



Masters Profesionales

Master en Infoarquitectura con Adobe + 5 Créditos ECTS



INESEM
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

Índice

Master en Infoarquitectura con Adobe + 5 Créditos ECTS

1. Sobre Inesem
2. Master en Infoarquitectura con Adobe + 5 Créditos ECTS

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

3. Programa académico
4. Metodología de Enseñanza
5. ¿Porqué elegir Inesem?
6. Orientacion
7. Financiación y Becas

SOBRE INESEM BUSINESS SCHOOL



INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***



Master en Infoarquitectura con Adobe + 5 Créditos ECTS



DURACIÓN	1500
PRECIO	1795 €
CRÉDITOS ECTS	5
MODALIDAD	Online

Entidad impartidora:



INESEM
BUSINESS SCHOOL

Programa de Becas / Financiación 100% Sin Intereses

Titulación Masters Profesionales

Doble titulación:

- Título Propio Master en Infoarquitectura con Adobe expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM). “Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad.”
- Título Propio Universitario en 3D Studio Max 2022 expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS

Resumen

Este curso aporta los conocimientos requeridos para desenvolverse de manera profesional en el entorno de la arquitectura, útil en esta rama que está en constante cambio y crecimiento ya que se requieren profesionales que conozcan las herramientas para definir y mejorar la visualización de un buen proyecto arquitectónico. En este curso se aprende a cómo realizar una óptima documentación gráfica a partir de fotografías o de la realización de imágenes en 3 dimensiones y posteriormente, y de procesarlas digitalmente a través de los programas que ofrece Adobe como son: Lightroom, Elements, Photoshop, Illustrator, InDesign y Premiere. Inesem es una empresa de formación líder en el mercado y cuenta con los mejores profesionales especializados en las diferentes ramas de estudio.

A quién va dirigido

EL MASTER DE INFOARQUITECTURA CON ADOBE está dirigido a cualquier persona interesada en formar parte del entorno de la Arquitectura y de su desarrollo proyectual o de imagen visual en los estudios, así como a profesionales que deseen seguir formándose para mejorar en el ámbito laboral.

Objetivos

Con el Masters Profesionales **Master en Infoarquitectura con Adobe + 5 Créditos ECTS** usted alcanzará los siguientes objetivos:

- Descubrir cómo funciona y los componentes de una cámara fotográfica.
- Utilizar la cámara para realizar fotografías de calidad.
- Manejar documentación gráfica a través de renders.
- Aprender los programas de edición fotográfica como Lightroom, Elements y Photoshop.
- Conocer los programas de edición y maquetación como Illustrator e Indesign.
- Experimentar los programas de edición de video para mejorar la idea de un proyecto con Premiere.





¿Y, después?

Para qué te prepara

Este MASTER ONLINE DE INFOARQUITECTURA CON ADOBE te prepara para desenvolverse de manera profesional en el entorno de la Arquitectura, especializándose en los programas de realización de imágenes reales y digitales. Cómo procesarlas digitalmente para conseguir una óptima calidad a través de los programas de edición de fotografías y a su vez cómo maquetar las presentaciones y videos de los proyectos.

Salidas Laborales

Desarrolla tu carrera profesional en el ámbito Arquitectónico y adquiere una formación avanzada y especializada de carácter multidisciplinar que te ayude a desarrollar y ampliar tu conocimiento en los programas de edición. Cada día el mercado es más competitivo y el hecho de conocer las herramientas necesarias es la clave del éxito para la profesión.

¿Por qué elegir INESEM?



PROGRAMA ACADÉMICO

Master en Infoarquitectura con Adobe + 5 Créditos ECTS

Módulo 1. **Introducción a la fotografía digital**

Módulo 2. **Photoshop lightroom**

Módulo 3. **Photoshop elements**

Módulo 4. **Elementos de la interfaz**

Módulo 5. **Creación y modelado de objetos**

Módulo 6. **Materiales, cámaras y luces**

Módulo 7. **Animación y renderización**

Módulo 8. **Diseño vectorial: adobe illustrator**

Módulo 9. **Tratamiento y retoque digital de imágenes: photoshop**

Módulo 10. **Adobe indesign cc**

Módulo 11. **Adobe premiere cc**

Módulo 12. **Proyecto fin de master**

Módulo 1. Introducción a la fotografía digital

Unidad didáctica 1. Introducción

1. Historia de la fotografía
2. Siglo XXI: El mundo digital
3. Aplicaciones de la fotografía
4. La fotografía en nuestros días: de la imagen analógica a la imagen digital

