



**MASTER EN DISEÑADOR GRAFICO**

**INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO (75 HORAS ) 3 ECTS**

**UD1. La percepción visual.**

- 1.1. Introducción.
- 1.2. Fundamentos del lenguaje plástico.
- 1.3. Principios de organización de la percepción: la Gestalt.
- 1.4. Factores culturales.

**UD2. Estructura geométrica del plano.**

- 2.1. Introducción.
- 2.2. El rectángulo: proporciones y tipos.
- 2.3. Divisiones geométricas del campo.
- 2.4. Estructura modular: composición.

**UD3. Formatos del papel.**

- 3.1. Los orígenes del papel.
- 3.2. Los formatos.
- 3.3. El papel: tipos y características.

**UD4. La Tipografía.**

- 4.1. Un poco de memoria.
- 4.2. El tipo.
- 4.3. Clasificación.
- 4.4. Sistemas de medidas.
- 4.5. Tipografía digital.

**UD5. La Retícula.**

- 5.1. Antecedentes.
- 5.2. Estilo clásico.
- 5.3. Estilo suizo.
- 5.4. La retícula en el diseño actual.

**UD6. La Página.**

- 6.1. Introducción.
- 6.2. Elementos de una página.
- 6.3. Elementos gráficos y ornamentales.
- 6.4. Estructura del párrafo.
- 6.5. Tipografía: cuerpo, fuente y color.
- 6.6. Legibilidad y comunicación.

#### **UD7. La Imagen.**

- 7.1. Las primeras imágenes: la Fotografía.
- 7.2. La Trama.
- 7.3. Los Originales.
- 7.4. La reproducción de la imagen.

#### **UD8. El color.**

- 8.1. Un poco de historia.
- 8.2. Clasificación del color.
- 8.3. Cualidades del color.
- 8.4. Dinámica del color, visibilidad y retención.
- 8.5. Psicología del color.

#### **UD9. La Impresión.**

- 9.1. Introducción.
- 9.2. Sistemas de impresión.
- 9.3. Emulsión de los fotolitos.
- 9.4. Técnicas de Preimpresión.
- 9.5. Impresión del color sobre papel.
- 9.6. Ganancia de punto.

#### **UD10. La Perspectiva.**

- 10.1. Introducción.
- 10.2. Geometría descriptiva: sistemas de Proyección.
- 10.3. Sistemas de Proyección Ortogonal.
- 10.4. Sistemas de Proyección Cilíndrica.
- 10.5. Sistemas de Proyección Cónica.

#### **UD11. Modelado 3D.**

- 11.1. Introducción.
- 11.2. Tipos de geometrías.
- 11.3. Primitivas estándar.
- 11.4. Elementos del modelado 3D.

#### **UD12. Iluminación, Materiales/Texturización y Renderización.**

- 12.1. Tipos de iluminación.
- 12.2. Materiales y Texturización.
- 12.3. Renderización.

## **DESARROLLO DE BOCETOS DE PROYECTOS GRÁFICOS (100 HORAS) 4 ECTS**

### **UD1. Metodología para la realización del producto gráfico.**

- 1.1. Fase de proyecto.
- 1.2. Fase de realización.
- 1.3. Fase de presentación al cliente.
- 1.4. Fase de acabado del proyecto.

### **UD2. Fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico.**

- 2.1. La tipografía.
- 2.2. El color.
- 2.3. La imagen.
- 2.4. Composición.

### **UD3. Realización de esbozos en el diseño gráfico.**

- 3.1. Planificación del trabajo.
- 3.2. Reparto de tareas.
- 3.3. Técnicas de incentivación de la creatividad.
- 3.4. Metodología de trabajo para la realización de esbozos.
- 3.5. Elementos básicos del diseño gráfico: la tipografía la imagen el color el movimiento el tiempo.
- 3.6. Jerarquías de la información.
- 3.7. Síntesis visual.
- 3.8. Figuración / abstracción.
- 3.9. Realización de esbozos según los parámetros definidos en el informe de registro y el informe técnico.

### **UD4. Realización de bocetos en el diseño gráfico.**

- 4.1. Bocetos de imagen corporativa.
- 4.2. El sistema gráfico.
- 4.3. Los valores estratégicos de la marca versus el impacto visual.
- 4.4. Principales piezas gráficas corporativas.
- 4.5. El manual de imagen corporativa o de normas.
- 4.6. Bocetos para el producto editorial.
- 4.7. El papel; breve historia clasificación características e idoneidad de utilización.

