

Masters con Reconocimiento Universitario

Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico + 60 Créditos ECTS



INESEM
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

Índice

Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico + 60 Créditos ECTS

1. Sobre INESEM

2. Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico +
60 Créditos ECTS

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

3. Programa académico

4. Metodología de Enseñanza

5. ¿Por qué elegir INESEM?

6. Orientación

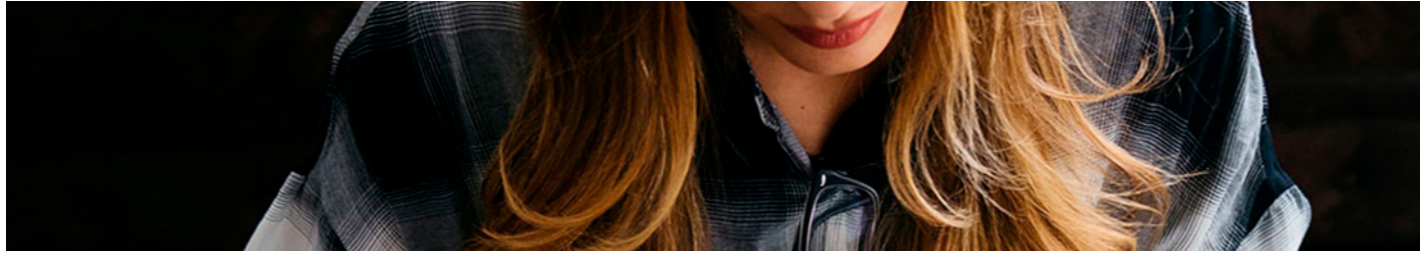
7. Financiación y Becas

SOBRE INESEM BUSINESS SCHOOL



INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***



Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN	1500
PRECIO	1970 €
CRÉDITOS ECTS	60
MODALIDAD	Online

Entidad impartidora:



INESEM
BUSINESS SCHOOL



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

Programa de Becas / Financiación 100% Sin Intereses

Titulación Masters con Reconocimiento Universitario

Doble Titulación:

- Titulación Propia Universitaria de Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico expedida por la Universidad Antonio de Nebrija con 60 créditos ECTS.
- Titulación propia de Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico, expedida y avalada por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales.(INESEM) "Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad."

Resumen

El Master en Diseño Gráfico está concebido para que convertir a nuestros alumnos en profesionales capacitados para llevar a cabo cualquier proyecto gráfico. Actualmente la mayoría de negocios en alguna de sus etapas requieren los servicios de un diseñador gráfico para ofrecer soluciones publicitarias por ejemplo en la apertura de una nueva tienda para realizar catálogos de productos, flyers, tarjetas, carteles etc. Gracias a los conocimientos que vas a adquirir durante el master ofrecerás a tus clientes un servicio integral de calidad. En Inesem podrás estudiar a tu ritmo y sin horarios con una metodología 100% Online respaldada por un equipo de tutorización especialista en el sector del Diseño y Artes Gráficas.

A quién va dirigido

El Master Diseño Gráfico y Comunicación está dirigido a titulados universitarios que quieran obtener una formación especializada de diseño gráfico que les otorgue una diferenciación frente a otros artistas creativos.

Objetivos

Con el Masters con Reconocimiento Universitario **Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico + 60 Créditos ECTS** usted alcanzará los siguientes objetivos:

- Dotar al alumno de recursos visuales y principios básicos de organización de la información
- Dominar los programas específicos de diseño: Photoshop, Illustrator, Indesign y 3D Studio Max.
- Adquirir los conocimientos y capacidades necesarias para abordar un proyecto de cualquier tipo.
- Dominar la preparación de archivos para cualquier sistema de impresión y para cualquier formato o resolución de pantalla.





¿Y, después?

Para qué te prepara

El Master Diseño Gráfico te prepara para enfrentarte a cualquier proyecto de diseño, impreso o digital. Te introduce en el mundo del diseño gráfico y de la producción de artes gráficas, enseñándote a diseñar tipografía decorativa y packaging. Además, aprenderás retoque de imágenes con Photoshop, diseño vectorial con Adobe Illustrator, diseño y maquetación de productos editoriales con Adobe Indesign así como diseño con 3D Studio Max.

