



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Master en Diseño Web (Online)

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Master en Diseño Web (Online)

Duración: 600 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: Online

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Master orientado principalmente a profesionales del diseño de páginas web y diseñadores gráficos y pensado para el desarrollo de páginas web dinámicas y portales de información potentes, a nivel profesional.



A quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

Objetivos

- Convertir a los alumnos en expertos en Diseño y Animación Web, dando al alumno una amplia formación en técnicas de retoque fotográfico, animación 3D y diseño de páginas y sitios web, capacitándolo para realizar trabajos con eficiencia y alto nivel de destreza.
- Capacitar a nivel profesional para el Diseño orientado a Web.
- Especialícese en una profesión en creciente auge y sin desempleo: DISEÑADOR WEB.

Para que te prepara

Conviértase en un máster profesional en diseño y creación de proyectos webs. Desarrolle páginas webs dinámicas y potentes portales implementando todo tipo de módulos avanzados de comercio electrónico, gestión de contenidos, animaciones en flash, bases de datos, tablas, CSS, animación 3D, etc.

Salidas laborales

Sector del diseño web en general, estudios de diseño gráfico.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Paquete SCORM



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

Campus virtual online

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

MÓDULO 1. TEORÍA Y FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

TEMA 1. EL DISEÑO

Definición de Diseño
La práctica del diseño
Disciplinas del diseño
Signo y Símbolo
Elementos básicos del diseño
Teoría de la percepción

TEMA 2. EL COLOR

Teoría del color
El círculo cromático
La armonía
Contrastes de color
Psicología del Color

TEMA 3. TIPOGRAFÍA

Definición de tipografía
Características de los tipos
Clasificación de los tipos
Clasificación histórica
Clasificación por forma
Elementos tipográficos
Tipografía digital
La tipografía en el diseño

TEMA 4. TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN

¿Qué es la composición?
Estructuras compositivas
El espacio
La Sección Áurea
Las figuras geométricas
Los planos compositivos
Ritmo visual
Equilibrio visual
Equilibrio estático
Equilibrio dinámico

TEMA 5. DISEÑO PUBLICITARIO

La publicidad
Objetivos de la publicidad
Medios publicitarios
Identidad corporativa
Logotipo y marca
Estrategias de diseño
Publicidad impresa
Publicidad en televisión
Packaging
Del diseño a la realización

TEMA 6. MAQUETACIÓN

¿Qué es la maquetación?
Preparar un documento para la maquetación

Ocupando el espacio de la página

Texto e imagen

Composición del texto

Errores frecuentes

TEMA 7. FOTOMECÁNICA E IMPRESIÓN

¿Qué es la fotomecánica?

Pasos de una impresión

Escaneado

El escáner

Filmación

Fotolitos

Las tintas

Tipos de impresión

TEMA 8. DISEÑO WEB

Qué implica el diseño web

Planificación de una página web

Tipos de sitios web

Análisis demográfico

Definir el estilo

Maquetación

Creación del sitio

Nociones básicas

HTML

CSS

Flash

Colgar el sitio en la red

Promoción del sitio web

TEMA 9. DISEÑO 3D

El diseño tridimensional

Fundamentos

Interfaces de navegación

Modelado

Animación

Imagen final

Materiales y texturas

Iluminación y render

Formatos

Atajos de teclado

MÓDULO 2. DREAMWEAVER CS5

TEMA 1. PRESENTACIÓN

Objetivo del curso

Dirigido a

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES

¿Que es un dominio?

¿Qué es un servidor?

¿Qué es un alojamiento Web?

Resolución de pantalla

Lenguaje HTML

Tipografía y color en la Web

Novedades

TEMA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS

+ Información Gratis

Sitios en Dreamweaver
Configurar un sitio
Administrar y editar sitios
Crear y abrir documentos
Espacio de trabajo
Vistas del documento
Propiedades de la página

TEMA 4. TEXTO

Insertar diseño
Importar documentos
Propiedades del texto
Creación de listas
Caracteres especiales
Corregir y sustituir texto
Crear un estilo CSS

TEMA 5. ENLACES

Introducción
Crear un enlace
Vínculo a un correo
Puntos de ancla
Menú de salto
Widget de barra de menús
Comprobar vínculos
Estilos en vínculos

TEMA 6. IMÁGENES

Insertar una imagen
Propiedades de la imagen
Alinear y redimensionar una imagen
Rollover
Mapas de imagen
Marcadores de posición
Objetos Inteligentes

TEMA 7. TABLAS

Tablas
Insertar tablas
Selección de elementos de la tabla
Propiedades de la tabla
Propiedades de las celdas
Tamaño de tablas
Copiar, pegar, combinar y anidar tablas
Formato CSS

TEMA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTOS

Las capas
Insertar capas
Propiedades de las capas
Panel de elementos PA
Capas prediseñadas
Conversión entre elementos PA y tablas
Comportamientos
Aplicar un comportamiento

TEMA 9. ESTILOS CSS I

+ Información Gratis

Hojas de estilo
Panel estilos
Crear una nueva regla
Propiedades de tipo
Propiedades de fondo
Propiedades de bloque
Propiedades del cuadro
Propiedades del borde

