones.
- Numeración y viñetas.
- Composición de texto.
- Importación y exportación de texto.

30/ Estilos.

- Creación, edición y eliminación de estilos.
- Aplicación de estilos.
- Capitulares y estilos anidados.
- Estilos de objeto.

31/ Tablas y libros con Adobe Indesign CC.

- Creación de tablas.
- Selección de celdas, filas y columnas de tabla.
- Edición de tablas.
- Encabezados y pies de página de tabla.
- Contornos y rellenos de tabla.
- Trabajo con archivos de libro.
- Gestión de tablas de contenido.
- Gestión de índices.
- Trabajo con marcadores.

32/ Creación de archivos PDF de Adobe y archivos PDF interactivos.

- Exportación y estructuración de ficheros PDF de Adobe.
- Funciones interactivas.
- Hipervínculos.
- Marcadores.
- Archivos de película y de sonido.
- Botones.

33/ Impresión de documentos y separación de color.

- Marcas de impresora y sangrados.
- Impresión de miniaturas y documentos de grandes dimensiones.
- Impresión en color Impresión de gráficos y fuentes.
- Administración de color.
- Impresión de degradados, fusiones de color y transparencias.
- Configuración de impresión.
- Entrega de archivos.
- Impresión y almacenamiento de las separaciones.

34/ Indesign Avanzado.

- Conversión de documentos de QuarkXPress.
- El formato ePUB.
- Exportación de contenido para EPUB.
- Contenido compartido
- Combinación de datos.

35/ Diseño Digital/ Usabilidad / Arquitectura de la información.

- Introducción al diseño multimedia.
- Principios del diseño aplicados al diseño de Interfaces Digitales (UX/UI).
- Diferencias entre un diseñador Gráfico y un diseñador Digital.
- Los retos a los que se enfrenta actualmente el Diseño Digital.
- Diseño UX multidispositivo.
- La interacción con dispositivos táctiles.
- Usabilidad: reglas y ejemplos prácticos.
- Arquitectura de la información.
- Accesibilidad: niveles y ejemplos prácticos.
- Reglas heurísticas de Jakob Nielsen.
- Principios de interacción de Bruce Tognazzini.
- Tipos y creación de wireframes.
- Procesos de un proyecto digital.
- Sketch Conocer el espacio de trabajo, uso de plugins.

36/ Diseño visual.

- Diseño Digital.
- Sistemas de retículas, layout, grid, aspect ratio.
- Jerarquía de la información.
- Atomic Design de Brad Frost.
- Diseño web, diseño responsive.
- Diseño de apps.
- Diseño de iconografía.
- Pixel perfect.
- Mobile First.
- Leyes y principios del diseño de Interfaces (Umbral de Doherty, Fitts, Hick, Gestalt...).
- Moodboards. Su importancia y su uso.
- Creación de líneas gráficas.
- Fases y organización de un proyecto UI.
- Presentar y defender nuestro trabajo.
- Exportación de un proyecto, paquetes de assets, software...
- Publicación de nuestros proyectos en las redes. (Behance, Dribbble. Instagram...).
- Software utilizado: Sketch, Figma, Photoshop, Illustrator...
- Conocer el espacio de trabajo, uso de plugins, compatibilidades...

37/ IxD Diseño de Interacción.

- Creación de prototipos interactivos.
- Darle vida a nuestros diseños, microinteracciones, animaciones...
- Software: Sketch, Principle, Invision, Marvel.
- Conocer el espacio de trabajo, uso de plugins, compatibilidades...

38/ Introducción a HTML5 y CSS.