Salidas Laborales

Con la realización del Master Diseño Gráfico y Comunicación podrás desempeñar tu labor profesional en el mundo del diseño, en puestos como: diseñador gráfico e ilustrador, diseñador 3D, creador de contenidos multimedia, creativo en agencia de publicidad y marketing, técnico de impresión y diseñador de packaging, entre otros. Todo ello en empresas de todo tipo y tamaño, tanto del sector público como privado.

¿Por qué elegir INESEM?



PROGRAMA ACADÉMICO

Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico + 60 Créditos ECTS

Módulo 1. **Diseño gráfico: fundamentos y técnicas**

Módulo 2. **Producción en artes gráficas**

Módulo 3. **Tipografía decorativa**

Módulo 4. **Packaging**

Módulo 5. **Tratamiento y retoque digital de imágenes: photoshop**

Módulo 6. **Diseño vectorial: adobe illustrator**

Módulo 7. **Adobe indesign cc**

Módulo 8. **Taller práctico: diseño multisoporte**

Módulo 9. **Usabilidad**

Módulo 10. **El diseño de interfaces de usuario**

Módulo 11. **Diseño ui con adobe xd**

Módulo 12. **Proyecto fin de máster**

Módulo 1.

Diseño gráfico: fundamentos y técnicas

Unidad didáctica 1.

Introducción

1. Comunicación y publicidad
2. Breve historia de la publicidad

Unidad didáctica 2.

Principios básicos del diseño

1. Diseño y diseño gráfico
2. Fases del diseño
3. Elementos básicos que intervienen en el diseño
4. La composición
5. Teoría de la percepción

Unidad didáctica 3.

Creatividad aplicada al diseño

1. Definición y Pensamiento Creativo
2. Esquema creativo: competencias
3. Estrategia creativa
4. Tecnología del anuncio

Unidad didáctica 4.

Diseño gráfico por ordenador

1. El Ordenador: hardware y software
2. Orígenes del diseño gráfico por ordenador
3. Formatos de imágenes
4. Software de diseño gráfico

Unidad didáctica 5.

Trabajar con gráficos vectoriales

1. El formato vectorial
2. Funcionamiento del formato vectorial
3. Vectorización manual y automática
4. Formatos vectoriales

Unidad didáctica 6.

Teoría del color

1. El color
2. Psicología del Color
3. El color en impresión

Unidad didáctica 7.

Tipografía

1. Concepto de tipografía
2. Anatomía de la letra
3. Clasificación de los tipos
4. Características de edición de las fuentes
5. Tipografía en el proceso digital
6. Trabajar con tipografías en el diseño
7. Instalación de fuentes
8. Gestores de fuentes
9. Software para la creación de fuentes tipográficas

Unidad didáctica 8.

Composición y maquetación

1. Formato digital o impreso
2. Diseño de la retícula compositiva
3. Soportes gráficos: de la pantalla a la realidad

Unidad didáctica 9.

Imagen y diseño

1. Ilustración publicitaria
2. Software para edición de imágenes
3. Photoshop

Unidad didáctica 10. Identidad corporativa

1. Concepto de identidad corporativa
2. Manual de Identidad Corporativa
3. Elementos de la identidad corporativa

Unidad didáctica 11. Wayfinding: diseño para la orientación espacial del usuario

1. ¿Qué es el Wayfinding?
2. Diseño de Wayfinding

Unidad didáctica 12. Diseño editorial

1. El diseño de productos encuadernados
2. Software profesional de edición InDesign
3. Ventanas Estilo
4. Herramienta texto
5. Formatos de edición
6. Corrección de textos
7. Verificaciones finales