TEMA 10. ESTILOS CSS II

Propiedades lista
Propiedades de posición
Propiedades de extensiones
Desplazamiento/exportación de reglas CSS
Vinculación a una hoja de estilos CSS externa
CSS con distintos navegadores
Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver
Diseño de páginas con CSS

TEMA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y SPRY

Incluir archivos SWF
Insertar archivos FLV
Insertar sonido
Framework de Spry
Widget de acordeón
Widget que puede contraerse
Widget de paneles en fichas

TEMA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

Plantillas
Creación de plantillas
Crear regiones editables
Crear regiones repetidas
Regiones opcionales de una plantilla
Basar páginas en una plantilla
Edición y actualización de plantillas
Panel Activos
Biblioteca

TEMA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

Formularios
Creación de un formulario HTML
Propiedades de objetos I
Propiedades de objetos II
Validar un formulario
Sitios remotos
Panel archivos

MÓDULO 3. ADOBE FLASH CS5

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso
Dirigido a
Requisitos mínimos
¿Que es Adobe Flash CS5?

TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos

+ Información Gratis

Flujo de trabajo Flash CS5

Ver el área de trabajo

Menús

Gestión de ventanas y paneles

Guardar espacio de trabajo

Preferencias en flash

TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento

Herramientas

Línea de tiempo y capas

Vistas del documento

Reglas, guías y cuadrículas

Deshacer, rehacer, historial

Películas Flash

TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos

Las plantillas

Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color

Degradados

Herramienta transformar degradados

Herramienta bote de tinta y cubo de pintura

Panel de Kuler

Herramienta cuentagotas y pincel rociador

La Herramienta deco

TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Instancias

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo

Las Capas

Animaciones

Animaciones fotograma a fotograma

Animaciones de forma

Animación interpolada

Interpolación clásica

Interpolación de movimiento

Editor de movimiento

Animaciones con guías

Animar objetos 3D

TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA

Escenas

Filtros

Tipos de filtros

Modos de Mezcla

Capas de máscara

Cinemática inversa

Esqueleto en una forma

Esqueleto en un símbolo

TEMA 11. TEXTO

Text Layout Framework (TLF)

Propiedades de caracteres TLF

Propiedades de párrafo TLF

Propiedades de contenedor y flujo

Fluir texto en cajas

Texto Clásico

Tipos de texto clásico

Incorporar fuentes

TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Sonidos en Flash

Formatos de sonido admitidos

Sonido en la línea de tiempo

Añadir sonido a un botón

Editar un sonido

Comprimir un sonido

Importar video

Propiedades del video

Adobe Media Encoder

TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript

Panel acciones

Acciones más comunes

Panel Fragmentos de código

Formularios

Configurar publicación

Exportar en flash

MÓDULO 4: ADOBE PHOTOSHOP CS4

+ Información Gratis

TEMA 1.INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

A quién va dirigido el curso

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Photoshop?

