



Instituto de Educación Informática

GRUPO INSTITUTO DE EDUCACIÓN

Máster Profesional Diseño Gráfico & Web

Ai

ID

Ps

Dw

Fl

Instituto de Educación
Educational Technologies



Learning Solutions
Custom Development Solutions



Índice

DENOMINACIÓN	3
DURACIÓN	3
OBJETIVOS	3
REQUISITOS PREVIOS / AUDIENCIA	3
DOCUMENTACIÓN Y MATERIAL	3
CRONOGRAMA	4
CONTENIDOS	5
MODULO I: PHOTOSHOP CS4.....	5
MODULO II: ILLUSTRATOR CS4.....	7
MODULO III: ADOBE INDESIGN CS4.....	8
MODULO IV: DREAMWEAVER CS4.....	10
MODULO V: FLASH.....	12

DENOMINACIÓN

MASTER PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO Y WEB

DURACIÓN

105 Horas

OBJETIVOS

El objetivo es que el alumno adquiera los conocimientos necesarios para el ejercicio laboral en los diferentes campos del Diseño Gráfico: la publicidad, el diseño corporativo, el editorial, packaging, etc, así como integrar cualquier equipo de diseño web, cumpliendo múltiples roles (creación de banners animados, diseño corporativo, maquetación web de contenidos, etc).

Al finalizar el Curso Intensivo Profesional de Diseño Gráfico, los participantes serán capaces de:

- Diseñar un Folleto, Cartel o Logotipo de nivel profesional.
- Maquetar una revista a nivel profesional.
- Realizar retoques fotográficos y fotomontajes a nivel profesional.
- Bocetos gráficos de site web a nivel profesional, utilizando las técnicas de maquetación y teoría aplicada
- Retoques de imagen, a nivel profesional, para su desarrollo web
- Creación de maquetación web, con los suficientes conocimientos de HTML para su desarrollo
- Creación de site web dinámica y animaciones web

REQUISITOS PREVIOS / AUDIENCIA

Conocimientos del entorno Windows

Formación destinada a aquellas personas que se sienten atraídas por el Mundo del Diseño, la Publicidad y la Comunicación persuasiva, y cuya intención es convertirse en profesionales polivalentes y autosuficientes, capaces de conceptuar ideas y plasmarlas de forma gráfica o audiovisual a través de las últimas tecnologías.

DOCUMENTACIÓN Y MATERIAL

Los alumnos asistentes al curso recibirán el siguiente soporte:

- ✓ Manual del curso elaborado por los monitores del Instituto de Educación Informática o libro de contenido similar.
- ✓ Bloc de notas y Bolígrafo.

Así mismo se repartirá entre los alumnos, a la finalización del curso, un diploma acreditativo de asistencia, certificado por el Instituto de Educación Informática y Desarrollo de Nuevas Tecnologías.

CRONOGRAMA

El Master Profesional de Diseño Gráfico & Web, tiene el siguiente Cronograma, dispuesto de varios módulos de diferentes horas y contenido

Máster Profesional Diseño Gráfico & Diseño Web

Nº Horas: 105 horas

Fechas: Del 18 de Octubre al 29 de Diciembre de 2010

Días de Impartición: De Lunes a Jueves

Horario: De 19:00 a 22:00 horas

Lugar: Instalaciones IEGROUP

Importe Máster: 1.650,00 € por asistente

100% Bonificable



Octubre	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
					1	2	3
	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17
	18 CLASE Ps	19 CLASE Ps	20 CLASE Ps	21 CLASE Ps	22	23	24
	25 CLASE Ps	26 CLASE Ps	27 CLASE Ps	28 CLASE Ps	29	30	31

Noviembre	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
	1 NO LECTIVO	2 CLASE Ai	3 CLASE Ai	4 CLASE Ai	5	6	7
	8 NO LECTIVO	9 NO LECTIVO	10 CLASE Ai	11 CLASE Ai	12	13	14
	15 CLASE Ai	16 CLASE Ai	17 CLASE Id	18 CLASE Id	19	20	21
	22 CLASE Id	23 CLASE Id	24 CLASE Id	25 CLASE Id	26	27	28
	29 CLASE Dw	30 CLASE Dw					

Diciembre	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
			1 CLASE Dw	2 CLASE Dw	3	4	5
	6 NO LECTIVO	7 NO LECTIVO	8 NO LECTIVO	9 NO LECTIVO	10	11	12
	13 CLASE Dw	14 CLASE Dw	15 CLASE Fl	16 CLASE Fl	17	18	19
	20 CLASE Fl	21 CLASE Fl	22 CLASE Fl	23 NO LECTIVO	24	25	26
	27 CLASE Fl	28 CLASE Fl	29 CLASE Fl	30 NO LECTIVO	31		