### **UD5. Realización de bocetos especiales.**

- 5.1. Bocetos para packaging.
- 5.2. Características específicas del packaging.

## **PREPARACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO (50 HORAS) 2 ECTS**

### **UD1. Metodología del proyecto gráfico.**

- 1.1. Delimitación de los requerimientos del cliente. Informe de registro.
- 1.2. Conocimiento del mercado: materiales y servicios.
- 1.3. Métodos de búsqueda y fuentes de información.
- 1.4. Técnicas de recogida de datos.
- 1.5. Directrices para la confección de las instrucciones para la realización.
- 1.6. Proceso de realización: técnicas de incentivación de la creatividad.
- 1.7. Métodos para la propuesta y selección de soluciones.
- 1.8. Técnicas de presentación.
- 1.9. Verificación del informe de registro: contrabriefing.

### **UD2. Análisis del cliente y público objetivo.**

- 2.1. Características de las empresas en función del tamaño.
- 2.2. Posicionamiento del cliente en el mercado actual y definición de sus aspiraciones en el futuro.
- 2.3. Análisis del tipo de comunicación pertinente a sus valores empresariales.
- 2.4. Definición de sus rasgos generales: sector escala implantación geográfica trayectoria actividad valores a Temaiencia perspectivas imagen pública.
- 2.5. Definición del público objetivo del producto o servicio del que se trate.
- 2.6. Análisis de la competencia.
- 2.7. Análisis de servicios que pueda ofrecer el cliente.
- 2.8. Conocimiento / análisis del sector en el que se inscribe el cliente.

### **UD3. Materias primas soportes y producción del producto gráfico.**

- 3.1. Tipos de productos gráficos.
- 3.2. Características.
- 3.3. Clasificación.
- 3.4. Soportes físicos.
- 3.5. Soportes digitales.
- 3.6. Procesos de preimpresión.
- 3.7. Tintas: tipos y características.
- 3.8. Procesos de impresión.

### **UD4. Presupuesto del proyecto para la creación de un producto gráfico.**

- 4.1. Análisis de las fases y distribución del trabajo.
- 4.2. Planificación de tareas.
- 4.3. Distribución de recursos.
- 4.4. Estimación de los tiempos necesarios para las distintas fases del proyecto.

- 4.5. Asignación de tareas y tiempos para las diferentes fases del proyecto: Creación maquetas fabricación y distribución.
- 4.6. Cálculo y planificación de costes del proyecto.
- 4.7. Suministro por parte del cliente compra o realización de los mismos.
- 4.8. Definición de las herramientas para la valoración del trabajo a realizar.
- 4.9. Contratación y subcontratación de servicios: creativos maquetadores originalistas imprenta fotografía "copies".
- 4.10. Detección de las variables a medir en cualquier proyecto de producto gráfico.

## **OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS GRÁFICOS (50 HORAS) 2 ECTS**

### **UD1. Selección de imágenes.**

- 1.1. Características de las imágenes.
- 1.2. Tipo de imágenes. Fotografía / ilustración.

### **UD2. Obtención de imágenes para proyectos de diseño gráfico.**

- 2.1. Obtención por fotografía.
- 2.2. Escaneado.
- 2.3. Obtención de imágenes en bancos de imágenes.

### **UD3. Creación y manipulación de imágenes.**

- 3.1. Collage.
- 3.2. Reutilización de imágenes.
- 3.3. Fotomontaje.
- 3.4. Ilustración.
- 3.5. Realización de ilustraciones por técnicas manuales/ infográficas.
- 3.6. Programas de creación de imagen vectorial.
- 3.7. Programas de creación de imagen por mapa de bits.

### **UD4. Gestión de la propiedad intelectual de imágenes.**

- 4.1. Normativa de aplicación.
- 4.2. Como registrar las imágenes propias.
- 4.3. Derechos de reproducción y uso.
- 4.4. Derechos de manipulación.
- 4.5. Creative commons.

## **ADOBE PHOTOSHOP CS6 (75 HORAS) 3 ECTS**

### **UD1. Introducción a Photoshop CS6.**

- 1.1. Photoshop CS6: Novedades.
- 1.2. Primeros pasos.
  - 1.2.1. La interfaz de usuario y espacio de trabajo.

