

*BOOTCAMP* DE

# DISEÑO GRÁFICO



**640 H. (6 MESES)**

El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.

# OBJE- TIVOS

Una de las características principales de un *bootcamp* es que las jornadas diarias son muy intensas, por ello el día debe ser enfocado de una manera amena y distendida. Se trata de conseguir una inmersión total en la materia durante estos seis meses, a fin de que el alumno salga con una visión global del sector del diseño gráfico.

El contenido del *Bootcamp* de Diseño Gráfico ha sido diseñado por nuestro equipo docente y está pensado para cubrir las necesidades de las empresas de la industria del diseño gráfico.

- 01 - Adobe Illustrator: Adobe Illustrator es el programa líder en diseño vectorial para cualquier ilustrador o dibujante profesional y, por supuesto, un *software* imprescindible para cualquier diseñador gráfico. Te permite la creación de la imagen corporativa de cualquier empresa, aplicaciones de marca, la creación de *comics*, ilustraciones, diseño de material publicitario... Con este módulo aprenderás todas las herramientas de Illustrator para poder diseñar con el programa de ilustración más avanzado del sector.
- 02-Adobe Photoshop: habéis oído hablar de Adobe Photoshop 100%. Esta famosa herramienta de la *suite* Adobe ha logrado revolucionar desde hace años la manera de afrontar el diseño gráfico. Nosotros, como escuela de diseño gráfico, tenemos fe ciega en su gran utilidad y es que son muy pocos los profesionales del diseño que no utilizan esta herramienta. Un sinfín de filtros, los mejores efectos y posibilidades, hacen de este *software* uno de los más potentes del mercado y en este módulo de Adobe Photoshop nos enfocamos en que puedas aprender a dominarlo.
- 03-Adobe InDesign: Adobe InDesign es uno de los programas estrellas de la *suite* Adobe para diseñadores gráficos y en CEI: Escuela de Diseño estamos 100% seguros de su funcionalidad y utilidad. Podemos decir que es uno de los tres imprescindibles dentro del mundo del diseño gráfico. Su conjunto de herramientas de maquetación y su facilidad y diseño intuitivo para la creación de publicaciones impresas o digitales de todo tipo lo convierten en el software líder del diseño editorial.
- 04-Producción gráfica: analizaremos algunos de los sistemas de impresión más utilizados, sin ser éstos todos los que existen. Al término de esta parte del 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.
- 05-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 *bootcamp* se pretende dar un enfoque más bien operativo al mismo, 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.

Este *bootcamp* está dirigido a personas interesadas en la industria gráfica, el diseño publicitario, el diseño editorial, el tratamiento digital de la imagen, la producción gráfica y la creatividad aplicada al diseño, no siendo necesarios conocimientos previos para un adecuado aprovechamiento del mismo.

# INFOR- MACIÓN

01- Adobe Illustrator

02-Adobe Photoshop

03-Adobe InDesign

04-Producción gráfica

05-Creatividad aplicada al diseño

## DURACIÓN

---

**640 H. Total**

560 H.  
Presenciales

Lunes a viernes

80 H.  
Proyectos finales

## HORARIOS

---

**MAÑANAS**

09.00 - 15.00 H.

## PRECIO

---

**5.600 €**

Consulta ofertas y  
promociones actua-  
les en

[info@cei.es](mailto:info@cei.es)  
[www.cei.es](http://www.cei.es)

# OFI- CIAL



Authorized  
Training Center

---

CEI es un Centro de Formación Autorizado por Apple. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información, entornos empresariales y mercados B2B.



IBM confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia IBM Education Partner. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad.



Nuestra escuela se consolida como Centro de Formación de referencia de Maxon en España y nos convertimos en la 1ª escuela de Europa en ser Maxon Training Provider for R18.



MÓDULO

# DISEÑO GRÁFICO (ADOBE TOOLS)

## 01- ADOBE ILLUSTRATOR

- Modos de color
- Mesas y espacios de trabajo
- Formas básicas
- El color
- Pinceles
- El lápiz
- La 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 de apariencia
- Expandir objetos
- Cuadrículas de perspectiva
- Objetos en 3D
- Impresión y salida

## 02- ADOBE PHOTOSHOP

- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Formas básicas
- Herramientas de selección
- El color
- Varita mágica
- Cuentagotas
- Pinceles
- El lápiz
- Tapón de clonar
- La pluma
- Texto
- Tratamiento de las imágenes (ajustes)
- Panel corrector
- Desenfocar
- Sobreexponer/Subexponer
- Objeto inteligente
- Escala

- *Mockups*
- Impresión y salida

## 03- ADOBE INDESIGN

- Nuevo documento
- Márgenes y columnas
- Página maestra
- Capas
- Columnas
- Guías (retícula)
- El color
- Trazo
- Vínculos
- Texto
- Trabajo con estilos
- Tablas
- Tipos de alineación
- Trabajo con objetos
- Símbolos y caracteres especiales
- Impresión y salida



MÓDULO

# PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD

## 01- 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)

## 02- 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)
- 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, Domestika, 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



# UN DÍA EN EL BOOTCAMP

Una de las características principales de un Bootcamp es que las jornadas diarias son muy intensas, por ello, el día debe ser enfocado de una manera amena y distendida. Se trata de conseguir una inmersión total en la materia durante estos seis meses, a fin de que el alumno salga con una visión global del sector del diseño gráfico.

## DE LUNES A JUEVES:

### MAÑANAS



09.00 - 12.00 H.  
**In class**

Durante las tres primeras horas del día el alumno asiste a las clases magistrales donde el profesor avanza en el temario y cada día se imparten cosas nuevas de una manera un poco más teórica, aunque el alumno estará en todo momento en constante contacto con un ordenador por persona a fin de lograr una inmersión práctica y plena en el mundo del diseño digital.



12.30 - 14.00 H.  
**Practice**

El profesor, en las instalaciones de la agencia Eskool, propone y supervisa una práctica en grupo o individual relacionada con el temario impartido en las clases magistrales a fin de afianzar y poner en práctica lo aprendido. Muchas veces esta práctica será real, basada en las instrucciones de un cliente de la agencia.



12.00 - 12.30 H.  
**Brunch**

Los alumnos se dirigen a Eskool: Agencia de Diseño y Marketing (C/ Carranza, 25 -a 2 minutos de CEI-) y disfrutan de un momento de descanso distendido donde poder resolver las últimas dudas del día junto a sus compañeros y un profesor diferente al de las clases magistrales.



14.00 - 15.00 H.  
**Projects**

El alumno dedica la última hora del día a elaborar sus proyectos finales (dos proyectos finales por bootcamp) y, asimismo, a completar y desarrollar su portfolio con todos los trabajos elaborados durante su paso por la escuela.

## VIERNES:

### MAÑANAS



09.00 - 12.00 H.  
**In class**

Durante las tres primeras horas del día el alumno asiste a las clases magistrales donde el profesor avanza en el temario y cada día se imparten cosas nuevas de una manera un poco más teórica, aunque el alumno estará en todo momento en constante contacto con un ordenador por persona a fin de lograr una inmersión práctica y plena en el mundo del diseño digital.



12.00 - 15.00 H.  
**Events and masterclasses**

Los viernes son los días perfectos para realizar actividades de grupo, eventos, visitas a otras agencias o imprentas o para la impartición de masterclasses.