

18ª edición

# DISEÑO GRÁFICO

Summer Course 2018  
Nivel Introductorio

<b>Fechas</b>	Del 2 al 27 de julio de 2018
<b>Horario</b>	De lunes a viernes, de 9.30h a 14.30h
<b>Idioma</b>	Español

## **Estructura**

2 julio: Acto de inauguración e inicio de clases  
27 julio: Entrega de diplomas

*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 Curso de Formación 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 Curso de Verano es introducir a 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 a la manera de pensar y proyectar propia de un diseñador.

### **A quién va dirigido**

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 otros 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.

### **Requisitos de admisión**

La admisión e inscripción a los Cursos de Verano se realiza mediante una plataforma de Admisiones Online a la que tu Advisor te dará acceso en el momento en el que desees formalizar tu inscripción.

Documentación necesaria:

- DNI (estudiantes españoles) o Pasaporte (estudiantes internacionales) escaneado
- Diploma de estudios escaneado (estudios mínimos de bachillerato)
- Carta de Motivación en el idioma del curso
- Curriculum Vitae en el idioma del curso, especificando nivel de idiomas y de herramientas informáticas
- Certificado de idioma: Para los cursos en inglés se requiere un nivel intermedio, correspondiente a un TOEFL de papel 550 o IELTS 6,5. Para los cursos en español se requiere un nivel B2. En caso de no tener ninguno de estos certificados, será necesario evaluar personalmente tu nivel a través de una entrevista presencial o por skype.

## Programa del curso

### ÁMBITO 1. TIPOGRAFÍA Y COMPOSICIÓN

#### **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 a partir de artículos de actualidad, libros y películas que incluyan la imagen por su importancia en el mundo del diseño o de la música cómo 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 el uso y 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 del diseño gráfico**

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**

El 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 de contratar un proyecto gráfico. Diferentes procesos gráficos que existen, formatos de máquinas y el mejor rendimiento a 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**

### **Identidad 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**

Taller especial en iniciación para diseñar publicaciones digitales y conocer el mundo de la edición digital y que software utiliza.

### **Caligrafía**

Taller que nos ayuda a comprender como se forma una letra y que nos sirve para elegir posteriormente una buena tipografía en futuros proyectos gráficos.

### **Grafología aplicada a la tipografía digital**

De la mano de un grafólogo experto se entiende e interpreta las sensaciones que provocan las diferentes familias tipográficas en nuestra sociedad tal como las vemos aplicadas a diferentes diseños cotidianos. El taller es muy útil para saber decidir la tipografía adecuada para el target a quien va dirigida una campaña y su diseño.

### **Coordinador del curso**

Cada curso de verano 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 Gastronòmica*.

### **Equipo docente de la edición anterior**

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 Antolínez**

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.

#### **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*.

#### **M<sup>a</sup> Cruz Barón Catalán**

Grafóloga, Perito Calígrafo Judicial y docente de grafología en diferentes centros y administraciones. Licenciada en Derecho por la UAB, Máster en Grafo-psicología Social y formativa y Perito Calígrafo judicial.

**Iván Merino**

Graduado en diseño de producto.

Fundador y jefe de diseño de la empresa Liken Studio.

Su formación personal dentro del ambiente familiar le acerca al mundo de la pastelería.

Funda la empresa Biscuits Barcelona.

Actualmente es profesor de diseño en varias escuelas.

**Judith Pi Riuburgent**

Directora de Comunicación en el Palau de la Música.

Periodista y comunicadora con más de 12 años de experiencia en la comunicación corporativa y la relación con medios de comunicación. Especialista en comunicación externa, relaciones institucionales y gestión de crisis.

**Olga Portella Falco**

Editora en La galera/Bridge

**Montse Mármol**

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.

**Javier Revuelta**

Diseñador Gráfico

Fundador Creativo en Bienvenido Studio

Director Creativo de Binomio

*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*