

# MASTER ON-LINE

# Diseño Digital

libro del alumno



Estudia desde donde quieras

 **esne**  
estudios superiores internacionales

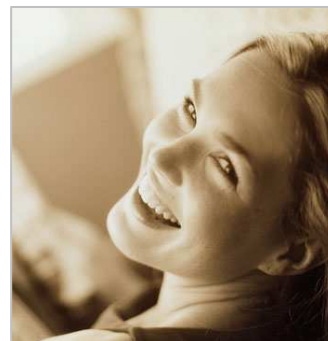
# Índice

<b>Índice</b> .....	2
<b>1. ESTRUCTURA DEL MASTER. OPCIONES DE ESTUDIO.</b> .....	3
<b>2. DESCRIPCION DE UNIDADES</b> .....	4
<b>3. DURACIÓN DE UNIDADES</b> .....	5
<b>4. RELACIÓN CON EL ALUMNO</b> .....	6
<b>5. MATERIALES DIDÁCTICOS</b> .....	6
<b>6. EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS</b> .....	6
<b>7. PROCESOS ADMINISTRATIVOS</b> .....	7
<b>8. REGLAMENTO PARA EL ALUMNO</b> .....	8
<b>9. COSTES DEL PROGRAMA</b> .....	10
<b>10.HOJA DE INSCRIPCION</b> .....	10

## 1. ESTRUCTURA DEL MASTER. OPCIONES DE ESTUDIO.

El "Master Online en Diseño Digital" es un programa académico completo con el que el alumno adquiere una visión global del uso de las herramientas utilizadas en el mundo del diseño actual (gráfico, corporativo, infografía, editorial, etc.)

Está destinado a personas inquietas por el mundo del diseño digital; profesionales del diseño que quieren adaptarse a las nuevas herramientas, y a todas aquellas personas que no encuentran tiempo para asistir a este tipo de formación y desean cursarla a distancia,....



### ¿Qué posibilidades ofrece el Master?

Debido a que el Master pretende ser útil a muchos usuarios, existen dos maneras de cursar el programa y que son las siguientes:

- Programa de Master completo.
- Cursos monográficos o unidades.

### Programa y Titulaciones del Master completo

El alumno debe cursar 9 unidades, de forma obligatoria y marcadas por el equipo académico del programa.

Una vez superadas con éxito las 9 unidades, el alumno obtiene la titulación privada de ESNE de "Master Online en Diseño Digital", y la titulación propia universitaria de la **Universidad Camilo José Cela** de "Curso Superior Universitario en Diseño Digital".

A la fecha de la publicación del presente documento, las unidades del programa completo del Master Online en Diseño Digital son las siguientes:

#### UNIDADES

Fundamentos de Diseño

Tratamiento digital de Imágenes: **Photoshop**

Diseño Vectorial: **Illustrator**

Fotografía Digital

Diseño Editorial con **Indesign** y Tipografía

Diseño de Producciones Gráficas: **Flash**

Desarrollo de Producciones con **Action Script**

Diseño y Desarrollo en Web **XHTML y CSS**

Infografía **3D**



## Cursos Monográficos o unidades

**Una unidad**, por su parte, es el paquete mínimo de contenido que un usuario final puede cursar, y actúa como contenido cursado, a la hora de obtener el título completo del Master.

Es un programa académico diseñado para personas que deseen estudiar una unidad en concreto, por ejemplo: "Tratamiento Digital de Imágenes: **Photoshop**". Estas personas suelen ser estudiantes que deciden probar y especializarse posteriormente o, simplemente, personas que puntualmente necesitan formación muy focalizada y que coincide con alguna de las unidades temáticas que se estén ofreciendo en el Master.

## 2. DESCRIPCION DE UNIDADES.

La composición de las unidades es la siguiente:

**Fundamentos del Diseño:** Este curso comprende de manera teórico-práctica los fundamentos del diseño gráfico como base de importantísimo conocimiento para el alumno, en temas relacionados con: composición, color, publicidad, historia y teoría del diseño, etc.

**Tratamiento Digital de Imágenes: Photoshop.** En este curso aprenderás a utilizar las herramientas fundamentales para iniciarte en el mundo de la edición y el retoque digital de imágenes aplicadas a disciplinas del campo del diseño gráfico, la fotografía y cualquier otra actividad que requiera el tratamiento digital de imágenes.

**Diseño Vectorial: Illustrator.** Illustrator es un programa vectorial que también permite trabajar con mapa de bits. Para todas aquellas personas interesadas en el mundo de la ilustración y el diseño gráfico en general, mediante el dibujo vectorial el alumno estará capacitado para diseñar todo tipo de elementos gráficos vectoriales, tales como logotipos, cartelería, ilustraciones para libros, revistas o páginas web, carátulas, folletos o etiquetas...

