



MASTER EN DISEÑO
GRÁFICO

GADE
BUSINESS SCHOOL 

EN CUALQUIER ENTORNO LABORAL **EXPLORA TUS OPORTUNIDADES EN UNA PROFESIÓN EN CONSTANTE EVOLUCIÓN**

Con este Master se capacita al alumno a dar respuesta ante la realidad polifacética del mundo del diseño, a partir de un recorrido lineal.

En la sociedad actual la función del diseñador gráfico es una parte fundamental en la comunicación visual de una empresa que, siguiendo un método proyectual y creativo, es capaz de abarcar cada uno de los pequeños detalles de dicha comunicación. El diseñador es la pieza insustituible en el buen hacer de la comunicación y el aporte necesario de valor añadido al producto y servicio empresarial.

Para llegar a ser ese punto ha de formarse de una manera paulatina, comenzando por estudiar los fundamentos básicos del diseño gráfico, para luego encaminar su formación al conocimiento de las diferen-

tes disciplinas que completan el mundo de la comunicación en su faceta gráfica. Y sólo habiendo adquirido la formación y conocimientos necesarios en los diferentes entornos de trabajo, podremos asegurar una asimilación total de lo que significa el diseño gráfico.

Nuestra meta es poder proporcionarte una sólida base de conocimientos tanto teóricos como prácticos para adiestrarte en el manejo de las herramientas más extendidas en el ámbito profesional y para que desarrolles proyectos de diseño gráfico desde la fase de creación hasta la fase de impresión.

CAPTAR NUEVO TALENTO **PARA MEJORAR LA EMPRESA**

Es preciso conocer qué valores y competencias deben poseer las personas a las que se ha encomendado la consecución de resultados en cada empresa.



Cuales son los **BENEFICIOS**

La finalidad de la formación no es convertirte en un experto en diseño gráfico sino conseguir los conocimientos prácticos que te permitan iniciarte en el mundo del Diseño Gráfico, mejorar o ampliar conocimientos a nivel personal e incluso mejorar tu perfil profesional

Adquirir una clara concepción de la comunicación visual y sus principales usos

Conocer las teorías en las que se basa el campo del diseño gráfico

Obtener las principales herramientas comunicativas actuales a tu alcance

Manejar los principales programas de diseño gráfico

Aprender cómo tratar las imágenes digitales, para hacerlas más atractivas

Realizar composiciones gráficas como carteles, folletos o banners

...Y UN LARGO ETCETERA



Quienes son los **DESTINATARIOS**

El máster está especialmente orientado a todas aquellas personas que deseen formarse en el campo del Diseño Gráfico, tanto en sus aplicaciones online como offline que con o sin experiencia previa quieran explorar y desarrollar las bases en el Campo del Diseño Gráfico a nivel particular o profesional.

Cualquier persona que desee iniciar o mejorar en el mundo del Diseño Gráfico.



Salidas **PROFESIONALES**

Agencias de publicidad
Estudios de diseño
Departamentos de diseño en el sector editorial
Empresas y medios de comunicación
Empresas de producción gráfica
Maquetador editorial
Creativo freelance para agencias de marketing y publicidad
Personas que quieran iniciar o mejorar su proyecto web, sus publicaciones y sus RRSS.
Escritores, blogeros que quieran ilustrar sus contenidos
Ayudante de maquetación editorial.

Área
1

CURSO DE DISEÑO GRÁFICO

MÓDULO 1: TEMAS MULTIMEDIA

1. La composición visual
2. La proporción armónica
3. Retículas
4. Efectos compositivos
5. Transformaciones de forma
- 5.1. Lectura diseño gráfico I
- 5.2. Test diseño gráfico I
6. Color y diseño gráfico
7. Las mezclas
8. Los colores
9. Colores y modos
10. Codificación del color
- 10.1 Lectura diseño gráfico II
- 10.2 Test diseño gráfico II
11. Codificación CYMK
12. Interacción del color
13. Contrastes del color
14. La tipografía
15. Gráficos de mapas de bits
- 15.1 Lectura diseño gráfico III
- 15.2 Test diseño gráfico III
16. Profundidad del color
17. Gráficos vectoriales



