



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

Máster en Diseño Web

Máster en Diseño Web

Duración: 600 horas

Precio: 900 € *

Modalidad: A distancia

* 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 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 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

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.

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
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CS4'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Adobe Photoshop CS4'
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Adobe Illustrator CS4'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CS4'
- Manual teórico 'Adobe Flash CS5'
- CDROM 'Adobe Flash CS5'

- CDROM 'Diseño de Páginas Web con Adobe Dreamweaver CS5 - CD 1'
- CDROM '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 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

+ Información Gratis

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

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

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
Envolvertes
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