

Capacitación Práctica

Diseño Editorial





tech  universidad
FUNDEPOS

Capacitación Práctica
Diseño Editorial

Índice

01

Introducción

pág. 4

02

¿Por qué cursar esta
Capacitación Práctica?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planificación
de la enseñanza

pág. 10

05

¿Dónde puedo hacer la
Capacitación Práctica?

pág. 12

06

Condiciones generales

pág. 16

07

Titulación

pág. 18

01 Introducción

La industria del diseño gráfico ha crecido exponencialmente en los últimos años debido a los avances tecnológicos. Dentro de ese campo se sitúa la especialización en Diseño Editorial, donde el papel del profesional gráfico es cada vez más importante para captar la atención de los lectores en sus diferentes formatos. Esta enseñanza eminentemente práctica está orientada a los profesionales que deseen conocer las últimas novedades del sector en una empresa referente y con especialistas en esta industria. Para ello contarán con un programa exhaustivo, 100% práctico e intensivo en una estancia laboral de primer nivel.



Desarrolla tu práctica profesional cotidiana a partir de las actualizadas herramientas prácticas que te permitirá dominar esta Capacitación Práctica en Diseño Editorial de TECH





Con las nuevas tecnologías digitales, el ámbito del Diseño Editorial crece de manera exponencial. El sector, a partir de las complejas herramientas a su alcance, apuesta cada vez más por innovadoras tendencias creativas que solo están al alcance de los expertos con un dominio holístico de las tecnologías y metodologías de trabajo de esta área. Un ejemplo de ello es que cada día más las revistas y páginas web de medios de comunicación seleccionan a especialistas versados en generar ilustraciones y figuras tridimensionales graficar sus artículos. Asimismo, se aspira a que esos profesionales puedan diseñar visualidades inteligentes, adictivas y divertidas para todos los públicos.

Consciente de esa realidad, TECH ha conformado un programa educativo que promueve el desarrollo de destrezas inmediatas entre sus estudiantes. Por medio de un innovador modelo de aprendizaje, 100% práctico, los alumnos se adentrarán en las más recientes novedades del mundo del software empleados para la maquetación, estética y tipografía de proyectos de Diseño Editorial. Al mismo tiempo, examinarás las técnicas y metodologías aplicadas para organizar y optimizar el proceso productivo en revistas tradicionales y páginas digitales que demandan de las habilidades de un diseñador gráfico.

Esta Capacitación Práctica se desarrollará de lunes a viernes, durante 8 horas, y hasta completar 3 semanas de estancia intensiva. En ese período, los alumnos dispondrán de los recursos tecnológicos indispensables para elevar su nivel de conocimiento. También, serán supervisados en todo momento por un tutor designado que supervisará el progreso académico de los estudiantes en todo momento. Además, esa figura se encargará de ayudar al estudiante a manejar de manera integral todos los materiales y herramientas tecnológicas a su alcance. Igualmente, valorará y gestionará su vínculo con las rutinas productivas del área laboral en cuestión. Asimismo, esta modalidad académica facilita el acceso de los egresados a centros de prestigio internacional.

02

¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

Esta modalidad de aprendizaje, 100% práctica, es idónea para todos aquellos profesionales que ya cuenten con una trayectoria en el sector del Diseño Editorial. Esta Capacitación Práctica les permitirá ahorrarse largos períodos de contenido teórico con el que ya están más o menos familiarizados, al tiempo que se vincularán de manera directa al desarrollo de habilidades prácticas imprescindibles para su actualización personal. La estancia, de solo 3 semanas de duración, se realizará en un centro de elevado prestigio y cada egresado podrá completar sus estudios con una actualización holística de las técnicas y recursos laborales más selectos a su alcance.



TECH te ofrece una especialización práctica de alto nivel en cuanto a las herramientas digitales más modernas para la maquetación y el arte final de proyectos de Diseño Editorial"

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

Los programas informáticos más avanzados para la elección de tipografías, colores y la maquetación de contenidos serán analizados durante esta Capacitación Práctica. Además, los alumnos podrán gestionar otros softwares, de elevada complejidad, que se aplican para compatibilizar gráficos y propiedades a la hora de exportar archivos o aplicar las técnicas de arte final más distinguidas del Diseño Editorial moderno.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

Este programa potencia el vínculo de sus estudiantes con grandes profesionales del ámbito del Diseño Editorial. Durante 120 horas prácticas, los alumnos podrán dialogar con los especialistas sobre dudas y habilidades de interés. Además, se codearán con esos expertos aprendiendo de manera continua cómo se desenvuelven en el ejercicio laboral cotidiano. Igualmente, serán supervisados por un tutor designado que garantizará su vinculación a proyectos concretos.