18. Objetos vectoriales
19. Tipos de formatos
20. Formatos II
21. Software y formatos
22. Software gráfico
23. Software gráfico II
- 23.1 Lectura diseño gráfico IV
- 23.2 Test diseño gráfico IV

Manual de diseño gráfico

TEST AUTOEVALUACIÓN FINAL

Área
2

MÓDULO COREL DRAW

1. Entorno
2. Configuración Inicial
3. Herramientas I. Dibujo- Cuadrados
4. Herramientas II. Dibujo- Tamaño
5. Herramientas III. Dibujo- Color
6. Herramientas IV. Dibujo- Polígonos
7. Herramientas V. Dibujo- Líneas
8. Herramientas VI. Dibujo- Artístico
9. Herramientas VII. Dibujo- Texto
10. Tipos de relleno
11. Edición de Nodos I
12. Edición de Nodos II
13. Efectos de sombra
14. Efectos de silueta
15. Efectos de Mezcla I
16. Efectos de Mezcla II
17. Efecto distorsión
18. Efecto envoltura
19. Efectos de extrusión
20. Efectos de transparencia
21. Rellenos interactivos
22. Herramientas de acotación
23. Herramientas de recorte
24. Herramientas. Convertir a curvas
25. Líneas de menú
26. Imprimir documentos



MANUALES

1. Manual del alumno Corel
2. Guía de Corel DRAW

EXAMEN FINAL

Área
3 MÓDULO AFTER EFFECTS

INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS

1. Introducción
2. Configuración
3. Herramientas I
4. Herramientas II
5. Transiciones
6. Efectos I
7. Efectos II
8. Efectos III
9. Efectos IV
10. Texto I
11. Texto II
12. Trazados
13. Trazados II
14. Sólidos y capas de formas
15. Morphing
16. Capas de forma I
17. Capas de forma II
18. Máscaras de capa
19. Máscaras de capa II
20. Texto enmascarado
21. Edición video



EJERCICIOS

ARCHIVOS NECESARIOS PARA REALIZAR

1. Iniciación
2. Máscaras, sólidos y formas
3. Importar archivos de Illustrator
4. Degradados
5. Expresiones
6. Profundidad 3D
7. Animar objetos
8. Guía resumen

TEST AUTOEVALUACIÓN FINAL

Área
4

MÓDULO PHOTOSHOP

TEMAS MULTIMEDIA

1. Qué es Photoshop.
2. Interface.
3. Manipular paletas.
4. Personalizar la aplicación.
5. Ajustes preestablecidos.
6. Abrir documentos.
7. Organizar imágenes.
8. Zoom.
9. Zoom en dos ventanas.
10. Tamaño de la imagen.
11. Deshacer, paso atrás, paso adelante y volver.
12. Herramienta mover.
13. La herramienta mano.
14. Rotar vista.
15. Lienzo.
16. Herramienta recortar.
17. Recortar imagen.
18. Selección básica.
19. Selección básica 2.
20. Herramienta lazo.
21. Herramienta lazo 2.
22. Herramienta varita mágica.
23. Herramienta selección rápida.
24. Herramienta borrador.
25. Herramienta borrador 2.
26. Herramienta pincel.
27. Herramienta tampón de clonar.
28. Herramienta corrector.
29. La herramienta pluma.
30. Edición destructiva - no destructiva.
31. Capas.
32. El panel capas.
33. Selección de capas, capa activa.
34. Crear capas, duplicar capas.
35. Crear y administrar grupos de capas.
36. Filtrar capas.
37. Capa fondo.
38. Mover capas y grupos.
39. Visibilidad de las capas.
40. Bloquear capas.
41. Enlazar capas.
42. Eliminar capas.