Unidad didáctica 13. Preparación para impresión

1. Preparación para imprenta
2. Pruebas de color y preimpresión
3. Manipulación y distribución

Módulo 2. Producción en artes gráficas

Unidad didáctica 1. Impresión en la actualidad

1. Evolución Histórica
2. POD (Impresión Bajo Demanda)
3. Medios que afectan a la producción impresa
4. Impresión y Respeto al Medio Ambiente

Unidad didáctica 2. Proceso de preimpresión

1. Flujos de trabajo en artes gráficas
2. Aspectos editoriales fundamentales

Unidad didáctica 3. Las imágenes

1. Imágenes
2. Semitonos y bitonos
3. Escaneado

Unidad didáctica 4. Teoría del color en impresión

1. Introducción
2. Separación de los colores
3. Colores aditivos y sustractivos
4. Angulación de las tramas
5. Moaré
6. Tramado FM
7. Hexacromía
8. Colores especiales: Pantone
9. Ganancia de punto
10. Registro
11. Reventado o Trapping
12. Sobreimpresión
13. Tecnología GCR
14. Gestión del color: perfiles ICC

Unidad didáctica 5.

Tipografía

1. Tipografía: caracteres y fuentes
2. Pruebas

Unidad didáctica 6.

Pruebas

1. Pruebas de Fotolitos
2. Pruebas de Prensa
3. Pruebas Digitales
4. Comprobación de las pruebas realizadas

Unidad didáctica 7.

Imposición y obtención de planchas

1. Imposición
2. Procesos en la Obtención de Planchas en Sistema de impresión Offset (CTP)
3. Planchas para otros sistemas de impresión

Unidad didáctica 8.

Proceso de impresión

1. Elección del sistema adecuado para cada proyecto
2. Litografía - Offset
3. Impresión Digital
4. Huecograbado
5. Serigrafía
6. Tipografía
7. Flexografía

Unidad didáctica 9.

Papel y tintas en artes gráficas

1. El papel y su fabricación
2. Tipos de Papel
3. Propiedades del Papel
4. Variables que afectan al papel
5. Tintas
6. Tipos de secado
7. Características de la tinta
8. Papel y tintas en el medio ambiente

Unidad didáctica 10.

Proceso de postimpresión

1. Manipulado
2. Encuadernación y acabados
3. Empaquetado y distribución

Módulo 3.

Tipografía decorativa

Unidad didáctica 1.

Carateres tipográficos

1. Formas
2. Tamaño
3. El cuerpo de las letras
4. Diseño de impacto con tipografía
5. Diseño de alfabetos a lo largo de la historia
6. Uso del color en tipografía

Unidad didáctica 2.

Diseño y textura tipográficos

1. Soluciones decorativas
2. Ilustración tipográfica
3. Textura en las letras

Unidad didáctica 3.

Lettering

1. ¿Qué es el lettering?
2. Breafing y Bocetaje
3. Tipografía y Caligrafía
4. Familias tipográficas
5. Tracking y Kerning
6. El espacio negativo
7. Recursos en dibujo tipográfico
8. Contrastes decorativos
9. Graffiti
10. Digitalizar nuestras letras dibujadas a mano

Unidad didáctica 4.

Proyecto final

1. Diseño y creación de una tipografía

Módulo 4.

Packaging

Unidad didáctica 1.

Introducción al packaging historia y evolución

1. Historia del packaging
2. Evolución del packaging

Unidad didáctica 2.

Packaging: conceptualización

1. Definición de Packaging
2. Consumo Marketing, merchandising y packaging

Unidad didáctica 3.

Funciones del packaging

1. Funciones
2. Función de conservación (hermetismo, transpiración, durabilidad)
3. Función de protección
4. Almacenamiento
5. Transporte
6. Información
7. Exposición (marketing, merchandising)

Unidad didáctica 4.

Estudio de una propuesta

1. Presupuesto previo
2. Breafing operativo
3. Investigación de campo
4. El producto
5. Elementos básicos Embalaje primario, secundario, terciario
6. Orientación al mercado/cliente (mostrador, lineal, expositor)

Unidad didáctica 5.

