

MÁSTER AVANZADO EN DISEÑO GRÁFICO Y DIRECCIÓN DE ARTE

Horarios*:

Lunes a Jueves

Mañanas

09.00 - 12.00 H.

12.00 - 15.00 H.

Tardes

16.00 - 19.00 H.

19.00 - 22.00 H.

*El Módulo de Dirección de Arte tiene un único horario: 16.00-19.00 H.

Consulta precio, ofertas y promociones actuales en

info@cei.es

www.cei.es

Pide cita [aquí](#) con un asesor de estudios



CEI.

540H. (10 meses)

420 H. Presencial/Online + 120 H. Proyecto final

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

OBJETIVOS

Con el Máster Avanzado en Diseño Gráfico y Dirección de Arte, ningún diseño publicitario se te resistirá. Este máster está dirigido a aquellas personas que quieran adentrarse y profundizar en la industria del diseño y la dirección de arte dirigida a publicidad, no siendo necesarios conocimientos previos para un adecuado aprovechamiento de este programa académico.

El programa académico de este máster está dividido en tres bloques, módulos o asignaturas: Adobe *Design Tools*, Producción Gráfica y Creatividad Aplicada al Diseño y Dirección de Arte.

Adobe *Design Tools*: aprenderás a dominar las herramientas más importantes de diseño gráfico: Adobe Illustrator (para diseños publicitarios y elaboración de marcas), Adobe Photoshop (para el tratamiento digital de las imágenes) y Adobe InDesign (para diseños editoriales).

Respecto al bloque de Producción Gráfica y Creatividad Aplicada al Diseño, 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 creatividad aplicada al diseño. En esta parte del máster abordaremos puntos tan importantes para el sector del diseño gráfico como el lenguaje visual, 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, JPEG), tipos de impresión, acabados y ejemplos, diseño para gran formato (acabados y ejemplos), 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, Behance, etc.), teoría básica de *packaging*, teoría básica de maquetación, tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc.

Respecto al módulo o asignatura de Dirección de Arte que contiene el programa académico de este máster, trataremos de desarrollar la versatilidad, la capacidad de diseñar, la conceptualización y el *thinking* creativo del alumnado, así como su capacidad comunicativa. Además, en este bloque se pretende potenciar el pensamiento lateral para generar diferentes soluciones creativas ante los diversos requerimientos de las marcas (campañas publicitarias, identidad corporativa, acciones especiales, innovación...), así como dotar a los estudiantes de conocimientos teóricos y prácticos sobre los procesos de creación, diseño, elaboración y producción de mensajes publicitarios.

Como en la mayoría de nuestros másteres del área formativa de diseño gráfico y dirección de arte de CEI, la estructura de las clases es teórico-práctica, de tal manera que el alumno, al finalizar el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas y herramientas impartidas durante su formación y, además, haya adquirido los conocimientos teóricos necesarios para convertirse en un profesional del sector. Los alumnos, en el transcurso de las clases y el día a día del periodo lectivo de este programa académico, desarrollarán diferentes proyectos gráficos (manual de identidad, *packaging*, impresiones y acabados especiales...) así como piezas creativas publicitarias que podrán ir incorporando en un portfolio final.

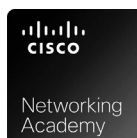
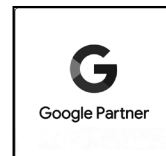
Adicionalmente, el alumno deberá elaborar un proyecto final por cada uno de los bloques o asignaturas, basado en un *briefing* acorde a las exigencias de la industria del diseño y la publicidad, de tal manera que, al terminar este Máster Avanzado en Diseño Gráfico y Dirección de Arte, el alumno esté perfectamente preparado para incorporarse con plenas garantías al mercado laboral o mejorar sus condiciones actuales en el sector del diseño publicitario.



OFICIAL

CEI - Escuela de Diseño y Marketing es un centro de formación reconocido por el Ministerio de Educación para impartir estudios oficiales de grado superior y homologado por las compañías que lideran el sector de las artes digitales y las nuevas tecnologías.

