

MÁSTER DE **DISEÑO GRÁFICO**



360 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

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 de Diseño Gráfico el alumno aprenderá identidad corporativa, diseño publicitario, tratamiento digital de imágenes o retoque fotográfico, diseño editorial y los fundamentos teóricos y prácticos más importantes en la concepción y desarrollo de cualquier proceso creativo o publicitario. Por un lado, durante el Módulo de Diseño Gráfico (Adobe Design Tools), se profundiza en el manejo de las herramientas que nos permiten realizar diseños para comunicar lo deseado: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign. Gracias a estas herramientas de la *suite* de Adobe, el alumno adquirirá los conocimientos profesionales para saber crear, editar y retocar imágenes -tratamiento digital de la imagen- gracias a Adobe Photoshop, explotar todas las posibilidades de Adobe Illustrator para elaborar cualquier diseño publicitario, marca o ilustración y realizar diseños editoriales perfectos con 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: en esta parte del máster los alumnos obtendrán los conocimientos necesarios para llevar a cabo los procesos de producción gráfica cumpliendo con las técnicas para los distintos sistemas de impresión y visualización: definición de “proyecto gráfico” y planificación del trabajo, 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), tipos de formato (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, PEG), tipos de impresión, acabados y ejemplos, diseño para gran formato (acabados y ejemplos)..
- Creatividad aplicada al diseño: durante esta parte del máster los alumnos aprenderán las técnicas más importantes para la generación de nuevas ideas y su aplicación en el ámbito del diseño gráfico y la publicidad: 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.), identidad corporativa (proceso de creación de una marca), tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas), tipografía aplicada al diseño, estrategias de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, métodos de búsqueda de ideas (pinterest, Domestika, behance, etc), teoría básica de *packaging*, teoría básica de maquetación, tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc. (ejemplos).

Proyecto final basado en proyectos reales de la industria gráfica.

INFOR- MACIÓN

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 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

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 máster 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

DURACIÓN

360 H. Total

Presencial u *Online*

280 H. de Clases

Lunes a jueves
(+algún viernes)

80 H. Proyectos finales

HORARIOS

MAÑANAS

09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

TARDES

16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

PRECIO

3.250 €

Consulta ofertas y promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es

OFI- CIAL



AUTHORIZED
Training Center

Nuestra escuela es uno de los cinco centros **Adobe Authorized Training Center** de España. Este hecho demuestra que **CEI** ha cumplido con todas las exigencias que solicita **Adobe** y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.



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)

- 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

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