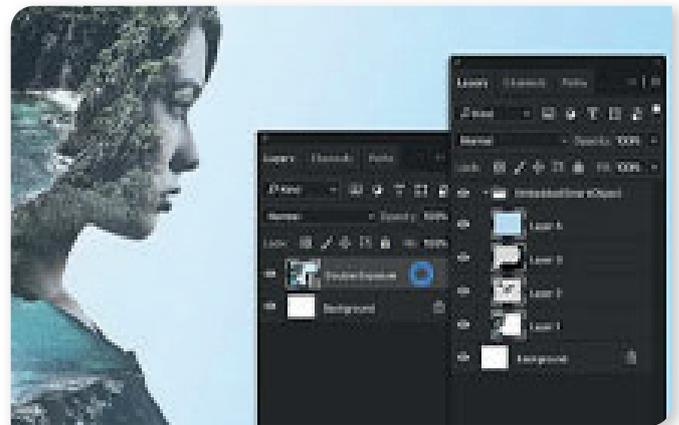


Adobe
Photoshop

43. Alinear capas.
44. Distribuir capas.
45. Renombrar capas.
46. Rasterizar.
47. Combinar capas.
48. Opacidad y relleno de capas.
49. Capas de relleno.
50. Capas de ajuste.
51. Opciones de transformación.
52. Voltar capas.
53. Mover y copiar capas entre documentos.
54. Modos de fusión.
55. Exportar capas en archivos separados.
56. Composiciones de capas.
57. Guardar composiciones de capas.
58. Estilos de capa.
59. La ventana de estilos de capas, agregar.
60. Guardar y usar estilos.
61. Copiar, pegar y eliminar estilos de capas.
62. Guardar y cargar grupos de estilos
63. Agregar máscaras de capa.
64. Crear mascara desde selección.
65. Crear mascara usando el menú capa.
66. Máscaras de recorte.
67. Objetos inteligentes.
68. Objetos inteligentes, reemplazar imágenes.

69. Objetos inteligentes y estilos de capa.

70. Objetos inteligentes y filtros.



EJERCICIOS

1. Crear dibujo a lápiz.
2. Crear efecto mosaico polaroid.
3. Crear collage.
4. Crear efecto wáter.
5. Resaltar color u objeto.
6. Efecto envejecer .
7. Efecto Dragan.
8. Crear calendarios para cualquier año.
9. Crear un fotomontaje.
10. Preparar imágenes para vídeos.

Manual Photoshop CC

TEST AUTOEVALUACIÓN FINAL

Área
5

MÓDULO AUTOCAD

TEMAS MULTIMEDIA

1. Interfaz
2. Menú AutoCAD
3. Nuevo documento
4. Herramientas de dibujo
5. Malla - Cuadrícula
6. Zoom - Encuadre
7. Herramientas de dibujo 2
8. Herramientas de dibujo 3
9. Herramientas de dibujo 4
10. Herramientas de dibujo 5
11. Herramientas de dibujo 6
12. Herramientas de dibujo 7
13. Modificadores 1
14. Modificadores 2
15. Modificadores 3
16. Modificadores 4
17. Modificadores 5
18. Modificadores 6
19. Creación y modificación de capas
20. Texto
21. Creación y utilización de cotas
22. Creación y utilización de bloques de dibujo
23. Incrustar imagen
24. Opciones de consulta
25. Segmentar objetos, definir estilo de puntos
26. Opciones de geometría
27. Configuración de impresión
28. Herramientas exprés básicas



EJERCICIOS

1. Práctica 1 - Práctica 12 (ejercicios básicos de realización por parte del alumno)
2. Ejercicio 1 al Ejercicio 7 (ejercicios guiados continuados de un proyecto entero)

TEST AUTOEVALUACIÓN FINAL



Área
6

MÓDULO ADOBE INDESIGN

TEMAS MULTIMEDIA

1. Espacio de trabajo 1
2. Espacio de trabajo 2
3. Herramientas
4. Color
5. Herramientas de dibujo I
6. Herramientas de dibujo II
7. Herramientas de dibujo III
8. Página maestra
9. Tablas
10. Capas