Unidad didáctica 2. Tratamiento digital de la imagen

1. Concepto de imagen digital
2. El píxel
3. Resolución de la imagen
4. Profundidad del color
5. Paleta de color
6. Optimización del tamaño de los archivos
7. Formatos de imagen

Unidad didáctica 3. Teoría del color

1. Naturaleza del color
2. Percepción del color
3. Jerarquía de los colores
4. Colores complementarios
5. Tipos de color
6. Propiedades de los colores
7. Modelos de color
8. Modos de color
9. Colores en el ordenador
10. La temperatura del color
11. Balance de blancos

Unidad didáctica 4. La cámara fotográfica

1. Introducción
2. Tipos de cámara
3. La óptica
4. El enfoque
5. El diafragma
6. El obturador

Unidad didáctica 5. Usar la cámara

1. Controlar la nitidez
2. Velocidad de obturación
3. La exposición
4. La película fotográfica
5. Exposímetro
6. La lectura de la imagen
7. Modos de exposición

Unidad didáctica 6. Realizar fotografías

1. Principios básicos
2. Tomar una fotografía
3. Consejos teóricos

Unidad didáctica 7. Accesorios de las cámaras

1. Objetivos
2. Filtros
3. Flash
4. Trípode

Módulo 2.

Photoshop lightroom

Unidad didáctica 1.

Espacio de trabajo

1. Espacio de trabajo
2. Barra de herramientas
3. Preferencias
4. Ajustes y módulo

Unidad didáctica 2.

Importar y visualizar fotografías

1. Formatos de archivo
2. Organizar carpetas
3. Importar fotos
4. Opciones de importación
5. Diferentes importaciones
6. Importación automática
7. Visualización de fotografías
8. Prácticas

Unidad didáctica 3.

Gestión de catálogo y fotografías

1. Creación y gestión de catálogos
2. Creación y gestión de carpetas
3. Gestión de fotografías
4. Organización de fotografías I
5. Organización de fotografías II
6. Palabras clave y Metadatos
7. Prácticas

Unidad didáctica 4.

Revelado de fotografías

1. Modulo revelado
2. Herramientas
3. Ajustes de color
4. Retoque de fotos
5. Aplicar efectos
6. Prácticas

Unidad didáctica 5.

Proyecciones

1. Modulo Proyección
2. Diseño de la diapositiva
3. Plantillas a medida
4. Superposiciones en plantillas
5. Reproducción y exportación de proyecciones
6. Prácticas

Unidad didáctica 6.

Imprimir

1. Modulo Imprimir
2. Configuración e impresión de gráficos I
3. Configuración e impresión de gráficos II
4. Plantillas de impresión
5. Resolución y gestión del color
6. Prácticas

Unidad didáctica 7.

Web

1. Modulo Web
2. Configurar una galería web I
3. Configurar una galería web II
4. Exportar una galería web
5. Prácticas

Unidad didáctica 8.

Exportar

1. Opciones de exportación I
2. Opciones de exportación II
3. Ajustes preestablecidos y plugins
4. Servicios de publicación
5. Prácticas

Módulo 3.

Photoshop elements

Unidad didáctica 1. Espacio de trabajo

1. Espacio de trabajo del Organizador
2. Espacio de trabajo del Editor
3. Herramientas
4. Paletas y cestas
5. Memoria virtual y plugins
6. Prácticas

Unidad didáctica 2. Importar y visualizar fotos y video

1. Importar fotografía y vídeo
2. Visualización en el organizador
3. Visualización por fecha
4. Corrección de fotografías en el Organizador
5. Prácticas

Unidad didáctica 3. Organización de fotos

1. Etiquetado de fotos
2. Álbumes
3. Búsqueda de fotos
4. Gestión de catálogos
5. Gestión de archivos
6. Prácticas

Unidad didáctica 4. Capas

1. Capas
2. Organizar capas
3. Opacidad y modos de fusión
4. Capas de ajuste y relleno
5. Estilos de capa
6. Prácticas

Unidad didáctica 5. Selecciones filtros y efectos

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Modificación de selecciones
4. Filtros
5. Efectos
6. Prácticas

Unidad didáctica 6. Pintura texto y formas

1. Herramientas de pintura I
2. Herramientas de pintura II
3. Rellenos, trazos y tampón
4. Formas y degradados
5. Otras Herramientas
6. Prácticas

