

17ª edición

DISEÑO GRÁFICO

Programa de Formación Continua
Nivel Introductorio

Créditos formativos: 15

La planificación didáctica de todos los cursos IED Máster se basa en los criterios que marca el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). IED Máster adopta un sistema de créditos que sigue la estructura de los European Credit Transfer System (ECTS).

IED Máster expide exclusivamente títulos privados propios.

Idioma: español

Para los estudiantes cuya lengua materna no sea la española, se requiere un nivel B2, o equivalente, de conocimiento de la lengua.

También se requiere un conocimiento básico de la lengua inglesa, ya que cabe la posibilidad de distribuir material didáctico o recomendar actividades extras en inglés. Algunas clases y/o conferencias pueden ser impartidas en inglés por invitados internacionales.

Calendario: 25 de enero al 17 de mayo 2017

Inauguración curso: 25 y 26 de enero

Inicio clases lectivas: 30 de enero

Finalización clases lectivas: 9 de mayo

Período de entregas y presentación de proyectos finales: del 14 al 15 de mayo

Entrega de diplomas: 17 de mayo

Horario: Martes y jueves, de 18:30 a 22:40

Algunas de las actividades complementarias podrían organizarse fuera del horario de clase, a acordar previamente con los estudiantes.

Introducción

Libros, revistas, posters, carteles, flyers, packaging, etiquetas, folletos explicativos, logotipos de productos y empresas, páginas web, publicidad online y en la vía pública, etc... Todo lo que nos rodea en lo cotidiano precisa de diseño gráfico en su función práctica y de comunicación.

El Programa de Formación Continua en Diseño Gráfico pretende introducir al manejo de las diferentes herramientas tecnológicas que usan los profesionales de la comunicación visual: Identidad Corporativa, Publicidad, Packaging, Diseño Editorial Tradicional y Digital, Diseño en Movimiento, Diseño para Web y Redes Sociales, Caligrafía, Tipografía, Lettering además de Técnicas Estéticas y Expresivas.

Objetivos

El objetivo del Programa de Formación Continua es introducir las diferentes etapas de producción de un trabajo gráfico, con conocimientos de las herramientas básicas y de los procesos sucesivos a la creación de la pieza o de la obra.

Se tocan los software imprescindibles para desarrollar proyectos gráficos (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat, HTML y CSS), las técnicas de presentación y elaboración de maquetas, la creación de presupuestos y los procesos de pre-impresión, producción y postproducción.

Metodología

El curso se basa principalmente en simular en aula un estudio profesional donde se realizan diferentes proyectos basados en briefings semi-reales y reales elaborados por empresas. Estos ejercicios servirán para practicar y entender todos los agentes involucrados y así desarrollar la capacidad creativa y enfrentarse a los varios encargos del sector.

Además de asignaturas teóricas y prácticas, el Programa incluye asignaturas que fomentan la creatividad y entrenan la manera de pensar y proyectar propia de un diseñador.

Dirigido a

Este curso está dirigido principalmente a personas que desean iniciarse o tener conocimiento de las principales herramientas para generar proyectos gráficos y tener una base sobre los conceptos elementales del mundo del diseño gráfico.

Diseñadores de otro ámbitos, licenciados y estudiantes de Bellas Artes y Comunicación Audiovisual, fotógrafos, editores, publicistas, correctores, periodistas, impresores, tipógrafos, calígrafos que quieren profundizar en el diseño gráfico.

Será necesaria la presentación de un CV y una carta de motivación para la inscripción. En el caso en que alguno de los requisitos solicitados para la admisión no se cumpla, la escuela evaluará cada uno de los casos singularmente, reservándose el derecho de convocar al aspirante a una entrevista personal

Cursos relacionados

CSP Diseño Gráfico para Plataformas Digitales i Ebooks

POST Food Event Design

POST Trends Research

MASTER Dirección Estratégica y Creativa de Comunicación y Publicidad

MASTER Diseño Gráfico de la Información y Media Branding

MASTER Interactive Apps Design

Programa del curso

ÁMBITO 1. TIPOGRAFÍA Y COMPOSICIÓN

Tipografía y proyectos

-Teoría y concepto de la imagen

Acercamiento al concepto de imagen como uno de los recursos gráficos más importantes. El alumno aprende las distintas formas, aplicaciones y posibilidades que nos puede ofrecer la imagen en el diseño gráfico y adquiere un conocimiento correcto de la integración de la tipografía en la imagen o viceversa.

