espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Lía del Carmen Samaniego Córdoba

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

DISEÑO GRÁFICO Y MARKETING DIGITAL

NVIRTIENDO UN TOTAL DE **250** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 19 de enero de 2024

N° D.5175

Jefe de Estudios

espai
Entença 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53

Alumno/a

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE · Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center · Microsoft IT Academy Program · CAT formació · AUTODESK Authorised Training Centre

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

DISE¤O GRĆFICO Y MARKETING DIGITAL

1. **Marketing online**
   Conocer las principales t®cnicas
   Aprender a desarrollar una estrategia global de marketing online efectiva y aplicable a nuestro negocio.
   Adaptar la forma de comunica
2. **Posicionamiento en buscadores.**
   Detectar y corregir los errores m§s habituales que hacen perder posiciones a las p§ginas web en los buscadores.
   Cu§les son las estrategias que ayudan a posicionarnos.
   Saber evaluar los progresos que se realicen a partir de la puesta en marcha del proceso de mejoras en nuestra web
3. **Google Adwords.**
   Tipos de publicidad que nos permite realizar Google Ads.
   Aprender a crear campa¶as.
   C· mo seleccionar las mejores palabras clave. C· mo lograr posicionarse frente a la competencia.
   Claves del mantenimiento de campa¶as de Google Ads para optimizarlas al m§ximo.
   Conocer todas las posibilidades de segmentaci· n que ofrece este tipo de campa¶as.
   Listas de remarketing y c· mo configurarlas.
   Otros tipos de campa¶as dentro de Google Ads
4. WORKSHOP GOOGLE ADWORDS.
5. **Google Analytics.**
   Saber c· mo se comportan las visitas en nuestro site.
   C· mo leer los informes correctamente para detectar oportunidades de negocio y/o mejora.
   Etiquetar correctamente nuestras campa¶as online para poder hacerles el seguimiento adecuado.
6. WORKSHOP GOOGLE ANALYTICS.
7. **Redes Sociales.**
   Conocer las Redes Sociales m§s importantes.
   Gestionar la reputaci· n de empresa, marca o producto en la red.
   Aprender el manejo de software espec²fico para llevar a cabo todas estas tareas.
8. **WORKSHOP EMAIL MARKETING**
9. **WORKSHOP Instagram**
10. **WORKSHOP Reels.**
11. **Diseño para Redes Sociales.**
    Creatividad y forma. Maneras de representar una idea. Anatomía de un post. Composición publicitaria. Color y tipografías. Significado del color y marcas.
    Cómo crear una guía visual a partir de un manual corporativo.
12. **WORKSHOP Diseña con CANVA**
11. **WORKSHOP Facebook Ads.**
12. **WORKSHOP LinkedIn.**

1. IMAGEN DIGITAL - ADOBE PHOTOSHOP CC

1.1. Interfaz y entorno de trabajo.
1.2. Gu²as, reglas y cuadr²culas.
1.3. Modificar el tama¶o y la resoluci· n de una composici· n.
1.4. Recortar una imagen.
1.5. Creaci· n, edici· n, copia y eliminaci· n de capas.
1.6. Opciones de capa y m®todos de fusi· n.
1.7. Transformar el tama¶o, posici· n y la rotaci· n de una capa.
1.8. Aplicar estilos de capa.
1.9. Herramientas de selecci· n.
1.10. Aplicar m§scaras de capa.
1.11. Concepto de canal. Guardar selecciones en los canales.
1.12. Utilizaci· n de las capas de Ajuste.
1.13. M§scaras de recorte.
1.14. Trazados y herramienta Pluma.
1.15. Aplicar m§scaras vectoriales.
1.16. Trabajo con pinceles y herramientas de pintura.
1.17. Herramientas de clonaci· n.
1.18. Crear Objetos Inteligentes.
1.19. Deformar la imagen de un Objeto Inteligente.
1.20. Aplicar filtros a un objeto inteligente.

2. ILUSTRACION DIBUJO VECTORIAL ADOBE ILUSTRATOR CC

2.1. Interfaz y entorno de trabajo.
2.2. Trabajo con capas en Illustrator.
2.3. Dibujar trazados con la herramienta Pluma.
2.4. Trazados de forma abierta y de forma cerrada.
2.5. Colorear trazos y rellenos.
2.6. Agrupar, unir y alinear objetos.
2.7. Herramienta Creador de Formas.
2.8. Panel Buscatrazos.
2.9. Crear trazados compuestos y trazados de recorte.
2.10. Crear m§scaras de opacidad.
2.11. Importaci· n de im§genes bitmap. Archivos enlazados vs archivos vinculados.
2.12. Crear una capa Plantilla.
2.13. Degradados, Mallas de degradado y Distorsiones de envolvente.
2.14. Herramienta Fusi· n.
2.15. Modificaci· n de los atributos de apariencia: trazo, relleno, transparencia y efectos.
2.16. Efectos 3D.
2.17. Creaci· n y uso de s²mbolos.
2.18. Creaci· n y utilizaci· n de pinceles.
2.19. Exportar gr§ficos.

3. MAQUETACIč N Y COMPAGINACIč N ADOBE INDESIGN CC

3.1. Interfaz y entorno de trabajo.
3.2. Mesas de trabajo, p§ginas y pliegos.
3.3. P§ginas maestras.
3.4. Numeraci· n autom§tica de p§ginas.
3.5. Colocar el texto.
3.6. Vinculaci· n y flujo entre cajas de texto.
3.7. Crear estilos de p§rrafo y estilos de car§cter.
3.8. Panel Pictogramas.
3.9. Crear una tabla de contenidos.
3.10. Aplicar color, matices y degradados.
3.11. Colocar im§genes. Archivos enlazados y archivos incrustados.
3.12. Importar archivos de Photoshop, Illustrator y archivos PDF.
3.13. Crear un trazado de recorte.
3.14. Escalar im§genes y marcos de imagen.
3.15. Trazados de marcos y estilos de objeto.
3.16. Pies de ilustraci· n. Notas a pie de p§gina.
3.17. Tablas de datos.
3.18. Crear formularios PDF interactivos.
3.19. Exportar archivos PDF para impresi· n y para interacci· n.

TEORôA DEL DISE¤O

TALLER DISE¤O GRĆFICO PUBLICITARIO