

## MDG

**¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?**

A personas que necesitan formarse como diseñadores gráficos para trabajar en un estudio de Diseño, agencia de publicidad o de freelance.

**REQUISITOS**

Ser mayor de edad y tener conocimientos de informática a nivel usuario.

**SALIDAS PROFESIONALES**

- Diseñador Gráfico
- Artefinalista
- Maquetador

**PORTFOLIO**

Al término del curso el alumno se habrá configurado una carpeta de trabajos formada por los siguientes proyectos de diseño gráfico: Logotipo, imagen corporativa, revista, libro, folleto, cartel y packaging.

# Máster Diseño Gráfico

¿Quieres ser diseñador gráfico? El **Máster Diseño Gráfico** te capacita para orientar tu carrera profesional dentro de un estudio de Diseño Gráfico o de una agencia de publicidad.

La **comunicación visual**, además de ser un pilar básico de nuestra cultura contemporánea, constituye hoy un sector clave que demanda constantemente profesionales que desarrollen su **creatividad en múltiples disciplinas**. Agencias de publicidad, revistas, editoriales, anunciantes o estudios necesitan diseñadores gráficos para el desarrollo de sus actividades.

A lo largo del Máster Diseño Gráfico aprenderás a dominar las herramientas más utilizadas en el sector (**Photoshop, Illustrator e InDesign**), aprenderás a **diseñar proyectos** complejos como identidades corporativas, carteles, folletos, revistas y packaging, y te adentrarás en el apasionante mundo de la **producción gráfica**, aprendiendo a realizar **artes finales** y conociendo diferentes tipos de papel, formatos de acabado o técnicas de encuadernación.

El Máster está formado por los **cursos** de **Diseño Gráfico Básico**, **Diseño Gráfico Avanzado** y **Diseño Gráfico Preimpresión**. El Diseño Gráfico es una actividad clave dentro de la comunicación visual y cubre numerosas áreas: identidad corporativa, publicidad, diseño editorial, packaging, cartelería, señalética y multimedia.

MDG

=

DGB

+

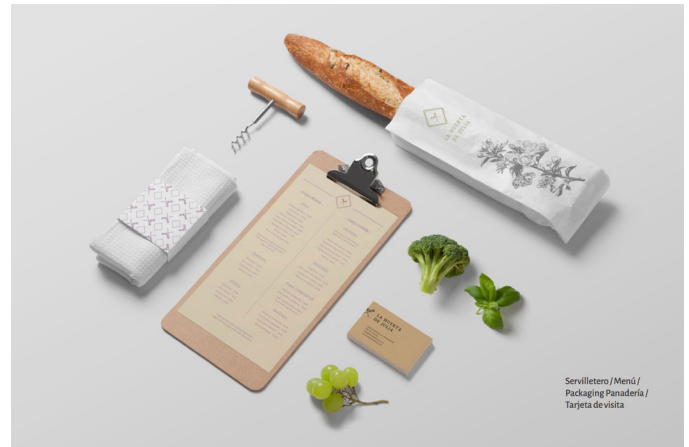
DGA

+

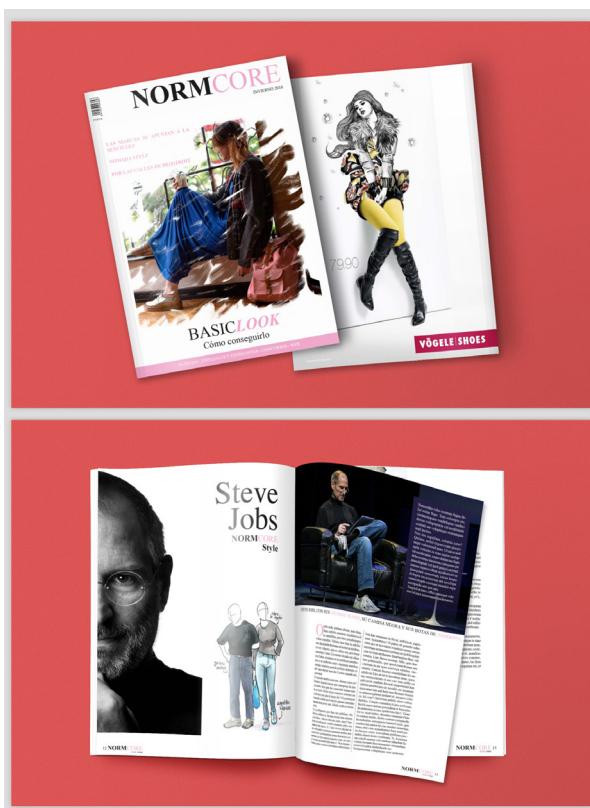
DGP

## ¿Qué aprenderás?

- Dominar las herramientas de Illustrator, Indesign y Photoshop
- Aprender fundamentos de diseño gráfico
- Tener conceptos de composición, color y tipografía
- Aprender a diseñar logotipos, imagen corporativa, folletos, revistas, cartel y packaging.
- Preparar Artes Finales para imprenta
- Tener argumentos para defender tus ideas
- Presentar proyectos ante el cliente
- Crear portfolio de trabajos



