



Presentación del Curso Presencial

Diseño Gráfico Digital

Tabla de contenido

Presentación del curso	3
Objetivos de aprendizaje	4
Contenidos del curso	5
Competencias previas	6
Recursos	6
Aspectos metodológicos	7
Criterios de aprobación	7

Presentación del curso

El presente curso se procura brindar herramientas eficaces, que permitan desarrollar la construcción de piezas gráficas que contribuyan a la comunicación visual y publicitaria. El curso está orientado para los y las personas creativas de cualquier ámbito profesional, donde deseen desarrollar ideas sofisticadas enfocadas a la publicidad.

Para su comprensión se divide en tres unidades las cuales están conformados por:

Adobe Photoshop que es el nombre popular de un programa informático de edición de imágenes. Está desarrollado por la empresa Adobe Systems Incorporated. Funciona en los sistemas operativos Apple Macintosh y Windows.

El nombre comercial de este producto se puede traducir del inglés como 'taller de fotos'. Aunque existen otros programas similares como GIMP o PhotoPaint, en la cultura popular se utiliza esta palabra para referirse también al 'retoque digital de una imagen'.

Adobe Illustrator, es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración, además definido en cierta manera como el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial.

Comprende opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación - Publicación) impresión, vídeo, publicación en la web y dispositivos móviles.

Adobe InDesign es una herramienta imprescindible para la maquetación de revistas, periódicos, trípticos, publicidad, etc.

Esta unidad entrega conocimientos teórico-prácticos a cualquier persona interesada en la especialización de sus competencias dentro de la empresa editorial, gráfica, etc.

Objetivos de aprendizaje

Objetivo general:

- Diseñar piezas publicitarias, que aporten a la construcción de elementos de comunicación visual, para el desarrollo comercial de empresas públicas o privadas.

Objetivos específicos:

- Identificar las herramientas de Adobe Photoshop e Illustrator que tengan similitud para una mejor experiencia interactiva y asimilación de los conocimientos.
- Establecer las diferencias conceptuales de Adobe Photoshop e Illustrator, para su mejor comprensión y objetividad de cada software.
- Definir el uso de Adobe Photoshop e Illustrator para la creación de proyectos de comunicación visual donde el uso de recursos gráficos como imágenes, texto y color es la base fundamental para la construcción del discurso publicitario.
- Adquirir los conocimientos teóricos necesarios para trabajar con InDesign, utilizando eficazmente las opciones de maquetación que nos ofrece el programa.

Contenidos del curso

BASES CONCEPTUALES

Entender el significado del diseño es no solo entender el papel que desempeña la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es también un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar. [...] Diseño es un sustantivo y una forma verbal. Es el principio, el fin, el proceso y el producto de la imaginación. (Samara, 2010, p. 6)

Unidad 1 Adobe Photoshop

Tema 1. Estructura y funcionamiento del programa

-1.1. Área de trabajo

Organizar el área de trabajo.

-1.2. Elementos

Menús

Caja de herramientas/Barra de opciones

Área de paletas o ventanas

Barra de estado

Área de imagen activa

Tema 2. Trabajar con imágenes

-2.1 ¿Qué es una imagen?

Definición de imagen.

-2.2. Iniciar un proyecto

Mapa de bits y gráfico vectorial.

Abrir un documento

Nuevo documento

Guardar y guardar como

Duplicar

-2.3. Fundamentos de la imagen

Resolución

Tamaño

Color

-2.4. Controles del color en la imagen

Menú Imagen>Ajustes

Ajuste Tono/Saturación

Ajuste Brillo/Contraste

-2.5. Redimensionar imágenes

Tamaño de imagen

Tamaño de lienzo

Rotar lienzo

Herramienta recortar

Reglas de página y guías

Tema 3. Trabajar con capas.

-3.1 ¿Qué son las capas?

Introducción

Ventana capas

-3.2 Modos de fusión

Definición

Catálogo de modos de fusión

-3.3 Capas de ajuste

Retoque no destructivo

Capa de ajuste Color sólido

Capa de ajuste Degradado

Capa de ajuste Niveles

Capa de ajuste Equilibrio de color

Capa de ajuste Curvas

Capa de ajuste Mezclador de canales.

Tema 4 .Selecciones. Enmascarar o aislar elementos.

-4.1. Concepto de selección y máscara

-4.2. Herramientas de selección

Marcos de selección

Lazo

Varita Mágica

-4.3 Seleccionar con trazados

Herramienta Pluma

Ventana trazados

Herramientas de selección de trazados

Seleccionar con formas

-4.4. Menú selección

Calar

Guardar y cargar selecciones

Seleccionar todo

Deseleccionar

Invertir

Transformar selección

Modificar

-4.5. Aislar elementos

Copiar y pegar selecciones

Trasladar elementos a otro documento

-4.6. Transformar un elemento seleccionado

Herramienta Mover

Transformar>Escala

Transformar>Rotar

Transformar>Voltear

Transformar>Distorsionar

Tema 5. Formatos de trabajo.

-5.1. Archivos y extensiones

Definición de archivo y extensión.

