

Guía Docente

***MÓDULO II: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA
CREACIÓN VISUAL***

TRIMESTRE: PRIMERO, SEGUNDO Y TERCERO

***MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DE LA
COMUNICACIÓN***

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO 2016/2017

***FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN***



1. IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO

1.- MÓDULO:

Nombre: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA CREACIÓN VISUAL		
Código: FH11		
Máster en que se imparte el módulo: MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DE LA COMUNICACIÓN	Trimestre(s) en el que se imparte: Primero, Segundo y Tercero.	
Carácter: Obligatorio	ECTS: 19	Horas ECTS: 475 h.
Idioma: Castellano	Modalidad: Presencial	
Facultad en la que se imparte la titulación: FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.		

2.- ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO:

Departamento: Comunicación Audiovisual y Publicidad
Área de conocimiento: Ciencias sociales y jurídicas

2. PROFESORADO DEL MÓDULO

1.- IDENTIFICACIÓN DEL PROFESORADO:

Responsable de Módulo	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	Dra. Ana Jiménez Revuelta
Tlfno (ext):	911 310 100
Email:	ajrevuelta@tracor.es
Perfil Docente e Investigador	Doctora por la Universidad Complutense de Madrid
Líneas de Investigación:	Diseño editorial. Fotografía contemporánea.

Profesores	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	D. Fausto Galindo
Tlfno (ext):	911 310 100
Email:	fgalindo.profesor@tracor.es

Profesores	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	Dña. Mónica Yuan
Tlfno (ext):	911 310 100
Email:	myuan.profesor@tracor.es

Profesores	DATOS DE CONTACTO
------------	-------------------

Nombre:	D. David Carvajal
Tlfno (ext):	911 310 100
Email:	dcarvajal.profesor@tracor.es

Profesores	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	D. Alberto Rojo
Tlfno (ext):	911 310 100
Email:	arojo.profesor@tracor.es

Profesores	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	D. Alberto García
Tlfno (ext):	911 310 100
Email:	agarcia.profesor@tracor.es

2.- ACCIÓN TUTORIAL:

Para todas las consultas relativas al módulo, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail, del teléfono y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

3. OBJETIVOS DEL MÓDULO

El segundo módulo, Herramientas Digitales para la Creación Visual, es clave para el futuro desarrollo e inserción profesional de los alumnos y tiene por fin desarrollar destrezas en ellos con las distintas herramientas informáticas de diseño gráfico, mediante las cuáles las ideas y conceptos se transforman en piezas visuales comunicativas.

4. COMPETENCIAS

1.- COMPETENCIAS:

Código	Competencias Básicas y Generales
A	Capacidad para conceptualizar y comunicar visualmente la información.
B	Capacidad de análisis y de síntesis.
C	Capacidad de organización y planificación
D	Capacidad para resolver problemas aplicados a la resolución de proyectos.
E	Comunicación oral y escrita.
F	Conocimientos básicos de informática relacionados con el diseño gráfico.

G	Conocimientos avanzados de programas específicos de diseño gráfico.
H	Capacidad para trabajar en equipo.
I	Capacidad crítica y autocrítica.
J	Capacidad para aprender de forma autónoma.
K	Capacidad para comunicar y defender proyectos.
L	Sensibilidad estética.
M	Compromiso ético.
N	Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones
O	Compromiso con la calidad y el cuidado por el detalle
P	Capacidad para desarrollar la creatividad.
CB6	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7	Capacidad para entender la ética de la comunicación como un marco de acción para el buen ejercicio profesional. Capacidad para analizar con conciencia crítica y poner en práctica responsablemente los principios, valores y normas de conducta que caracterizan el ejercicio humano y profesional de la comunicación visual.
CB8	Capacidad para comprender la evolución del diseño gráfico en relación con las Artes Visuales contemporáneas. Capacidad para el autoaprendizaje mediante el fomento de la lectura especializada con el fin de entender las distintas formas y corrientes de la comunicación visual. Desarrollar el interés del alumno por la cultura visual a través de la generación de criterio como capacidad crítica.
CB9	Capacidad para conocer y desarrollar habilidades para incorporar y canalizar de manera sistemática el pensamiento creativo relacionado con la comunicación visual.
CB10	Capacidad para poder abordar procesos de creación gráfica mediante la comprensión de los elementos básicos del diseño gráfico y la comunicación visual, que se fragmentan en conocimientos específicos sobre forma, tipografía, color, composición e imagen.

