



# NUESTRO MÉTODO

## CLASES PRESENCIALES, GRUPOS REDUCIDOS

En CEI pensamos que la mejor forma de aprender los conceptos teóricos y prácticos que contienen nuestros cursos y másteres es bajo la presencia permanente del profesor especializado en la materia objeto de tus estudios, el cual tutela y dirige el aprendizaje del alumno de una forma constante y personal, garantizando el máximo aprovechamiento de tu valioso tiempo. Esto, unido a que la formación se realiza en grupos reducidos, potencian las posibilidades de asimilar mucho mejor la materia estudiada.

## SISTEMA DE ENSEÑANZA GARANTIZADO

Una vez matriculado cualquier alumno, si así lo desea, tiene la posibilidad de repetir el curso o máster ya realizado en CEI: Escuela de Diseño de forma completamente gratuita, garantizándose de esta forma el total aprendizaje de la materia elegida. Consultar más información en Secretaría.

## DIVERSIDAD DE HORARIOS

En CEI pensamos que somos nosotros los que debemos adaptarnos a las necesidades de los alumnos y no al revés, por eso disponemos de horarios de mañana, tarde y noche que facilitan al alumno la compatibilidad del curso o máster con las actividades profesionales o personales de nuestros alumnos.

## BOLSA DE TRABAJO

Después del periodo de formación, nuestra Escuela no se limita exclusivamente a mantener una base de datos de nuestros alumnos y ex-alumnos. Nuestros 25 años de experiencia y contactos en este entorno hacen de nuestra Bolsa de Trabajo una herramienta sumamente eficaz para que nuestros alumnos puedan alcanzar un puesto de trabajo. Disponible para cualquiera de nuestros cursos y másteres, de forma completamente gratuita.

## GARANTÍA LABORAL POR ESCRITO

Al matricularte en cualquiera de nuestros másteres (para la Escuela de Sevilla se exigirá, al menos, un máster avanzado) podrás acogerte a nuestra Garantía Laboral por la que nos comprometemos a encontrarte un puesto de trabajo relacionado con tus estudios en un plazo no superior a los tres meses de la finalización del máster. De no conseguirlo, CEI continuaría fomentando tu formación y, en consecuencia, tus posibilidades laborales ofreciéndote gratuitamente el Curso de 180 h. que tú elijas. Es necesario solicitar la Garantía Laboral al formalizar la matrícula. Consultar en secretaría.

## FINANCIACIÓN PROPIA SIN AVALES

Facilitamos la realización de nuestros cursos y másteres mediante la concesión automática e inmediata de financiación por la propia Escuela (sin que intervenga ninguna entidad financiera) de la totalidad del importe de tus estudios. Puedes pagar tu formación en plazos de hasta 3, 6 ó 10 meses, dependiendo del curso o máster en el que te matricules.

## PAGO GARANTIZADO

Financia tus estudios con total seguridad. Te garantizamos por escrito, al matricularte, la devolución de los plazos abonados y el reintegro del resto del curso o máster en caso de la accidental y definitiva interrupción de la docencia de los mismos.

**Nota:** El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos, no teniendo carácter contractual. Consultar en Secretaría.

# MÁSTER DE DISEÑO GRÁFICO

## OBJETIVOS

Nuestro Máster por excelencia y nuestro fuerte desde hace más de 25 años como Escuela de Diseño Gráfico en Madrid y en Sevilla. Este Máster nos ha hecho acreedores del reconocimiento que tenemos hoy en día y es uno de nuestros principales baluartes.

En el Máster en Diseño Gráfico el alumno aprenderá diseño publicitario, tratamiento digital de imágenes, diseño editorial y los fundamentos teóricos más importantes en el diseño y desarrollo de cualquier proceso creativo o publicitario. Por un lado, durante el módulo de diseño gráfico, se profundiza en las herramientas que nos permiten hacer eficazmente visualizable la información que poseemos, así como su transmisión social, utilizando el mejor y más actual software de ilustración y autoedición: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign.

En una segunda fase, durante el módulo de Producción Gráfica y Creatividad se pretende que el alumno aprenda las habilidades necesarias para programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de proyectos u objetos destinados a la comunicación visual, la producción gráfica y la publicidad, estructurado en tres partes: Producción Gráfica, Creatividad aplicada al Diseño y un Proyecto basado en proyectos reales de la industria gráfica.

## CONTENIDOS

Diseño Publicitario: Adobe **Illustrator**.

Tratamiento de la Imagen: Adobe **Photoshop**.

Diseño Editorial: Adobe **InDesign**.