3. Adentrarse en entornos de excelencia dentro del Diseño Editorial

Para esta modalidad de estudios, TECH ha elegido minuciosamente centros de prestigio internacional que acogerán a sus alumnos durante 3 semanas. Esas instalaciones cuentan con una amplia experiencia en materia de Diseño Editorial y, al mismo tiempo, manejan las herramientas tecnológicas más actualizadas. Al completar esta Capacitación Profesional, los egresados gozarán de un conocimiento profundo de las dinámicas laborales y experiencias prácticas que engrosarán su currículum personal.



4. Llevar lo adquirido a la práctica diaria desde el primer momento

TECH es consciente de que muchos programas pedagógicos fallan a la hora de permitir a sus estudiantes compatibilizar sus intereses profesionales con una asimilación rápida y factible de los conocimientos prácticos. Por eso, ha ideado esta titulación en la que los alumnos desarrollarán destrezas de manera ágil y flexible de la mano de los expertos más activos y exhaustivos del panorama del Diseño Editorial.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

Esta Capacitación Práctica de TECH es única de su tipo en el mercado educativo puesto que extiende los horizontes del estudiante a una escala internacional. Gracias a la red de convenios y colaboradores con que cuenta este programa, los alumnos podrán vincularse a instituciones radicadas en diferentes latitudes y, así, conseguir una completísima visión de los estándares internacionales que rigen al Diseño Editorial como disciplina profesional.



Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas

03

Objetivos

Con esta Capacitación Práctica, TECH ofrece al profesional un aprendizaje muy próximo a la realidad actual del sector acercándolo a una empresa referente en este campo, que le permitirá desarrollar todo su potencial a la par que adquiere nuevos conocimientos técnicos y de tendencia en el sector del Diseño Editorial. Todo ello con el fin de que alcance sus objetivos de progresión profesional.



Objetivos generales

- ♦ Dominar las últimas técnicas y aplicación de tecnologías de vanguardia en materia de Diseño Editorial
- ♦ Gestionar la práctica laboral cotidiana a partir del manejo de las tendencias más actuales del sector creativo en cuestión
- ♦ Comprender el desarrollo del Diseño Editorial como una integración de diversas disciplinas: arte, cultura contemporánea, filosofía, sociología, lingüística y semiótica





Objetivos específicos

- ♦ Adquirir la capacidad para observar, organizar, discriminar y gestionar el color
- ♦ Conocer los fundamentos del Diseño Editorial en el contexto impreso y digital, así como su interrelación con otras áreas
- ♦ Entender el funcionamiento de la innovación como motor del diseño
- ♦ Conocer las bases, las funciones y el valor del diseño gráfico
- ♦ Adquirir la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas de índole ético, ambiental y social
- ♦ Conocer los fundamentos de la tecnología fotográfica y audiovisual
- ♦ Conocer y aplicar los fundamentos estéticos de la tipografía
- ♦ Desarrollar un lenguaje editorial para publicitar un producto o servicio, con un propósito claro y específico
- ♦ Conocer alternativas de impresión que se rijan por principios de sostenibilidad y usarlas en el proceso de la concepción de un proyecto de diseño desde cero



Mejora en tu carrera profesional en el campo del diseño gracias a los especialistas que te acompañarán en esta titulación"

04

Planificación de la enseñanza

TECH ha confeccionado una Capacitación Práctica en la que el alumnado estará presente durante 3 semanas, es decir, 120 horas en una empresa puntera en el sector del diseño gráfico y que cuenta entre su equipo con profesionales en esta rama especializados en el campo editorial. Así, en este programa, el alumnado estará de lunes a viernes en la empresa con jornadas de 8 horas consecutivas adquiriendo el conocimiento más reciente de la industria con el objetivo de que logre alcanzar sus metas profesionales.

Este programa consta de un mínimo de horas en las que el alumnado deberá desarrollar actividades enfocadas al despliegue de sus habilidades técnicas y artística en el campo del diseño, ya sea para publicaciones diarias, periódicas o en diferentes formatos como el tradicional papel o el digital. Todo ello empleando los conceptos de maquetación, tipografía, fotografía o color más innovadores y acordes a los requisitos exigidos por la industria.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctico, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la prestación de servicios de diseño gráfico, que requieren un alto conocimiento técnico y que están orientadas a la capacitación específica para el ejercicio de la actividad, en entorno profesionalizante.