Código	Competencias Específicas
CE1	Capacidad para entender los conceptos básicos de informática gráfica que afectan al diseño y la comunicación visual.
CE4	Capacidad para conocer y desarrollar habilidades para incorporar y canalizar de manera sistemática el pensamiento creativo relacionado con la comunicación visual.
CE5	Capacidad para poder abordar procesos de creación gráfica mediante la comprensión de los elementos básicos del diseño gráfico y la comunicación visual, que se fragmentan en conocimientos específicos sobre forma, tipografía, color, composición e imagen.
CE8	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para la generación de ilustraciones e imágenes vectoriales.
CE9	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para el tratamiento de imágenes digitales.
CE10	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para componer y maquetar publicaciones electrónicas que aseguren una impresión sin problemas de alta calidad.

CE11	Destreza en el manejo de una herramienta de edición de códigos fuente para páginas Web. Capacidad para comprender lenguajes de marcado y otros predominantes para la creación de sitios Web.
CE12	Destreza en el manejo de una herramienta de edición multimedia para animaciones Web
CE13	Destreza en el uso de herramientas infográficas y de modelación 3D. Conocimientos básicos del modelado de formas en 3D, iluminación y animación en un escenario virtual, así como la familiarización con la terminología al uso en el ámbito de los contenidos digitales.
CE14	Destreza en el manejo de una herramienta de edición no lineal y postproducción de vídeo digital. Capacidad para interpretar y crear mensajes audiovisuales.

2.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Código	Resultados de Aprendizaje
8	Manejo de software especializado de dibujo e ilustración (ejemplo ADOBE ILLUSTRATOR): Realización de pictogramas. Realización de logotipos. Realización de objetos reales materiales inanimados.
9	Manejo de software especializado de tratamiento fotográfico (ejemplo ADOBE PHOTOSHOP): Retoque fotográfico. Postproducción fotográfica en general, según cada aplicación específica para papel o impresión en otros materiales, así como su presentación en soporte digitales.
10	Manejo de software especializado de composición y diagramación (ejemplo ADOBE INDESIGN): Composición y maquetación de páginas para periódicos, catálogos, folletos, revistas, etc.
11	Manejo de software especializado de diseño Web (ejemplo ADOBE DREAMWEAVER). Conocimientos de HTML y metodología de codificación. Conocimientos sobre hojas de estilo CSS. Nociones básicas de Action Script. Creación de un sitio Web.
12	Manejo de software especializado de animación e interactividad Web (ejemplo ADOBE FLASH). Realización de banner animado con integración de múltiples elementos. Diseño sitios Web animados.
13	Manejo de software especializado (ejemplo 3D STUDIO MAX). Creación de figuras en 2D y 3D, aplicando luces, cámaras, efectos especiales y librerías materiales. Creación de un proyecto en 3D animado.
14	Manejo de software especializado en edición y montaje de imágenes de vídeo, así como su postproducción (ejemplo AVID MEDIA COMPOSER o FINAL CUT). Edición, sonorización, postproducción de vídeo en general. Creación de cabecera con efectos y tratamiento de imagen.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS

1.- DISTRIBUCIÓN TRABAJO DEL ESTUDIANTE:

Total Horas del Módulo	475 h.
------------------------	--------

Código	Nombre	Horas Presenciales
AF1	Sesiones teóricas	100 h.
AF2	Sesiones prácticas	100 h.
AF3	Presentaciones y tutorías	50 h.

TOTAL Horas Presenciales	150 h.
---------------------------------	---------------

Código	Nombre	Horas No Presenciales
AF4	Trabajo Individual del Estudiante	325 h

2.- DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES FORMATIVAS:

Actividad	Definición
AF1 Sesiones teóricas	Sesiones teóricas (clases magistrales y seminarios)
AF2 Sesiones Prácticas	Sesiones prácticas (actividades en grupo relativas a prácticas de análisis y debates de casos prácticos, a través de textos, libros o casos ya escritos).
AF3 Presentaciones y tutorías	Presentaciones, pruebas y tutorías (presentación y defensa de trabajos realizados ante resto de compañeros, pruebas de evaluación y tutorías individuales o grupales)..
AF4 Trabajo individual	Trabajo individual del alumno. Búsqueda de documentación, lecturas, desarrollo de piezas gráficas por ordenador, desarrollo de su portfolio.

6. SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.- ASISTENCIA A CLASE:

- La asistencia a clase es obligatoria

2.- SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

CONVOCATORIA ORDINARIA (Evaluación Continua)		
Código	Nombre	Peso
SE1	Participación	20%
SE2	Trabajos teórico-prácticos	30%
SE3	Trabajo o Prueba final	50%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Código	Nombre	Peso
SE3	Trabajo o Prueba final	100%

3.- DESCRIPCIÓN SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Sistemas de Evaluación	Definición
SE1 Participación	Participación cualitativa del alumno en clase
SE2 Trabajos teórico-prácticos	Trabajos teórico-prácticos presentados, tanto individuales como en equipo, durante el desarrollo de la materia.
SE3 Trabajo o prueba final	Trabajo o Prueba final de evaluación.

7. MATERIAS DEL MÓDULO

1.- PROGRAMA DEL MÓDULO:

DIBUJO E ILUSTRACIÓN VECTORIAL

PROGRAMA TEÓRICO:

- Introducción al Illustrator y las imágenes vectoriales.
- Creación de formas básicas, manejo de trazados vectoriales, formas complejas. Trazados Bezièr, dibujo a mano alzada, dibujo preciso. Los textos en Illustrator, creación, formateo y modificación de tipografías.
- Creación de objetos vectoriales combinados, trabajo con textos, titulares y bloques. Espacios de color, muestras, degradados, motivos.
- Mallas, símbolos, efectos líquidos, calcos y pintura interactiva.
- Creación y modificación de objetos vectoriales con técnicas avanzadas.
- Calco de imágenes bitmap.
- Trabajo con ilustraciones complejas, manejo de grupos y capas.
- Creación de animaciones, exportación a PDF y *Flash*.
- Documentos impresos y documentos web.
- Creación y exportación de documentos hacia salida impresa o web, animaciones.

PROGRAMA DE PRÁCTICAS:

- Creación de una ilustración básica.
- Creación de un logotipo compuesto por formas vectoriales y textos distorsionados.
- Trabajo con formas complejas, efectos y distorsiones. Calco de imágenes bitmap.
- Ilustraciones complejas, estructura y manejo. Efectos.
- Creación de una ilustración en versión papel, web y animación.
- Realización de una ilustración vectorial compleja.
- Realización de un panel compuesto de textos e ilustraciones.
- Trabajo con formas complejas, efectos y creación de ilustración 3D.
- Práctica final de publicidad en prensa

LABORATORIO DIGITAL Y POSTPRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA

PROGRAMA TEÓRICO

- Imágenes digitales, color, píxeles y resolución, operaciones básicas, selecciones y capas. Modificación de imágenes.
- Retoque fotográfico. Ajustes de color, pinceles y motivos, máscaras y retoques.
- Trazados y textos en Photoshop.
- Técnicas avanzadas.

- Objetos vectoriales, integración con Illustrator.
- Los textos en Photoshop. Efectos de texto. Creación de imágenes originales con PhotoShop, texturas, fondos, escenarios, ilustraciones.
- Manejo de filtros y efectos de Photoshop.
- Creación de imágenes y animaciones para web.
- Automatización de tareas en PhotoShop.

PROGRAMA DE PRÁCTICAS:

- Creación de fotomontajes simples, trabajo con selecciones y capas.
- Corrección y mejora de fotografías, herramientas de retoque.
- Trabajo con herramientas vectoriales. Textos, creación y modificación.
- Creación de texturas y fondos. Ilustración.
- Modificación de imágenes y creación de animaciones sencillas.
- Realización de un fotomontaje a partir de la silueta de una figura y su integración en otro fondo fotográfico.
- Trabajo con herramientas vectoriales.
- Textos, creación y modificación.
- Modificación de imágenes y creación de animaciones sencillas.

DIAGRAMACIÓN Y MAQUETACIÓN DE PÁGINAS

PROGRAMA TEÓRICO

- Introducción a InDesign y la maquetación para tabletas.
- Marcos de texto y de imagen, trabajo con textos.
- Documentos multipágina.
- Creación de documentos electrónicos e interactivos en InDesign y herramientas vectoriales en InDesign, trabajo con formas especiales.
- Modificación de textos e imágenes.
- Retículas, páginas maestras, estilos, índices, paginación, páginas con desplazamiento vertical etc.
- Exportación a PDF y Flash.
- Preparación de originales para imprenta.
- Exportación a web.
- Interactividad: Creación e inclusión de miniaturas de portadas, adición de varios artículos automáticamente, enlaces internos, externos y a correo electrónico, efectos html: Scratch y scroll de texto y de textos con imágenes. MSO (Multi State Object) para creación de galerías de fotos y MSO con objetos agrupados. Ventanas emergentes, Scroll y Páginas largas con desplazamiento vertical.
- El proceso de diseño de una revista digital
- Indicaciones finales sobre interactividad (inserción de audio y vídeo)