Formato PSD

Formato JPG

Formato Tiff

Formato PDF

Tema 6. Filtros.

-6.1 Definición y aplicaciones de los filtros

¿Qué son los filtros?

Menú Filtro

Galería de filtros

-6.2 Catálogo de filtros

Filtros artísticos

Filtros para bosquejar

Filtros de textura

Filtros de distorsión

Filtros de trazos de pincel

-6.3 Aplicar filtros en un área determinada

Selecciones y máscaras

Tema 7. Dibujo.

-7.1. Trazados

Contornear trazados

Rellenar trazados

-7.2. Herramienta Forma

Dibujar con la herramienta Forma

Tema 8. Estilos de capa.

-8.1. ¿Qué son los estilos de capa?

-8.2 Aplicar estilos de capa a un dibujo

Catálogo de efectos

Tema 9. Pintar con selecciones.

-9.1 Pintar Selecciones con opción rellenar y contornear

-9.2 Pintar Selecciones con Capas de Ajuste

Capa de ajuste de Color Sólido

Capa de ajuste de Degradados

Capa de ajuste de Motivos

-9.3. Rasterizar capa

Tema 10. Texto.

-10.1. Herramienta de Texto

Transformar texto.

-10.2. Convertir texto en dibujo.

Unidad 2 Adobe Illustrator

1.- Introducción

- Introducción al dibujo vectorial.
- Diferencias entre una imagen vectorial y una imagen de mapa de bits.
- El dibujo vectorial con Illustrator.
- Illustrator y Photoshop.
- Illustrator e InDesign.
- Utilidades de la herramienta a nivel profesional.
- Novedades con respecto a la versión anterior.

2.- El entorno de trabajo

- Configuración del entorno de trabajo en Illustrator.
- La ventana de documento.
- Las paletas de herramientas, los paneles y los inspectores.
- Configuración y ajuste del documento.
- Navegación por el documento.
- Visualización del documento.
- Reglas y cuadrículas.
- Uso de las guías.
- Estrategias de ahorro de trabajo.
- Modos de color.
- Formatos de imagen.
- Trabajo con PostScript.
- Personalización del teclado.

3.- Herramientas de dibujo

- Herramientas de selección.
- Dibujo de figuras geométricas.
- Trazados y curvas Bézier.
- Las herramientas de pincel y lápiz.
- Edición de trazados y curvas de Bézier.
- Herramientas de deformación.
- Las tijeras y la cuchilla.
- Creación de símbolos, el spray de símbolos.
- Trazados compuestos.
- Formas compuestas.
- Paleta buscatrazos.

4.- Herramientas de color

- Relleno y trazo.
- La paleta color.
- La paleta muestras.
- Bibliotecas de color personalizadas.
- Herramienta Bote de pintura y cuentagotas.
- Filtros de modificación del color.
- Motivos.

- 5.- Pinceles y símbolos
 - Creación de pinceles.
 - Trabajo con pinceles.
 - Creación de símbolos.
 - Trabajo con símbolos.
 - Plumilla para sombreados.
 - Trabajo con efectos de sombreado.
 - Pincel de motivo.
 - Trazos con tinta.
 - Pinceles especiales.
- 6.- Trabajo con Textos
 - Creación de cajas de texto.
 - Trazados de texto personalizados.
 - El editor de texto.
 - Fluir texto.
 - Trazar texto.
 - Enmascarar texto.
 - Uso de texto y pinceles.
 - Texto aplastado.
- 7.- Las capas
 - Opciones de capa.
 - Estructura jerárquica de capas.
 - Bloqueo/desbloqueo de elementos.
 - Selecciones con capas.
 - Colores de capas.
 - Capas anidadas.
 - Desplazamiento de objetos en las capas.
- 8.- Manejo de Mallas, fusiones y degradados
 - Manejo de mallas redondeadas.
 - Manejo de mallas avanzado.
 - Fusiones.
 - Trabajo con fusiones: expandir, invertir y soltar.
 - Degradados y mallas de degradado.
 - Examinado de fusiones.
 - Sombras de fusiones.
 - Degradados unificados.
- 9.- Transparencia y Apariencia
 - Manejo de transparencias.
 - Mascaras de opacidad y controles de cobertura.
 - La paleta Apariencia.
 - Colores transparentes.
 - Destellos básicos.
 - Máscaras de opacidad.
- 10.- Diseño de sites web con Illustrator
 - Modos de color en Illustrator.
 - Asignación de URL's al documento.
 - Soltar a capas.
 - Guardado para la web.
 - Exportar a Flash.
 - Creación de un site web.

11.- Importación y exportación de archivos

- Importación de bitmaps e imágenes vectoriales.
- Importación de textos.
- Exportación de bitmaps e imágenes vectoriales.
- Exportación de textos.
- Exportar como PDF.
- Exportar como archivo de photoshop.
- Exportar como archivo de Flash.

Unidad 3 Adobe Indesing

1.- Introducción a Adobe InDesign

- ¿Que es un software de maquetación?
- Funcionalidades de Adobe InDesign.
- Compatibilidad con el resto de herramientas Adobe.
- Ventajas de usar InDesign.
- Novedades de la versión.