Andrea Martin Majado



Bernardo Martin Ramos

## ¿Qué ofrecemos?

- Clases 100% prácticas
- Profesores con experiencia tanto profesional como docente
- Realización de proyectos individualizados
- Asesoramiento en la confección del portfolio de trabajos
- Visionado y análisis de campañas actuales
- Campus virtual
- Información sobre conferencias, ferias, festivales y exposiciones
- Información sobre concursos para estudiantes
- Material didáctico
- Blog informativo
- 1 ordenador Mac por alumno
- Acceso a Internet
- Bibliografía recomendada
- Diploma acreditativo
- Bolsa de trabajo
- Convenio de prácticas con empresas



### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A personas sin conocimientos previos que necesitan dominar las herramientas más extendidas del sector, Illustrator, Indesign y Photoshop.

### REQUISITOS

Ser mayor de edad y tener conocimientos de informática a nivel usuario.



## Diseño Gráfico Básico

El Curso de **Diseño Gráfico Básico (Herramientas)** está dirigido a personas que necesitan dominar las herramientas informáticas más extendidas dentro del sector (**Illustrator**, **InDesign** y **Photoshop**) con el objetivo de adquirir una formación básica indispensable

### ILLUSTRATOR

#### Área de trabajo

Conceptos básicos. Personalización del espacio de trabajo. Herramientas. Reglas, cuadrículas y guías. Establecimiento de preferencias.

#### Dibujo

Conceptos básicos de dibujo. Dibujo de líneas y formas sencillas. Dibujo de destellos. Dibujo con la herramienta lápiz. Dibujo con la herramienta pluma. Edición de trazados. Calco de ilustraciones. Símbolos.

#### Color

Acerca del color. Selección de colores. Uso y creación de muestras. Gestión de muestras. Trabajo con grupos de colores.

#### Pintura

Cómo pintar con rellenos y trazos. Grupos de pintura interactiva. Pinceles. Transparencias y modos de fusión. Degradados mallas y fusiones de color. Motivos.

#### Selección y organización de objetos

Selección de objetos. Agrupación y expansión de objetos. Movimiento, alineación y distribución de objetos. Rotación y reflejo de objetos. Uso de capas. Bloqueo, ocultación y eliminación de objetos. Duplicación de objetos.

### Reforma de objetos

Transformación de objetos. Escalado y distorsión de objetos. Cómo reformar con envoltentes. Combinación de objetos. Cómo cortar y dividir objetos. Máscaras de recorte. Fusión de objetos. Reforma de objetos con efectos. Creación de objetos tridimensionales.

### Texto

Creación e importación de texto. Trabajo con texto de área. Trabajo con texto en un trazado. Escalado y rotación de texto. Fuentes. Aplicación de formato al texto. Espaciado entre líneas y caracteres. Aplicación de formato a párrafos. Tabuladores. Estilo de carácter y de párrafos.

### Creación de efectos especiales

Atributos de efectos especiales. Trabajo con efectos y filtros. Sombras paralelas, resplandor y desvanecer. Creación de bosquejos y mosaicos. Conversión de gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits. Estilos gráficos.

### Gráficas

Creación de gráficas. Aplicación de formato a gráficas. Adición de imágenes y símbolos a gráficas.

### Métodos abreviados de teclado

Personalización de los métodos abreviados de teclado. Automatización



## INDESIGN

### Área de trabajo

Conceptos básicos del espacio de trabajo. Personalización de menús y atajos de teclado. Herramientas. Definición de preferencias. Acciones para recuperar y deshacer.

### Dibujo

Explicación de los trazados y las formas. Dibujo con las herramientas de líneas y formas. Dibujo con la herramienta lápiz. Dibujo con la herramienta pluma. Edición de trazados. Trazados y formas compuestas.

### Color

Aplicación de colores. Trabajo con muestras. Importación de muestras. Matices. Degradados. Mezcla de tintas.