- 1.2.2. Barra de Menús general.
- 1.2.3. Panel o Barra de Herramientas.
- 1.2.4. Barra de opciones.
- 1.2.5. Panel navegador y panel de información.
- 1.3. Atajos de teclado y menús.
  - 1.3.1. Atajos de teclado.
  - 1.3.2. Personalización de Menús.
- 1.4. Menús y Paneles Contextuales.
- 1.5. Panel Historia.
- 1.6. Gestor de ajustes preestablecidos.
- 1.7. Menú Ayuda.

## **UD2. Creación de un nuevo documento.**

- 2.1. Configuración de un nuevo documento.
- 2.2. Preferencias de Photoshop.
  - 2.2.1. Preferencias Generales.
  - 2.2.2. Preferencias de Interfaz.
  - 2.2.3. Preferencias de Administración de archivo.
  - 2.2.4. Preferencias de Rendimiento.
  - 2.2.5. Preferencias de cursores.
  - 2.2.6. Preferencias de Transparencia y Gama.
  - 2.2.7. Preferencias de Unidades y Reglas.
  - 2.2.8. Preferencias de Guías, Cuadrículas y Sectores.
  - 2.2.9. Preferencias de Plugins.
  - 2.2.10. Preferencias de Texto.
  - 2.2.11. Preferencias de 3D.
- 2.3. Reglas y cuadrícula.
  - 2.3.1. La cuadrícula.
  - 2.3.2. Las reglas.
- 2.4. Guías y guías inteligentes.
  - 2.4.1. Guías.
- 2.5. La barra de estado y sus opciones.
- 2.6. Guardar Documentos.
- 2.7. Ajustar imágenes para monitor e impresora.
  - 2.7.1. Resolución del monitor.
  - 2.7.2. Imagen para impresora.
- 2.8. Adobe Bridge.

## **UD3. Características de la imagen.**

- 3.1. Resolución, tamaño y profundidad de bits.
  - 3.1.1. Resolución y tamaño de la imagen.
  - 3.1.2. Profundidad de bits.
- 3.2. Herramientas de Medición. Menú Análisis.
  - 3.2.1. Herramienta Regla.
  - 3.2.2. Herramienta Recuento.
- 3.3. Formatos de Archivo.
- 3.4. Histograma.

## **UD4. Manipulación de la imagen.**

- 4.1. Tamaño del lienzo y de la imagen.
  - 4.1.1. Tamaño del lienzo.
  - 4.1.2. Modificar el tamaño de la imagen en píxeles.
- 4.2. Duplicación de imágenes.
- 4.3. Transformación de Imágenes.
  - 4.3.1. Escalar y rotar.
  - 4.3.2. Sesgar, distorsionar y deformar.

## **UD5. Herramientas de selección.**

- 5.1. Tipos de Herramientas.
  - 5.1.1. Herramientas de Selección Geométricas.
  - 5.1.2. Herramientas de Selección de Lazo.
  - 5.1.3. Herramienta Varita Mágica.
  - 5.1.4. Herramienta Selección rápida.
  - 5.1.5. Selección directa de los píxeles de una capa.
- 5.2. Operaciones con herramientas de selección.
  - 5.2.1. Sumar Selecciones.
  - 5.2.2. Restar Selecciones.
  - 5.2.3. Intersección de selecciones.
- 5.3. Menú de Selección: Opciones.
  - 5.3.1. Seleccionar Todo.
  - 5.3.2. Deseleccionar y volver a seleccionar.
  - 5.3.3. Invertir.
  - 5.3.4. Otras opciones.
- 5.4. Perfeccionar Bordes.

## **UD6. Herramientas de pintura.**

- 6.1. Introducción.
- 6.2. Pincel.
  - 6.2.1. Forma de la punta del pincel.
  - 6.2.2. Dinámica de forma.
  - 6.2.3. Dispersión de Pincel.
  - 6.2.4. Textura de pincel.
  - 6.2.5. Pincel Doble.
  - 6.2.6. Dinámica de Color.
  - 6.2.7. Transferencia de pincel.
  - 6.2.8. Pose del Pincel.
  - 6.2.9. Otras opciones de pincel.
- 6.3. Cuentagotas.
- 6.4. Lápiz.
- 6.5. Sustitución de color.
- 6.6. Pincel de Historia.
- 6.7. Pincel Histórico.
- 6.8. Bote de Pintura.
- 6.9. Degradado.