**Fotografía Digital.** La fotografía digital es ya el soporte fotográfico más utilizado. Aprende herramientas y medios para sacar el máximo partido a la fotografía digital y aprende a realizar retoques y edición de las mismas.

**Diseño Editorial y Tipografía: Quark o Indesign.** Teoría fundamental de la Maquetación y conceptos compositivos. Tipografía creativa y de edición aplicada al diseño de revistas, magazines, dossiers, folletos, etc. Herramientas digitales de Diseño Editorial: Adobe InDesign CS4.

**Producciones Gráficas con Flash.** Este curso trata de acercar al alumno a las técnicas indispensables para el desarrollo de proyectos multimedia interactivos y de animación, así como al ciclo vital de un proyecto real de estas características.

**Desarrollo de Producciones con Action Script:** Flash es una herramienta fundamental en la creación de contenido multimedia para web, y Action Script es el lenguaje de programación para manipular, animar, adaptar o automatizar con la herramienta de Adobe Flash. En este curso el alumno aprenderá los fundamentos de ActionScript 3.0 que le permitirán crear aplicaciones dinámicas orientadas a la red, desde formularios para páginas a minijuegos.

**Diseño y Desarrollo en Entornos Web:** (XHTML y CSS en Entorno Dreamweaver): En este módulo se pretende adquirir una base de conocimiento para aprender a diseñar y desarrollar páginas Web. El alumno trabajará conceptos de diseño, disposición de los distintos elementos

de una web, usabilidad, etc. Para el desarrollo de estilos y contenidos de páginas web se tomará como base los lenguajes XHTML y CSS, y se explicará el manejo de Adobe Dreamweaver como herramienta de edición y diseño de aplicaciones web.

**Infografía 3D:** Modelado en 3 dimensiones para la generación de modelos que puedan representar protagonismo en composiciones publicitarias.

### 3. DURACIÓN DE UNIDADES

#### 3. 1. Tiempos

Dentro de la duración de una unidad debemos distinguir dos tipos de tiempo:

1. **Tiempo de seguimiento:** conforma el tiempo en que un profesor da seguimiento docente al alumno, entendiendo por este tiempo a la resolución de dudas sobre el temario o desarrollo de prácticas y entrega de material didáctico. Todas las unidades del Master se han desarrollado con contenidos planificados para la duración de **30 días**.
2. **Tiempo de holgura:** debido al carácter práctico de las unidades del Master, hay una prórroga de 15 días en el tiempo de resolución de la unidad que el alumno esté cursando. Dentro de este tiempo el alumno podrá realizar la entrega de prácticas pertenecientes a la unidad activa, pero no obtendrá seguimiento obligatorio por parte del profesor a excepción de la conformación de la nota final que en este caso no podrá superar un umbral máximo establecido por la dirección académica del Master.

**NOTA:** El profesor tiene la total libertad para ajustar –a la baja- la extensión de dichos tiempos, previo aviso al coordinador del programa académico.

#### 3. 2. Activación y Clausura

Cuando un alumno decide cursar el “Master Online en Diseño Digital” tiene: derecho al contenido y material didáctico de dicho Master; el beneficio del Campus virtual donde se imparte y la obligación de su correcto uso.

El alta de un alumno dentro del Master Completo o incluso Unidad provoca una serie de acciones que se definen de la siguiente manera:

1. **Estado de Activación.** Se produce la activación de contenidos y acceso al Campus virtual, cuando un alumno se da de alta en: el Master completo, en un Módulo completo o en una Unidad concreta. Dicha inscripción define el tiempo en el que esa cuenta de usuario está activa para beneficiarse de todos los privilegios anteriormente citados. Ejemplo: si un usuario se da de alta en el Master, dispone del tiempo completo del Master como usuario activo del Campus Virtual. Por tanto, dicho usuario podrá acceder a todos los contenidos del plan elegido durante la duración completa del mismo.
2. **Estado de clausura.** Tiene lugar cuando el alumno ha consumido el tiempo máximo de sus estudios (incluidas las holguras). Cuando esto ocurre, el alumno queda

registrado como antiguo alumno de ESNE, pero ya no dispone del acceso al Campus virtual.

## 4. RELACIÓN CON EL ALUMNO

### Tiempo de respuesta

Con el fin de ofrecer una **buena calidad de servicio** debe haber un tiempo de respuesta corto. El profesor dará respuesta, a las posibles dudas del alumno, en un tiempo no superior a 24 horas contadas a partir de la solicitud del alumno.

El compromiso de respuesta por parte del profesor tiene validez durante los días de diario (días hábiles) excluyendo fines de semana.

En el hipotético caso de que el profesor no pueda llevar a cabo la atención a dichas solicitudes en el tiempo indicado, lo deberá notificar al responsable del programa académico con antelación suficiente.