### Maquetación

Creación de documentos. Creación de tamaños de página personalizados. Reglas y unidades de medida. Cuadrículas. Guías. Páginas y pliegos. Páginas maestras. Capas. Maquetación de marcos y páginas. Numeración de páginas, capítulos y secciones.

### Texto

Creación de texto y marcos de texto. Adición de texto a marcos. Importación de texto. Propiedades de marco de texto. Buscar/cambiar. Pictogramas y caracteres especiales. Revisión ortográfica y diccionario de idiomas. Notas al pie de página.

### Estilos

Estilo de párrafo y carácter. Capitulares y estilos anidados. Estilo de objeto. Cómo trabajar con estilos.

### Combinación de texto y objetos

Objetos anclados. Contorneo de texto alrededor de objetos. Creación de texto en un trazado.

### Tipografía

Formato de texto. Uso de fuentes. Interlineado. Kerning y tracking. Formato de caracteres y párrafos. Alineación de texto. Sangrías. Tabulaciones. Viñetas y numeración. Composición de texto.

### Tablas

Creación de tablas. Selección y edición de tablas. Formato de tablas. Contornos y relleno de tablas. Estilos de tabla y celda.

### Marcos y objetos

Selección, transformación, alineación y distribución de objetos. Agrupación y duplicación de objetos. Trabajo con marcos y objetos. Trazados de recorte.

## Transparencia efectos

Adición de efectos de transparencia. Fusión de los colores. Acoplamiento de ilustraciones transparentes.

## PHOTOSHOP

### Espacio de trabajo

Paletas y menús. Herramientas. Reglas, cuadrícula y guías. Visualización de imágenes. Preferencias. Plugins. Rehacer y deshacer.

### Imágenes

Mapa de bits y vectoriales. Tamaño y resolución de imágenes. Canales de color. Profundidad de bits.

### Selección

Herramientas de selecciones.

### Color

Modos de color. Conversión entre modos de color. Selección de colores.

### Capas

Gestión de capas. Selección, agrupación y enlace de capas. Movimiento, apilamiento y bloqueo de capas. Estilos y efectos de capa. Capas de ajuste y relleno. Creación de máscaras de capas.

### Retoque y transformación

Ajuste del recorte, rotación y lienzo. Retoque y reparación de imágenes. Ajuste del enfoque y desenfoque. Transformación de objetos.

### Pintura

Herramienta de pintura. Pinceles. Degradados. Relleno y trazado de selecciones. Creación de motivos.

### Dibujo

Gráficos vectoriales. Herramienta pluma. Gestión y edición de trazados.

### Texto

Creación y modificación de texto. Aplicación de formato de texto. Fuentes. Espaciado. Escalado y rotación de texto. Creación de efectos de texto.

### Guardar y exportar imágenes

Cómo guardar y exportar archivos en otros formatos.

### Filtros

Conceptos básicos sobre filtros.

### Automatización de tareas

Automatización con acciones. Creación de acciones. Procesamiento de un lote de archivos





### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A personas que quieren aprender a diseñar para trabajar como diseñadores gráficos en Agencias de Publicidad, Estudios de Diseño y como Freelance.

### REQUISITOS

Ser mayor de edad y tener conocimientos de las herramientas de Illustrator, Indesign y Photoshop.

### PORTFOLIO

Al término del curso el alumno se habrá configurado una carpeta de trabajos formada por los siguientes proyectos de diseño gráfico: Logotipo, imagen corporativa, revista, libro, folleto, cartel y packaging.

## Diseño Gráfico Avanzado

¿Quieres orientar tu carrera profesional hacia el **diseño gráfico**?

¿Quieres adquirir la formación necesaria para trabajar como diseñador gráfico? El curso de Diseño Gráfico Avanzado (Proyectos) **aprendes a diseñar** utilizando la **creatividad**, **presentar proyectos** ante el cliente, **tener argumentos para defender tus ideas** a través de un briefing, tener **conceptos de psicología del color**, utilizar tipografías según su significado y **crear proyectos** como logotipos, manuales de identidad corporativa, carteles, revistas, folletos, packaging,...

Al terminar el curso, saldrás con un **portfolio de trabajo**, que es la tarjeta de presentación para cualquier entrevista de trabajo.

El curso de diseño gráfico avanzado de Aula Creativa te capacita para trabajar como diseñador gráfico en una **agencia de publicidad**, **estudio de diseño gráfico**, departamento gráfico de una empresa o como **freelance**.



