



**ISEIE**  
ISEIE INNOVATION SCHOOL



**BROCHURE**  
**CURSO DE**  
**DISEÑO GRÁFICO**



# INDICE DEL CURSO

03

**CURSO DE DISEÑO GRÁFICO**

04

**POR QUÉ REALIZAR EL CURSO**

05

**OBJETIVOS**

06

**PARA QUÉ TE PREPARA EL CURSO**

07

**DISEÑO Y CONTENIDO**

08

**REQUISITOS DE POSTULACIÓN**

09

**TITULACIÓN PROPIA**

10

**TRABAJO DE FIN DEL CURSO**

11

**CONTENIDO DEL CURSO**

15

**UBICACIÓN Y CONTACTO**



# CURSO DE DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico es una disciplina creativa y estratégica que combina arte, comunicación y tecnología para transmitir mensajes visuales de manera efectiva. En un mundo cada vez más visual y digital, el diseño gráfico juega un papel fundamental en la creación de identidades, productos, campañas y experiencias que conecten con las audiencias.



# POR QUÉ REALIZAR EL CURSO



El realizar un curso eleva el conocimiento y nivel académico de la persona, convirtiéndola en un elemento fundamental dentro de un esquema de trabajo; su trascendencia radica en el desarrollo de competencias adicionales que adquiere, su proceso formativo se vuelve más sólido y por ende se convierte en un candidato más atractivo para cubrir un puesto preponderante.



Te brinda la oportunidad de adquirir conocimientos actualizados y estar al tanto de las últimas tendencias y avances en tu área de interés. Realizar un curso en un área que te apasiona puede brindarte una gran satisfacción personal. Te permite profundizar en un tema que te interesa y te da la oportunidad de contribuir de manera significativa en ese campo.



# OBJETIVOS

---



Los estudios de postgrado consisten no solo en adquirir conocimientos por parte del participante.



Sino que estos queden supeditados al desarrollo de una serie de competencias en función de los perfiles académicos y los correspondientes perfiles profesionales.



Nuestra función es centrar los objetivos de este programa y los diferentes módulos que lo conforman no solamente en la simple acumulación de conocimientos.



Conocimientos sino también en las hard skills y soft skills que permitan a los profesionales desempeñar su labor de forma exitosa en este mundo laboral en constante evolución.

# PARA QUÉ TE PREPARA EL CURSO

**A**

Nuestro curso está diseñado para proporcionarte las bases teóricas y las habilidades prácticas necesarias para destacar en el campo del diseño gráfico, una disciplina que combina creatividad, comunicación visual y tecnología. A lo largo del curso, desarrollarás competencias que te prepararán para:

**B**

Comprender los principios básicos como el color, la tipografía, la composición y el equilibrio visual.  
Explorar tecnologías emergentes como inteligencia artificial, diseño en 3D y realidad aumentada.

**C**

Identificar y aplicar las tendencias actuales del diseño gráfico, como minimalismo, diseño sostenible y retrofuturismo.  
Incorporar la sostenibilidad y la accesibilidad en tus proyectos de diseño.

**D**

Utilizar estrategias creativas para resolver problemas de diseño en entornos reales.



# DISEÑO Y CONTENIDO

01

Para el diseño del Plan de estudios de este curso, ISEIE Innovation School ha seguido las directrices del equipo docente, el cual ha sido el encargado de seleccionar la información con la que posteriormente se ha constituido el plan de estudio



02

De esta forma, el profesional que acceda al programa encontrará el contenido más vanguardista y exhaustivo relacionado con el uso de procesos innovadores y altamente eficaces, conforme a las necesidades y problemáticas actuales,



Buscando la integración de conocimientos académicos y de formación profesional, en un ambiente competitivo y globalizado. Todo ello a través de cada uno de sus módulos de estudio presentado en un cómodo y accesible formato 100% online.