Para ofrecer un conocimiento cultural más extenso del mundo del diseño, esta asignatura basa sus proyectos en artículos de actualidad, libros y películas que incluyan la imagen por su importancia en el mundo del diseño o de la música como elemento sonoro que nos puede ayudar en algún momento a elaborar un elemento gráfico. En esta asignatura los alumnos trabajan los cinco sentidos y los utilizan para diseñar o crear los proyectos que les mandan.

-Historia del Diseño Gráfico y uso de buenas prácticas en tipografía

Para obtener una buena base en diseño gráfico es importante tener unos conocimientos mínimos de historia sobre la profesión y aprender la normativa básica para el uso de las diferentes familias de fuentes tipográficas adecuadas para diseñar cualquier tipo de proyecto gráfico.

Creatividad y conceptualización de la imagen

La asignatura pretende que el alumno entienda con recursos manuales, las estructuras, la jerarquía, el impacto visual y la sintonización del mundo del diseño y la comunicación gráfica.

ÁMBITO 2. SOFTWARE

Adobe Indesign

Acerca al conocimiento de las herramientas de autoedición con el propósito de poder optimizar el proceso de creación y producción, con soluciones profesionales para diseñar y maquetar.

Adobe Photoshop

Canaliza la creatividad para lograr un tratamiento fotográfico profesional en el mundo editorial. El principal objetivo es poner en acción el impulso creativo y combinarlo con el conocimiento técnico de Photoshop, una de las aplicaciones informáticas más ampliamente utilizadas por los diseñadores gráficos y fotógrafos profesionales desde hace años. La asignatura permite aprender los fundamentos del trabajo con imágenes digitales, ya sean fotografías, dibujos o cualquier otro tipo de ilustración.

Adobe Illustrator

Proporcionar una base sólida de conocimientos tanto teóricos como prácticos, formando en el manejo de las herramientas más utilizadas en el ámbito profesional del diseño e ilustración para dirigir y crear proyectos desde la creación hasta la impresión.

ÁMBITO 3. PRODUCCIÓN GRÁFICA

El control de la producción final y acabados en las artes gráficas

Explica los diferentes procesos de fabricación desde un arte final a su acabado gráfico definitivo. Pre-impresión, impresión, post-impresión, manipulados, conceptos básicos a la hora de contratar un proyecto gráfico. Diferentes procesos gráficos que existen, formatos de máquinas y el mejor rendimiento para cada trabajo.

PDF y Postproducción

Una visión completa de las artes gráficas y sus acabados (encuadernaciones, papeles, formatos, tintas, presupuestos) para que los alumnos tengan las herramientas necesarias para enfrentarse a la pre-impresión y producción y finalmente al cierre correcto de todos sus proyectos en PDF.

ÁMBITO 4. TALLERES ESPECIALES

Imagen corporativa

Taller centrado en el desarrollo de una marca y desarrollar su manual de imagen corporativa y sus correspondientes aplicaciones y presentaciones.

Diseño gráfico publicaciones digitales: Ilustración gráfica

Taller especial en iniciación al diseño de publicaciones digitales y conocer el mundo de la edición digital y qué software utiliza.

Diseño Institucional

El papel del diseñador gráfico dentro de la institución.
Funciones y exigencias del trabajo con un departamento de comunicación.

Fotografía gráfica

La importancia de la selección de la fotografía adecuada. Medidas, formatos, calidades de las imágenes.

La dirección del Instituto Europeo de Design se reserva el derecho de modificar el plan de estudios en función de las exigencias que puedan surgir en relación a los objetivos didácticos.

Coordinador del curso

Cada Programa de Formación Continua cuenta con el asesoramiento de un especialista en el tema, que tiene un rol activo en el desarrollo del plan de estudios y los contenidos del curso en colaboración con el departamento de didáctica del área Master. El coordinador apoya también la incorporación de docentes específicos del sector, así como la relación con las empresas e instituciones del área de conocimiento del curso.

