



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Máster en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance + Titulación Universitaria





Elige aprender en la escuela  
**líder en formación online**

# ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

## SOMOS EUROINNOVA

---

**Euroinnova International Online Education** inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantess de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de

**19**

años de  
experiencia

Más de

**300k**

estudiantes  
formados

Hasta un

**98%**

tasa  
empleabilidad

Hasta un

**100%**

de financiación

Hasta un

**50%**

de los estudiantes  
repite

Hasta un

**25%**

de estudiantes  
internacionales

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,  
**Elige Euroinnova**



**QS, sello de excelencia académica**  
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

## RANKINGS DE EUROINNOVA

---

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## BY EDUCA EDTECH

---

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



### ONLINE EDUCATION

---



Ver en la web

# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas  
**PROPIOS**  
**UNIVERSITARIOS**  
**OFICIALES**

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

### 1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

### 2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

### 3. Nuestra Metodología



#### 100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



#### APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



#### EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



#### NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

## 4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



## 5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



## 6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

## FINANCIACIÓN Y BECAS

---

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

**25%** Beca  
ALUMNI

**20%** Beca  
DESEMPLEO

**15%** Beca  
EMPRENDE

**15%** Beca  
RECOMIENDA

**15%** Beca  
GRUPO

**20%** Beca  
FAMILIA  
NUMEROSA

**20%** Beca  
DIVERSIDAD  
FUNCIONAL

**20%** Beca  
PARA PROFESIONALES,  
SANITARIOS,  
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

## MÉTODOS DE PAGO

---

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Máster en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance + Titulación Universitaria



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
5 ECTS

### Titulación

---

Titulación Múltiple: - Titulación de Master en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Gestión Integrada Proyectos - Project Management con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



especificaciones establecidas.

## A quién va dirigido

---

Dirigido a creativos gráficos y profesionales de la comunicación visual, este Master en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance enfatiza en el manejo de Adobe Illustrator, la gestión de proyectos y la preimpresión en artes gráficas. Ideal para quienes buscan dominar desde el tratamiento de textos e imágenes hasta la calidad en procesos gráficos y la creación de portafolios impactantes en Behance, así como especializarse en el trazado de arte en Illustrator.

## Para qué te prepara

---

El curso Master en Dirección de Arte Gráfica e Interactiva: Behance te capacita en la gestión eficaz de proyectos creativos, dominio de Adobe Illustrator CC y habilidades en preimpresión aplicadas a las artes gráficas. Aprenderás a tratar textos e imágenes, ensamblar contenidos para su filmación y montaje, garantizando la calidad en cada proceso. Te convertirás en un experto en la plataforma Behance, perfeccionando la presentación de tu portafolio de arte y trazados en Illustrator para destacar en el mundo gráfico.

## Salidas laborales

---

Este Máster Dirección Artística está enfocado en aumentar o actualizar los conocimientos de profesionales del sector de Diseño Gráfico / Diseño Web / Artes Gráficas, o de cualquier persona que desee adquirir un aprendizaje relacionado.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## TEMARIO

---

### PARTE 1. GESTIÓN DE PROYECTOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ISO 21500

1. Conceptos previos de normalización y estandarización
2. Relación de la norma con otros estándares de gestión de proyectos: PMBOK, PRINCE2...
3. Introducción a la norma UNE-ISO 21500:2013
4. Objeto y campo de aplicación de la norma
5. Historia, contexto actual y futuro de la ISO 21500
6. Costos de implantación de la norma
7. Periodo de vigencia de la norma

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE LA NORMA ISO 21500

1. Estructura de la norma ISO 21500
2. Definición de conceptos generales de la norma
3. Clasificación de los procesos en grupos de proceso y grupos de materia
4. Grupo de procesos del inicio del proyecto
5. Grupo de procesos de planificación del proyecto
6. Grupo de procesos de implementación
7. Grupo de procesos de control y seguimiento del proyecto
8. Grupo de procesos de cierre del proyecto

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRUPO DE MATERIA: INTEGRACIÓN

1. Introducción a la materia "Integración"
2. Desarrollo del acta de constitución del proyecto
3. Desarrollar los planes de proyecto
4. Dirigir las tareas del proyecto.
5. Control de las tareas del proyecto
6. Controlar los cambios
7. Cierre del proyecto
8. Recopilación de las lecciones aprendidas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRUPOS DE MATERIA: PARTES INTERESADAS Y ALCANCE

