



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 desarrolla en la modalidad presencial, 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 dos 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'.

3

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.



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.
- Relacionar Adobe Photoshop e Illustrator con futuros softwares dentro de Adobe Systems Incorporated, siendo estos la base fundamental para generar experiencias personales con los diversos programas existentes dentro de diseño.





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

- 1.1. Generalidades
- 1.2. Propiedades del pixel
- 1.3. Imágenes
- 1.4. Información fundamental sobre imágenes Tamaño y resolución de imágenes
- 1.5. Adquisición de imágenes de cámaras y escáneres Creación, apertura e importación de imágenes
- 1.6. Imágenes de alto rango dinámico Visualización de imágenes
- 1.7. Conceptos básicos del espacio de trabajo Paneles y menús.
- 1.8. Herramientas Reglas, cuadrícula y guías
- 1.9. Ajustes preestablecidos, preferencias
- 1.10. Conceptos básicos de las capas Gestión de capas
- 1.11. Selección, agrupación y enlace de capas Movimiento, apilamiento y bloqueo de capas
- 1.12. Opacidad y fusión Creación de máscaras en capas""
- 1.13. Realización de selecciones
- 1.14. Ajuste de selecciones de píxeles Desplazamiento, copia y eliminación de los píxeles seleccionados
- 1.15. Extracción de un objeto de su fondo
- 1.16. Correcciones de color automáticas
- 1.17. Corrección de Perspectiva, Selección de áreas de una foto, enderezamiento de imágenes torcidas
- 1.18. Mejora de la imágenes RAW, Uso de capas de ajustes
- 1.19. Using Content-Aware Patch (Uso del parche según el contenido)
- 1.20. Corrección de la distorsión y el ruido de la imagen
- 1.21. Retoque y reparación de imágenes
- 1.22. Uso de capas, filtros
- 1.23. Modos de fusión
- 1.24. Retoque Digital
- 1.25. Efectos Especiales



Unidad 2 Adobe Illustrator

- 2.1. Nodo, Trazo
- 2.2. Herramientas Complementarias
- 2.3. Interacción
- 2.4. Modificación y Perfeccionamiento
- 2.5. Selección y organización de objetos, uso de capas, movimiento alineación y distribución de objetos, agrupación y expansión de objetos
- 2.6. Texto, estilos de carácter y párrafo, creación de texto, creación de texto en un trazado
- 2.7. Contrastes de Color, malla degrade, degrade, cuenta gotas, pintura interactiva
- 2.8. Los grupos de colores (armonías)
- 2.9. Seleccione los colores
- 2.10. Crear temas de color
- 2.11. Utilizar y crear muestras panel de color Temas
- 2.12. La pintura
- 2.13. Pintar con rellenos y trazos Modos de transparencia
- 2.14. Mezcla grupos de pintura interactiva gradientes
- 2.15. Reforma de objetos, fusión, combinación de objetos, máscaras de recorte
- 2.16. Conjunto de documentos para la impresión marcas de impresora y sangrados
- 2.17. Cambiar el tamaño y la orientación la impresión PostScript
- 2.18. Separaciones de impresión en color Imprimir con la gestión del color
- 2.19. Ilustración Digital
- 2.20. Ilustración 3D
- 2.21. Composición
- 2.22. Creación diseño publicitario

6

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 40 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.

Criterios de aprobación



- Revisión permanente de la información recibida durante el desarrollo del curso
- Cumplimiento de los trabajos y deberes propuestos
- Participación activa durante el desarrollo del curso
- Obtención de un rendimiento mínimo de 14/20 puntos
- Asistencia mínima de 80/100