Unidad didáctica 7. Trabajar con imágenes y texto

1. Trabajar con el color I
2. Trabajar con el color II
3. Transformar imágenes I
4. Transformar imágenes II
5. Texto
6. Prácticas

Unidad didáctica 8. Proyecciones y proyectos

1. Proyección de diapositivas I
2. Proyección de diapositivas II
3. Proyectos I
4. Proyectos II
5. Composición de panoramas
6. Prácticas

Unidad didáctica 9. Guardar para web

1. Guardar para web
2. Compartir fotografías
3. Imprimir fotografías
4. Exportar fotografías
5. Prácticas

Módulo 4. Elementos de la interfaz

Unidad didáctica 1. La interfaz de 3d studio max

1. ¿Qué es 3D Studio Max?
2. Elementos de la interfaz
3. El panel de comandos
4. La barra inferior

Unidad didáctica 2. Las ventanas gráficas

1. Las ventanas de visualización
2. Las vistas
3. Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
4. Utilización de la rueda de desplazamiento
5. Opciones de la ventana gráfica

Unidad didáctica 3. Creación y edición de escenas

1. Crear y guardar escenas
2. Importar y exportar escenas

Módulo 5. Creación y modelado de objetos

Unidad didáctica 1. Creación de objetos

1. Creación de objetos
2. Cambiar nombre y color

Unidad didáctica 2. Métodos de creación en el modelado de objetos

1. Los métodos de creación
2. Creación de Splines

Unidad didáctica 3. Selección y modificación de objetos

1. Métodos de selección
2. Modificar objetos
3. Segmentos

Unidad didáctica 4. Los modificadores en el modelado tridimensional

1. Los modificadores
2. La pila de modificadores

Unidad didáctica 5. Modelado de objetos

1. Polígonos
2. Selección de Sub-objetos
3. Modificar partes de un objeto
4. Las normales
5. Chaflán, extrudido y bisel
6. Principales herramientas de modelado

Módulo 6.

Materiales, cámaras y luces

Unidad didáctica 1.

Propiedades de los materiales material editor

1. Introducción a las Propiedades de los materiales
2. Material editor
3. Material / Map Browser y Explorer
4. Material estándar y sombreadores
5. Mapas 2D
6. Mapas 3D
7. Materiales compuestos y modificadores

Unidad didáctica 2.

Las cámaras y las luces

1. Cámaras
2. Luces

Módulo 7.

Animación y renderización

Unidad didáctica 1.

La animación de objetos

1. La animación con Auto Key
2. La animación con Set Key
3. Edición de fotogramas clave
4. Propiedades de reproducción
5. Modificaciones desde la hoja de rodaje
6. El editor de curvas

Unidad didáctica 2.

La renderización

1. ¿Qué es la renderización?
2. Renderización
3. Efectos de renderización

Módulo 8.

Diseño vectorial: adobe illustrator

Unidad didáctica 1.

Presentación

1. Presentación

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
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. Máscaras 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 envoltentes
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. Envoltentes
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

Módulo 9.

Tratamiento y retoque digital de imágenes: photoshop

Unidad didáctica 1.

Presentación

1. Presentación

Unidad didáctica 2.

Conceptos básicos

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

Unidad didáctica 3.

Área de trabajo

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

Unidad didáctica 4.

Paneles y menús

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

Unidad didáctica 5.

Herramientas de selección

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

Unidad didáctica 6.

Herramientas de dibujo y edición

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

Unidad didáctica 7.

Herramientas de retoque y transformación

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

Unidad didáctica 8.

Capas

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

Unidad didáctica 9.

Texto

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

Unidad didáctica 10.

Herramientas de dibujo

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

Unidad didáctica 11.

Reglas, acciones, filtros y canales

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

Unidad didáctica 12.

Transformar imágenes y gráficos web

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

Unidad didáctica 13.

Impresión

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

Unidad didáctica 14.

3d

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

Unidad didáctica 15.

Vídeo y animaciones

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

Unidad didáctica 1.

Introducción

1. Utilidades y novedades del programa
2. La retícula compositiva
3. Software empleado en autoedición
4. El espacio de trabajo
5. Creación de documentos nuevos
6. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 2.

Área de trabajo

1. Espacios de trabajo y modos de visualización
2. Barra de estado y personalizar menús
3. Cuadro de herramientas
4. Reglas y guías
5. Rejillas y cuadrículas
6. Zoom
7. Trabajar con páginas
8. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 3.