Cursos	Fechas	Importe Cursos	Importe Módulos	Importe Máster
Adobe PhotoShop (24 Horas)	Del 18 al 28 de Octubre	450,00 €		1.650,00 €
Adobe Illustrator (21 Horas)	Del 2 al 16 de Noviembre	475,00 €	750,00 €	
Adobe Indesign (18 Horas)	Del 17 al 25 de Noviembre	375,00 €		
Adobe Dreamweaver (18 Horas)	Del 29 de Noviembre al 14 de Diciembre	475,00 €	850,00 €	
Adobe Flash (24 Horas)	Del 15 al 29 de Diciembre	475,00 €		

CONTENIDOS

MODULO I: PHOTOSHOP CS4

Introducción a los formatos de imagen

- Imágenes vectoriales y mapas de bits
- Características de las imágenes de mapa de bits
- Formatos de imagen para Web
- Escaneado de Imágenes
- Tamaños de imagen y resolución de escaneado
- Ajustes de luminosidad, color y tramado

Introducción a Photoshop

- Entorno de trabajo
- Barras de herramientas
- Paletas desplegadas
- Barra de estado
- Creación de imágenes nuevas
- Guardado de imágenes nuevas
- Guardar imágenes para Web
- Formatos de archivo
- Entrelazado y progresivo
- Tramados y número de colores
- Calidad y desenfoque de imagen
- Transparencia: Mate
- Ajustes variables de optimización
- Elección de los colores de la imagen
- Tamaño de salida de la imagen
- Edición de imágenes guardadas
- Ajuste de visualización: Zoom y Encuadre
- Opciones de visualización general
- Preferencias y ajustes de Photoshop

Modificaciones generales de la imagen

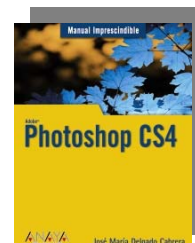
- Tamaño de la imagen
- Tamaño del lienzo
- Rotación de imágenes
- Simetría de imágenes

Herramientas de selección

- Marco
- Lazo
- Varita Mágica
- Selecciones magnéticas
- Modificación y transformación de selecciones

Herramientas de Pintura

- Introducción al color: Sistemas de color
- Modificación del sistema de color
- Selección de color: Color frontal y color de fondo
- Herramienta de cuentagotas
- Pinceles: Creación y edición
- Aerógrafo
- Pincel
- Lápiz
- Herramientas de borrado
- Normal
- Fondos
- Mágico
- Herramienta Extraer
- Pincel de historia e histórico: Instancias
- Clonaciones: Tampón normal y motivo
- Rellenos de color
- Degradados de color
- Herramienta de contorneado
- Herramientas vectoriales



Herramientas de selección avanzadas: Traza

Concepto de trazado y subtrazado
Plumas
Vértices y manejadores bezier
Conversión de trazados en selecciones y viceversa
Contornos y rellenos de trazados

Herramienta de Texto

Propiedades de texto
Propiedades de párrafo
Efecto de texto
Rasterización del texto

Capas

Concepto de capas
Menú desplegable de capas
Propiedades de las capas
Creación y eliminación de capa
Tipos de capas: Normal, Recorte, Relleno, Ajuste y Texto
Transformaciones de capa
Máscaras de capa
Efectos de capa
Rasterización de capas
Alineación de capas
Acoplamiento de capas
Eliminación de halos

Retoque básicos de imagen

Desenfoques
Exposición
Eliminación de errores mediante clonaciones
Herramienta Licuar

Retoque avanzado de imagen

Niveles
Curvas
Ajuste de color: Tono, saturación y luminosidad
Ajuste de Luz: Brillo y contraste.
Variaciones

Canales

Concepto de canal
Máscara rápida
Canales Alpha
Canales de tinta
Conversión de canales en selección y viceversa
Efectos con canales

Filtros de imagen

Filtros por defecto de Photoshop
Inserción de filtros: Plug-ins
Efectos de combinación de filtros

Historia

Deshacer-Rehacer operaciones
Instantáneas
Pinceles de historia e histórico
Opciones de historia

Acciones

Creación de acciones
Atajos de teclado
Corrección de acciones

Introducción a los formatos de imagen

Imágenes vectoriales y mapas de bits
Características de las imágenes de mapa de bits
Formatos de imagen para Web
Escaneado de imágenes
Tamaños de imagen y resolución de escaneado
Ajustes de luminosidad, color y tramado