03

El empleo de la metodología Relearning en el desarrollo de este programa te permitirá fortalecer y enriquecer tus conocimientos y hacer que perduren en el tiempo a base de una reiteración de contenidos.



04

# REQUISITOS DE POSTULACIÓN

Para postular a nuestro curso debes cumplir con los siguientes requisitos:



Documento de identidad



Correo electrónico

## A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Nuestro curso diseño gráfico está diseñado para una variedad de profesionales y personas interesadas en el ámbito del diseño gráfico:

- Estudiantes y principiantes en diseño gráfico.
- Profesionales en áreas creativas.
- Educadores y facilitadores.
- Emprendedores y creadores de contenido.
- Personas con interés en el diseño gráfico como una forma de expresión artística o creativa.
- Personas que buscan desarrollar habilidades de diseño gráfico para crear material visual para sus marcas, redes sociales o negocios.
- Diseñadores gráficos que desean actualizar sus conocimientos con las últimas tendencias y herramientas tecnológicas.
- Profesores, formadores o facilitadores que deseen incorporar conceptos de diseño gráfico en sus materiales educativos o metodologías de enseñanza.



# TITULACIÓN PROPIA



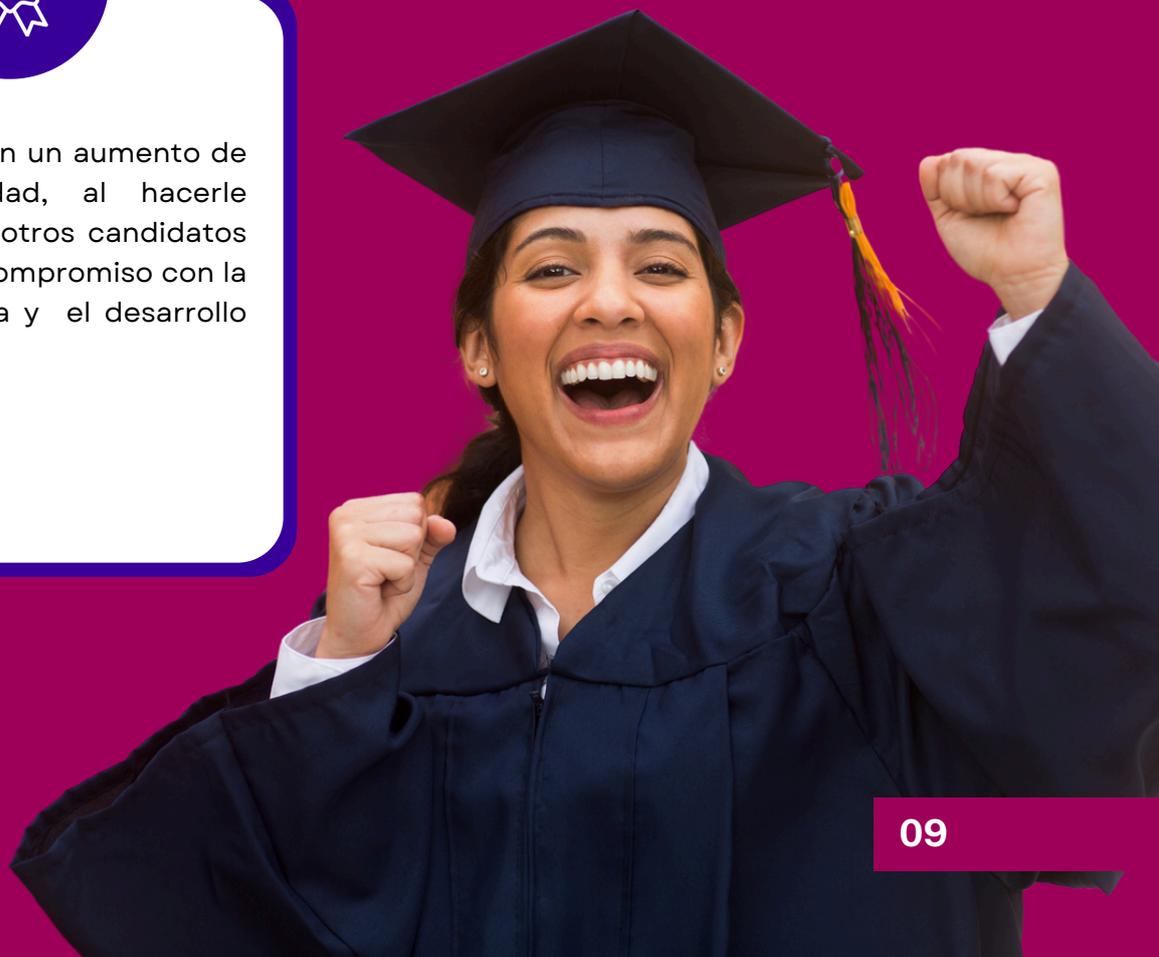
Al concluir el curso los participantes serán galardonados con una titulación propia otorgada por ISEIE Innovation School. Esta titulación se encuentra respaldada por una certificación que equivale a 4 créditos ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) y representa un total de 100 horas de dedicación al estudio.