1. Introducción a la materia "Partes Interesadas"
2. Identificar las partes interesadas
3. Gestionar las partes interesadas
4. Introducción a la materia "Alcance"
5. Definir el alcance
6. Crear la estructura de desglose de trabajo (EDT)
7. Definir las actividades
8. Controlar el alcance

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. GRUPO DE MATERIA: RECURSOS

1. Introducción a la materia "Recursos"
2. Establecer el equipo de proyecto
3. Estimar los recursos
4. Definir la organización del proyecto
5. Desarrollar el equipo de proyecto
6. Controlar los recursos
7. Gestionar el equipo de proyecto

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRUPOS DE MATERIA: TIEMPO Y COSTE

1. Introducción a la materia "Tiempo"
2. Establecer la secuencia de actividades
3. Estimar la duración de actividades
4. Desarrollar el cronograma
5. Controlar el cronograma
6. Introducción a la materia "Coste"
7. Estimar costos
8. Desarrollar el presupuesto
9. Controlar los costos

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRUPOS DE MATERIA: RIESGO Y CALIDAD

1. Introducción a la materia "Riesgo"
2. Identificar los riesgos
3. Evaluar los riesgos
4. Tratar los riesgos
5. Controlar los riesgos
6. Introducción a la materia "Calidad"
7. Planificar la calidad
8. Realizar el aseguramiento de la calidad
9. Realizar el control de la calidad

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. GRUPOS DE MATERIA: ADQUISICIONES Y COMUNICACIONES

1. Introducción a la materia "Adquisiciones"
2. Planificar las adquisiciones
3. Seleccionar los proveedores
4. Administrar los contratos
5. Introducción a la materia "Comunicaciones"
6. Planificar las comunicaciones
7. Distribuir la información
8. Gestionar la comunicación

## PARTE 2. ADOBE ILLUSTRATOR CC

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. La interfaz y área de trabajo
2. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3. Las paletas flotantes y vistas
4. Desplazarse por el documento
5. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6. Las mesas de trabajo
7. Ejercicios

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Trabajar con selecciones
4. Agrupar objetos y modos de aislamiento
5. Alinear y distribuir objetos
6. Ejercicios

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

1. Crear formas básicas
2. Herramienta destello, línea y lápiz
3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador y suavizar
6. Ejercicios

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Paleta personalizada y paleta Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

1. Nociones sobre trazados

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

2. Herramienta pluma
3. Trabajar con trazados I
4. Trabajar con trazados II
5. Herramientas de manipulación vectorial
6. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS

1. Acerca de las capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Mascaras de recorte
6. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Textos
2. Importar textos y crear columnas
3. Enlazar texto y el área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
5. Propiedades de párrafo y estilos
6. Rasterizar y exportar texto
7. Atributos de Apariencia
8. Ortografía y envolventes
9. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

1. Aplicar y editar efectos
2. Rasterización y efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
4. Mapeado
5. Referencia rápida de efectos
6. Estilos gráficos
7. Pinceles
8. Pincel de manchas
9. Símbolos
10. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Escalar objetos
2. Rotar y distorsionar objetos
3. Colocar y reflejar objetos
4. Envolventes
5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits
8. Ejercicios

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

## UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

1. Degradados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva
4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

## PARTE 3. PREIMPRESIÓN DE ARTES GRÁFICAS

### MÓDULO 1. TRATAMIENTO DE TEXTOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. FLUJO DE TRABAJO Y OPERACIONES BÁSICAS DEL TRATAMIENTO DE TEXTO

1. Introducción

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTUDIO DE LOS TIPOS

1. Conceptos generales
2. Los caracteres

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. NORMAS DE COMPOSICIÓN

1. Longitud de línea y clases de líneas
2. La sangría
3. Alineaciones de texto
4. Clases de párrafos
5. Letra capitular, normas y clasificación

6. Filete, luto, subrayado, viñetas y bolos
7. Columnas, medianil, corondel y mancha
8. Títulos, subtítulos, y su jerarquización
9. El texto

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPOSICIÓN DE TEXTOS

1. Introducción
2. Composición de textos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. AUTOEDICIÓN

1. Introducción
2. Entorno de trabajo de Word
3. Programas de maquetación: QuarkXpress
4. Plugin (Adobe)

#### MÓDULO 2. TRATAMIENTO DE IMÁGENES

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y PROCESO DE PREIMPRESIÓN

1. Introducción
2. Evolución histórica
3. Flujo de trabajo y operaciones básicas del tratamiento de imágenes
4. Técnicas de tratamiento de imágenes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. TIPOS DE ORIGINALES. PROCESO Y PREPARACIÓN