PROGRAMA DE PRÁCTICAS:

- Maquetación de páginas, con textos simulados e imágenes de referencia.
- Creación de formas especiales en marcos de texto e imagen. Modificación de imágenes y marcos de texto.
- Maquetación de un libro por medio de páginas maestras y estilos.
- Creación de documentos digitales para su reproducción en pantalla
- Creación de documentos preparados para impresión
- Ejercicios de publicaciones con diferentes orientaciones y que contengan diversos elementos explicados en la materia: una galería de fotos, dos o más ventanas con scroll, dos o más pestañas deslizantes, con tres artículos y compartirla con Folio Builder.

CREACIÓN DE SITIOS WEB

PROGRAMA TEÓRICO

- Introducción al desarrollo web. Herramientas y primeros pasos

- Maquetación con tablas. Creación de hojas de estilos
- Etiquetas semánticas y formularios HTML5
- Hojas de estilos, maquetación básica y modelo de cajas
- Diseño adaptativo
- Maquetación y reglas de estilo avanzadas. Efectos visuales CSS
- Manejo de eventos e introducción a Javascript
- Efectos y recursos visuales externos. jQuery y Bootstrap
- Briefing, Mockups y Wireframing
- Proyecto Final II. Implementación, Documentación y Publicación

PROGRAMA DE PRÁCTICAS:

- Desarrollar un boceto de website one-page usando elementos de contenidos basados en HTML5
- Ampliar y mejorar el website one-page de la práctica anterior, añadiendo una nueva página enlazada con la página ya creada en la práctica anterior.
- Desarrollar un documento HTML5 enlazado con una hoja de estilos CSS3 que presente una maquetación o layout básica bicolumna con cabecera y pie.
- Desarrollar un documento web adaptativo y fluido para todos los dispositivos.
- Asimilación de la filosofía mobile first desarrollando código bajo los estándares.
- Diseñar e implementar el código HTML5 y CSS3 necesario para representar un conjunto de elementos colocados arbitrariamente con los distintos tipos de posicionamientos no flotantes.
- Realizar al menos dos páginas HTML5 con su respectiva hoja de estilos CSS3, que además contengan el código Javascript y/o jQuery necesario para que se cumplan los requisitos especificados concretos.
- Desarrollar un website completo de aspecto profesional de temática libre.

ANIMACIÓN PARA LA WEB

PROGRAMA TEÓRICO

- Bases de la Animación web. Animación lineal Hype y GIF animado con Photoshop
- Infografías interactivas animadas: símbolos, interruptor
- Animación web en publicidad y marketing
- Animación con SLIDERS en webs CMSs.
- Animación mediante programación (I): Javascript y jQuery.
- Animación web y propiedades físicas.
- Animación mediante programación (II): CSS3.
- Recursos para animación web.
- Simulación y animación web de prototipados.

PROGRAMA DE PRÁCTICAS

- GIF animado de cuadro clásico con personajes y textos.
- Creación y animación de contenido didáctico.
- Creación de una infografía interactiva.
- Creación y animación de banners.
- Creación y animación de cabeceras para web en diferentes estilos.
- Creación de un test de arrastrar y soltar con corrección de resultado.
- Creación de un juego con elementos originales animados.
- Creación de un botón con CSS3 con efecto de sobrevolado y pulsado.
- Creación de una animación basada en un recurso externo
- Creación de una simulación de app de móvil.

MODELADO Y ANIMACIÓN EN 3D

PROGRAMA TEÓRICO

- Introducción a Blender y su comunidad.
- Software y hardware complementario y requisitos de hardware.
- La interfaz del entorno 3d de Blender. Conceptos básicos de la creación 3d.
- Animación básica: la escena y sus propiedades, la cámara, las líneas del tiempo.
- Materiales, iluminación y render básicos. Modelar curvas.
- Incluir textos y modificarlos.
- Texturizado con UV.
- Herramientas de modelado.
- Planificación de una animación.
- Organizar un proyecto.
- Render y acabados avanzados.