SERGI FREIXES

Investigador y Diseñador gráfico. Cursó los estudios de diseño gráfico en La Massana. Le avalan sus años como creativo en el estudio de Enric Satué (Premio Nacional de Diseño). Es coautor de los libros: "Libros Prohibidos" y "Revistas Prohibidas" con Viena Editorial y "El mundo de la cerveza artesanal" con Larousse Editorial. Actualmente dirige su estudio donde colabora con las mejores editoriales del país y es director editorial de Beta Editorial. Es comisario de diferentes exposiciones, como "Cuentos en guerra. Literatura infantil en tiempos de guerra" y "Menús de Guerra, cocina de vanguardia y supervivencia" para el Museo de Historia de Cataluña, y es director de arte de la Fundación *Institut Català de la Cuina i de la Cultura Gastronómica*.

Cuerpo Docente

La estructura docente está formada por profesionales activos, en los distintos ámbitos de referencia, garantizando la actualización permanente en cada edición, y la pertinencia de los contenidos de las clases para su aplicación en el mercado laboral.

ÁNGELA ANTOLINES

Especializada en introducción a la informática, tratamiento de textos, dibujo, tratamiento de imagen por ordenador y maquetación. Actualmente es profesora de Diseño Gráfico por ordenador para Diseño de Moda y continúa la actualización de programas informáticos y nuevas tecnologías colaborando con diversas empresas y participando como formadora en Másteres.

ROBERT GRAU RUTLLAN

Graduado en arte, pintura y dibujo en la Escola Massana de Barcelona. Tiene larga experiencia en fotograbados, fotolitos, Scannista HELL i Crosfiel 4 colores a trama y a láser. Después de 14 años de técnico de procesos de impresión y comercialización de trabajos gráficos en Igol, S.A, actualmente tiene su propia empresa. Asesora y produce los proyectos gráficos integrales de principio a final del proceso. En la actualidad por demanda del mercado está especializado en manipulados especiales para punto de venta, encuadernaciones de tapa dura con hilo en Digital para pocas cantidades. Clientes; Giochi Preziosi, Barcelona Turisme, World Trade Center, O.B.B. comunicació, Enric Satué Design, Estudi Freixes, Fundació Orfeo Catala Palau de la Música, Weirather-Wenzel & Partner, Nûby, Productos Medicinales Medela, Aportada, Tusgsal, Museu d'Història de Catalunya.
www.nextprint.es

MONTSE MARMOL

Fotógrafa desde hace más de 10 años (web), especializada en el ámbito de la publicidad, la comunicación y el diseño gráfico. Es colaboradora de la edición impresa de la revista Kireei Magazine, de tirada nacional.

ISABEL PLA JUNCÀ

Diseñadora gráfica, graduada en publicidad por Elisava, diplomada en diseño gráfico en Llotja, especializada en tipografía por Eina y edición editorial por IDEC (Pompeu Fabra). Colaboró con Enric Satué y posteriormente con Sergi Freixes en Freixes Garriga SCP. Actualmente lleva el departamento de diseño de Aportada Comunicación y trabaja como freelance por Libros del Asteroide, Random house y Táctica (estudio de diseño editorial) entre otros.

EDGAR RAMÍREZ

Licenciado por la Escuela de Artes y Oficios de la Generalitat de Catalunya (Llotja) con especialización en ilustración y diseño, Master Internacional de Animación por la UAB y exalumno del IED. Diseñador de ilustraciones para MUF ANIMATION, responsable de ilustración de los spots de animación *Barça Toons* especialmente diseñados para el F.C. Barcelona. Ha desarrollado trabajos para Localia TV, spots comerciales, ilustraciones para la enciclopedia de *Los Lunnis* (Editorial Planeta) y un corto de animación en 3D: *Las Aventuras de Kimo*.

IGNASI VIVES

Es diseñador gráfico y ex alumno del IED Barcelona. Experto en lenguaje web HTML, CSS y Javascript. Actualmente colabora con la editorial Vicens Vives en la edición, diseño y maquetación de libros digitales.