1. Conceptos generales
2. Preparación de los originales para su reproducción

#### TEMA 8. PROCESO DE DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES

1. La digitalización en el tratamiento de imágenes
2. Tipos de conexión o interfaz ordenador-escáner
3. Digitalización de imágenes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL COLOR Y SU REPRODUCCIÓN

1. Introducción: la teoría del color
2. Reproducción de colores mediante tintas sobre un soporte blanco
3. El color
4. Gestión del color
5. Sistemas Hi-Fi color
6. Tramas estocásticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. CORRECCIÓN DE IMÁGENES Y RETOQUE

1. Transformaciones geométricas
2. Corrección de imágenes

3. Técnicas para tratar las imágenes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. EL TRAMADO

1. Introducción
2. Características y procedimientos para tramar imágenes
3. Generación de punto electrónico: formación de punto en el escáner

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. FORMATOS, INTEGRACIÓN Y COMUNICACIONES

1. Introducción
2. Imágenes digitales
3. Datos

#### MÓDULO 3. ENSAMBLADO Y FILMADO DE TEXTOS E IMÁGENES

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. ENSAMBLADO Y FILMADO DE TEXTOS E IMÁGENES

1. Introducción
2. Proceso
3. Flujo de trabajo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 14. EQUIPOS Y PROGRAMAS DE ENSAMBLADO Y FILMADO

1. Ordenadores
2. Procesadores de imagen raster (rips): características y clases
3. Programas
4. Tipos de formatos
5. Filmación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 15. COMPAGINACIÓN Y MONTAJE DE PÁGINAS

1. Tamaños de papel y su aplicación
2. Distribución de márgenes y espacios en la página
3. Elementos a tener en cuenta
4. Realización

#### UNIDAD DIDÁCTICA 16. ENSAMBLADO DE IMÁGENES, ILUSTRACIONES Y GRÁFICOS

1. Color en la imagen
2. Tamaño de la imagen
3. Características de la imagen
4. Imágenes y gráficos
5. Importación y exportación de archivos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 17. ENSAMBLADO DE PRODUCTOS EDITORIALES Y PARA EDITORIALES

1. Los productos editoriales
2. Función
3. Estructura

4. Normas de composición
5. Ensamblado de productos para editoriales

#### MÓDULO 4. MONTAJE Y OBTENCIÓN DE LA FORMA IMPRESORA

##### UNIDAD DIDÁCTICA 18. INTRODUCCIÓN Y VISIÓN GENERAL DEL MÓDULO

1. El proceso Gráfico
2. Fases del proceso de obtención de la forma impresora de manera convencional
3. Fases del proceso de obtención de la forma impresora de manera digital
4. Plegados y casados. Nociones de encuadernación
5. Alzado y embuchado
6. Cosido y fresado
7. El refilado. Características de las guillotinas. Guillotinas trilaterales

##### UNIDAD DIDÁCTICA 19. FORMAS IMPRESORAS Y SISTEMAS DE IMPRESIÓN

1. Sistemas de impresión con la forma en altorrelieve
2. Forma impresora
3. Sistemas de impresión con la forma en altorrelieve
4. La máquina de impresión

##### UNIDAD DIDÁCTICA 20. EL TRAZADO. RESOLUCIÓN DE CASADOS Y REALIZACIÓN DE TRAZADOS

1. Resolución de casados
2. El montaje

#### MÓDULO 5. PROCESOS DE ARTES GRÁFICAS

##### UNIDAD DIDÁCTICA 21. LA EMPRESA GRÁFICA. PERSPECTIVA GENERAL DEL PROCESO GRÁFICO

1. Necesidad del proceso gráfico
2. Datos macroeconómicos del sector

##### UNIDAD DIDÁCTICA 22. DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

1. Elementos de diseño: espacio, línea, mancha, textura, plano
2. Principios de diseño: relación, repetición, oposición
3. Atributos de diseño: equilibrio, contraste, ritmo
4. El color y su reproducción

##### UNIDAD DIDÁCTICA 23. SISTEMAS DE PRUEBAS DE COLOR

1. Las pruebas

##### UNIDAD DIDÁCTICA 24. ENCUADERNACIÓN

1. Proceso de encuadernación

##### UNIDAD DIDÁCTICA 25. CONTROL DE CALIDAD

1. La necesidad de la calidad en la empresa
2. El control de calidad
3. Objetivos del aseguramiento de la calidad
4. Características del proceso de calidad total

#### PARTE 4. LA CALIDAD EN LOS PROCESOS GRÁFICOS

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CALIDAD EN LOS PROCESOS GRÁFICOS.