Ser el único centro de formación de España que reúne las siguientes certificaciones es una garantía indiscutible para nuestros alumnos: Adobe Authorized Training Center, Adobe Certified Professional, Apple Authorized Training Center, Autodesk Authorized Training Center, Official Autodesk Certification Center, Maxon Training Provider, Microsoft Certified Educator, Unity Official Training Center, Google Partner... Además, nuestra Escuela ha sido galardonada por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.





LA ESCUELA

CEI –Centro de Estudios de Innovación– es una escuela de diseño digital fundada en el año 1991 especializada en el sector de las nuevas tecnologías, el diseño y el marketing digital, con sedes en Madrid, Sevilla y Valencia. Nuestros estudios se desarrollan en seis áreas de formación: **diseño gráfico y dirección de arte, diseño y programación web, marketing digital y business, producción, postproducción audiovisual (VFX) y motion graphics, diseño de interiores y arquitectura BIM, arte, diseño y programación de videojuegos, y big data y cloud.**

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como **escuela de diseño, marketing y nuevas tecnologías.** Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI.

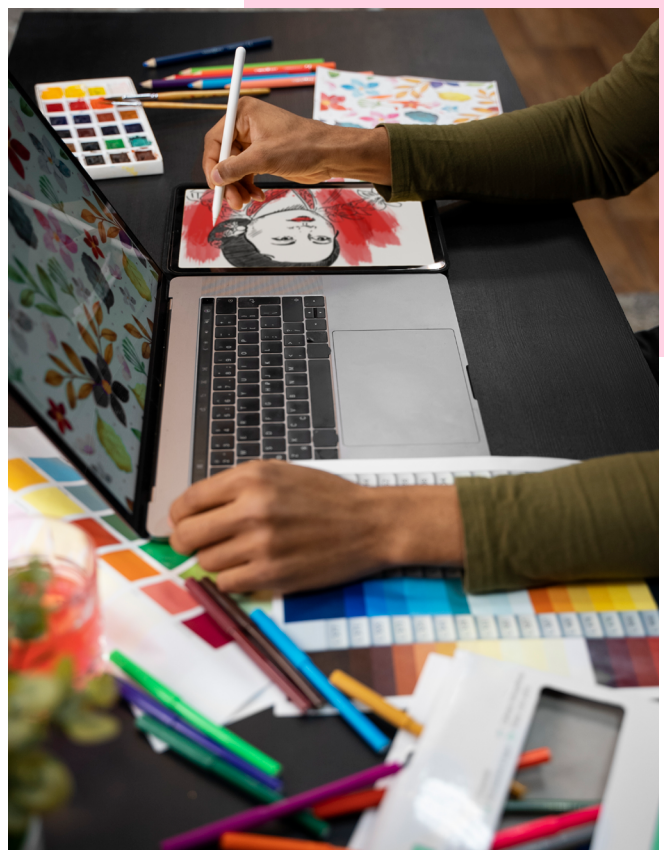
Con más de 30 años en el sector, más de 20.000 alumnos formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los **Premios Excelencia Educativa como Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.**

En 2022, CEI unió fuerzas con **Omnes Education Group.** Omnes Education es una institución privada de educación superior e investigación multidisciplinar que ofrece programas educativos en los campos de la gestión, la ingeniería, la comunicación y los medios digitales y las ciencias políticas. Sus campus se encuentran en Abiyán, Barcelona, Beaune, Burdeos, Chambéry, Ginebra, Londres, Lyon, Madrid, Mónaco, Múnich, París, Rennes, San Francisco, Sevilla y Valencia, repartidos entre 13 escuelas y universidades diferentes. Con más de 40.000 estudiantes cada año y más de 200.000 antiguos alumnos, Omnes ocupa un lugar único en el panorama educativo internacional.

Otro de los puntos fuertes de la escuela es el **equipo de profesores altamente cualificados,** que ponen a disposición de los estudiantes varios años de experiencia en sus respectivas disciplinas. Un centro de formación homologado ha de comunicar quiénes son sus profesores/as y someterles al control de la compañía propietaria del **software** sobre el que impartimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades de las aplicaciones, su contrastada valía y experiencia profesional, así como su indudable capacidad y calidad como docente.