MODULO II: ILLUSTRATOR CS4

Visualización ventana de documento

- Componentes de la ventana de freehand
- Los inspectores
- La Paleta de Herramientas
- Trabajar con varias páginas

Dibujo de formas

- Los Puntos
- Manejadores
- Trazados
- Modificar los Trazados

Rellenos de formas

- Relleno de Formas
- Rellenos personalizados
- Gradientes
- Relleno de lente
- Relleno de motivo
- Relleno de postcript
- Relleno de textura
- Relleno de mosaico

Trabajar con el Color

- Visualización de los colores en la Paleta de colores
- Creación de Colores
- La Paleta Matices
- La Paleta de Lista de colores
- Bibliotecas de colores
- Aplicar color al texto

Trabajar con el Texto

- Componentes de un Bloque de Texto
- Barra de Herramientas de Texto
- Inspector de Caracteres de Texto
- Los Tabuladores
- Inspector de Separación Silábica
- Buscar y cambiar texto
- Disponer texto alrededor de objetos
- Conversión de texto en trazado

Técnicas Prácticas

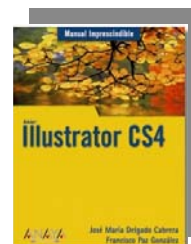
- Vectorizar Imágenes Digitalizadas
- Alinear y distribuir objetos
- Repetición partida de un objeto
- Crear un efecto de Transición en una Fusión
- Recortar objetos o Pegar dentro
- Crear una forma combinando trazados existentes
- Trabajar con Trazados Compuestos
- Transformar un objeto
- Modificar una imagen

Trabajar con otros programas

- Colocar bloques de texto y gráficos
- Pegar bloques de texto y gráficos desde otro programa
- Pegar texto en un bloque de texto
- Exportar bloques de texto y gráficos mediante Portapapeles
- Importar de Archivos
- Formatos Gráficos para Exportar documentos de FreeHand a otros Programas
- Formatos para Importar Textos y Gráficos a FreeHand

Las Herramientas Adicionales

- Menú Extras
- Paleta Extras
- Las Herramientas Xtras



MODULO III: ADOBE INDESIGN CS4

1. Introducción a Adobe InDesign

¿Que es un software de maquetación?
Funcionalidades de Adobe InDesign
Compatibilidad con el resto de herramientas Adobe
Ventajas de usar InDesign
Novedades de la versión CS4

2. Interfaz del programa

Introducción a la interfaz del programa
Trabajo con las herramientas
Barras de herramientas
Ventanas
Paletas
Menús

3. Trabajo con documentos

Apertura y cierre de documentos
Almacenamiento de documentos
Recuperación de documentos
Visualización de documentos en pantalla
Configuración de documentos
Trabajo con documentos:
reglas, guías, cuadrículas
pliegos y páginas
páginas maestras
numeración de páginas
Trabajo con capas

4. Herramientas de dibujo

Formas básicas
Herramienta Pluma
Trazados
Ajustes de trazados
Trazados compuestos
Creación de trazados a partir de textos

5. Textos

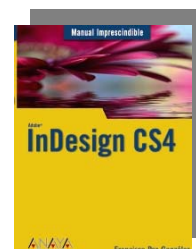
Formateo de caracteres y párrafos
Tabuladores
Composición
Uso de estilos
Copia de atributos de texto

6. Edición de textos

Marcos de texto
Adición y enlaces de marcos de texto
Propiedades de los marcos de texto
Edición de textos
Textos en trazados
Importación de texto
Exportación de texto

7. Tablas e Índices

Definición y creación de tablas
Edición de tablas
Formateo de tablas
Apariencia de las tablas
Planificación y estructura de un índice
Formateo de un índice
Intervalos de páginas en los índices
Temas para los índices



8. Trabajo con Objetos

- Distribución de Objetos
- Transformaciones
- Objetos anidados
- Desplazamiento de Objetos
- Copia de Objetos
- Transformación libre

9. El color

- Aplicación del color
- Controles de color
- Paleta muestras
- Bibliotecas de muestras
- Paleta Color
- Degradados
- Tintas planas y colores proceso
- Gestor de tintas

10. Reventado de Color y separación de tintas

- Introducción al reventado de colores
- Tipos de reventado disponibles
- Paleta Estilos de Reventado
- Separación de tintas
- Marcas de impresora y sangrado
- Lineatura de las tramas de semitonos
- Pruebas de impresión

11. Transparencias

- Transparencias en InDesign
- Modos de fusión
- Knockouts de transparencia
- Sombra paralela
- Desvanecimiento de bordes
- Acoplado

