



# MONOGRÁFICO DE DISEÑO Y WEB\_

DURACIÓN: 160 HORAS

trazos\_

# MONOGRÁFICO DE DISEÑO Y WEB\_

**Internet es la plataforma número uno en creación y difusión de contenidos, contenidos que necesitan destacar entre la ingente oferta de material disponible. Ahora tú puedes convertirte en el profesional encargado de gestionar cómo presentarlo de la forma más atractiva y eficaz posible con nuestro Monográfico de Diseño y Web.**

Además, el monográfico se encuentra avalado con la garantía de calidad que ofrece la certificación oficial como centro formativo autorizado de Adobe.

# MONOGRÁFICO DE DISEÑO Y WEB\_



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.

## **01/ Espacios de trabajo en Photoshop.**

- Paneles.
- Atajos de teclado personalizados.
- Opciones.
- Encontrar recursos con Photoshop.

## **02/ El trabajo de seleccionar.**

- Conceptos respecto a seleccionar y las herramientas de selección.
- Uso de la selección rápida.
- Desplazamientos.
- La tolerancia.
- Selecciones a mano alzada.
- Transformación de la selección
- Atajo de teclado personalizado.
- Perfeccionar las selecciones.
- Máscaras.
- Perfeccionar las máscaras.
- Manipulación con deformación libre.
- Uso de los canales como método de selección.

## **03/ Técnicas de dibujo vectorial.**

- Diferenciación de los tipos de imágenes independientes de resolución y dependientes de resolución.
- Uso de los trazados como método de dibujo.
- Uso de capas de forma.
- Formas personalizadas.
- Importación de objetos inteligentes.

## **04/ Uso avanzado de las capas.**

- Capas de recorte.
- Configuración de los planos de fuga.
- Dotar de perspectiva a un trabajo.
- Añadir capas de ajuste.
- Combinación de capas y uso de grupos de capa.
- Acoplar, combinar y crear una capa nueva con todo lo confeccionado.

## **05/ Uso avanzado de las composiciones.**

- Fotomontajes.
- Filtros.
- Color.
- Filtros inteligentes.
- Hacer correspondencias de color entre las imágenes.
- Corrección y efectos de color sobre piel.
- Tratamiento de la imagen: correcciones y distorsiones.
- Tareas automatizadas.
- Confección de panorámicas.

## **06/ Trabajo con capas 3D.**

- Crear una capa 3D.
- Ajustar luces y atributos de superficie.
- Combinar dos capas bidimensionales en capa 3D.
- Pintar en un objeto 3D.
- Añadir un foco de iluminación puntual.
- Repujado.
- Postal 3D.

## **07/ Introducción a Illustrator.**

- Creación y edición de formas.

## **08/ Transformaciones**

- Packaging
- Tipos de packaging. ¿Qué es un envase, un empaque y un embalaje?
- El color y el packaging.
- La forma y el packaging.
- Diseño de packaging.
- La tipografía y el packaging.
- Tipos de etiquetas.

## **09/ Uso de las herramientas vectoriales**

- Trazados rectos.
- Trazados curvos.
- Puntos de ancla.
- La ilustración.
- Modos de color.
- Comprensión del color.
- Crear colores propios.
- Guardar una paleta propia.
- Editar las muestras.
- Colores directos.
- Selector de color.
- Adobe Kuler.
- Copiar atributos.
- Crear grupos de color.
- Armonías cromáticas.
- Tramas.
- Pintura interactiva.

## **10/ El trabajo con la tipografía**

- Crear texto de punto.
- Crear texto de área.
- Importar texto.
- Crear texto en columnas.
- Comprender el flujo de texto.
- Trabajar con desbordamientos de texto.
- Redimensionar los objetos de texto.
- Formatear los tipos.
- Cambiar el tamaño de la fuente.
- Cambiar el color de la fuente.
- Creación de estilos.
- Distorsiones en envoltorio.
- Adaptar texto a trazado.

