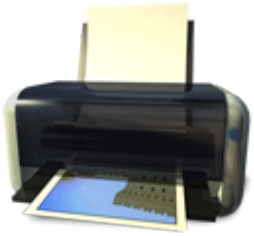
Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos



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

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

UF1456

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Metodología para la realización del producto gráfico

####

1.1 Fase de proyecto:

####

1.1.1 Esbozos y Bocetos.

####

1.2 Fase de realización:

####

1.2.1 Maquetas.

####

1.3 Fase de presentación al cliente:

####

1.3.1 Estrategias, discusión e Introducción de correcciones y nuevas maquetas.

####

1.4 Fase de acabado del proyecto:

####

1.4.1 Ejecución completa del proyecto.

####

1.4.2 Entrega de documentos finales.

####

1.4.3 Originales en diferentes formatos

####

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico

####

2.1 La tipografía:

####

2.1.1 Evolución histórica.

####

2.1.2 Código de signos.

####

2.1.3 Clasificación, componentes, familias.

####

2.1.4 Análisis de las principales tipografías: analógicas / digitales.

####

2.1.5 Listado y criterios de selección.

####

2.2 El color:

####

2.2.1 Principios de la teoría del color.

####

2.2.2 Sistemas de valoración / medición del color.

####

2.2.3 Simbolismo del color.

####

2.3 La imagen:

####

2.3.1 Teoría y sintaxis de la imagen-– Escala de iconicidad: signo / símbolo-

####

2.3.2 Mensaje bimedial: combinación del texto y la imagen.

####

2.4 Composición:

####

2.4.1 Gramática del diseño.

####

2.4.2 Breve historia.

####

2.4.3 Retórica del diseño gráfico.

####

2.4.4 Discurso gráfico, figuras retóricas.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Realización de esbozos en el diseño gráfico

####

3.1 Planificación del trabajo.

####

3.2 Reparto de tareas.

####

3.3 Técnicas de incentivación de la creatividad.

####

3.4 Metodología de trabajo para la realización de esbozos.

####

3.5 Elementos básicos del diseño gráfico: la tipografía, la imagen, el color, el movimiento, el tiempo.

####

3.6 Jerarquías de la información.

####

3.7 Síntesis visual.

####

3.8 Figuración / abstracción.

####

3.9 Realización de esbozos según los parámetros definidos en el informe de registro y el informe técnico

####

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Realización de bocetos en el diseño gráfico

####

4.1 Bocetos de imagen corporativa:

####

4.1.1 Imagen corporativa y mecanismos de funcionamiento.

####

4.1.2 Los signos básicos: el símbolo, el logotipo, el color, la tipografía.

####

4.2 El sistema gráfico.

####

4.3 Los valores estratégicos de la marca versus el impacto visual.

####

4.4 Principales piezas gráficas corporativas.

####

4.5 El manual de imagen corporativa o de normas.

####

4.6 Bocetos para el producto editorial:

####

4.6.1 Productos editoriales y principios básicos.

####

4.6.2 Composición, arquitectura de página, la retícula.

####

4.6.3 Tratamiento de textos y tratamiento tipográfico.

####

4.6.4 Tratamiento de imágenes.

####

4.7 El papel; breve historia, clasificación, características e idoneidad de utilización

####

UNIDAD DIDÁCTICA 5. Realización de bocetos especiales

####

5.1 Bocetos para packaging:

####

5.2 Características específicas del packaging.

####

5.2.1 Sistema de funcionamiento.

####

5.2.2 El volumen.

####

5.2.3 La ergonomía.

####

5.2.4 La legibilidad e impacto visual.

####

5.2.5 El punto de venta y el lineal.

####

5.2.6 Materiales y sistemas de impresión.

####

5.2.7 Maquetas de bocetos de packaging.

####

5.2.8 Bocetos para el producto multimedia:

####

5.2.8.1 Características del producto multimedia.

####

5.2.9 Formatos y productos.

####

5.2.10 Técnicas de representación.

####

5.2.11 El movimiento.

####

5.2.12 El tiempo.

####

5.2.13 La resolución.

####

5.2.14 La conectividad.

####

5.2.15 El impacto visual.

####

5.2.16 Maquetas de bocetos de multimedia

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.