El proceso de diseño

1. Breafing creativo y funcional
2. Componentes del envase
3. Boceto

Unidad didáctica 6.

Diseño

1. Morfología (posibilidades)
2. Genérico/personalizado
3. Naming/Marca/imagen
4. Componentes visuales
5. Estética, innovación y tendencias
6. Herramientas de diseño Apoyo CAD/CAM/CAE

Unidad didáctica 7.

Proceso de fabricación

1. Elección de materiales
2. Presupuesto
3. Interpretación del encargo y aceptación
4. Sistemas de impresión de envase y embalaje
5. Innovación: tintas térmicas, olores, texturas...

Unidad didáctica 8.

Ecodiseño de envases y embalajes

1. Evaluación del impacto ambiental de un envase
2. Criterios de ecodiseño de envases
3. Reducción de peso y volumen
4. Reutilización de materiales reciclados
5. Reciclabilidad
6. Productos ecológicos y diseño de sus envases

Unidad didáctica 9.

Legislación

1. Requisitos legales, medioambientales y administrativos
2. Legislación y normativas europeas sobre envase de productos y sus deshechos
3. Ley española sobre envases y residuos de envases en vigor
4. Legislación de envases sectoriales

Módulo 5.

Tratamiento y retoque digital de imágenes: photoshop

Unidad didáctica 1.

Presentación

1. Presentación

Unidad didáctica 2.

Conceptos básicos

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

Unidad didáctica 3.

Área de trabajo

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

Unidad didáctica 4.

Paneles y menús

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

Unidad didáctica 5. Herramientas de selección

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

Unidad didáctica 6. Herramientas de dibujo y edición

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

Unidad didáctica 7. Herramientas de retoque y transformación

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

Unidad didáctica 8. Capas

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

Unidad didáctica 9. Texto

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

Unidad didáctica 10. Herramientas de dibujo

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

Unidad didáctica 11. Reglas, acciones, filtros y canales

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

Unidad didáctica 12. Transformar imágenes y gráficos web

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

Unidad didáctica 13.

Impresión

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

Unidad didáctica 14.

3d

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

Unidad didáctica 15.

Vídeo y animaciones

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

Módulo 6.

Diseño vectorial: adobe illustrator

Unidad didáctica 1.

Presentación

1. Presentación

Unidad didáctica 2.

Conceptos básicos

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

Unidad didáctica 3.

Área de trabajo

1. La interfaz y área de trabajo
2. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3. Las paletas flotantes y vistas
4. Desplazarse por el documento
5. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6. Las mesas de trabajo
7. Ejercicios

Unidad didáctica 4.

Seleccionar y organizar objetos

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Trabajar con selecciones
4. Agrupar objetos y modos de aislamiento
5. Alinear y distribuir objetos
6. Ejercicios

Unidad didáctica 5.

Crear formas básicas

1. Crear formas básicas
2. Herramienta destello, línea y lápiz
3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador y suavizar
6. Ejercicios

Unidad didáctica 6.

Color y atributos de relleno

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Paleta personalizada y paleta Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

Unidad didáctica 7.

Trazados y curvas bézier

1. Nociones sobre trazados
2. Herramienta pluma
3. Trabajar con trazados I
4. Trabajar con trazados II
5. Herramientas de manipulación vectorial
6. Ejercicios

Unidad didáctica 8.

Las capas

1. Acerca de las capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Mascaras de recorte
6. Ejercicios

Unidad didáctica 9.

Texto

1. Textos
2. Importar textos y crear columnas
3. Enlazar texto y el área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
5. Propiedades de párrafo y estilos
6. Rasterizar y exportar texto
7. Atributos de Apariencia
8. Ortografía y envolventes
9. Ejercicios

Unidad didáctica 10.

Filtros, estilos y símbolos

1. Aplicar y editar efectos
2. Rasterización y efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
4. Mapeado
5. Referencia rápida de efectos
6. Estilos gráficos
7. Pinceles
8. Pincel de manchas
9. Símbolos
10. Ejercicios

Unidad didáctica 11.