Test autoevaluación 1

11. Herramienta notas
12. Texto en columnas
13. Colocar imágenes
14. Numeración de páginas
15. Tabla de contenido
16. PDF y empaquetar
17. PDF Interactivo

Test autoevaluación 2



EJERCICIOS

1. Crear artículo de revista I.
2. Crear artículo de revista II
3. Crear artículo de revista III
4. Crear artículo de revista IV
5. Texto utilizado en el ejercicio
6. Trabajar con transparencias
7. Crear un efecto ventana
8. Creación de un Cartel
9. Presentación de un menú I
10. Presentación de un menú II

Soluciones ejercicios

Manual Adobe InDesign

TEST AUTOEVALUACIÓN FINAL

Área
7 MÓDULO GIMP

TEMAS MULTIMEDIA

0. GIMP
1. La interfaz de GIMP
2. Las herramientas de GIMP
3. Crear y guardar archivos
4. Exportar imágenes
5. Capas
6. El panel Capas I
7. El panel Capas II
8. Crear y eliminar Capas
9. Enlazar Capas
10. Grupos de Capas
11. Modos Mezclas
12. La transparencia de las Capas
13. Transformar Capas
14. Las Selecciones
15. Sumar y restar Selecciones
16. Herramientas de Selección Libre-Zoom
17. La varita mágica
18. La Selección por color
19. Difuminar bordes
20. La herramienta de Selección Inteligente
21. La herramienta de Selección de primer plano
22. Las máscaras de Capas
23. Crear máscara de Capas
24. Rotar imágenes
25. Recortar imágenes
26. Escalado de imágenes
27. Herramienta de transformado libre
28. Añadir texto a nuestras imágenes



EJERCICIOS

29. Rutas o trazados
30. Convertir rutas en selecciones
31. Trazado con pinceles
32. Convertir texto en trazado
33. Herramientas de pintura
34. Opiniones de las herramientas de pintura
35. Relleno, degradado y patrones
36. La herramienta Iluminar- Oscurecer
37. La herramienta Enfocar- Desenfocar
38. La herramienta Clonar- Sanear y Embo-
rronar

MANUAL

Manual del alumno GIMP

EJERCICIO FINAL

-Ejercicio Máscara de Capas

EXAMEN FINAL



Área
8

MÓDULO ADOBE ILLUSTRATOR

TEMAS MULTIMEDIA

1. Apariencia del programa
2. Nuevo documento
3. Herramientas de dibujo I
4. Herramientas de dibujo II
5. Herramientas de gradientes
6. Herramientas de gráfico
7. Repaso opciones de menú
8. Herramientas modificadores
9. Herramientas de texto I
10. Herramientas de texto II
11. Capas
12. Efectos especiales
13. Estilos, perfil y objetos
14. Opciones de impresión
15. Ejemplo
16. Infografía
17. Infografía 2
18. Logo
19. Tipografía
20. Ilustración



EJERCICIOS Y EJEMPLOS DETALLADOS

1. Herramienta dibujo I
2. Herramienta dibujo II
3. Herramienta texto
4. Herramienta dibujo. Pluma
5. Efectos 3D
6. Outlines
7. Herramienta degradado
8. Caja de herramientas Pathfinder
9. Herramienta create onlines
10. Formato texto
11. Mostrar reglas I
12. Mostrar reglas II
13. Motivos decorativos
14. Organigramas
15. Crear gráfico
16. Creación de una infografía
17. Infografía 2
18. Logotipo
19. Neón y texto partido
20. Dibujo