Una oportunidad en la que el profesional del diseño no estará solo, ya que a la par que aprende de un equipo de expertos del estudio creativo, un docente de esta titulación estará ayudándole en todo momento para que logre un aprendizaje lo más óptimo y acorde a las exigencias que se podrá encontrar en cualquier otra empresa del sector: una etapa altamente constructiva donde la calidad de enseñanza será una de las metas.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que facilite el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de diseño gráfico (aprender a ser y aprender a relacionarse).



Capacítate en una institución que te pueda ofrecer todas estas posibilidades, con un programa académico innovador y un equipo humano capaz de desarrollarte al máximo"



Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Diseño Gráfico e imagen corporativa para el ámbito Editorial	Componer un buen Diseño Gráfico dentro del Diseño Editorial atendiendo a texturas, espacios, contraste, equilibrio, proporciones, etc.
	Realizar cartelería funcional en formato digital o tradicional con referencias visuales modernas
	Iniciar correctamente el proyecto de Diseño Editorial mediante un briefing, con una definición, justificación y objetivos adecuados
	Construir una estrategia de imagen corporativa para establecer las pautas específicas del Diseño Editorial
Metodologías y técnicas del Diseño Editorial	Integrar imágenes y color de forma práctica en el Diseño Editorial, respetando la intención periodística subyacente
	Crear un formato predeterminado a la hora de elaborar el Diseño Editorial, adaptándose a las necesidades de la información y del propio trabajo en sí
	Analizar el mercado y entorno competitivo para establecer unos objetivos generales, específicos y técnicos realistas
Colores y tipografías de mayor relevancia para el Diseño Editorial	Aplicar diferentes tipos de tipografía, adaptándose al trabajo requerido y el medio en el que se va a publicar
	Usar elementos digitales como tablets o iPads para elaborar una buena tipografía digital
	Gestionar el uso del color en un proyecto práctico digital y de Diseño Editorial
Maquetación y arte final en el Diseño Editorial	Maquetar los textos e imágenes realizados en una buena composición, acorde a la estrategia empresarial
	Realizar una maquetación adecuada para el entorno de las redes sociales
	Elaborar de maquetación complejo en InDesign
	Ajustar el formato final del trabajo realizado en función del medio en el que se vaya a publicar

05

¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

En su filosofía de ofrecer al estudiante una enseñanza óptima y de elevada calidad, TECH proporciona al alumnado un aprendizaje práctico en la que podrá adquirir un conocimiento técnico renovado en el entorno editorial gráfico. Una experiencia en la que el alumnado podrá presenciar in situ el trabajo desempeñado por especialistas en el sector de los que aprender a diario sobre el diseño enfocado al sector editorial.



Acércate al Diseño Editorial con una experiencia in situ con los mejores profesionales”





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



Diseño

Grupo Fórmula

País

México

Ciudad

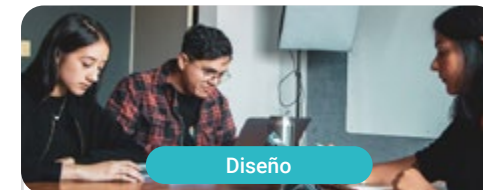
Ciudad de México

Dirección: Cda. San Isidro 44, Reforma Soc,
Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

Empresa líder en comunicación multimedia
y generación de contenidos

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- Administración de Personas



Diseño

Goose & Hopper México

País

México

Ciudad

Michoacán de Ocampo

Dirección: Avenida Solidaridad Col. Nueva
Chapultepec Morelia, Michoacan

Agencia de publicidad, diseño,
tecnología y creatividad

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Dirección de Comunicación y Reputación Digital
- Modelado 3D Orgánico