Esta titulación no solo enriquecerá su imagen y credibilidad ante potenciales clientes, sino que reforzará significativamente su perfil profesional en el ámbito laboral. Al presentar esta certificación, podrá demostrar de manera concreta y verificable su nivel de conocimiento y competencia en el área temática del curso.



Esto resultará en un aumento de su empleabilidad, al hacerle destacar entre otros candidatos resaltando su compromiso con la mejora continua y el desarrollo profesional.



# TRABAJO FINAL DEL CURSO

**A**

Una vez que haya completado satisfactoriamente todos los módulos del master, deberá llevar a cabo un trabajo final en el cual deberá aplicar y demostrar los conocimientos que ha adquirido a lo largo del programa.

**B**

Este trabajo final suele ser una oportunidad para poner en práctica lo que ha aprendido y mostrar su comprensión y habilidades en el tema.

**C**

Puede tomar la forma de un proyecto, un informe, una presentación u otra tarea específica, dependiendo del contenido del curso y sus objetivos. Recuerde seguir las instrucciones proporcionadas y consultar con su instructor o profesor si tiene alguna pregunta sobre cómo abordar el trabajo final.



# CONTENIDO CURSO DE DISEÑO GRÁFICO

## MÓDULO 1. PRINCIPIOS BÁSICOS Y ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

- 1.1 Introducción al diseño gráfico
  - 1.1.1 Definición y evolución del diseño gráfico
  - 1.1.2 El rol del diseño gráfico en la comunicación visual
  - 1.1.3 Áreas de aplicación del diseño gráfico en distintos sectores
- 1.2 Elementos básicos del diseño gráfico
  - 1.2.1 Línea, forma y textura como fundamentos visuales
  - 1.2.2 Espacio: uso del espacio positivo y negativo
  - 1.2.3 Color: teoría del color, combinaciones y psicología del color
  - 1.2.4 Tipografía: anatomía de las letras y su impacto visual
- 1.3 Principios del diseño gráfico
  - 1.3.1 Equilibrio: simetría, asimetría y radialidad
  - 1.3.2 Contraste: cómo destacar elementos clave
  - 1.3.3 Repetición y ritmo para crear cohesión visual
  - 1.3.4 Proporción y escala para generar armonía
- 1.5 Composición y jerarquía visual
  - 1.5.1 Conceptos de alineación y proximidad
  - 1.5.2 Uso de la jerarquía visual para guiar la atención del espectador
  - 1.5.3 Reglas de composición: regla de los tercios, cuadrícula y composición dinámica
  - 1.5.4 Integración de imágenes, texto y otros elementos gráficos
- 1.6 Herramientas y recursos para el diseño gráfico
  - 1.6.1 Introducción a software de diseño
  - 1.6.2 Recursos gratuitos y pagos
  - 1.6.3 Buenas prácticas para la gestión de proyectos de diseño gráfico