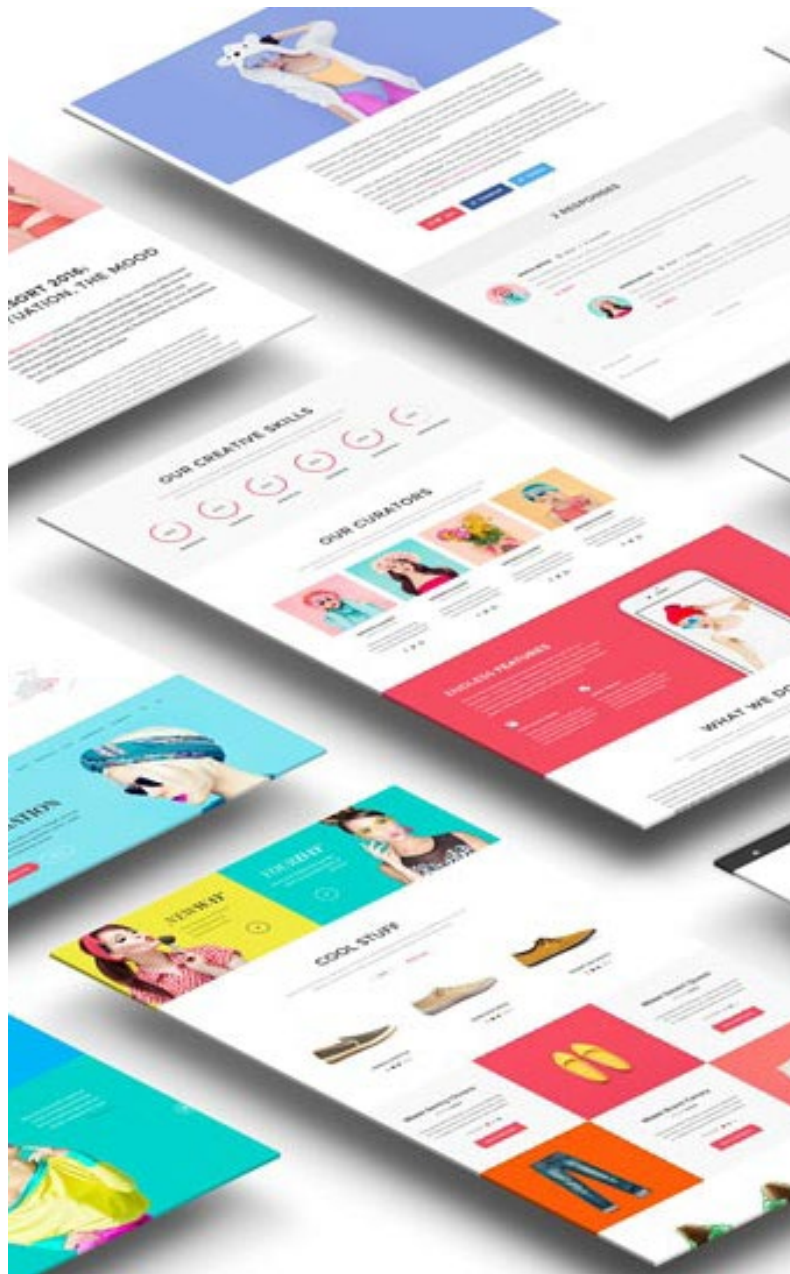
- Diferencias entre la estructura y diseño visual. Cómo afecta o limita al diseño.
- Etiquetas más utilizadas.
- Estructura básica web.
- Vinculación de HTML y CSS.
- Conocimiento y Uso práctico del Inspector de Elementos de los Navegadores Web.
- Uso de plugins como ayuda a nuestro trabajo.

39/ Diseño Web Responsive Con Acceso A Bases De Datos Con Wordpress.

- Qué es Wordpress.
- Ventajas frente a otros CMS.
- Tipo de páginas que podemos crear.
- Puntos a tener en cuenta a la hora de contratar un hosting.
- Conocer el panel de control de nuestro proveedor y los servicios más comunes.
- Instalación en un click.
- Instalación en local.
- Ajustes generales de wordpress.
- Selección del template y los plugins básicos para comenzar.
- Tipos de contenido según plantillas.
- Añadir texto.
- Biblioteca de medios.
- Categorías y tags.
- Crear páginas o secciones.
- Crear menús.
- Plantillas de páginas.
- Personalizar barras laterales.
- Conocer la CSS.
- Diferentes formas de añadir estilos propios.
- Evitar problemas con las actualizaciones.
- Importancia de los plugins.
- Plugins para SEO.
- Plugins para backup y migración.
- Otros plugins populares.
- Migrar un sitio de wordpress.
- Publicar y testear.
- Herramientas de optimización.

40/ Vida Laboral.

- ¿Cómo afrontar el mundo laboral?.
- Perfiles profesionales: Arquitecto de la información, Diseñador de interacción, Diseñador gráfico, Experto en usabilidad.



MÓDULO

DISEÑO WEB_

Este módulo ha sido pensado para ofrecerte una formación íntegra y profesional en las posibilidades de los tres principales lenguajes de programación empleados en desarrollo web: HTML, CSS3 y JavaScript, base que te abrirá las puertas de cualquier proyecto de diseño online.

01/ Qué es Diseño Web.