Diseño

Goose & Hopper España

País
España

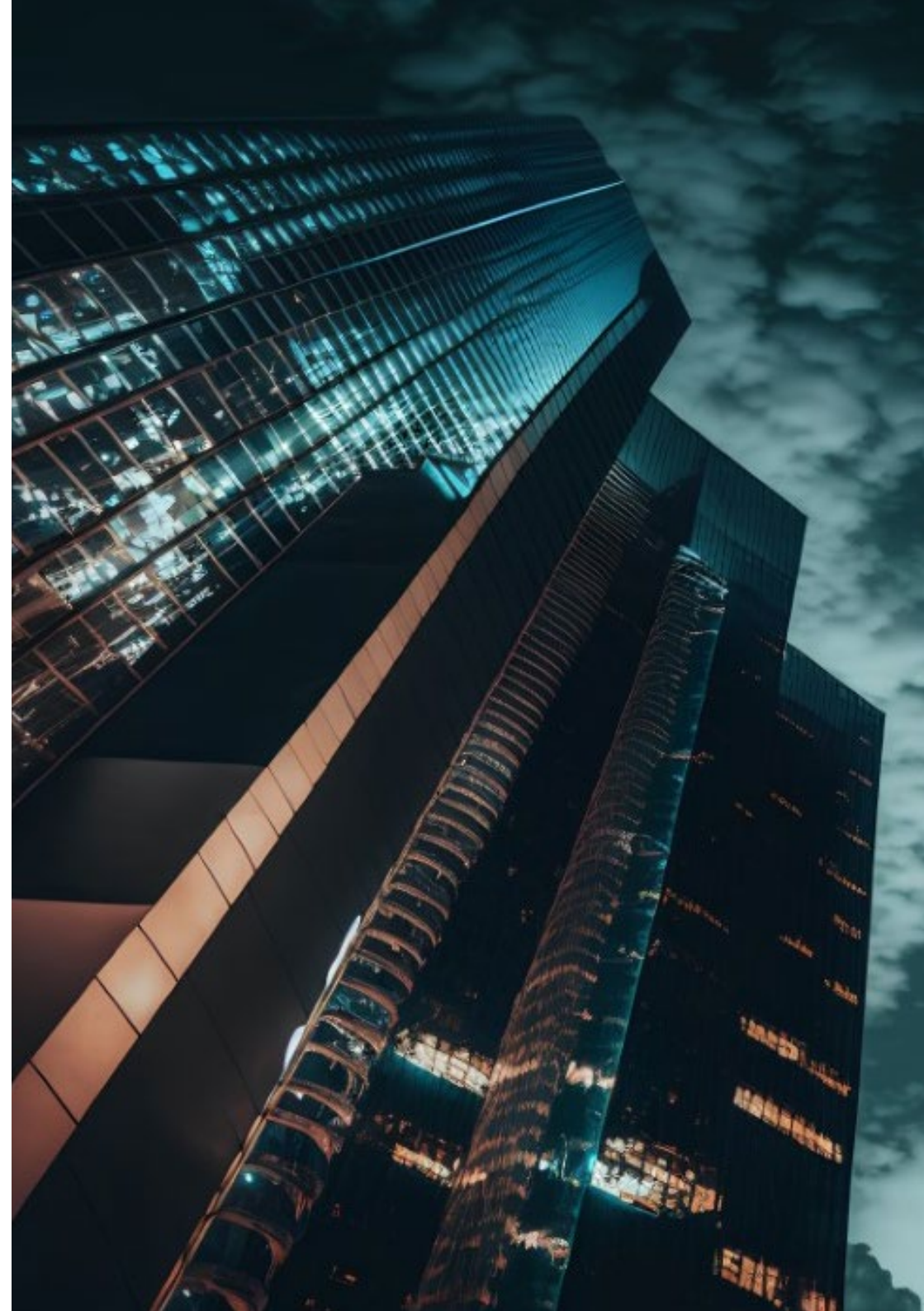
Ciudad
Valencia

Dirección: La Marina de Valencia, Muelle
de la Aduana S/N Edificio Lanzadera 46024

Agencia de publicidad, diseño,
tecnología y creatividad

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Dirección de Comunicación y Reputación Digital
- Modelado 3D Orgánico





Diseño

Momo & Cía

País	Ciudad
España	Sevilla

Dirección: Calle Industria 3, planta 2, puerta
23. 41927 Mairena del Aljarafe- Sevilla

Es una agencia creativa y de publicidad que ayuda,
a través del diseño, la comunicación y la estrategia,
a crear y comunicar marcas dotadas de contenido propio

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Editorial
- Diseño Gráfico



Aprovecha esta oportunidad para rodearte de profesionales expertos y nutrirte de su metodología de trabajo”

06

Condiciones generales

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07 Titulación

El programa del **Capacitación Práctica en Diseño Editorial** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Capacitación Práctica en Diseño Editorial**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**

Créditos: **4 ECTS**





Capacitación Práctica
Diseño Editorial

Capacitación Práctica

Diseño Editorial