## **11/ La perspectiva.**

- Entender la perspectiva.
- Uso de la cuadrícula de perspectiva.
- Cuadrículas de perspectiva predeterminadas.
- Dibujar objetos en perspectiva.
- Editar los planos y los objetos conjuntamente.
- Trabajar con los símbolos en perspectiva.
- Extraer un objeto de su perspectiva.

## **12/ Aplicación de valores cromáticos de una manera gradual.**

- Trabajar con degradados.
- Degradados lineales.
- Cambiar los colores y ajustar el degradado.
- Aplicar los degradados a múltiples objetos.
- Modificar los pasos de una fusión.
- Uso de la maya de degradado.

## **13/ Los pinceles.**

- Pinceles caligráficos.
- Editar los pinceles.
- Uso de colores de relleno con los pinceles.
- Borrar los trazados del pincel.

## **14/ Enfrentándose al nuevo entorno digital.**

- La tecnología web.
- Dirección de arte digital.
- Principios de usabilidad (UX) y prototipado.
- Fundamentos de desarrollo front-end.

## **15/ Introducción al entorno digital.**

- La tecnología web.
- Lenguajes de programación web y su aplicación a proyectos.
- Diferencia entre: Frontend, Backend, Mean y Fullstack.
- Análisis de tendencias de diseño web.
- Definir y la estrategia de un proyecto. Tipos de web.
- Fases del proceso web.
- Dirección de arte digital.
- Conceptualización gráfica.
- Layouts y tipos de estructura.
- El color en la web.
- Tipografía en el entorno digital.
- Técnicas de Pixel Perfect.
- Contenidos multimedia.
- Técnicas básicas de Photoshop e Illustrator en diseño web.
- Principios de usabilidad (UX / UI) y prototipado digital ( Adobe XD CC ).
- Fundamentos de desarrollo front-end.
- Conceptos: Diseño Mobile First, Diseño responsive, Diseño Grid.

## **16/ HTML 5.2 junto a CSS 3.**

- Introducción a HTML 5.2 Próxima aprobación de HTML5.3
- Etiquetas de secciones y contenidos.
- Texto.
- Enlaces: Absolutos, Relativos y rutas.
- Imágenes y la etiqueta.
- SVG: Uso para iconos.
- Vídeo y Audio.
- Listas.
- Tablas
- Formularios.
- Interactivos: details y summary.

## **17/ CSS 3 junto a HTML.2.**

- Selectores básicos, avanzados y Pseudoelementos.
- Unidades de medida clásicas, calc() y unidades avanzadas (vw y vh).
- Tipografía segura, @font-face y Google Fonts.
- Animaciones: Transition, Animation y @keyframes.
- Maquetación clásica flotante.
- Maquetación Flexbox.
- Introducción con CSS Grid.
- Preprocesadores: Diferencias y ventajas.
- LESS: Introducción, Variables, Operaciones, Mixins y Funciones.
- SASS: Introducción, @media y @mixin.
- FireSass (Integración con Firebug).
- Futuras propiedades. Ex: Filter y Backdrop-filter.

## **18/ Web e interactividad con JavaScript.**

- Introducción a Javascript: Variables, condicionales y funciones.
- jQuery: Introducción sobre Frameworks, qué es y para qué sirve.
- Selectores en jQuery y el uso del click() / toggleClass().
- Efectos básicos: FadeIn(), FadeOut().
- Trabajando con plugins (FlexSlider, FancyBox 3, OnePageScroll, Waypoints).

## **19/ Banners en HTML5 y Newsletter.**

- Banners: Tipos y programación con simple /Múltiples ClickTag.
- Animación e interactividad de banners con Adobe Animate.
- Newsletter: Maquetación en tablas y MJML.

## **20/ PHP, PHPMyAdmin y WordPress.**

- Tecnología cliente/servidor.
- PHP 7: qué es y para qué sirve.
- Envío de datos mediante formularios.
- Gestores de contenido. Fundamentos básicos de WordPress.

## **21/ Optimizar y posicionar el proyecto web.**

- Validadores W3C de HTML 5 y CSS3.
- Google AMP.
- Google PageSpeed Insights.
- SEO básico, Open Graph y Google Analytics.
- Subida de archivos vía FTP y el paso de producción.