Texto i

1. Marcos de texto
2. Adición y vinculación de textos a marcos
3. Búsqueda y ortografía de texto
4. Tipografía
5. Alineación de texto
6. Transformar texto
7. Propiedades de un marco de texto
8. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 4.

Texto ii

1. Kerning y tracking
2. Línea base y tabulaciones
3. Sangrías y capitulares
4. Tipos de líneas y filetes
5. Marcos y objetos
6. Artículos
7. Novedades de las fuentes
8. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 5.

Color

1. Aplicar color
2. Panel Muestras
3. Panel Matices
4. Degradado
5. Efectos I
6. Efectos II
7. Ejercicio práctico

Unidad didáctica 6.

Formas y trazados

1. Formas básicas
2. Herramienta lápiz
3. Formas compuestas
4. Trazados y formas
5. Pluma
6. Adaptar texto a un trayecto
7. Trabajar con Formas
8. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 7.

Imágenes e ilustraciones

1. Imágenes
2. Colocar Imágenes
3. Propiedades de los marcos
4. Vínculos importados e incrustados
5. Contorneo de marcos gráficos
6. Bibliotecas
7. Trabajar con objetos I
8. Trabajar con objetos II
9. Objetos anclados
10. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 8.

Tablas y capas

1. Trabajar con tablas I
2. Trabajar con tablas II
3. Trabajar con tablas III
4. Capas I
5. Capas II
6. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 9.

Estilos

1. Estilos
2. Estilos a partir de un texto
3. Aplicar estilos
4. Editar estilos
5. Estilos de objetos I
6. Estilos de objetos II
7. Estilos de tabla
8. Estilos Anidados e importar estilos
9. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 10.

Maquetas

1. Páginas y pliegos
2. Trabajar con páginas
3. Páginas maestras I
4. Páginas maestras II
5. Numeración
6. Desvinculación e importación de una página maestra
7. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 11.

Libros y pdf

1. Archivos de libros
2. Sincronizar documentos de libro
3. Numerar libros
4. Panel índice
5. Crear PDF
6. Crear marcadores
7. Crear hipervínculos
8. Empaquetar Libros
9. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 12.

Impresión

1. Opciones Generales
2. Configuración de tamaño
3. Marcas y sangrado
4. Gráficos
5. Impresión de folleto
6. Tipo de folleto
7. Opciones de folleto
8. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 13.

Documentos interactivos

1. Documentos flash
2. PDF interactivos
3. Previsualizar documentos interactivos
4. Películas y sonido
5. Animación
6. Transiciones de páginas
7. Botones I
8. Botones II
9. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 14.

Diseños formularios y html

1. Diseño alternativo
2. Diseños flotantes y reglas
3. Formularios PDF en InDesign
4. Herramientas Recopilador y Colocar contenido
5. EPUB y HTML
6. Ejercicios prácticos

Módulo 11.

Adobe premiere cc

Unidad didáctica 1. Introducción a premiere

1. Interface de Adobe Premiere
2. Espacio de trabajo
3. Importar archivos
4. Ajustes de proyecto
5. Paneles y espacios de trabajo
6. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 2. Administración de recursos

1. Panel proyecto
2. Ventana monitor
3. Panel línea de tiempo
4. Uso de las pistas
5. Modificar un clip
6. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 3. Herramientas y marcadores

1. Herramientas
2. Herramientas de selección, velocidad y zoom
3. Herramientas de edición
4. Herramienta cuchilla, deslizar y desplazar
5. Marcadores
6. Ejercicio práctico

Unidad didáctica 4. Audio

1. Añadir audio
2. Grabar Audio
3. Mezclador de audio
4. Ajustar ganancia y volumen
5. Sincronizar audio y video
6. Transiciones y efectos de audio
7. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 5. Titulación i

1. Crear títulos
2. Herramientas de texto
3. Agregación de rellenos, contornos y sombras a los títulos
4. Estilos de título y panel superior
5. Ejercicio práctico

Unidad didáctica 6. Titulación ii

1. Formas e imágenes
2. Alinear y transformar objetos
3. Desplazamiento de títulos
4. Plantillas
5. Tabulaciones
6. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 7. Técnicas de montaje

1. Definición de pistas como destino
2. Creación de ediciones de tres y cuatro puntos
3. Levantar y extraer fotogramas
4. Sincronización de bloqueo e info
5. Cuenta atrás y otros
6. Automatizar secuencias
7. Actividades prácticas

Unidad didáctica 8. Animaciones

1. Fotogramas claves
2. Agregar fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Animaciones comunes
5. Interpolación fotogramas clave
6. Movimiento de imágenes fijas en pantalla
7. Ejercicios Prácticos

Unidad didáctica 9. Transparencias y color

1. Transparencias
2. Efectos de Chroma
3. Color mate
4. Aplicación de los efectos de corrección de color
5. Corrección de color
6. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 10.