Javier Diaz



Miriam Sanz

## Fundamentos de diseño

Elementos básicos de la comunicación visual. Dinámica del contraste. Técnicas visuales. Equilibrio. Peso. Composición. Proporción y simetría.

## Color

Introducción. Color luz y pigmento. Naturaleza y dimensiones del color. Círculo cromático. Dinámica de los colores. Lenguaje del color. Reacciones ante el color. Color y psicología.

## Tipografía

Introducción a la tipografía. Clasificación. Estilo y estética tipográfica. Disposición tipográfica. Formas tipográficas. Color tipográfico.

## Logotipo

Branding

Diseño de logotipo

## Imagen corporativa

Diseño de manual de identidad corporativa

## Diseño editorial

Fundamentos y conceptos del diseño editorial

Diseño y maquetación de una revista

Diseño y maquetación de un libro

## Diseño publicitario

Fundamentos y conceptos del diseño publicitario

Diseño y maquetación de un catálogo

Diseño y maquetación de un folleto

## Cartel

Fundamentos y diseño de cartel

## Packaging

Embalaje. Etiquetas. Diseño de caja

Realización de portfolio.



AnnaPeris



### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A personas que quieren aprender a preparar Artes Finales para imprenta optimizando sus capacidades para dirigir una producción gráfica.

### REQUISITOS

Ser mayor de edad y tener conocimientos de las herramientas de Illustrator, Indesign y Photoshop.

## Diseño Gráfico Preimpresión

¿Necesitas completar tu formación en **diseño gráfico** con conocimientos de **producción gráfica**? El Curso de Diseño Gráfico **Preimpresión** está dirigido a estudiantes y profesionales con conocimientos en Diseño Gráfico, que necesitan aprender a preparar **artes finales** para su **impresión**.

### LA INDUSTRIA GRÁFICA:

Preimpresión  
Fotomecánica  
Fotocomposición  
Autoedición  
Filmación  
Impresión

### PREIMPRESIÓN

- Separaciones de color
- Trazados de recorte
- Tintas Planas
- Cuatricromía
- Bitonos
- Combinación de tintas planas y cuatricromía desde distintos programas
- Corrección de color
- Sobreimpresión
- Reventado
- Artes finales

### IMÁGENES

#### Entrada de imágenes

- Fotomecánica
- Scanner de tambor
- Scanner plano
- Cámara digital

### La imagen en el ordenador

- Información de una imagen
- Modos de color
- Blanco y negro, escala de grises
- RGB
- CMYK
- El color en pantalla
- Síntesis aditiva
- Síntesis sustrativa
- Gama de colores

### Formatos más frecuentes

- TIFF
- EPS
- JPEG
- Profundidad de color
- Cantidad de colores
- Número de bits
- Eliminación de defectos
- Tramado de la imagen
- Fundamentos
- Resolución de entrada
- Resolución de salida
- Concepto de lineatura
- Ángulo de las tramas
- Forma del punto
- Tramado estocástico



Amanda Farias de Mello

## PROCESOS FINALES DE LA PREIMPRESIÓN

- Salida del trabajo
- Salida desde el ordenador
- Impresora de chorro de tinta
- Impresoras láser
- Impresoras de sublimación
- Filmadoras de películas
- Filmadoras de plancha (CTP)
- Procesado del material fotográfico
- Material fotográfico
- Sistemas de imposición de páginas
- Sistemas de prueba
- Fases del proceso productivo

## IMPRESIÓN

### papel

- La pasta papelera
- Fabricación de papel
- Características del papel
- Tipos de papel
- La tinta
- La composición de la tinta
- Características de la tinta
- Secado de la tinta

## SISTEMAS DE IMPRESIÓN

### Offset

- Definición
- La plancha
- Reproducción
- Ventajas e inconvenientes

### Huecograbado

- Definición
- La forma de impresora
- Reproducción
- Ventajas e inconvenientes

### Serigrafía

- Definición
- La pantalla
- Reproducción
- Ventajas e inconvenientes

## Flexografía

- Definición
- Fotopolímero
- Reproducción
- Ventajas e inconvenientes

## Digital

- ventajas e inconvenientes

## ACABADOS

- Barniz UVI
- Plastificados
- Troquel
- Hendidos
- Golpe en seco

## ENCUADERNACIÓN

- Partes del libro
- La encuadernación y sus tipos

## CONTROL DE CALIDAD

- Comprobación de fotolitos
- Estampación / ganancia de punto
- Dirección de las fibras
- Repintado de la tinta
- Tiro de la tinta
- El remosqueo en la impresión



Alberto González