

Programa formativo

DISEÑO CAD, WEB Y MULTIMEDIA



Autoedición Diseño Gráfico. ARGG004PO

Duración: 40 horas



Grupo Glorieta

Grupo Glorieta garantiza toda la formación impartida y la gestión de bonificaciones que realiza como entidad organizadora.

Objetivos

- Identificar y describir los elementos básicos que intervienen en un diseño gráfico.
- Comprender el concepto de industria gráfica mediante la evolución técnica de los medios a lo largo de la historia.
- Comprender el concepto de comunicación visual, los elementos que la componen, y cómo se incluyen en los procesos de comunicación del ser humano; entendiendo para ello los elementos gráficos básicos, la interacción entre los mismos, y su inclusión e impacto en las etapas de desarrollo de un mensaje gráfico.
- Comprender los conceptos básicos acerca de la imagen como fenómeno físico, los mecanismos fisiológicos que se producen en el ser humano al percibir la imagen, y la percepción visual como fenómeno psicológico.
- Establecer los elementos de un diseño de forma que se obtenga un producto gráfico armónico y con la carga comunicativa deseada.
- Comprender el texto y los elementos tipográficos como elementos compositivos de un mensaje, tanto desde el punto de vista comunicativo como desde su aportación gráfica y compositiva.
- Conocer la evolución del signo gráfico a lo largo de la historia y su relación con la comunicación gráfica, entendiendo la implicación del signo gráfico en la comunicación visual en la actualidad, y su importancia como elemento comunicativo en distintos ámbitos.
- Percibir el color como un medio comunicativo más, afectado por los condicionantes sociales y culturales donde se aplica para entender su significado, así como un fenómeno físico, adaptando los distintos métodos de impresión técnicos a las cualidades del color para que este pueda ser reproducido correctamente.
- Obtener archivos gráficos digitales adecuados a fines concretos a partir de originales analógicos, manejando para ello el concepto de resolución y comprendiendo las características básicas de un escáner y sus funcionalidades.
- Comprender los conceptos básicos que rodean al elemento fotográfico; desde elementos de control y manejo de una cámara fotográfica, hasta la elección de objetivos y parámetros específicos aplicados a situaciones determinadas.

Contenidos

1. Concepto de industria gráfica

- 1.1. Introducción
- 1.2. Industria gráfica en general
- 1.3. Comunicación impresa
 - 1.3.1. Aparición de los primeros medios impresos
- 1.4. Proceso de trabajo
 - 1.4.1. Fase previa: idea + diseño
 - 1.4.2. Preimpresión
 - 1.4.3. Impresión
 - 1.4.4. Postimpresión
- 1.5. Fluxograma del proceso gráfico

- 1.6. Preimpresión
- 1.7. Impresión
 - 1.7.1. Sistema de impresión offset
 - 1.7.2. Sistema de huecograbado
 - 1.7.3. Sistema de flexografía
 - 1.7.4. Sistema de serigrafía
- 1.8. Procesos de acabado
 - 1.8.1. Manipulados de superficie
 - 1.8.2. Acabados de protección
 - 1.8.3. Acabados de embellecimiento
 - 1.8.4. Alzados y plegados
 - 1.8.5. Encuadernado
 - 1.8.6. Guillotinado
 - 1.8.7. Perforado
 - 1.8.8. Otros tipos especiales de acabado
- 1.9. Importancia del diseño en el conjunto de la cadena gráfica.
- 1.10. Resumen

2. Introducción al diseño gráfico

- 2.1. Introducción
- 2.2. Teoría elemental de la comunicación
 - 2.2.1. Elementos que participan en la comunicación
 - 2.2.2. Tipos de comunicación
- 2.3. Fundamentos del diseño gráfico
- 2.4. Elementos gráficos conceptuales
- 2.5. Elementos visuales.
- 2.6. Relación entre elementos gráficos
- 2.7. Usos prácticos de los elementos
- 2.8. Historia y evolución del diseño gráfico
- 2.9. Impacto de los condicionantes de impresión sobre el diseño
- 2.10. Condicionantes de formato
- 2.11. Condicionantes de color
- 2.12. Condicionantes según los tipos de textos usados
- 2.13. Proceso gráfico
- 2.14. Resumen

3. Conceptos previos

- 3.1. Introducción
- 3.2. El ojo y la visión
- 3.3. Características físicas de la visión
- 3.4. Partes del ojo
- 3.5. Teorías de la percepción del color
- 3.6. La imagen
- 3.7. La imagen como elemento comunicativo
- 3.8. El concepto de imagen
- 3.9. Morfología de la imagen
 - 3.9.1. Punto
 - 3.9.2. Línea
 - 3.9.3. Plano
 - 3.9.4. Dirección
 - 3.9.5. Luz

- 3.9.6. Color
- 3.9.7. Texturas
- 3.10. Los espacios visuales.
- 3.11. Resumen

4. Elementos del diseño

- 4.1. Introducción
- 4.2. Tipología de la imagen
- 4.3. Imágenes naturales
- 4.4. Imágenes mentales
- 4.5. Imágenes creadas o manipuladas
- 4.6. Escala de Moles
- 4.7. Grupo verbal: imagen de la comunicación
- 4.8. Valor denotativo
- 4.9. Valor connotativo
- 4.10. Monosémicas
- 4.11. Polisémicas
- 4.12. Simples
- 4.13. Complejas
- 4.14. Redundantes
- 4.15. Originales
- 4.16. Espacio gráfico
- 4.17. Peso y equilibrio
- 4.18. Escala y proporción
- 4.19. Color y contraste
- 4.20. Formato
- 4.21. Diagramación / arquitectura gráfica
- 4.22. Resumen