12. Archivos HTML

- Uso de HTML en InDesign
- Diseño de Sites HTML y XML
- Tipografía
- Gráficos
- Maquetación del Site
- Denominación de archivos HTML
- Exportación de documentos a HTML

13. Archivos PDF

- Definición de opciones para exportar a PDF
- Seguridad de los PDF
- PDF's para visualizar en pantalla
- Opciones avanzadas de exportación
- Exportación del documento a PDF

14. Impresión

- Impresión en InDesign
- Estilos de impresión
- Configuración del dispositivo de salida
- Presentación preliminar
- Preparado para traslado de archivos

15. Personalización de la herramienta

- Configuración de atajos por teclado
- Preferencias y ajustes en InDesign
- Uso de Pluggins

MODULO IV: DREAMWEAVER CS4

Introducción a Macromedia Dreamweaver

Introducción a Macromedia Dreamweaver
Novedades

- Entorno de trabajo
- Panel Insertar
- Panel Código
- Panel Aplicación

Introducción al HTML

Qué es HTML y cómo funciona (básico)
Enlaces (links) y tipos de enlaces

Creación de documentos con Dreamweaver

Definiendo las propiedades de un documento
Insertando elementos en la cabecera del documento
Insertando texto
Insertando caracteres especiales
Modificando propiedades de texto
Alineando texto
Creando listas
Creando un estilo HTML
Corrigiendo ortográficamente el documento
Guardando el documento

Hipervínculos con Dreamweaver

Enlaces y Destinos
Añadir un enlace en un texto
Enlaces dentro del documento
Enlaces a una dirección de correo
Destino a otras ventanas

Imágenes con Dreamweaver

Formatos gráficos
Insertando una imagen
Ajustando propiedades de imagen
Alineando imágenes
Añadir un enlace en una imagen
Insertar rollover básico
Creando y modificando mapas de imagen
Creando barras de navegación

Tablas y marcos

Qué es una tabla
Definiendo una tabla
Modificando una tabla
Ordenando una tabla
Insertando datos desde un fichero de datos delimitado
Utilizando una tabla para diseñar
Qué es un conjunto de Marcos
Definir un conjunto de Marcos
Modificando un conjunto de Marcos
Utilizar conjuntos de Marcos para diseñar
Enlaces entre distintos Marcos

Formularios

Qué es un formulario
Definiendo un formulario
Insertando elementos en el formulario
Validación de campos de un formulario
Utilización de formularios como elementos de navegación



HTML Dinámico: Hojas de estilo CSS y Capas

- Qué es HTML Dinámico o DHTML
- Qué es una Capa
- Insertando Capas
- Modificando Capas
- Capas dentro de Capas
- Problemas con las Capas: Cómo evitarlos
- Diseñando con Capas / convertir Capas a tablas y viceversa
- Qué son las CSS
- Creando estilos
- Hojas de estilos externas
- Aplicando estilos
- Herencia de estilos

Comportamientos

- Qué son los comportamientos
- Compatibilidad de los comportamientos
- Eventos de ratón
- Utilizando comportamientos
- Insertando SCRIPTS manualmente (programadores)

Animaciones con Dreamweaver

- Líneas de tiempo
- Controlando la Línea de tiempo con comportamientos
- Mostrando y escondiendo capas
- Cambiando la posición 'z' de las capas
- Arrastrando Capas

Multimedia con Dreamweaver

- Insertando películas de Flash
- Controlando películas de Flash
- Insertando HTML de Fireworks
- Insertando APPLETS
- Insertando otros elementos multimedia
- Comprobando plugins

Elementos Activos y Plantillas

- Qué son elementos activos
- Qué es la librería
- Añadiendo un elemento a la librería
- Actualizando elementos de la librería
- Qué es un Plantilla
- Creando un Plantilla
- Modificando y actualizando Plantillas

Administración de un sitio

- Definiendo el sitio remoto
- Utilizando FTP de Dreamweaver
- Sincronizando site remoto y local
- Comprobando enlaces
- Actualizando enlaces
- Buscar y reemplazar
- Chequeando compatibilidad con navegadores
- Conversión de compatibilidad a navegadores
- Añadiendo notas de diseño

MODULO V: FLASH

Introducción

- Macromedia
- Utilidad y posibilidades de Flash
- Comparativa entre las últimas versiones
- Ayuda en Flash I
- Ayuda en Flash II

Definir y utilizar la interface de Flash

- Configuraciones del entorno
- Los paneles
- Los menús
- Establecer las propiedades de la película
- Cómo usar cuadrículas
- Cómo usar guías