Transformar objetos

1. Escalar objetos
2. Rotar y distorsionar objetos
3. Colocar y reflejar objetos
4. Envolventes
5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

Unidad didáctica 12.

Gráficos web y otros formatos

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits
8. Ejercicios

Unidad didáctica 13.

Impresión

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

Unidad didáctica 14.

Otras herramientas

1. Degradados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva
4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

Módulo 7.

Adobe InDesign CC

Unidad didáctica 1.

Presentación

1. Presentación

Unidad didáctica 2.

Introducción

1. Utilidades y novedades del programa
2. La retícula compositiva
3. Software empleado en autoedición
4. El espacio de trabajo
5. Creación de documentos nuevos
6. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 3.

Área de trabajo

1. Espacios de trabajo y modos de visualización
2. Barra de estado y personalizar menús
3. Cuadro de herramientas
4. Reglas y guías
5. Rejillas y cuadrículas
6. Zoom
7. Trabajar con páginas
8. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 4.

Texto I

1. Marcos de texto
2. Adición y vinculación de textos a marcos
3. Búsqueda y ortografía de texto
4. Tipografía
5. Alineación de texto
6. Transformar texto
7. Propiedades de un marco de texto
8. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 5.

Texto ii

1. Kerning y tracking
2. Línea base y tabulaciones
3. Sangrías y capitulares
4. Tipos de líneas y filetes
5. Marcos y objetos
6. Artículos
7. Novedades de las fuentes
8. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 6.

Color

1. Aplicar color
2. Panel Muestras
3. Panel Matices
4. Degradado
5. Efectos I
6. Efectos II
7. Ejercicio práctico

Unidad didáctica 7.

Formas y trazados

1. Formas básicas
2. Herramienta lápiz
3. Formas compuestas
4. Trazados y formas
5. Pluma
6. Adaptar texto a un trayecto
7. Trabajar con Formas
8. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 8.

Imágenes e ilustraciones

1. Imágenes
2. Colocar Imágenes
3. Propiedades de los marcos
4. Vínculos importados e incrustados
5. Contorneo de marcos gráficos
6. Bibliotecas
7. Trabajar con objetos I
8. Trabajar con objetos II
9. Objetos anclados
10. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 9.

Tablas y capas

1. Trabajar con tablas I
2. Trabajar con tablas II
3. Trabajar con tablas III
4. Capas I
5. Capas II
6. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 10.

Estilos

1. Estilos
2. Estilos a partir de un texto
3. Aplicar estilos
4. Editar estilos
5. Estilos de objetos I
6. Estilos de objetos II
7. Estilos de tabla
8. Estilos Anidados e importar estilos
9. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 11.

Maquetas

1. Páginas y pliegos
2. Trabajar con páginas
3. Páginas maestras I
4. Páginas maestras II
5. Numeración
6. Desvinculación e importación de una página maestra
7. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 12.

Libros y pdf

1. Archivos de libros
2. Sincronizar documentos de libro
3. Numerar libros
4. Panel índice
5. Crear PDF
6. Crear marcadores
7. Crear hipervínculos
8. Empaquetar Libros
9. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 13. Impresión

1. Opciones Generales
2. Configuración de tamaño
3. Marcas y sangrado
4. Gráficos
5. Impresión de folleto
6. Tipo de folleto
7. Opciones de folleto
8. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 14. Documentos interactivos

1. Documentos flash
2. PDF interactivos
3. Previsualizar documentos interactivos
4. Películas y sonido
5. Animación
6. Transiciones de páginas
7. Botones I
8. Botones II
9. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 15. Diseños formularios y html

1. Diseño alternativo
2. Diseños flotantes y reglas
3. Formularios PDF en InDesign
4. Herramientas Recopilador y Colocar contenido
5. EPUB y HTML
6. Ejercicios prácticos

Módulo 8. Taller práctico: diseño multisoporte

Unidad didáctica 1. Material publicitario

1. Flyers
2. Folletos
3. Libros, Catálogos y Revistas
4. Carteles
5. Calendarios
6. Adhesivos
7. Bolsas de Papel y Plástico
8. Packaging