La situación anterior provoca una serie de acciones correctoras por parte de todas las partes involucradas y que son las siguientes:

1. Notificación de "*no asistencia de dudas*" durante las 24 horas siguientes al alumno.
2. Incremento de la "*holgura*" del curso en 24 horas más.
3. Obligación indirecta por parte del profesor de realizar seguimiento durante un día más de lo estipulado como "*periodo de seguimiento del curso*".
4. En caso de reiteración en este tipo de faltas por parte del profesor se procederá a dar de alta una "*falta grave*" asignada a dicho profesor.

## 5. MATERIALES DIDÁCTICOS

### Apuntes y otros materiales

El profesor de la unidad/es es el encargado de generar "a tiempo" todos los materiales didácticos correspondientes a la unidad. Por tanto hay un compromiso por parte del profesor que le otorga la capacidad de poder tutorizar la unidad.

El formato de todo el material didáctico deberá seguir la guía de estilos de ESNE que ofrecerá una uniformidad estética de contenidos.

## 6. EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS

### 6. 1. Tipos de pruebas

Cada unidad del Master lleva asociada una o varias formas de evaluar, según la sensibilidad de los contenidos de dicha Unidad a la realización de uno u otro tipo de prueba.

El profesor de dicha unidad es el encargado de realizar la evaluación de conocimientos del alumno, y de reportar su grado de aprovechamiento.

Para evaluar dichos conocimientos, existen distintos tipos de pruebas a realizar:

1. **Prácticas durante la docencia:** cada tema o temas de la unidad necesitan de la realización práctica, de ejercicios y trabajos, por parte del alumno, para conseguir comprender un conjunto de objetivos de aprendizaje concretos. Estas prácticas serán de entrega obligatoria y serán parte activa de la nota final correspondiente a la Unidad.
2. **Tests de asimilación de contenidos:** existe la posibilidad de realizar (según la unidad) tests intermedios con el fin de asimilar conceptos teóricos, o como forma de comprobación del seguimiento eficiente de la unidad por parte del alumno.
3. **Test Final:** Tiene la misma filosofía que los tests anteriores, pero englobando todos los contenidos de la unidad en cuestión.
4. **Proyecto:** entrega de un proyecto global de la Unidad, Módulo o Master que engloba los conocimientos adquiridos por el alumno, de forma práctica y enfocada a un problema objetivo del mundo real.

## 6. 2. Límites de carga académica

El profesor deberá determinar el número de prácticas correspondiente a la unidad que esté tutorizando. Semanalmente hay programadas un máximo de tres prácticas. Teniendo en cuenta la cantidad de tiempo requerido para desarrollar cada práctica, este número podrá variar, pero deberá ser comunicado con suficiente antelación al coordinador del Master.

## 7. PROCESOS ADMINISTRATIVOS

### 7. 1. Relación Alumno-Profesor

En este apartado se definen los compromisos asumidos por los alumnos en su relación con el profesorado en el programa "Master Online en Diseño Digital".

Estos compromisos se basan en una serie de principios que se exponen a continuación:

- Respeto y educación exquisitas entre alumno y profesor y viceversa.
- Cumplimiento en las fechas de entrega de prácticas, exámenes y, en definitiva, cualquier tipo de prueba acordada con el tutor de la unidad.
- Aceptación de los términos, condiciones y contenidos didácticos expuestos en el programa académico de los estudios cursados por el alumno.
- Respeto del material didáctico. Se prohíbe tajantemente la reproducción ilegal (total o parcial) y el uso comercial del mismo.

- Dentro del Campus virtual, se prohíbe tajantemente la publicación de contenidos violentos, obscenos o de otra índole.

## 7. 2. Expedición de títulos

Una vez registradas y publicadas todas las notas y, por tanto, notificado el aprovechamiento y superación con éxito de toda la carga académica diseñada para el alumno en su elección del programa, se procederá a la expedición del certificado que acredite la realización del programa, la nota obtenida y el listado de unidades y/o módulos superados.

## 7. 3. Controles de Calidad

ESNE solicitará periódicamente la evaluación, por parte de los alumnos: del programa; de los contenidos; de los materiales didácticos; del profesorado y del cumplimiento de los procesos establecidos en este documento y en la normativa académica.

