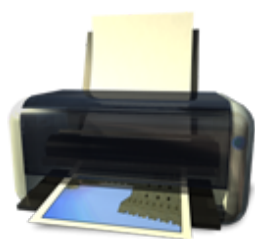


Composición de textos en productos gráficos



Área: Artes Gráficas
Modalidad: Teleformación
Duración: 90 h
Precio: 45.00€

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

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Arquitectura tipográfica

####

1.1 Definición y partes del tipo.

####

1.2 Familias tipográficas y campos de aplicación.

####

1.3 Tipometría.

####

1.4 Originales de texto.

####

1.5 Aspectos a considerar para la selección de tipografías.

####

1.6 Factores a considerar en la composición de textos.

####

1.7 Principales problemas relacionados con la maquetación y la selección de tipos.

####

1.8 Arquitectura de la página.

####

1.9 Tipos de fuentes, instalación y gestión.

####

1.10 Normas UNE, ISO, Libros de estilo.

####

1.11 Software de edición y compaginación de textos

####

UNIDAD DIDÁCTICA 2. El formato del producto gráfico

####

2.1 Los diferentes tipos de formatos gráficos.

####

2.2 Peculiaridades y condicionantes de los distintos tipos de formatos.

####

2.3 Herramientas de composición de textos en productos gráficos:

####

2.3.1 Formatos de archivo digitales.

####

2.3.2 Compatibilidades y problemas de transferencia.

####

2.3.3 Composición de textos con software de edición vectorial y editorial estándares

####

2.4 Aplicación tipográfica en formatos estándar (DINAs).

####

2.5 Aplicación tipográfica en otros formatos:

####

2.5.1 Desplegables y Folletos: Dípticos, Trípticos, Desplegables.

####

2.5.2 Grandes Formatos.

####

2.5.3 Cartelería exterior, Vallas Publicitarias, Rotulación.

####

2.5.4 Pequeños Formatos; Tarjetas de visita, "Flyers"

####

2.5.5 Packaging; Carpetas, Packaging de productos.

####

2.5.6 Formatos digitales; "Banners".

####

2.5.7 Introducción a las hojas de estilo en cascada "CSS"

####

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Elaboración de maquetas de productos gráficos

####

3.1 Metodología de la creación de maquetas de productos gráficos.

####

3.2 Materiales para la creación de maquetas:

####

3.2.1 Sistemas de impresión digital de pruebas.

####

3.2.2 Simulación de acabados en las maquetas.

####

3.2.3 Soportes para presentación: Cartón Pluma, PVC y otros soportes.

####

3.3 Creación de maquetas:

####

3.3.1 Especificaciones de salida para la elaboración de la maqueta.

####

3.3.2 Impresión de maquetas.

####

3.3.2.1 Impresión Láser, Plotter, Impresión digital y otros sistemas de impresión.

####

3.3.2.2 Colocación en el soporte de presentación.

####

3.3.2.3 Métodos adhesivos, de plegado y otros métodos.

####

3.4 Creación de maquetas de packaging:

####

3.4.1 Cartones y sus propiedades.

####

3.4.2 Adhesión del diseño al cartón.

####

3.4.3 Medición de la maqueta.

####

3.4.4 Creación de troqueles manuales.

####

3.4.5 Pliegues del troquel.

####

3.4.6 Adhesivos de cierre.

####

3.4.7 Presentación.

####

3.5 Calidad en las maquetas:

####

3.5.1 Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta.

####

3.5.2 Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva

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 el **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.