## **UD7. Gestión de selecciones.**

- 7.1. Introducción.
- 7.2. Eliminar Halos.
- 7.3. Máscaras.
  - 7.3.1. Crear Máscaras.
  - 7.3.2. Crear selecciones a partir de Canales Alfa.
- 7.4. Máscara Rápida.

## **UD8. Las capas.**

- 8.1. Introducción.
- 8.2. Cómo crear capas.
- 8.3. Tipos de Capas.
  - 8.3.1. Capa de Píxeles o Capa de Imagen.
  - 8.3.2. Capa de tipo o Capa de Texto.
  - 8.3.3. Capa de Ajuste.
  - 8.3.4. Capa de Relleno.
  - 8.3.5. Capa de Forma.
  - 8.3.6. Objetos Inteligentes.
- 8.4. Trabajo con Capas.
  - 8.4.1. Panel de capas.
- 8.5. Orden de Apilamiento.
  - 8.5.1. Selección.
  - 8.5.2. Orden de las capas.
- 8.6. Organizar Capas.
  - 8.6.1. Reordenar Capas.
  - 8.6.2. Grupos de Capas.
- 8.7. Duplicar Capas.
  - 8.7.1. Crear capas a partir de una selección.
- 8.8. Combinar Capas.
  - 8.8.1. Enlazar, alinear y distribuir capas.
- 8.9. Bloquear Capas.
- 8.10. Opciones de Fusión general de capas.
- 8.11. Otras opciones con capas.
  - 8.11.1. Grupos de recorte.
  - 8.11.2. Máscara de capa.
  - 8.11.3. Máscara Vectorial.
  - 8.11.4. Efectos y estilos de capa.
  - 8.11.5. Operaciones de fusión de capas y canales.
  - 8.11.6. Composición de capa.

## **UD9. Herramientas de texto.**

- 9.1. Introducción.
- 9.2. Introducir Texto o Cuadro de texto.
- 9.3. Texto horizontal y vertical.
- 9.4. Máscara de texto Horizontal y Vertical.
- 9.5. Ventana de carácter y párrafo.

- 9.6. Revisar Ortografía.
- 9.7. Deformar Texto.

## **UD10. Filtros.**

### **UD11. Profundidad de color.**

- 11.1. Profundidad de Color.
- 11.2. Modos y Gama de Color.
  - 11.2.1. RGB.
  - 11.2.2. CMYK.
  - 11.2.3. HSB.
  - 11.2.4. Lab.
  - 11.2.5. Escala de Grises.
  - 11.2.6. Modo Duotono.
  - 11.2.7. Indexado.
  - 11.2.8. Multicanal.

### **UD12. Retoque.**

- 12.1. De Retoque.
  - 12.1.1. Herramientas de Tampón de Clonar y de Motivo.
  - 12.1.2. Herramientas Pincel Corrector puntual, Pincel Corrector, Parche y Pincel de ojos rojos.
  - 12.1.3. Herramientas Desenfocar, Enfocar y Dedo.
  - 12.1.4. Herramientas de Tono: Sobreexponer, Subexponer y Esponja.
- 12.2. De Transformación.
  - 12.2.1. Transformación libre.
- 12.3. Ajustes de Imagen.
  - 12.3.1. Histograma.
  - 12.3.2. Brillo/Contraste.
  - 12.3.3. Ajustar Niveles.
  - 12.3.4. Color Automático.
  - 12.3.5. Color Automático.
  - 12.3.6. Ajustar Curvas.
  - 12.3.7. Comando Sombras/Iluminación.
  - 12.3.8. Ajustar el equilibrio de color.
  - 12.3.9. Ajustar Tono/Saturación.
  - 12.3.10. Comando Reemplazar Color.
  - 12.3.11. Corrección Selectiva.
  - 12.3.12. Variaciones.
  - 12.3.13. Igualar Color.
  - 12.3.14. Filtro de Fotografía.
  - 12.3.15. Otros comandos.

### **UD13. Tipos de canales.**

- 13.1. Tipos de Canales.
- 13.2. Cómo se trabaja con canales.

## **UD14. Introducción.**

- 14.1. Introducción.
- 14.2. Máscara de capa.
- 14.3. Máscara Vectorial.

## **UD15. Trazados y formas vectoriales.**

- 15.1. Trazados y formas vectoriales.
- 15.2. Panel de trazados.
- 15.3. Entender los trazados.
- 15.4. Características.
- 15.5. Transformar trazados.

