

CARRERA TÉCNICA EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL



DESCRIPCIÓN

El especialista en Diseño Gráfico Digital es un valioso profesionalista con una formación internacional en las áreas básicas del diseño, domina todo ámbito visual en 2 y 3 dimensiones. Utilizando la tecnología como herramienta básica de su entorno.

Es un profesional especializado en el desarrollo de imágenes aplicadas digitalmente y sustentadas con el proceso creativo.

CAMPO OCUPACIONAL

- Director de imagen
- Creación de efectos especiales para cine y televisión
- Director creativo
- Consultor independiente en diseño gráfico digital
- Comunicación visual electrónica
- Manual de identidad corporativa e imagen global

PERFIL DE INGRESO

- Facilidad en el desarrollo de habilidades interpersonales
- Dedicación y esmero al estudio
- Ser capaz de aprender a trabajar en equipo
- Capacidad analítica y de abstracción
- Gusto y habilidad por el dibujo
- Gusto por el arte y el trabajo escrito

PERFIL DE EGRESO

- Desarrollo de modelos de comunicación avanzada
- Poseedor de un agudo criterio en base al análisis y la percepción visual
- Implementa la cultura basada en la comunicación
- Diseño e implementación de redes, así como sus sistemas gráficos con canales de comunicación sofisticados

2 AÑOS SEP

RVOE. 15FT104

Prol. Zaragoza No. 99,
Local 15.
Col. Jardines de la Hacienda
Querétaro, Qro.



(442) 242 45 77



WhatsApp (442) 158 52 85



contacto@addigital.com.mx

HORARIOS

Lunes y Miércoles
ó Martes y Jueves:
09:00 - 12:00 hrs ó
19:00 a 22:00 hrs

Viernes:
16:00 - 22:00 hrs

COSTOS

Inscripciones:
\$2,500.00

Mensualidades:
\$2,100.00

Cuatrimestre:
15% descuento

DOCUMENTOS

Traer original y 1 copia:

- Acta de nacimiento
- CURP
- Certificado de estudios
- Comprobante domicilio

01

TEORÍA DEL COLOR*

- ¿Qué es el color?
- Pigmentos
- Reflexión y absorción
- Definición de la teoría del color
- Colores aditivos y Sustractivos
- HSL y HSB
- Armonía Cromática
- Escalas y Gammas
- Contraste de Colores

EXPOSICIÓN Y COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA*

- Elementos de la Fotografía
- Cámara fotográfica
- Tipos de sensor
- Objetivos
- Manejo de la Cámara
- Variables de la exposición (ISO, ToV, f/)
- Exosímetro
- Enfoque
- Balance de Blancos
- Encuadres
- Planos
- Elementos de la composición

PRINCIPIOS DEL DISEÑO

- Historia del Diseño
- El Punto
- La línea
- Simetría
- Pesos
- Formas
- Jerarquías
- Patrones
- Lay Out

ASPECTOS BÁSICOS DE PHOTOSHOP*

- Introducción
- Creación y Edición
- Vistas
- Capas
- Estilos de Capa
- Máscaras
- Texto
- Color
- Corrección y Clonar
- Transformaciones
- Vectores
- Objetos Inteligentes
- Ajustes
- Filtros

02

ASPECTOS BÁSICOS DE ILLUSTRATOR*

- Introducción
- Creación y edición
- Capas
- Previsualización
- Texto
- Vectores
- Trazo
- Color
- Patrones (patterns)
- Organización
- Pathfinder
- Transparencia
- Apariencia
- Máscaras
- Deformaciones y transformación
- Efectos
- Guardar y Exportar

ILUSTRACIÓN TRADICIONAL

- Principios
- Técnicas
- Antropometría
- Metáforas Visuales
- Aplicaciones
- Corrientes

FOTOGRAFÍA DE PRODUCTO*

- Ratio o contraste de Iluminación
- Accesorios de iluminación
- Texturas
- Materiales altamente reflejantes
- Esquemas de Iluminación

DISEÑO EDITORIAL Y TIPOGRAFÍA

- Lay Outs (Revista, libros, periódicos)
- Tipos de Impresión
- Partes de la Tipografía
- Creación de fuentes

* Materias de tronco común

** El orden de las materias no está determinado por los cuatrimestres

03

HISTORIA DEL ARTE*

- Prehistórico
- Antiguo
- Clásico
- Gótico
- Renacimiento
- Vanguardias
- Contemporáneo