PROGRAMA

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Producción gráfica
- Creatividad aplicada al diseño
- Conceptualización previa
- La creatividad y la dirección de arte (*Thinking*)
- La creación de una dirección de arte





MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO (ADOBE *TOOLS*)

180 H.

01 ADOBE ILLUSTRATOR

- Modos y perfiles de color
- Espacio de trabajo
- Formas básicas
- Propiedades de objeto: Trazos y Rellenos
- Herramientas de Selección
- Muestras/Color
- Temas de color mediante reglas de armonías de color
- Degradado lineal, radial y de forma libre
- Mesas de trabajo
- Capas
- Grupos
- Motivos y editor avanzado de Motivos
- Modo de aislamiento de objetos
- Panel Apariencia
- Transformaciones
- Alinear y distribuir
- Buscatrazos
- La pluma

- El lápiz
- Pinceles: caligráfico/dispersión/arte/cerdas/motivo
- Herramienta Anchura/Perfil de anchura variable de trazo
- Texto/Texto de área/Texto en trazado
- Borrador/Tijeras/Cuchilla
- Expandir/Rasterizar
- Pintura interactiva
- Herramienta *Shaper*
- Creador de formas
- Distorsión de envoltorio/malla/objeto superior
- Herramienta Fusión
- Estilos gráficos
- Símbolos
- Insertar imágenes
- Calco de imagen
- Cuadrícula de perspectiva
- Transparencia y máscaras
- Máscara de recorte
- Malla de degradado
- Efectos: Efectos de Illustrator/Photoshop
- Efecto 3D
- Empaquetado, impresión y salida

02 ADOBE PHOTOSHOP

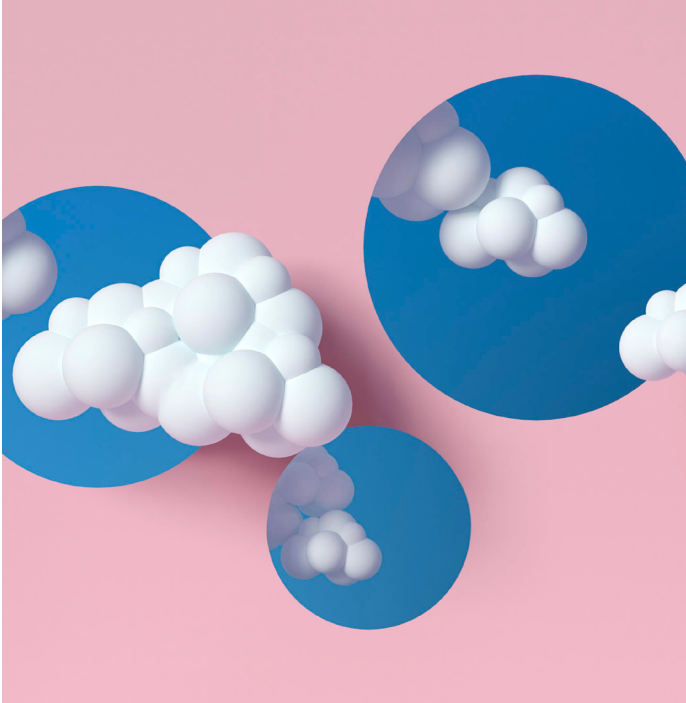
- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Herramientas de selección geométrica
- Herramientas de selección a mano alzada
- Herramientas de selección automática
- Selectores de color y muestras
- Bote de pintura
- Degradados
- Transformaciones
- Objeto inteligente

- Modos de fusión
- Pinceles y dinámicas de pincel
- Técnicas de ilustración y coloreado digital
- Cuentagotas
- El lápiz
- Tapón de clonar
- Parches y pinceles correctores
- Ajustes de imagen
- Ajustes de imagen con Camera Raw
- Tonos HDR
- Capas de relleno y ajuste
- Escala según el contenido
- Rellenar según contenido
- La pluma
- Capas de trazado
- Capas de forma
- Capas de texto
- Máscara rápida
- Máscaras de recorte
- Máscaras de capa *bitmap* y vectoriales
- Selección avanzada con gama de colores
- Filtros
- Filtros inteligentes
- *Neural Filters*
- Automatización de tareas
- Canales
- Uso de tintas planas con Duotono y Multicanal
- Impresión y salida