TEST AUTOEVALUACIÓN FINAL

Área
9

MÓDULO 3D STUDIO MAX

TEMAS MULTIMEDIA

1. Interface
2. Objetos 2D I
3. Objetos 2D II
4. Objetos 3D I
5. Objetos 3D II
6. Mover, rotar y simetría
7. Modificadores
8. Booleanas
9. Objetos extendidos
10. Matriz
11. Escalar, simetría y selección
12. Animación con trayecto
13. Render I
14. Luces I
15. Luces II
16. Luces III
17. Luces IV
18. Cámara I
19. Cámara II
20. Materiales
21. Partículas
22. Animación I + Render
23. Animación II
24. Animación III + Track View

Manuales (I, II, III)



EJERCICIOS BASICOS

1. Ejercicios del 1 al 11

EJERCICIOS BASICOS

1. Manipulación de arista.
2. Crear y manipular un objeto 2D.
3. Crear una caja.
4. Creación de un armario.
5. Creación de un ojo.
6. Creación de una tetera.
7. Mostrar y ocultar objetos.
8. Rotación de objetos.
9. Aplicar materiales a objetos.
10. Menús QUAD.

TEST AUTOEVALUACIÓN FINAL



Área
10 MÓDULO SKETCHUP

INICIO CURSO

1. Inicio
 2. Interfaz
 3. Herramienta dibujo I
 4. Herramienta dibujo II
 5. Herramienta dibujo III
- Ejercicio: Inicio de Sketchup

APRENDER A MODELAR

1. Herramientas de modelado
 2. Modelo cubo
 3. Líneas y pinturas
 4. Herramientas guías
 5. Herramienta equidistancia
- Ejercicio: Modelar I
6. Polígono compuesto
 7. Herramienta mover
 8. Muro arco
 9. Modelado de fuente I
 10. Modelado de fuente II
- Ejercicio: Modelado II

DISEÑO DE CASA

1. Casa I
 2. Casa II
 3. Casa III
 4. Casa IV
 5. Casa V
 6. Casa VI
 7. Casa VII
- Ejercicio: Modelado III
8. Porche



9. Césped
 10. Piscina
- Ejercicio: Modelado IV

EFFECTOS

1. Animación
 2. 3D Warehouse
 3. Copa
 4. Logo
 5. Silla
- Ejercicios: Bibliotecas y efectos

EXAMEN FINAL



Área
11

MÓDULO ADOBE PREMIERE

TEMAS MULTIMEDIA

1. Inicio
2. Entorno
3. Fotos
4. Audio
5. Video
6. Capturar
7. Elementos
8. Efectos video
9. Transiciones video
10. Efectos transiciones audio
11. Mezclar audio
12. Edición video I
13. Edición video II
14. Edición video III
15. Exportar proyecto de video



EJERCICIOS

1. Elementos de Proyecto
2. Elementos de Proyecto II
3. Transiciones
4. Transiciones II
5. Títulos
6. Pistas Video
7. Efectos de Video
8. Storyboard
9. Audio
10. Títulos. Transiciones
11. Proyecto completo
12. Motion
13. Proyecto Premiere Pro

TEST AUTOEVALUACIÓN FINAL

BRANDING

TFM DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UNA MARCA PERSONAL Y GUÍA DE IDENTIDAD VISUAL

El TFM es esencial pues se trata de llevar a la práctica todo lo aprendido en el Máster.

En tu CV va a quedar muy bien el tener un máster, pero va a quedar mejor si en una futura entrevista de trabajo demuestras solvencia y práctica en la materia. Ese es el objetivo del TFM.

Tienes dos apartados:

PRIMERA PARTE: TFM Gráfico Teórico

SEGUNDA PARTE: Guía de identidad visual

En la primera parte veras que al principio tienes un texto que te explica cómo realizar el TFM.

En esas dos partes tienes explicado paso a paso de forma teórica y práctica lo que es el Branding, algo esencial y muy valorado en el mundo del diseño gráfico. Se trata de que hagas eso: un branding.

En esos dos textos un profesional del diseño gráfico se pone en tu piel y hace un TFM sobre branding. De forma que esos dos textos te sirven tanto para aprender a hacer branding y a realizar tu TFM.