



 **EUROINNOVA.ES**  
Líder en Formación a distancia

## ***Master en Diseño Web (Online)***

## Master en Diseño Web (Online)

**Duración:** 600 horas

**Precio:** 900 € \*

**Modalidad:** Online

\* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

### 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

Creativos, profesionales del diseño web y el diseño gráfico, informáticos, programadores, licenciados en bellas artes, profesionales del mundo de la animación multimedia en tres dimensiones, departamentos de marketing y diseño web de empresas, y en general cualquier interesado en convertirse en un experto del diseño web.

## 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.

## Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación 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 (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



## Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## 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



## 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 en un plazo máximo de 48 horas.

- **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 del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, 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 de 3 meses.

## Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

## 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

+ Información Gratis

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**

+ Información Gratis



¿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**

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

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

+ Información Gratis

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  
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

+ Información Gratis



## 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

+ Información Gratis

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**

### **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**

+ Información Gratis



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**

+ Información Gratis

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  
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

+ Información Gratis



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**

+ Información Gratis

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

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