## MÓDULO 2. CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA EN EL DISEÑO GRÁFICO

- 2.1 La creatividad como base del diseño gráfico
  - 2.1.1 Definición de creatividad en el contexto del diseño gráfico
  - 2.1.2 Técnicas para estimular la creatividad
  - 2.1.3 Pensamiento divergente y convergente en procesos creativos
  - 2.1.4 Cómo superar bloqueos creativos
- 2.2 Tecnología aplicada al diseño gráfico
  - 2.2.1 Herramientas digitales esenciales
  - 2.2.2 Introducción a tecnologías emergentes
  - 2.2.3 Automatización en el diseño gráfico: plantillas, filtros y scripts
  - 2.2.4 El impacto de las plataformas digitales en la distribución del diseño gráfico

- 2.3 Innovación en técnicas y procesos creativos
- 2.3.1 Uso de prototipado digital en el desarrollo de proyectos
- 2.3.2 Incorporación de elementos interactivos en diseño (UX/UI)
- 2.3.3 Diseño gráfico colaborativo
- 2.3.4 Tendencias actuales en diseño: minimalismo, diseño inclusivo y sostenibilidad
- 2.4 El equilibrio entre creatividad y tecnología
- 2.4.1 Cómo integrar tecnología sin perder la esencia creativa
- 2.4.2 Casos de éxito en la fusión de creatividad y tecnología en proyectos gráficos
- 2.4.3 Ética en el uso de tecnología en diseño
- 2.4.4 Desarrollo de un portafolio que combine creatividad y tecnología

### MÓDULO 3. ESTRATEGIAS CREATIVAS APLICADAS AL DISEÑO GRÁFICO

- 3.1 Pensamiento creativo en el diseño gráfico
- 3.1.1 Definición de pensamiento creativo y su importancia en el diseño
- 3.1.2 Técnicas de ideación: brainstorming, SCAMPER y mapas mentales
- 3.1.3 Ejercicios para romper patrones y generar ideas innovadoras
- 3.1.4 Ejemplos de cómo aplicar el pensamiento creativo en proyectos gráficos
- 3.2 Análisis y conceptualización de ideas
- 3.2.1 Cómo traducir un concepto abstracto en un diseño visual
- 3.2.2 Investigación de referencias: análisis de tendencias y estilos actuales
- 3.2.3 Creación de moodboards y bocetos como herramientas de conceptualización
- 3.2.4 Uso del storytelling para desarrollar mensajes visuales efectivos



**Nota: El contenido del programa académico puede estar sometido a ligeras modificaciones, en función de las actualizaciones o de las mejoras efectuadas.**



- 3.3 Técnicas avanzadas de diseño creativo
- 3.3.1 Uso del contraste y la exageración como recursos creativos
- 3.3.2 Exploración de estilos gráficos innovadores
- 3.3.3 Técnicas de manipulación digital para proyectos gráficos únicos
- 3.3.4 Integración de elementos culturales y sociales en el diseño
- 3.4 Evaluación y perfeccionamiento de propuestas creativas
- 3.4.1 Cómo recibir y aplicar retroalimentación para mejorar diseños
- 3.4.2 Métodos para evaluar la efectividad visual de un diseño
- 3.4.3 Adaptación de estrategias creativas según las necesidades del cliente o proyecto
- 3.4.4 Presentación de propuestas: storytelling visual en presentaciones finales

### MÓDULO 4. AVANCES TECNOLÓGICOS EN EL DISEÑO GRÁFICO

- 4.1 Herramientas digitales de última generación
- 4.1.1 Evolución del software de diseño
- 4.1.2 Plataformas colaborativas para el diseño remoto
- 4.1.3 Herramientas para diseño en 3D y modelado gráfico
- 4.1.4 Aplicaciones móviles para diseño gráfico sobre la marcha
- 4.2 Inteligencia Artificial y diseño gráfico
- 4.2.1 Uso de herramientas de IA para generar gráficos y diseños
- 4.2.2 Automatización en tareas de diseño