Unidad didáctica 2. Artículos de oficina

1. Tarjetas
2. Papel de Carta
3. Sobres
4. Carpetas
5. Sellos

Unidad didáctica 3. Soportes publicitarios

1. Roll ups
2. Banderas y banderolas
3. Lonas
4. Vinilo de corte e impresión
5. Vallas y Mupis

Unidad didáctica 4. Productos textiles

1. Camisetas, Sudaderas etc
2. Gorras
3. Bolsas de tela

Unidad didáctica 1.

Introducción

1. Introducción
2. La usabilidad
3. Qué es UI vs UX - interfaz de usuario vs Experiencia de usuario
4. Atributos
5. Complejidad e importancia de la usabilidad
6. Pirámide de prioridades de la usabilidad
7. Mejoras de la usabilidad al producto final
8. Procesos y herramientas

Unidad didáctica 2.

Experiencia de usuario -ux

1. Definición de Experiencia de Usuario
2. Principios de la Experiencia de Usuario
3. El papel del diseñador UX en el proceso de creación
4. Etapas del diseño UX
5. Técnicas para el diseño UX
6. Herramientas UX

Unidad didáctica 3.

Diseño centrado en el usuario

1. ¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario?
2. ¿Para que sirve el Diseño Centrado en el Usuario?
3. Las metodologías del Diseño Centrado en el Usuario
4. El marketing centrado en el usuario
5. Aplicación del Diseño Centrado en el Usuario
6. Ejemplos del Diseño Centrado en el Usuario

Unidad didáctica 4.

Formas de enfocar la usabilidad

1. Introducción
2. Un proceso multidisciplinar
3. La usabilidad aplicada
4. El ciclo diseño-investigación

Unidad didáctica 5.

Interfaz de usuario -ui

1. Definición de Interfaz de Usuario - UI
2. Elementos de la interfaz de Usuario
3. Optimización de las interfaces de Usuario
4. Herramientas para el diseño UI
5. Diseño basado en las percepciones
6. Fundamentos del diseño de interacción
7. Moodboards
8. Qué es el IxD

Módulo 10.

El diseño de interfaces de usuario

Unidad didáctica 1.

Introducción al ui

1. ¿Qué es interfaz de usuario (UI)?
2. Diferencias y similitudes entre UX y UI

Unidad didáctica 2.

Ui design process

1. Proceso de negocio
2. User persona
3. Screen flow
4. Wireframes
5. Diseño Alta Fidelidad
6. Prototipado
7. Feedback y entrega

Unidad didáctica 3.

Fundamentos del diseño ui

1. Principios del diseño aplicados al UI
2. Principios de claridad
3. Reglas Heurísticas de usabilidad
4. Elementos de una interfaz de usuario
5. Patrones y consistencias del diseño UI

Unidad didáctica 4.

Ui kit y sistemas de diseño

1. UI kits
2. Atomic Design
3. Icon Design
4. Los sistemas de diseño

Unidad didáctica 5.

Motion ui

1. Principios del Motion
2. Microinteracciones

Unidad didáctica 1.

Presentación

1. Presentación

Unidad didáctica 1.

Primeros pasos en adobe xd

1. Introducción a Adobe XD
2. Instalación y configuraciones principales
3. Menú Herramientas
4. Generación de Artboards y guía
5. Ejercicios

Unidad didáctica 2.

Herramientas básicas

1. Formas: creación, modificación, colores, gradientes y paletas
2. Textos: propiedades, línea o área, alineación, color y estilos
3. Imágenes y exportación: importación, modificaciones y exportación de artboards
4. Ejercicios

Unidad didáctica 3.

Organización de elementos i

1. Organización de capas nombres y grupos
2. Bloqueo y fusión
3. Tipos de máscaras y aplicación en proyectos
4. Ejercicios

Unidad didáctica 4.