Las herramientas y sus propiedades

- La barra de herramientas
- Propiedades de cada herramienta

Herramientas de dibujo

- Herramientas de dibujo de contornos
- Herramienta de línea
- Herramienta de pluma
- Herramientas de dibujo de contornos y rellenos
- Herramienta de rectángulo
- Herramienta de Óvalo

Teoría del color

- Los colores Web-safe
- Construir una paleta de colores personalizados Web-safe
- Los números hexadecimales
- Panel de Relleno
- Opción de transparencia
- Opción sólido
- La Paleta de Color
- Opción Degradado Lineal
- Opción Degradado Radial
- Opción de Mapa de Bits
- Herramientas para aplicar color
- La herramienta Bote de Tinta
- La herramienta Cubo de Pintura
- La herramienta Cuentagotas

Modificación de objetos

- Seleccionar objetos
- Transformaciones básicas
- Desplazamiento
- Rotación
- Escala
- Volteado
- Suavizar
- Enderezar
- Tranformaciones avanzadas
- Convertir contornos en rellenos
- Expandir rellenos
- Suavizar bordes de un relleno
- Separar
- Agrupación de objetos
- Alineamiento de objetos
- Herramientas de transformación libre
- Punto de pivote



Capas

- Tipos de capas
- Capa normal, Activa, Carpeta
- Capa Máscara, Enmascarada
- Capa Guía, Guía de movimiento, Guiada
- Botones de control de capas

Trabajo con texto

- El texto en Flash
- Características básicas del texto
- Creación del bloque de texto
- Opciones de configuración básica del texto
- Fuentes
- Alineado y Formato
- Otras características
- Opciones de configuración avanzada del texto
- Texto estático
- Texto dinámico
- Introducción de texto
- Convertir texto en objetos vectoriales
- Separar el texto

Símbolos e instancias

- Conceptos básicos
- Biblioteca
- Anidación de símbolos
- Tipos de símbolos
- Símbolo gráfico
- Símbolo botón
- Zona activa
- Símbolo clip de película
- Instancias
- Características de la Instancia
- Efectos
- Intercambio de símbolos
- Cambio de comportamientos en Instancias
- Abrir como biblioteca
- Bibliotecas comunes
- Componentes
- Inserción de componentes
- Modificación de las propiedades de un componente
- Edición de un componente

Elementos externos

- Sonido
- Imagen
- Vídeo

Animación

- Las bases del diseño web con animación
- Conceptos básicos de la animación
- Línea de tiempo
- Trabajo con fotogramas
- Animación básica
- Papel cebolla
- Escenas
- Animación fotograma a fotograma
- Animación con interpolaciones
- Interpolación de forma
- Interpolación de movimiento
- Combinación de animaciones entre símbolos

Sonido

- Principios básicos del sonido digital
- Tipos de sonido digital
- La frecuencia de muestreo
- Los bits de profundidad
- Muestreo y frecuencia en Flash
- Canales de reproducción

- El tamaño de los archivos
- Programas para tratar el sonido
- Incorporación de sonido en Flash
- Importar sonidos en Flash
- Panel de Propiedades del sonido
- El panel Editar Envolvente
- Incorporar sonidos desde la Biblioteca
- Asignar sonido a un botón
- Asignar sonido en una línea de tiempo
- Asignar sonido a un clip de película
- Sincronizar el sonido con la animación
- Configurar la publicación para audio

Lenguaje ActionScript

- Interactividad
- Introducción al código ActionScript
- Elementos del Panel de Acciones
- Control de la línea de tiempo y escenas
- Eventos de ratón y clip de película
- Programación básica con ActionScript
- Programación utilizando campos de texto
- Programación con clips de película

Distribución y publicación de películas

- Optimización de los elementos de la película
- Opciones de exportación:
 - El archivo .swf
 - Exportar como imagen
 - Parámetros de exportación
 - Parámetros para una película Flash

Ejemplos de ámbito profesional

- Precarga de películas
- Desarrollando un formulario
- Flash y JavaScript
- Creando métodos
- Cargando variables desde un fichero externo
- Texto scrolling
- Efectos especiales

**17 años formando
profesionales**



Instituto de Educación Informática
GRUPO INSTITUTO DE EDUCACIÓN

Instituto de Educación Informática y Desarrollo en Nuevas Tecnologías, S.A

Pso. Castellana, 163 – 7ª Planta. 28046 – Madrid

☎ 91 571 71 61. Fax. 91 570 43 98

✉ comercial@iei.es

www.iei.es



Learning Solutions
Custom Development Solutions