4.2.3 Implicaciones éticas del uso de IA en el diseño gráfico

4.2.4 Cómo combinar creatividad humana y procesos automatizados

4.3 Realidad virtual y aumentada en el diseño gráfico

4.3.1 Introducción al diseño para entornos inmersivos

4.3.2 Software especializado para crear contenido interactivo y tridimensional

4.3.3 Aplicaciones del diseño gráfico en experiencias inmersivas

4.3.4 Casos prácticos de proyectos exitosos en AR/VR

4.4 Nuevas tecnologías de impresión y formatos digitales

4.4.1 Innovaciones en impresión 3D aplicada al diseño gráfico

4.4.2 Impresión avanzada

4.4.3 Formatos digitales interactivos

4.4.4 Tendencias tecnológicas en diseño sostenible

## MÓDULO 5. WAYFINDING O SISTEMA DE ORIENTACIÓN ESPACIAL

5.1 Introducción al wayfinding

5.1.1 ¿Qué es el wayfinding? Definición y propósito

5.1.2 Importancia del diseño gráfico en los sistemas de orientación

5.1.3 Principios básicos del wayfinding

5.1.4 Ejemplos destacados de sistemas de orientación en espacios públicos

5.2 Elementos clave en un sistema de wayfinding

5.2.1 Tipografía y jerarquía visual en señalética

5.2.2 Uso del color para guiar y categorizar espacios

5.2.3 Símbolos y pictogramas universales

5.2.4 Materiales y soportes físicos en la implementación de señalética

5.3 Diseño y planificación de un sistema de orientación

5.3.1 Fases del diseño

5.3.2 Mapeo y análisis del espacio físico

5.3.3 Identificación de puntos de decisión y ubicación de señalética

5.3.4 Adaptación del diseño a usuarios con necesidades especiales



5.4 Tendencias y tecnologías aplicadas al wayfinding

5.4.1 Incorporación de tecnología

5.4.2 Diseño sostenible en sistemas de orientación

5.4.3 Personalización y branding en señalética corporativa

## MÓDULO 6. PRINCIPALES TENDENCIAS EN DISEÑO GRÁFICO

6.1 Minimalismo y diseño funcional

6.1.1 Evolución del minimalismo en el diseño gráfico

6.1.2 Principios del diseño funcional

6.1.3 Aplicaciones en diseño web, branding y empaques

6.1.4 Casos de éxito de marcas que adoptan el minimalismo

6.2 Diseño gráfico y sostenibilidad

6.2.1 Principios del diseño sostenible

6.2.2 Uso de colores naturales y texturas orgánicas

6.2.3 Creación de diseños que promuevan mensajes medioambientales

6.2.4 Ejemplos de campañas y productos alineados con la sostenibilidad

6.3 Tecnologías emergentes y diseño digital

6.3.1 Impacto de la inteligencia artificial en el diseño gráfico

6.3.2 Diseño inmersivo

6.3.3 Motion graphics y diseño animado: tendencias y herramientas clave

6.3.4 Nuevas plataformas y formatos para redes sociales y web

## 6.4 Retrofuturismo y nostalgia visual

6.4.1 El auge del diseño inspirado en décadas pasadas

6.4.2 Colores vibrantes, gradientes y tipografías retro

6.4.3 Combinación de elementos vintage con tecnología moderna

6.4.4 Ejemplos de cómo estas tendencias capturan emociones y conectan con audiencia

## MÓDULO 7. TRABAJO FINAL CURSO (TFC)





**ISEIE**  
ISEIE INNOVATION SCHOOL

# CONTACTANOS

 +34 960 25 47 46

 Av. Aragón 30, 5. 46021 Valencia.

 [www.iseie.com](http://www.iseie.com)