PROGRAMA DE PRÁCTICAS

- Creación de formas primitivas y aplicación de transformaciones básicas.
- Aplicación de los conceptos de animación sobre un objeto.
- Aplicación de los conceptos de iluminación y materiales sobre una ciudad.
- Animación básica con armaduras.
- Animación utilizando simple deform y shapekeys.
- Animación de objetos y sincronización de los movimientos en el tiempo y a su velocidad.
- Renderización de los proyectos.
- Ejercicios de iluminación una escena creada, modelado de cámara y animación de al menos 10 minutos.

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL

PROGRAMA TEÓRICO

- Introducción a Premiere.
- Conceptos básicos de video, resoluciones, formatos y codecs.
- Captura, importación y organización del material en la ventana proyecto.
- Las técnicas de edición.
- Los efectos de movimiento y opacidad.
- Animación por fotogramas clave.
- Transiciones. Títulos y aplicación de efectos.
- Corrección de color, efectos de transparencia (track mate key, chroma key) y otros.
- Grabar una locución.
- Cómo exportar nuestro trabajo en diversos formatos: exportación del proyecto completo, exportación del proyecto a Final Cut XML, exportación a película de video para web, exportación a DVD o Blue Ray Disc, exportación a otros formatos usuales.
- Exportación a EncoreDVD o a After Effects por Dinamic Link.

PROGRAMA DE PRÁCTICAS

- Creación de un timelapse o animación por stop motion.
- Realización de un videoclip musical.
- Realización de un slideshow.
- Creación de una cabecera con efectos y títulos animados.
- Realización de distintos efectos en After Effects: importación de archivos, Animación y composición.
- Creación de película. Animación de textos. Introducción al espacio 3d. Efectos. Herramienta Marioneta. Paralax II. Emparentado.

8. BIBLIOGRAFÍA DEL MÓDULO

1.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

DIBUJO E ILUSTRACIÓN VECTORIAL

Delgado, J. M.: *Illustrator CS 6*, Ed. Anaya

LABORATORIO DIGITAL Y POSTPRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA

Delgado, J. M. : *Photoshop CS6*, Ed. Anaya, 2012.

DIAGRAMACIÓN Y MAQUETACIÓN DE PÁGINAS

Adobe Press: *Indesign CS 6*, Anaya Multimedia, 2012

CREACIÓN DE SITIOS WEB

Peña de San Antonio, O.: *Dreamweaver CS6*, Anaya Multimedia, 2012

Orós Cabello, J.C.: *Diseño de Páginas web con XHTML, Javascript y CSS* (2ª edición), Editorial RA-MA, 2008.

Adobe Press: *Dreamweaver CS6*, Anaya, 2012

ANIMACIÓN PARA LA WEB

Murphy, Christopher y Clark, Richard *Beginning HTML5 and CSS3*. Apress (2012), ISBN: 978-1-4302-2874-5

Sawyer McFarland, David *JavaScript & jQuery: The Missing Manual*. O'Reilly Media, 3rd Edition (2014), ISBN: 978-1-49194-707-4

Fulton, Steve *HTML5 Canvas*. O'Reilly Media, 2nd Edition (2013), ISBN: 978-1-44933-498-7

MODELADO Y ANIMACIÓN EN 3D

Galan, M.: *Blender: curso de iniciación*, Infor Books Ediciones, Barcelona, 2007

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL

Paniagua Navarro, A.: *Premiere CS6*, Anaya Multimedia, 2012

2.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

DIBUJO E ILUSTRACIÓN VECTORIAL

Chan, B.: *Illustrator. Técnicas esenciales*, Ed. Anaya

Karlins D.: *Illustrator CS*, Ed. Mcgraw-Hill

LABORATORIO DIGITAL Y POSTPRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA

Williams,R., Tollett, J.: *Aprender Illustrator CS6. Técnicas esenciales*, Ed. Anaya, 2013

Adobe Press: *Photoshop CS6*, Ed. Anaya, 2012

Delgado, José M^a: *Photoshop CS6. Técnicas de retoque y montaje*, Ed. Anaya, 2012

DIAGRAMACIÓN Y MAQUETACIÓN DE PÁGINAS

Paz González, F.: *Indesign CS 5*, Anaya Multimedia, 2012

Cohen, S., Burns, D.: *Edición de libros digitales con Indesign CS6*, Anaya Multimedia, 2013

Williams, R.: *Aprender Indesign CS6*, Anaya Multimedia, 2013

CREACIÓN DE SITIOS WEB

Rovira, D. : *Creamweaver CS6 curso de iniciación*, Inforbook's, 2013

Pascual González, F.: *Navegar en Internet:Adobe Dreamweaver CS 5*,RA-MA Editorial

