

AUTOEDICION: DISEÑO GRAFICO



Área: Sin clasificar
Modalidad: Teleformación
Duración: 40 h
Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Identificar y describir los elementos básicos que intervienen en un diseño gráfico.

CONTENIDOS

1. CONCEPTO DE INDUSTRIA GRÁFICA. 1.1. Industria gráfica en general. 1.2. Comunicación impresa. 1.3. Proceso de trabajo. 1.4. Fluxograma del proceso gráfico. 1.5. Preimpresión. 1.6. Impresión. 1.7. Procesos de acabado. 1.8. Importancia del diseño en el conjunto de la cadena gráfica. 2. INTRODUCCIÓN. 2.1. Teoría elemental de la comunicación. 2.2. Fundamentos del diseño gráfico. 2.3. Historia y evolución del diseño gráfico. 2.4. Impacto de los condicionantes de impresión sobre el diseño. 2.5. Proceso gráfico. 3. CONCEPTOS PREVIOS. 3.1. El ojo y la visión. 3.2. La imagen. 3.3. Morfología de la imagen. 3.4. Los espacios visuales. 4. ELEMENTOS DEL DISEÑO. 4.1. Tipología de la imagen. 4.2. Grupo verbal: imagen de la comunicación. 4.3. Espacio gráfico. 4.4. Diagramación / arquitectura gráfica. 5. APROXIMACIÓN A LA TIPOGRAFÍA / TEXTO. 5.1. Introducción. 5.2. Historia de la tipografía. 5.3. Partes de los tipos / caracteres. 5.4. Estilo / familia / serie. 5.5. Clasificación de los caracteres según su aplicación. 5.6. Lenguaje tipográfico. 5.7. Tipometría. 5.8. Composición tipográfica. 5.9. Corrección tipográfica. 5.10. Aproximación al texto. 6. SIGNO GRÁFICO. 6.1. Historia del signo. 6.2. Aplicación. 6.3. Configuración de los signos básicos. 6.4. Identidad visual. 7. COLOR EN EL DISEÑO GRÁFICO. 7.1. Color y comunicación. 7.2. Colores primarios: aditivos y substractivos. 7.3. Como vemos el color. 7.4. Colores complementarios. 7.5. Color: tono, saturación y luminosidad. 7.6. Cuatricomía / sistema pantone. 7.7. Tramas. 7.8. La interacción del color. 7.9. Psicología, simbología y estética del color. 7.10. El color al servicio del mensaje y la publicidad. 8. ADQUISICIÓN DE IMÁGENES: EL ESCÁNER. 8.1. Formas de adquirir imágenes. 8.2. Resolución. 8.3. Escáneres. 8.4. Evaluar las características de una imagen. 8.5. Determinar la resolución de digitalización. 8.6. Volver a muestrear y a cambiar el tamaño de las imágenes. 9. FOTOGRAFÍA DIGITAL. 9.1. Fundamentos de la fotografía. 9.2. Tipos de captadores: CCD y CMOS. 9.3. Longitudes focales. 9.4. Autofoco. 9.5. Modos de disparo básicos

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El



departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.