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

Tipos de imágenes

Resolución de imagen

Formato PSD

Formatos de imagen

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen

Crear un documento nuevo

Área de trabajo

Plataforma de trabajo

Gestión de ventanas y paneles

Guardar un espacio de trabajo

Modos de pantalla

Ejercicios prácticos

TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú

Barra de herramientas

Opciones de herramientas

Barra de estado

Paletas

Ventana navegador

Ventana información

Ventana color

Ventana, historia y deshacer

Zoom y mano

Ejercicios prácticos

TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramienta Marco

Herramienta Lazo

Herramienta Varita

Herramienta de Selección Rápida

Herramienta Mover

Sumar y restar selecciones

Modificar selecciones

Perfeccionar bordes

Ejercicios prácticos

TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

Herramienta Pincel

Crear Pinceles personalizados

Herramienta Lápiz

Herramienta Sustitución color

Herramienta Pincel de historia

Herramienta Pincel histórico

Herramienta Degradado

Herramienta Bote de pintura

+ Información Gratis

Crear motivos personalizados

Ejercicios prácticos

TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

Retoque y transformación

Herramienta Recortar

Cambiar el tamaño del lienzo

Herramienta Pincel corrector puntual

Herramienta Ojos rojos

Herramienta Parche

Tampón de Clonar

Tampón de Motivo

Herramienta Borrador

La herramienta Desenfocar

La herramienta Enfocar

Herramienta Sobreexponer y Subexponer

Herramienta Esponja

Herramienta Dedo

Ejercicios prácticos

TEMA 8. CAPAS

Conceptos básicos de Capas

El panel Capas

Capa Fondo

Trabajar con Capas

Alinear Capas

Rasterizar capas

Opacidad y fusión de capas

Estilos y efectos de capa

Capas de ajuste y relleno

Combinar capas

Exportar capas

Máscaras de capa

Ejercicios prácticos

TEMA 9. HERRAMIENTAS DE TEXTO

Introducir texto

Cambiar caja y convertir texto

Formato de caracteres

Formato de párrafo

Rasterizar y filtros en texto

Deformar texto

Crear estilos de texto

Relleno de texto con una imagen

Ortografía

Ejercicios prácticos

TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Modos de dibujo

Herramienta Pluma

Ventana Trazados

Convertir trazados en selecciones

Pluma de forma libre

Pluma magnética

Capas de forma

Herramienta Forma

Forma personalizada

Ejercicios prácticos

TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

Reglas, guías y cuadrícula

La herramienta Regla

Acciones

Filtros

Objetos inteligentes

Filtros inteligentes

Canales

Máscara rápida

Canales Alfa

Ejercicios prácticos

TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

Transformar imágenes

Deformar un elemento

Tamaño de la imagen

Resolución de la imagen y el monitor

Rollover

Los sectores

Tipos de sectores

Propiedades de los sectores

Modificar sectores

Guardar para web

Guardar sectores

Generación de capas CSS para gráficos Web

Ejercicios prácticos

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión de escritorio

Pruebas de color en pantalla

Perfiles de color

Imprimir una imagen

Preparación para imprenta

Ejercicios prácticos

MÓDULO 5: ADOBE ILLUSTRATOR CS4

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Illustrator?

A quien va dirigido el curso

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

¿Qué es un gráfico vectorial?

¿Qué es un mapa de bits?

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Cómo iniciar Adobe Illustrator CS4

Los elementos de la pantalla

La interfaz y área de trabajo

Abrir un archivo

Colocar un archivo

+ Información Gratis

Guardar un documento
Exportar un documento
Las paletas flotantes de Illustrator
Desplazarse por el documento
Los menús contextuales
Modos de pantalla
Reglas, guías y cuadrícula
Las mesas de trabajo

TEMA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

Herramientas de selección
Herramienta de Selección
Herramienta Lazo
Herramienta Varita mágica
Selección de objetos superpuestos
Herramienta Selección de grupos
Seleccionar objetos similares
Guardar una selección
Bloquear selección
Preferencias de selección
Eliminar objetos
Agrupar objetos
Desagrupar objetos
Trabajar en Modo aislamiento
Hacer y Rehacer
Alinear y distribuir objetos

TEMA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

Los trazados
Crear formas básicas
Herramienta Destello
Herramienta Segmento de línea
Herramienta Lápiz
Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
Contorno y relleno
Herramienta Borrador
Herramienta Suavizar

TEMA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

Modos de color
Colorear desde la paleta Muestras
Cambiar trazo
Pintura interactiva
Crear una paleta personalizada
Paleta Muestras
Copiar atributos
Degradados
Transparencias
Motivos
Pintar con el pincel de motivo
Volver a colorear la ilustración
Crear grupos de colores

TEMA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

Nociones preliminares sobre trazados

Herramienta Pluma
Combinar segmentos rectos y curvos
Editar trazos con la pluma
Unir trazados
Continuar dibujando un trazado
Cortar un trazado
Relleno y contorno de trazados
Herramientas de manipulación vectorial

TEMA 8. LAS CAPAS

Acerca de las capas
Utilizar los comandos de organización
Utilizar los comandos Pegar delante o detrás
El panel Capas
Cambio de visualización del panel Capas
Definición de opciones de capa y subcapa
Definir capas
Mover capas
Bloquear las capas
Rellenar una capa con una muestra
Visualizar las capas
Pegar capas
Soltar elementos en capas independientes
Crear Máscaras con capas
Máscara de recorte sin capas

TEMA 9. TEXTO

Textos
Importar archivos de texto
Crear columnas de texto
Enlazar texto
Cambio del tamaño de un área de texto
Texto y objetos
Dar formato al texto
Propiedades de párrafo
Estilos de carácter y de párrafo
Rasterizar texto
Exportación de un texto a un archivo de texto
Atributos de apariencia
Copia de atributos de apariencia
Revisión ortográfica
Envolvente de texto

TEMA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

Tipos de efectos
Aplicar efectos
Editar o eliminar un efecto
Rasterización
Efecto de sombra
Objetos en tres dimensiones
Aplicar el comando Girar (Revolve) a un objeto plano (2D)
Añadir texturas a los objetos tridimensionales (Mapeado)
Estilos gráficos
Crear, guardar y aplicar un estilo
Bibliotecas de estilos gráficos

Pinceles

Pincel de manchas

Panel Símbolos

TEMA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

Información general del panel Transformar

Escalar objetos

Rotar o girar objetos

Distorsionar objetos

Colocación precisa de objetos

Reflejar objetos

Envolventes

Combinar objetos

Fusión de objetos

TEMA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

Acerca de los gráficos para web

Optimizar imágenes para Internet

Previsualización de píxeles

Mapas de imagen

Sectores

Animaciones

Exportación de ilustraciones

Automatizar tareas

Calcar mapa de Bits

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión: panorama general

Dispositivos de impresión

Acerca del color

Información de documento

Opciones generales de impresión

Ajustar página

Imprimir una ilustración en varias páginas

Cómo establecer las ilustraciones como no imprimibles

Archivos Postscript

Imprimir degradados