1. El control de calidad. Conceptos que intervienen.
2. Elementos de control.
3. Fases de control: recepción de materiales, procesos y productos.
4. Ensayos, instrumentos y mediciones más características.
5. Calidad en preimpresión: ganancia de punto, equilibrio de grises y densidad.
6. Variables de impresión (densidad de impresión, contraste, penetración, fijado, ganancia de estampación, equilibrio de color y de grises).
7. Áreas de control en la impresión. Medición.
8. Calidad en postimpresión.
9. Control visual de la encuadernación y manipulados.
10. Comprobación de defectos del encuadernado y manipulados. La calidad en la fabricación.
11. Normas ISO y UNE.
12. Normas y estándares publicados por el Comité 54 de AENOR, relativos al proceso gráfico.

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. COLOR Y SU MEDICIÓN.

1. Naturaleza de la luz.
2. Espectro electromagnético.
3. Filosofía de la visión.
4. Espacio cromático.
5. Factores que afectan a la percepción del color.
6. Teoría del color. Síntesis aditiva y sustractiva del color.
7. Sistemas de representación del color: MUNSSELL, RGB, HSL, HSV, PANTONE, CIE, CIE-Lab, GAFT.
8. Instrumentos de medida del color: densitómetros, colorímetros, brillómetros y espectrofotómetros.
9. Evaluación del color.

#### PARTE 5. BEHANCE

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN A BEHANCE. DE 0 A 100

1. Funcionamiento de Behance. De 0 a 100

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. USO Y CREACIÓN DE UNA CUENTA EN BEHANCE

1. ¿Qué es Behance?
2. Creación registrarse en Behance
3. Tu perfil Behance
4. Configuración de la cuenta de Behance

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO Y EXPLORACIÓN DEL SITIO DE BEHANCE

[Ver en la web](#)



1. Interfaz de Behance
2. Encontrar gente en Behance
3. Exploramos portfolios
4. Bolsa de trabajo de Behance

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. FUNCIONAMIENTO DE TU TRABAJO EN BEHANCE

1. Proceso y proyecto
2. Trabajo y carga en proceso
3. Compartir tu trabajo en Behance
4. Colecciones y valoración de trabajo en Behance

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. COMUNIDAD ENTRE USUARIOS DE BEHANCE

1. Seguir usuarios en Behance y valorar y comprar proyectos
2. Añadir comentarios y mensajes a los proyectos
3. Retroalimentación y utilizar bandeja de entrada en Behance

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. BEHANCE, SMARTPHONE Y TABLET

1. Behance en dispositivos móviles
2. Añadir contenidos a Behance desde el móvil
3. Portfolio móvil de Behance

#### PARTE 6. TRAZADO DE ARTE EN ILLUSTRATOR

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACION Y CONCEPTOS PRINCIPALES

1. Objetivos del trazado
2. Escenarios comunes de trazado
3. Análisis del arte
4. Escanear el arte
5. Realizar limpieza del arte

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREANDO EL TRAZADO

1. Copia de la imagen o de trazados
2. Creando el trazado
3. Preparar el trazado automatizado

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPCIONES COMPLEJAS

1. Preparando la paleta de trazado
2. Personalizando la paleta de trazado
3. Asignando píxeles
4. Creando curvas
5. Formas de ajuste de curvas
6. Fotos y Línea de arte

##### UNIDAD DIDÁCTICA 5. FORMAS GEOMÉTRICAS

[Ver en la web](#)



1. Localización de figuras geométricas
2. Utilizando Buscatrazos
3. Creador de formas
4. Estructuras básicas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESCRIBIENDO TEXTO EN ILLUSTRATOR

1. Trazando el texto
2. Fuentes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. FIN DEL CURSO

1. Finalización del curso

## ¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

### Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,  
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 [formacion@euroinnova.com](mailto:formacion@euroinnova.com)

 [www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

### Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By  
**EDUCA EDTECH**  
Group