## **UD16. Funcionamiento del panel de acciones.**

- 16.1. Funcionamiento del panel acciones.
- 16.2. Cómo crear una acción.
- 16.3. Deshacer acciones y rectificar.
  - 16.3.1. Interrumpir una modificación.
  - 16.3.2. Deshacer/Rehacer.
  - 16.3.3. Pasos atrás o adelante.
  - 16.3.4. Volver a la última versión.
  - 16.3.5. El panel Historia.

## **UD17. Funciones de 3D.**

- 17.1. Funciones de 3D.
- 17.2. Crear Objeto 3D.
- 17.3. Interfaz 3D.
- 17.4. Elementos de los objetos 3D.
  - 17.4.1. Materiales 3D.
  - 17.4.2. Malla 3D.
  - 17.4.3. Iluminación.
  - 17.4.4. Entorno y Escena.
- 17.5. Trabajo con objetos 3D.
  - 17.5.1. Rotar, Desplazar y Escalar.
- 17.6. Interpretar y Rasterizar.

## **UD18. Introducción al camera RAW.**

- 18.1. Introducción al camera RAW.
- 18.2. Interfaz de Camera RAW y Parámetros.

## **UD19. Novedades de Edición de video en CS6.**

- 19.1. Novedades de Edición de video en CS6.
- 19.2. Espacio de trabajo.
- 19.3. Insertar y ajustar video.
- 19.4. Edición de Video.

- 19.4.1. Modificar la duración de los videos.
- 19.4.2. Transiciones de Video.
- 19.4.3. Texto.
- 19.4.4. El sonido en el Vídeo.
- 19.4.5. Efectos y Filtros.
- 19.5. Interpretar el video.

## **COMPOSICIÓN DE TEXTOS EN PRODUCTOS GRÁFICOS (100 HORAS) 4 ECTS**

### **UD1. Arquitectura tipográfica.**

- 1.1. Definición y partes del tipo.
- 1.2. Familias tipográficas y campos de aplicación.
- 1.3. Tipometría.
- 1.4. Originales de texto.
- 1.5. Aspectos a considerar para la selección de tipografías.
- 1.6. Factores a considerar en la composición de textos.
- 1.7. Principales problemas relacionados con la maquetación y la selección de tipos.
- 1.8. Arquitectura de la página.
- 1.9. Tipos de fuentes instalación y gestión.
- 1.10. Normas UNE ISO Libros de estilo.
- 1.11. Software de edición y compaginación de textos.

### **UD2. El formato del producto gráfico.**

- 2.1. Los diferentes tipos de formatos gráficos.
- 2.2. Peculiaridades y condicionantes de los distintos tipos de formatos.
- 2.3. Herramientas de composición de textos en productos gráficos.
- 2.4. Aplicación tipográfica en formatos estándar (DINAs).
- 2.5. Aplicación tipográfica en otros formatos.

### **UD3. Elaboración de maquetas de productos gráficos.**

- 3.1. Metodología de la creación de maquetas de productos gráficos.
- 3.2. Materiales para la creación de maquetas.
- 3.3. Creación de maquetas.
- 3.4. Creación de maquetas de packaging.
- 3.5. Calidad en las maquetas.

## **TÉCNICAS DE DISEÑO GRÁFICO CORPORATIVO (75 HORAS) 3 ECTS**

### **UD1. Imagen e identidad corporativa.**

- 1.1. Identidad corporativa.
- 1.2. Imagen gráfica.
- 1.3. Diseño gráfico y comunicación corporativa.
- 1.4. Elaboración de un Briefing para una agencia de publicidad.

## **UD2. Elaboración de materiales de marketing y comunicación sencillos.**

- 2.1. Principios y elementos de composición.
- 2.2. Estilos de comunicación persuasiva y no persuasiva.
- 2.3. Elaboración de mensajes Publipromocionales para los materiales de marketing y comunicación.
- 2.4. Fuentes de información y bancos de imágenes.
- 2.5. Selección de contenidos, imágenes y textos para materiales de comunicación de la empresa.

## **UD3. Autoedición de folletos y materiales de comunicación sencillos.**

- 3.1. La línea gráfica impresa: papelería corporativa.
- 3.2. Técnicas de diseño gráfico en materiales Publipromocionales sencillos.
- 3.3. Utilización de software de Diseño Gráfico en entornos de usuario.