**Producción gráfica:** Analizaremos algunos de los sistemas de impresión más utilizados, sin ser éstos todos los que existen. Al término de este Módulo el estudiante reconocerá los diferentes sistemas de impresión y sus aplicaciones en el diseño gráfico, ubicándose específicamente en el manejo de las técnicas para preparar artes finales para la impresión.

**Creatividad aplicada al diseño:** Partiendo de que la creatividad es algo sumamente complejo, subjetivo y puntual desde el punto de vista artístico, en esta parte del curso pretendemos darle un enfoque más bien operativo, con el fin de involucrar a los participantes en los procesos para elaborar propuestas creativas tomando en cuenta los conceptos de la comunicación gráfica, el marketing y la publicidad.

### DURACIÓN

#### 360 H. TOTAL

280 HORAS  
Presenciales  
Lunes a Viernes

80 HORAS  
Proyectos finales

### HORARIOS

#### MAÑANAS

09:00-12:00  
12:00-15:00

#### TARDES-NOCHES

16:00-19:00  
19:00-22:00

### PRECIO

#### CONSULTAR

Infórmate por teléfono, mándanos un correo electrónico o pásate por el propio centro

# PROGRAMA

## DISEÑO GRÁFICO

### Adobe Illustrator

- Modos de color (RGB y CMYK).
- Mesas y espacios de trabajo.
- Formas básicas.
- El color.
- Pincel.
- Lápiz.
- Pluma.
- Trazos.
- Girar/Reflejo.
- Efectos.
- Texto.
- Borrador/Tijeras/Cuchilla.
- Insertar imágenes.
- Calco interactivo.
- Pintura interactiva.
- Mallas de degradado.
- Máscara de recorte.
- Buscatrazos.
- Motivos.
- Transparencia.
- Símbolos.
- Panel apariencia.
- Expandir.
- Perspectiva.
- 3D.
- Impresión y salida.

### Adobe Photoshop

- Modos de color (RGB, CMYK, Mapa de bits, Escala de grises, color lab).
- Espacios de trabajo.
- Pixel.
- Capas.
- Formas básicas.
- Herramientas de selección.
- El color.
- Varita mágica.
- Cuentagotas.
- Pincel.
- Lápiz.
- Tapón de clonar.
- Pluma.
- Texto.
- Lazo.
- Tratamiento de las imágenes (ajustes).
- Tiritas.
- Desenfocar.
- Sobreexponer/Subexponer.
- Objeto inteligente.
- Escala.
- Mockups.
- Impresión y salida.

### Adobe InDesign

- Trabajo con documentos.
- Retícula.
- Márgenes.
- Páginas.
- Capas.
- Columnas.
- Guías.
- El color.
- Trazo.
- Muestras.
- Vínculos.
- Textos.
- Trabajo con estilos.
- Tablas.
- Tipos de alineación.
- Trabajo con objetos.
- Símbolos y caracteres.
- Exportación para impresión y salida.

## PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

### Producción gráfica

- Introducción.
- Definición de “proyecto gráfico” y planificación del trabajo.
- Los procesos de producción gráfica.
- ¿Qué es el diseño? (Introducción).
- Lenguaje visual (ejemplos aplicados en diseño).
- Elementos del diseño (elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos).
- Composiciones características en diseño.
- El color (la naturaleza del color, psicología del color, ejemplos aplicados en diseño).
- RGB y CMYK.
- La imagen digital (tamaño y resolución).
- Formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG).
- Tipos de impresión.
- Acabados y ejemplos.
- Diseño para gran formato (acabados y ejemplos).

### Creatividad aplicada al diseño

- Introducción.
- Comunicación Visual (transmitir a través de una imagen).
- Conceptos de creatividad y actitud creativa
- El proceso creativo en el entorno del diseño gráfico.
- Procesos creativos (brainstorming, moodboards, etc).
- Ejercicio creativo (representación de una forma a través de conceptos abstractos).

## PROGRAMA (CONTINUACIÓN)

- Identidad corporativa (proceso de creación de una marca).
- Tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas). • Tipografía aplicada al diseño.
- Fuentes Truetype, Opentype, Postscript.
- Estrategias de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, etc.
- Ejercicio práctico (diseño de identidad corporativa).
- Métodos de búsqueda de ideas (pinterest, Domes-tika, Behance, etc).
- Las reglas que no se deben ignorar para elaborar un buen diseño.
- Teoría básica de packaging.
- El color en el packaging (ejemplos).
- Ejercicio práctico (diseño de packaging).
- Ejercicio creativo (representación de uno mismo a través de una letra).
- Teoría básica de maquetación.
- Ejemplos aplicados en diseño.
- Tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc (ejemplos).
- Ejercicio práctico (diseño de una revista creativa).
- Tutorización del proyecto final.