5. Aproximación a la tipografía / texto

- 5.1. Introducción
- 5.2. Tipografía: conceptos y elementos básicos
- 5.3. Historia de la tipografía
- 5.4. La tipografía en el Gótico y el Renacimiento
- 5.5. La tipografía en el Barroco y épocas posteriores
- 5.6. La tipografía en la Revolución Industrial y el siglo XIX
- 5.7. La tipografía en el siglo XX
- 5.8. Partes de los tipos / caracteres
- 5.9. Estilo / familia / serie
- 5.10. Clasificación de los caracteres según su aplicación
- 5.11. Microtipografía
- 5.12. Macrotipografía
- 5.13. Tipografía de edición
- 5.14. Tipografía creativa
- 5.15. Lenguaje tipográfico
- 5.16. Tipometría
- 5.17. Partes de un tipo
- 5.18. Unidades de medición de un tipo
- 5.19. Composición tipográfica
- 5.20. Espacio entre las palabras que conforman un texto
- 5.21. La composición de línea y longitud de párrafos

- 5.22. Otras consideraciones
- 5.23. Corrección tipográfica
- 5.24. Aproximación al texto
- 5.25. Resumen.

6. Signo gráfico

- 6.1. Introducción
- 6.2. Historia del signo gráfico
- 6.3. Aplicación
- 6.4. Configuración de los signos básicos
- 6.5. Identidad visual
- 6.6. Elementos gráficos que componen la identidad visual de una marca
- 6.7. Soportes comunes para la creación de una identidad visual aplicada a una marca
- 6.8. Resumen

7. Color en el diseño gráfico

- 7.1. Introducción
- 7.2. Color y comunicación
- 7.3. Colores primarios: aditivos y substractivos
- 7.4. Color- luz (mezcla aditiva)
- 7.5. Color-pigmento (mezcla substractiva)
- 7.6. Cómo vemos el color
- 7.7. Colores complementarios
- 7.8. Color: tono, saturación y luminosidad
- 7.9. Cuatricromía / sistema pantone
- 7.10. Cuatricromía
- 7.11. Pantone
- 7.12. Tramas
 - 7.12.1. Lineatura
 - 7.12.2. Angulación
 - 7.12.3. Porcentaje de puntos
 - 7.12.4. Formación de puntos de trama
- 7.13. La interacción del color
 - 7.13.1. Contrastes por intensidad lumínica
 - 7.13.2. Contrastes por intensidad cromática
 - 7.13.3. Diferenciación de color mediante colores de fondo
 - 7.13.4. Mezcla óptica
- 7.14. Psicología, simbología y estética del color
- 7.15. El color al servicio del mensaje y la publicidad
- 7.16. Resumen

8. Adquisición de imágenes: el escáner

- 8.1. Introducción
- 8.2. Formas de adquirir imágenes
- 8.3. Resolución
- 8.4. Escáneres
- 8.5. Evaluar las características de una imagen
 - 8.5.1. Definición
 - 8.5.2. Tono
 - 8.5.3. Saturación

8.5.4. Ruido

8.5.5. Colores dentro y fuera de gama

8.6. Determinar la resolución de digitalización

8.7. Volver a muestrear y a cambiar el tamaño de las imágenes

8.8. Resumen

9. Fotografía digital

10. Introducción

11. Fundamentos de la fotografía

12. Tipos de captadores: CCD y CMOS

12.1. Sensores CCD

12.2. Sensores CMOS

12.3. CCD Vs CMOS

13. Longitudes focales

13.1. Ángulos de visión

13.2. Clasificación de objetivos

14. Autofoco

15. Modos de disparo básicos

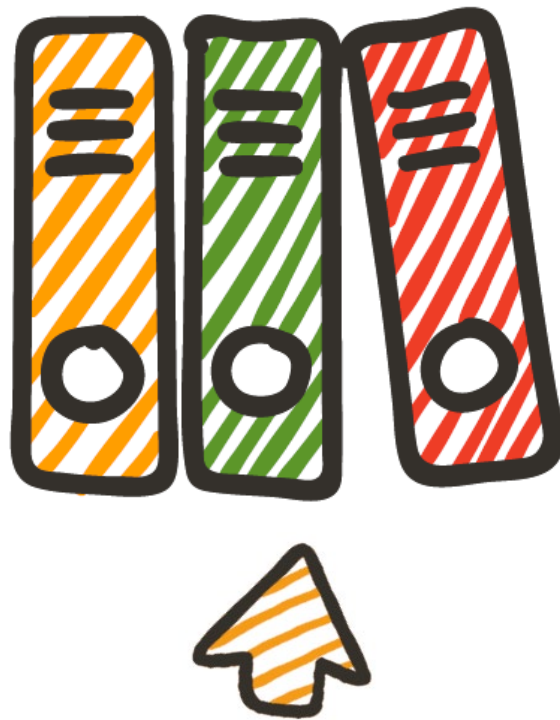
15.1. Diafragma y profundidad de campo

15.2. Velocidad de obturación

15.3. Sensibilidad ISO

15.4. Modos de disparo

16. Resumen



ACCESO AL CATÁLOGO GENERAL DE CURSOS

Para más información:



Grupo Glorieta

965 789 115

fcontinua@grupoglorieta.com

www.grupoglorieta.com