MEDIOS IMPRESOS

- Historia de la imprenta
- Espacio Digital
- Procesamiento de la Imagen Digital
- Administración de color
- Preparación para la salida
- Procesos de una impresión:
 - Reconocimiento de máquina
 - Reconocimiento de pinza
 - Reconocimiento de formación
- Ajustes para la salida a impresión

DIBUJO TÉCNICO

- Introducción Histórica
- Construcciones geométricas elementales
- Construcción de formas poligonales
- Escalas, proporcionalidad, semejanza y transformaciones geométricas
- Curvas técnicas: Óvalos, ovoides y espirales
- Geometría Descriptiva:
 - Principales sistemas
 - Perspectiva caballera
- Fractales

MARKETING DIGITAL

- Inicios del Marketing Digital
- Proyectos para dispositivos
- Apoyos para campañas
- Técnicas
- Herramientas:
 - Redes sociales
 - E-commerce
 - Posicionamiento en redes
 - Analítica web

04

RETOQUE FOTOGRÁFICO

- Balance de Color
- Remplazo de color
- Separación de frecuencias
- Burn y Dodge
- Texturizado de superficies
- Camera Raw:
 - Herramientas de ajustes locales
 - Corrección de Objetivo
 - Corrección de Perspectiva
 - Corrección de viñeteo
 - Aberración Cromática

TEORÍA DE MEDIOS AUDIOVISUALES Y PRODUCCIÓN II [AFTER EFFECTS].*

- Formatos y Códecs
- After Effects:
 - Área de trabajo
 - Importación de materiales
 - Composiciones
 - Capas
 - Animación
 - Máscaras
 - Modos de mezcla
 - Plantillas

TEORÍA DE MEDIOS AUDIOVISUALES Y PRODUCCIÓN I [PREMIERE].*

- Historia del cine
- Edición no lineal
- Color grading
- Audio y grabación
- Premiere:
 - Interfaz
 - Importación de archivos
 - Organización de elementos
 - Transiciones
 - Incorporación de Títulos
 - Edición y mezclado de audio
 - Exportación de video

PUBLICIDAD*

- Definición de Publicidad
- Historia de la Publicidad
- Roles y funciones de la publicidad
- Definición de Marketing
- ¿Cómo trabajan las agencias publicitarias?
- Medios Publicitarios o de transmisión
- Definición de Comunicación
- Estrategia creativa
- Evaluación de la efectividad

05

PHOTOSHOP AVANZADO*

- Selecciones
- Máscaras
- 3D
- Pintar
- Pinceles
- Patrones
- Panel de estilos
- Texto
- Transformación
- Automatización
- Filtros
- Vanishing Point
- Modos de Color
- Salida a impresión
- Salida a Web

DISEÑO RESPONSIVO

- HTML5:
 - Multimedia
 - Diseño Responsivo
- CSS3:
 - Animación y transformación
 - Fondos-background
 - Fuente y tipografía
 - Selectores
- Favicon
- Google Analytics
- Validador
- Servidor y Panel de Control
- FTP:
 - Publicación de sitio web en servidor
 - Configuración de conexión al servidor en nuestro sitio
 - Tráfico de archivos desde y al servidor
 - Actualización de archivos en el servidor

MAQUETACIÓN Y ESTÁNDARES WEB

- Introducción al diseño web
- Información de manera adecuada
- Uso de imágenes
- ¿Qué es HTML?
- Formato del documento
- Links
- Etiquetas de texto
- ¿Qué es CSS?
- Posición de estilos
- Selectores
- Colores
- Background
- Modelo de caja
- Dimensiones
- Estados de un botón

HTML 5, CSS 3

- Formulario comunicado con PHP
- Medidas
- Posicionamiento
- HTML5:
 - Semántica
 - Sintaxis
- CSS3
 - Prefijos del navegador
 - Bordes
 - Sombras
 - Color y transparencia
 - Cajas y columnas

06

InDESIGN Y PUBLICACIONES DIGITALES

- Introducción
- Creación y Edición
- Diagramación y Maquetación
- Texto
- Objetos y formas
- Trazo
- Imágenes y trazos
- Capas
- Vínculos
- Formato de carácter
- Formato de Párrafo
- Color
- Efectos
- Estilos
- Páginas
- Documento

MAYA 3D BÁSICO

- Inicios en Maya
- Modelado
- Render
- Iluminación

MAYA 3D AVANZADO

- Animación
- Introducción a la animación
- Herramientas
- Deformadores
- Editores Gráficos
- Previsualización

PROYECTO DE MARCA Y PORTAFOLIO

- Logo:
 - Imagotipo
 - Isotipo
- Manual de Marca
- Aplicaciones de Marca
- Identidad
- Portafolios:
 - Estructura