ANIMACIÓN PARA LA WEB

Ramtal, Dev y Dobre, Adrian *Physics for JavaScript Games, Animation, and Simulations*, Apress (2014), ISBN: 978-1-4302-6337-1

MacLees, Natalie *jQuery for Designers*, Packt Publishing (2013), ISBN: 978-1-8495-1670-9

Thomas, F. y Johnston, O. *The Illusion of Life. Disney Animation*. New York: Disney Editions. 1981

MODELADO Y ANIMACIÓN EN 3D

Hess, R.: *Blender*, Anaya, 2011

Suau, P.: *Manual de Modelado y Animación con Blender*, Universidad de Alicante, 2011

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL

Adobe Press: *Premiere CS6, Medios Digitales y creatividad*, Anaya, 2012

4.- RECURSOS WEB DE UTILIDAD:

DIBUJO E ILUSTRACIÓN VECTORIAL

<http://www.adobe.com/designcenter/>
<http://www.comoyodsg.com/blog/1322/70-fantasticos-tutoriales-con-illustrator-cs5/>
http://www.ziddu.com/download/10796567/manual_illustrator_cs5_spanish.pdf.html
<http://www.lynda.com/illustrator-CS5-tutorials/essential-training/58710-2.html>
<http://wegraphics.net/blog/tutorials/illustrator/>
<http://designinstruct.com/?s=illustrator+tutorial>

LABORATORIO DIGITAL Y POSTPRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA

http://www.adobe.com/es/designcenter/video_workshop/
<http://www.trucosyconsejos.com/>
http://forums.adobe.com/community/international_forums/espanol

DIAGRAMACIÓN Y MAQUETACIÓN DE PÁGINAS

<http://www.cursosdesign.net/phocadownload/Manual Adobe Indesign CS5.zip>
<http://www.indesignmag.com/>
<http://www.adobe.com/designcenter/>
<http://www.innovationsinnewspapers.com/>

CREACIÓN DE SITIOS WEB

<http://htmldog.com/>
<http://www.webdesignerwall.com>
Manual de introducción a XHTML: www.librosweb.es/xhtml/
Manual de introducción a XHTML en formato PDF bajo licencia de Creative Commons: www.librosweb.es/xhtml/pdf/
Hoja de ayuda rápida de XHTML:
www.gosquared.com/images/help_sheets/HTML%20Help%20Sheet%2002.pdf
Lista de caracteres especiales: www.desarrolloweb.com/articulos/11.php

ANIMACIÓN PARA LA WEB

<http://forums.tumult.com/>
<http://www.html5rocks.com/es/>
<http://css3generator.com>
<http://www.etnassoft.com/biblioteca/guia-completa-de-css3/>
<http://www.w3schools.com/html/default.asp>
<http://www.w3schools.com/css/default.asp>
<http://www.w3schools.com/jquery/default.asp>
<http://www.w3schools.com/js/default.asp>
<https://w3c.github.io/web-animations/>
<http://www.smashingmagazine.com/2014/11/18/the-state-of-animation-2014/>

MODELADO Y ANIMACIÓN EN 3D

<http://joaclintistgud.wordpress.com/2009/11/27/blender-guia-de-iniciacion-para-recien-llegados-adaptada-a-la-version-2-5/>
<http://www.enmanosdenadie.com.ar/2009/11/>
<http://gryllus.net/Blender/PDFTutorials/AllPDFTutorials.html>

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL

http://www.pixel2life.com/tutorials/adobe_premiere/
<http://www.illasaron.com/tele/indice.htm>
<http://library.creativecow.net/tutorials/adobepremierepro>

9. NORMAS DE COMPORTAMIENTO

1.- NORMAS:

Adquieren la condición de alumno de TRACOR y la Universidad CEU San Pablo todas aquellas personas que, habiendo superado el proceso de selección hayan abonado los derechos de matrícula dentro de los plazos y condiciones acordadas.

La condición de alumno se perderá:

1. A la terminación de los estudios y la obtención del título correspondiente.
2. Por la baja voluntaria del alumno.
3. Cuando el alumno cometa las faltas que por su gravedad hayan sido sancionadas con la expulsión, como resultado de la apertura y resolución del correspondiente expediente disciplinario.
4. Por el incumplimiento de las obligaciones económicas del alumno, sin necesidad de apertura de expediente disciplinario. Todo ello sin perjuicio de las acciones legales que pudieran corresponder.