

Introducción al diseño



Área: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Modalidad: Teleformación

Duración: 80 h

Precio: 24.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

CÓDIGO

0059

OBJETIVOS

- Estudiar los fundamentos del diseño gráfico (plano) y 3d (volumen).
- Reflexionar sobre el origen del diseño como forma de expresión: los signos, la palabra, la tipografía, las primeras imágenes, el color...
- Analizar las principales leyes visuales y espaciales que dan sentido a la relación entre las formas en la composición.
- Conocer las proporciones, estructura y divisiones del diseño.
- Examinar los diferentes elementos que componen las páginas y la relación entre ellos.
- Observar la perspectiva de los objetos tridimensionales en una superficie bidimensional.
- Investigar las diferentes posibilidades que ofrece la luz, los materiales y la textura de las formas en una composición.
- Preparar el diseño, gráfico o 3D, para el arte final.

CONTENIDOS

TEMA 1. LA PERCEPCIÓN VISUAL

- 1.1. INTRODUCCIÓN
- 1.2. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO
- 1.3. PRINCIPIOS DE ORGANIZACIÓN DE LA PERCEPCIÓN: LA GESTALT
- 1.4. FACTORES CULTURALES

TEMA 2. ESTRUCTURA GEOMÉTRICA DEL PLANO

- 2.1. INTRODUCCIÓN
- 2.2. EL RECTÁNGULO: PROPORCIONES Y TIPOS
- 2.3. DIVISIONES GEOMÉTRICAS DEL CAMPO
- 2.4. ESTRUCTURA MODULAR: COMPOSICIÓN

TEMA 3. FORMATOS DEL PAPEL

- 3.1. LOS ORÍGENES DEL PAPEL
- 3.2. LOS FORMATOS
- 3.3. EL PAPEL: TIPOS Y CARACTERÍSTICAS

TEMA 4. LA TIPOGRAFÍA

- 4.1. UN POCO DE MEMORIA
- 4.2. EL TIPO
- 4.3. CLASIFICACIÓN
- 4.4. SISTEMAS DE MEDIDAS
- 4.5. TIPOGRAFÍA DIGITAL

TEMA 5. LA RETÍCULA

- 5.1. ANTECEDENTES
- 5.2. ESTILO CLÁSICO
- 5.3. ESTILO SUIZO
- 5.4. LA RETÍCULA EN EL DISEÑO ACTUAL

TEMA 6. LA PÁGINA

- 6.1. INTRODUCCIÓN
- 6.2. ELEMENTOS DE UNA PÁGINA
- 6.3. ELEMENTOS GRÁFICOS Y ORNAMENTALES
- 6.4. ESTRUCTURA DEL PÁRRAFO
- 6.5. TIPOGRAFÍA: CUERPO, FUENTE Y COLOR
- 6.6. LEGIBILIDAD Y COMUNICACIÓN

TEMA 7. LA IMAGEN

- 7.1. LAS PRIMERAS IMÁGENES: LA FOTOGRAFÍA
- 7.2. LA TRAMA
- 7.3. LOS ORIGINALES
- 7.4. LA REPRODUCCIÓN DE LA IMAGEN

####

TEMA 8. EL COLOR

- 8.1. UN POCO DE HISTORIA
- 8.2. CLASIFICACIÓN DEL COLOR
- 8.3. CUALIDADES DEL COLOR
- 8.4. DINÁMICA DEL COLOR, VISIBILIDAD Y RETENCIÓN
- 8.5. PSICOLOGÍA DEL COLOR

TEMA 9. LA IMPRESIÓN

- 9.1. INTRODUCCIÓN
- 9.2. SISTEMAS DE IMPRESIÓN
- 9.3. EMULSIÓN DE LOS FOTOLITOS
- 9.4. TÉCNICAS DE PREIMPRESIÓN
- 9.5. IMPRESIÓN DEL COLOR SOBRE PAPEL
- 9.6. GANANCIA DE PUNTO

TEMA 10. LA PERSPECTIVA

- 10.1. INTRODUCCIÓN
- 10.2. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: SISTEMAS DE PROYECCIÓN
- 10.3. SISTEMAS DE PROYECCIÓN ORTOGONAL
- 10.4. SISTEMAS DE PROYECCIÓN CLIGONAL
- 10.5. SISTEMAS DE PROYECCIÓN CÓNICO

TEMA 11. MODELADO 3D

- 11.1. INTRODUCCIÓN
- 11.2. TIPOS DE GEOMETRÍAS

11.3. PRIMITIVAS ESTÁNDAR

11.4. ELEMENTOS DEL MODELADO 3D

TEMA 12. ILUMINACIÓN, MATERIALES/TEXTURIZACIÓN Y RENDERIZACIÓN

12.1. TIPOS DE ILUMINACIÓN

12.2. MATERIALES Y TEXTURIZACIÓN

12.3. RENDERIZACIÓN

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.