Importación, transcripción y metadatos

1. Importación I
2. Importación II
3. Administrador de proyectos
4. Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere
5. Metadatos
6. Transcripción del diálogo
7. Actividades Prácticas

Unidad didáctica 11.

Efectos y transiciones

1. Efectos fijos y estándar
2. Tipos de efectos
3. Trabajar con efectos
4. Panel Controles de efectos
5. Transiciones
6. Ejercicios prácticos

Unidad didáctica 12.

Exportar

1. Tipos de exportación
2. Conceptos básicos
3. Formatos de exportación
4. Exportar imágenes
5. Exportación para Web y otros dispositivos
6. Ejercicios prácticos

metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El equipo docente y un tutor especializado harán un *seguimiento exhaustivo*, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

Comunidad

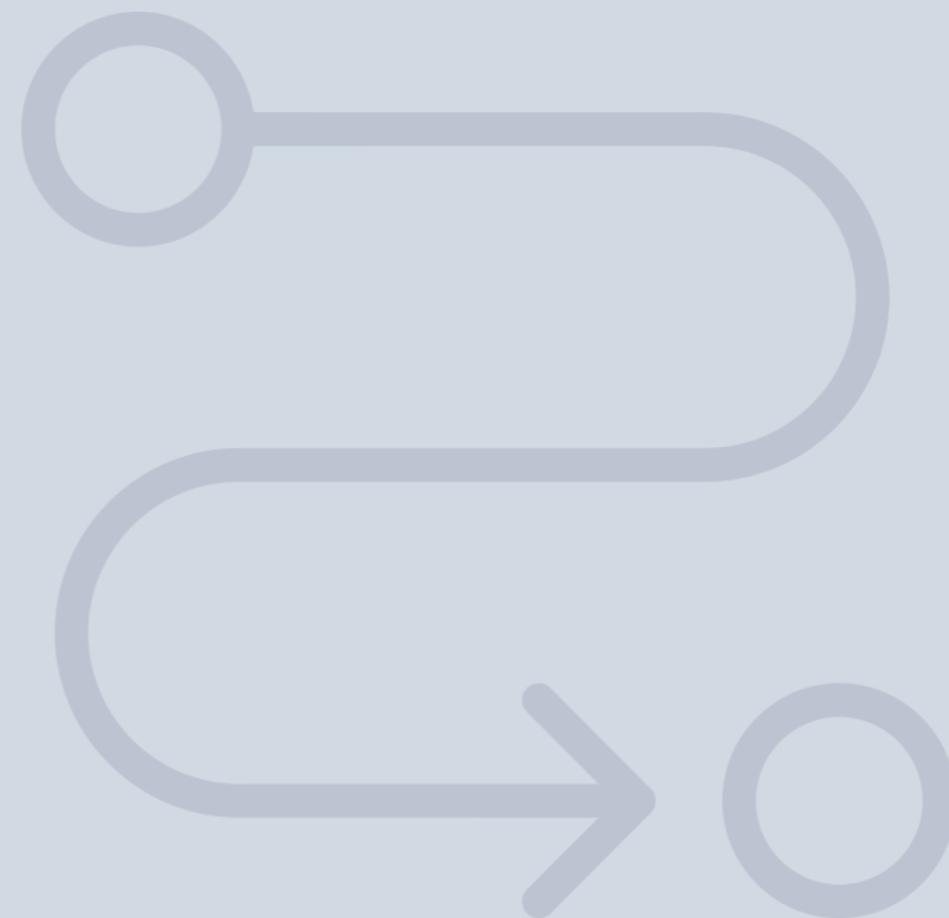
Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.





SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades económicas y financieras para la realización del pago de matrículas,

todo ello
100%
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



20%	Beca desempleo	Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.
15%	Beca emprende	Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.
10%	Beca alumnos	Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

Masters Profesionales

Master en Infoarquitectura con Adobe + 5 Créditos
ECTS

Impulsamos tu carrera profesional



INESEM
BUSINESS SCHOOL

www.inesem.es



958 05 02 05 formacion@inesem.es

INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES S.A.
Camino de la Torrecilla N.º 30, Edificio Innova, Oficina 34
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.
Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.