Organización de elementos ii

1. Alineación de elementos, márgenes y distribución de formas
2. Funcionalidad de repetición
3. Aplicación y configuración de componentes
4. Ejercicios

Unidad didáctica 5.

Cuadrículas

1. Creación y aplicación
2. Diseño de páginas
3. Prototipo
4. Adaptación a mobile
5. Ejercicios

Unidad didáctica 6.

Interfaces

1. Constantes y variables de una interfaz
2. Header, footer y menú
3. Botones y galerías
4. Ejercicios

Módulo 12.

Proyecto fin de máster

metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El equipo docente y un tutor especializado harán un *seguimiento exhaustivo*, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

Comunidad

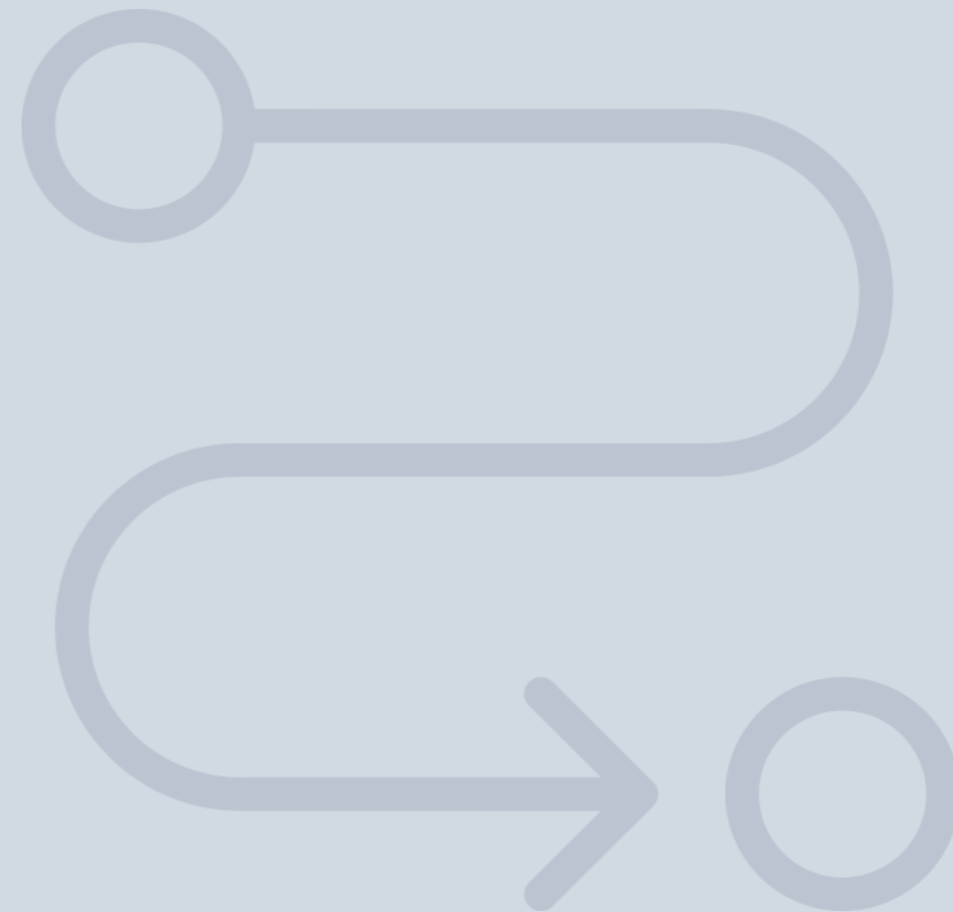
Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.





SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades económicas y financieras para la realización del pago de matrículas,

todo ello
100%
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



20%	Beca desempleo	Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.
15%	Beca emprende	Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.
10%	Beca alumnos	Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

Masters con Reconocimie nto Universitario

Master de Formación Permanente en Diseño Gráfico +
60 Créditos ECTS

Impulsamos tu carrera profesional



INESEM
BUSINESS SCHOOL

www.inesem.es



958 05 02 05 formacion@inesem.es

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.

Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.