03 ADOBE INDESIGN

- Documento/Libro/Biblioteca
- Páginas y pliegos
- Espacio de trabajo
- Márgenes y columnas
- Reglas
- Guías y cuadrículas (retícula)
- Muestras de color
- Herramientas de creación vectorial

- Capas
- Cajas de imagen
- Encajes
- Transformación
- Alineaciones
- Efectos
- Estilos de objeto
- Panel Vínculos
- Preparación de imágenes para maquetación
- Herramientas recopilar y colocar contenido
- Páginas maestras
- Cajas de texto
- Herramientas de Texto y Tipografía
- Opciones de carácter
- Opciones de párrafo
- Estilos de texto
- Tabulaciones y tablas
- Ceñido de texto
- Objetos anclados
- Notas a pie de página
- Composición editorial y uso de retículas
- Editor de artículos
- Paginado automático
- Elementos interactivos, hipervínculos y referencias cruzadas
- Previsualización de separaciones y acoplamiento
- Comprobación preliminar
- Empaquetado
- Impresión y salida



MÓDULO

PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD

180 H.

01 PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Introducción
- ¿Qué es el diseño?
- Definición de “proyecto gráfico”
- Los procesos de producción gráfica
- Historia del diseño
- Lenguaje visual
- Elementos del diseño
- Composición
- El color (la naturaleza del color, psicología del color, modos de color)
- La imagen digital
- Formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG)
- Tipos de impresión
- Acabados y ejemplos
- Diseño para gran formato

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.)
- Tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas)
- Tipografía aplicada al diseño (*Truetype*, *Opentype*)
- Estrategías de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, etc.
- Identidad corporativa (proceso de creación de una marca)
- Métodos de búsqueda de ideas
- Teoría básica de *packaging*
- El color en el *packaging* (ejemplos)
- Ejercicios creativos
- Teoría básica de maquetación
- Tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc. (ejemplos)
- Tutorización del proyecto final



MÓDULO

DIRECCIÓN

DE ARTE

180 H.

01 CONCEPTUALIZACIÓN PREVIA

- La comunicación visual: Director de arte vs. Diseñador gráfico
- ¿Quién es el director de arte?
- Breve historia de la dirección de arte
- La publicidad y la dirección de arte
- El pensamiento creativo. Bases y breve historia
- El proceso creativo en una agencia de publicidad

02 LA CREATIVIDAD Y EL DIRECTOR DE ARTE (*THINKING*)

- ¿Cómo funciona la creatividad?
- Métodos y técnicas para generar ideas visuales
- Pensar en imágenes. Ejercicios prácticos

- Métodos y técnicas de investigación e inspiración. (Pinterest, Domestika, Behance, Cannes Lions, Festival del Sol...)
- Creación de guías visuales y de estilo
- Análisis de casos de éxito

03 LA CREACIÓN DE UNA DIRECCIÓN DE ARTE (EJECUCIÓN)

- Componentes básicos de la comunicación visual
- El signo lingüístico
 - La tipografía. Uso y función
- El signo icónico
 - La fotografía
 - La ilustración y el 3D
 - El *collage* y otras imágenes esquemáticas
 - La iconografía
 - Las imágenes en movimiento
 - Creaciones de guiones gráficos
 - Producción audiovisual (*Story board*, *animatic*, *casting*, vestuario, *atrezzo*, supervisión de rodaje, animaciones y montaje)
 - Producción de animación y *motion graphics*
- El signo plástico
 - La iluminación
 - La textura
 - El color
 - Líneas y formas
 - El marco y el encuadre
- La composición
 - Normas y reglas de composición
 - Formatos publicitarios: medios impresos, audiovisuales y digitales
- Identidad corporativa: creación de una marca

04 PARTE PRÁCTICA

- Ejercicios creativos y gráficos aplicados a los bloques II y III
- Cómo hacer un *board creativo*
- Cómo hacer un *Case Study*
- Creación y tutorización de portfolio creativo