# 8. REGLAMENTO PARA EL ALUMNO

## 8. 1. Obligaciones del Alumno

1. Abonar con puntualidad las tasas correspondientes. El incumplimiento de dicha obligación conlleva la pérdida de la condición de alumno ESNE y de todos los derechos que son inherentes a los mismos.
2. La falta de pago del importe total o parcial del coste del curso, supone la anulación de la matrícula, y la pérdida de la condición de alumno.
3. ESNE exige el pago de las cantidades pendientes por el coste total del curso de años académicos anteriores, como condición previa al pago del curso a iniciar.
4. ESNE denegará la expedición de títulos y certificados cuando los alumnos tengan pagos pendientes de satisfacer.
5. Los alumnos que no cumplan con las normas establecidas en ESNE o cometan cualquier otra falta, serán amonestados o sancionados según la gravedad de la misma.
6. Las faltas graves pueden ser sancionadas con la pérdida de la matrícula y las tasas de formación del curso correspondiente, sin derecho de devolución.
7. Aceptación del programa académico y recepción secuencial de los contenidos de las unidades (en caso de estudios conformados por más de una unidad) establecidos para el estudio matriculado.

## 8.2. Derechos del Alumno

1. Recibir las clases correspondientes a las unidades del programa, por el que han abonada la matrícula de ESNE.
2. Recibir las enseñanzas teóricas y prácticas correspondientes al plan de estudios en el que se hayan matriculado.
3. A ser asistidos y orientados individualmente en sus estudios, mediante un sistema de tutorías adecuado, que implique una atención académica personalizada.
4. A una evaluación objetiva de rendimiento académico, a la revisión de sus evaluaciones y ejercer, en su caso, los medios de impugnación correspondientes de acuerdo a lo establecido en la normativa académica.

5. A conocer, previamente a su realización, los criterios de valoración de los trabajos o exámenes que se fijen.
6. A recibir corregidas todas y cada una de las pruebas, así como a solicitar las aclaraciones sobre su corrección y evaluación.
7. Presentar las quejas correspondientes al Director Académico, cuando consideren que han sido vulnerados sus derechos académicos.
8. Optar y disfrutar en su caso de las becas y ayudas al estudio convocadas en su caso por ESNE.

### 8. 3. Faltas

1. Se considera falta cualquiera de los comportamientos recogidos en este apartado, y cuya falta puede dar lugar la imposición de una sanción por parte de la Comisión de Disciplina de ESNE.
2. Las faltas pueden ser leves, graves y muy graves.

#### **Faltas leves:**

1. La perturbación del normal desarrollo de las actividades docentes de cualquier tipo, que suponga un perjuicio o altere la atención o dedicación a las mismas del resto de los alumnos.
2. La desconsideración hacia los profesores o hacia cualquier otro miembro de la comunidad docente, incluidos sus propios compañeros.

#### **Faltas graves:**

1. El plagio en la realización de trabajos escritos, entendiéndose por plagio la cita textual o claramente extraída de obra, con la intención de hacerla pasar por propia.
2. La utilización fraudulenta de los materiales y servicios de ESNE, en funciones ajenas a la labor académica y docente para las que se ponen a disposición de los alumnos.
3. La ruptura de la confidencialidad que pueda determinarse sobre contenidos docentes, trabajos, prácticas o investigaciones, sobre los cuales se haya advertido previamente de esta circunstancia.
4. La difusión de contenidos o materiales académicas o formativas, propiedad de ESNE, sin haber solicitado y obtenido previamente el preceptivo permiso, por escrito.
5. La suplantación de personalidad en trabajos, pruebas, exámenes, prácticas o en cualquier circunstancia relacionada con la actividad docente.

#### **Faltas muy graves:**

1. La desconsideración grave hacia los profesores o hacia cualquier otro miembro de la comunidad académica, incluidos sus propios compañeros, con independencia de que el alumno hubiera cometido actos similares, o de menos importancia con anterioridad, o hubiera o no sanción por ello.
2. La posesión, el uso, la transmisión o la recepción de información no permitida, durante la realización de los exámenes o pruebas susceptibles de evaluación.
3. La reiteración y repetición de las actividades tipificadas como graves, después de haber sufrido sanción por las mismas o haberse abierto expediente de información sobre ellas.
4. La copia o falsificación de exámenes, trabajos o prácticas, títulos, certificados, etc.

## 9. COSTES DEL PROGRAMA

### MASTER COMPLETO

CONCEPTO	CANTIDAD	FECHA DE VENCIMIENTO
MATRICULA	850 €	EN EL MOMENTO DE HACER LA RESERVA
TASAS DE FORMACION	2300 €	10 DIAS ANTES DEL INICIO DEL CURSO
MASTER COMPLETO	3150 €	

### CURSOS MONOGRAFICOS O UNIDADES

CONCEPTO	CANTIDAD	FECHA DE VENCIMIENTO
MATRICULA	100 €	EN EL MOMENTO DE HACER LA RESERVA
TASAS DE FORMACION	350 €	10 DIAS ANTES DEL INICIO DEL CURSO

## 10. HOJA DE INSCRIPCION

VER HOJA DE INSCRIPCION (Impreso de Curso) ANEXA O BAJARLA DE EL SIGUIENTE LINK:  
<http://www.esne.es/esne.php?info=centros&centro=Madrid>