2.- Interfaz del programa

- Introducción a la interfaz del programa.
- Trabajo con las herramientas.
- Barras de herramientas.
- Ventanas.
- Paletas.
- Menús.

3.- Trabajo con documentos

- Apertura y cierre de documentos.
- Almacenamiento de documentos.
- Recuperación de documentos.
- Visualización de documentos en pantalla.
- Configuración de documentos.
- Trabajo con documentos.
- reglas, guías, cuadrículas.
- pliegos y páginas.
- páginas maestras.
- numeración de páginas.
- Trabajo con capas.

4.- Herramientas de dibujo

- Formas básicas.
- Herramienta Pluma.
- Trazados.
- Ajustes de trazados.
- Trazados compuestos.
- Creación de trazados a partir de textos.

5.- Textos

- Formateo de caracteres y párrafos.
- Tabuladores.
- Composición.
- Uso de estilos.
- Copia de atributos de texto.

6.- Edición de textos

- Marcos de texto.
- Adición y enlaces de marcos de texto.
- Propiedades de los marcos de texto.
- Edición de textos.
- Textos en trazados.
- Importación de texto.
- Exportación de texto.

7.- Tablas e Indices

- Definición y creación de tablas.
- Edición de tablas.
- Formateo de tablas.
- Apariencia de las tablas.
- Planificación y estructura de un índice.
- Formateo de un índice.
- Intervalos de páginas en los índices.
- Temas para los índices.

8.- Trabajo con Objetos

- Distribución de Objetos.
- Transformaciones.
- Objetos anidados.
- Desplazamiento de Objetos.
- Copia de Objetos.
- Transformación libre.

9.- El color

- Aplicación del color.
- Controles de color.
- Paleta muestras.
- Bibliotecas de muestras.
- Paleta Color.
- Degradados.
- Tintas planas y colores proceso.
- Gestor de tintas.

10.- Reventado de Color y separación de tintas

- Introducción al reventado de colores.
- Tipos de reventado disponibles.
- Paleta Estilos de Reventado.
- Separación de tintas.
- Marcas de impresora y sangrado.
- Lineatura de las tramas de semitonos.
- Pruebas de impresión.

11.- Transparencias

- Transparencias en InDesing.
- Modos de fusión.
- Knockouts de transparencia.
- Sombra paralela.
- Desvanecimiento de bordes.
- Acoplado.

12.- Archivos HTML

- Uso de HTML en InDesign.
- Diseño de Sites HTML y XML.
- Tipografía.
- Gráficos.
- Maquetación del Site.
- Denominación de archivos HTML.
- Exportación de documentos a HTML.

13.- Archivos PDF

- Definición de opciones para exportar a PDF.
- Seguridad de los PDF.
- PDF's para visualizar en pantalla.
- Opciones avanzadas de exportación.
- Exportación del documento a PDF.

14.- Impresión

- Impresión en InDesign.
- Estilos de impresión.
- Configuración del dispositivo de salida.
- Presentación preliminar.
- Preparado para traslado de archivos.

15.- Personalización de la herramienta

- Configuración de atajos por teclado.
- Preferencias y ajustes en InDesing.
- Uso de Pluggins.

Competencias previas

- Conocimientos básicos de computación
- Identificar los usos que existen dentro del diseño y la publicidad

Recursos

- Instalar los programas en sus computadores personales
- Acceso a un equipo de computación con conexión a internet
- Disponer de una cuenta de correo electrónico

Aspectos metodológicos

El curso comprende en una duración de 20 horas, donde se realizan las actividades teórico prácticas, desde la perspectiva dinámica y participativa centrada en los alumnos.

Dentro del transcurso de la capacitación se encuentran estructuradas actividades individuales netamente prácticas y colaborativas (docente-alumno). Donde el tiempo establecido existe un acompañamiento para el desarrollo proyectual de cada conocimiento adquirido.

La parte virtual se desarrolla totalmente desde internet, en la Plataforma Moodle, donde se realizan actividades teórico prácticas con un enfoque dinámico y participativo centrado en los participantes.

Los contenidos de la parte virtual están a su disposición las 24 horas del día y los 7 días de la semana dentro del tiempo establecido para la duración del curso, para lo cual, todos los participantes pueden organizar su propio horario de estudio.

Cada semana se presentan contenidos que son estructurados con actividades individuales y colaborativas, recursos complementarios y herramientas Web 2.0 que estarán disponibles en formatos para navegar e imprimir.

Se realizan actividades sincrónicas y asincrónicas a través de herramientas de comunicación como: chat, foros, mensajería interna, entre otras; que son empleadas por el facilitador para mediar el aprendizaje.

El seguimiento tutorial efectuado es constante y proactivo, lo que garantiza el éxito del proceso de aprendizaje.

Criterios de aprobación

- Revisión permanente de la información recibida durante el desarrollo del curso
- Revisión y análisis de la información presentada en el aula virtual
- Cumplimiento de los trabajos propuestos, en el tiempo establecido
- Participación activa durante el desarrollo del curso
- Participación en el aula virtual
- Obtención de un rendimiento mínimo de 70/100 puntos en el curso
- Asistencia mínima de 80/100