- Lenguajes de programación web y su aplicación a proyectos.
- Perfiles Web: Frontend, Backend, Mean y Fullstack.
- Fundamentos de desarrollo Front End.
- Análisis de tendencias de diseño web.
- Fases del proceso web.
- Conceptualización gráfica.
- Layouts y tipos de estructura.
- El color en la web.
- Principios de usabilidad (UX / UI).

02/ HTML 5.2 junto a CSS3.

- Introducción al lenguaje HTML 5.2.
- Estructura: header, footer, main, section, article y aside.
- Texto: Strong y span.
- Enlaces: Absolutos, Relativos y rutas.
- Imágenes y Picture.
- SVG: Uso para iconos.
- Vídeo y Audio.
- iFrames.
- Listas.
- Tablas.
- Formularios.
- Atributos data-
- Etiquetas Meta.

03/ CSS3 junto a HTML 3.2.

- Selectores: Básicos, Avanzados, Pseudoelementos (before/after).
- Unidades de medida clásicas, calc() y unidades avanzadas (vw y vh).
- Tipografía: @font-face, Google Fonts, FOIT vs FOUT.
- Transition.
- Animation + @keyframes.
- Maquetación Clásica Flotante.
- Maquetación Flexbox.
- Maquetación CSS Grid.

04/ Preprocesadores: Maquetando en empresas.

- Prepros.io: Compilando y Live Reload.
- PUG: Tabulaciones, Atributos, For, Mixin.
- SASS: Variables, Anidaciones, Mixin.

05/ Web e interactividad con JavaScript.

- Introducción a Javascript Nativo.
- Introducción sobre Frameworks, que son y para qué sirven.
- jQuery: Selectores en jQuery, Eventos: .on(),
Efectos básicos: FadeIn(), FadeOut().

06/ Banners en HTML5 y Newsletter.

- Banners: Tipos y programación con simple /Múltiples ClickTag.
- Newsletter: Maquetación en tablas y HEML.

07/ PHP en WordPress.

- Introducción a PHP 7.
- Aprendiendo Wordpress: Panel de control, Páginas, Entradas y Configuración, Plantillas Premium y Plugins: Uso básico y documentación.

08/ SEO y Optimización.

- SEO on-site.
- Open Graph.
- Google Analytics.
- Subida de archivos vía FTP y el paso de producción.
- GIT: Control de versiones.

09/ Introducción a la programación web.

- Introducción: Javascript, qué es y para qué sirve.
- ECMAScript vs Vanilla JS vs Javascript.
- Frameworks: Qué son y cuáles son los más populares.

10/ Javascript Nativo.

- Reglas de sintaxis del código.
- Mensajes de error y consejos para depurar el código (debug).
- Herramientas de depuración de JavaScript.

11/ Variables, constantes y operadores.

- Variables, let y const.
- Declaración, asignación y ámbito (scope).
- Transferencia de valores entre variables y conversión de tipo.
- Operadores aritméticos, comparación, lógicos, asociativos, concatenación.

12/ Funciones, condicionales y bucles.

- Condicionales.
- Las instrucciones de repetición (bucles): for, while / do while.
- Operador switch.
- Interrumpir y abandonar los bucles.
- Funciones: Declaración, uso, transmisión de datos y return.
- This y su encapsulamiento.

13/ Objetos.

- Introducción a objetos.
- Definición y creación mediante en ECMAScript y Javascript.
- Propiedades y Métodos.
- Prototipos y Herencia.

14/ Arrays.

- Arrays de una dimensión.
- Arrays multidimensionales.
- Recorrer Arrays.

15/ AJAX y JSON.

- AJAX: XMLHttpRequest y FormData.
- JSON: qué es, stringify y parse.

16/ jQuery.

- Sintaxis del framework.
- Selección de elementos.
- Manejo de eventos.
- Efectos visuales y animación.
- Funciones de jQuery.
- Combinación CSS y jQuery.
- jQuery y AJAX.

17/ Frameworks: AngularJS.

- Diferencia entre AngularJS y Angular 7.
- Directivas básicas: ng-repeat ,ng-hide, ng-show, ng-class, ng-click.
- Creando directivas y controladores.
- Expresiones.
- Validación de Formularios.

18/ Frameworks: Angular 7.

- NodeJS, Express JS y NPM.
- Angular CLI: Instalación y uso.
- Componentes.
- Plantillas.
- Directivas.
- Binding.
- Eventos.
- Routing.
- Formularios.
- Servicios: HTTP y AJAX.
- Introducción a una API REST.
- Producción y subida del proyecto.

19/ Introducción al framework: ReactJS.

- Webpack, JSX y Redux.
- El Virtual DOM.
- Vistas y Componentes.
- Eventos.