



**INESEM**  
Instituto Europeo de  
Estudios Empresariales

## ***Máster en Diseño Web***

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

# Máster en Diseño Web

**Duración:** 600 horas

**Precio:** 0 € \*

**Modalidad:** A distancia

\* 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 master 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.

## Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales, Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo y Fondo Social Europeo).



## Forma de subvención

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

## 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.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo los manuales teóricos así como completando paso a paso todos los contenidos de los CDROMS Multimedia correspondientes al curso, realizando las distintas prácticas que se adjuntan en el Cuaderno de Ejercicios.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, el Cuaderno de Ejercicios. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

## Materiales didácticos

- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Photoshop CS4'
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Illustrator CS4'
- Manual teórico 'Adobe Flash CS5'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CS4'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CS4'
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Flash CS5'
- CDROM 'Curso Multimedia Diseño de Páginas Web con Adobe Dreamweaver CS5 - CD 1'
- CDROM 'Curso Multimedia Diseño de Páginas Web con Adobe Dreamweaver CS5 - CD 2'
- Manual teórico 'Diseño de Páginas Web con Adobe Dreamweaver CS5'
- Manual teórico 'Teoría y Fundamentos Básicos del Diseño Gráfico'



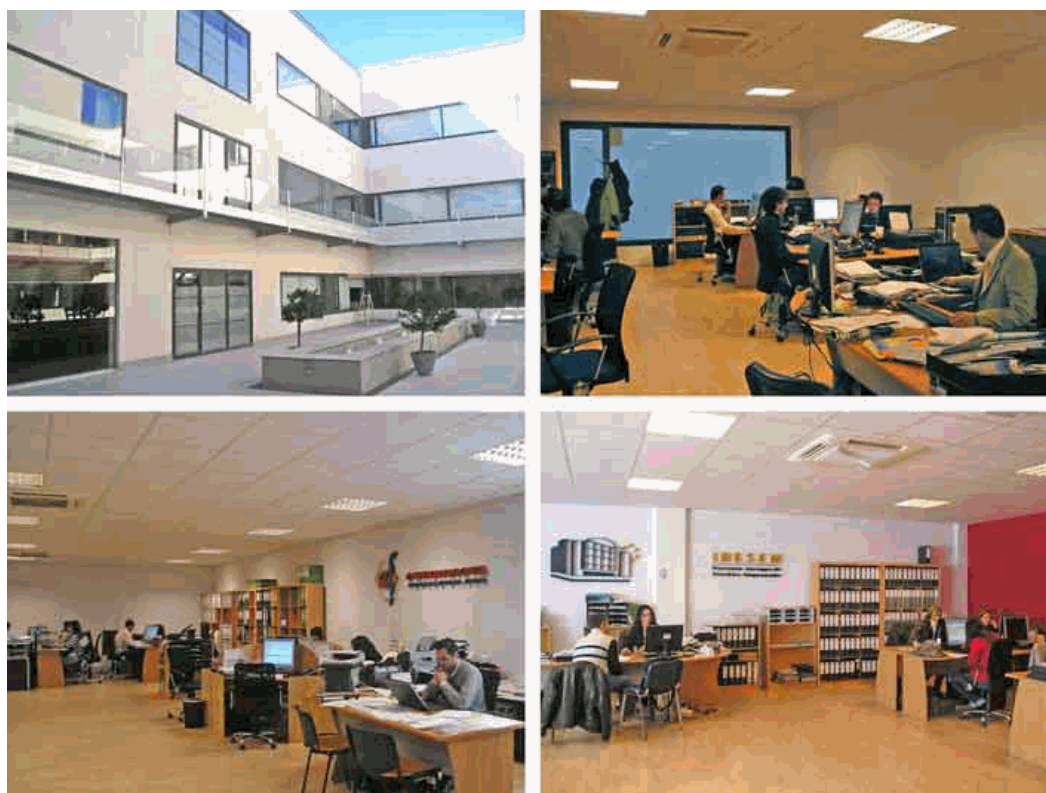
## Profesorado y servicio de tutorías

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

+ Información Gratis

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

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