



# FUNDACION ALFA

## PLAN DE ESTUDIO CURSO:

### DISEÑO GRAFICO Y WEB CON ADOBE

#### OBJETIVOS:

- Resolver de manera eficaz diferentes problemas gráficos cotidianos a través de la utilización de programas vinculados al diseño gráfico.
- Adquirir conocimiento teórico y práctico de programas afines al diseño.
- Aprender el manejo de herramientas básicas y avanzadas para enfrentar con éxito el manejo y manipulación de la imagen y de todos sus caracteres comunicativos.
- Manejar y reconocer los diferentes tipos de programas, y comprender la intervenculación que existe entre ellos.
- Concretar trabajos de manipulación de vectores (AFFINITY VECTOR); retoque y maquetación fotográfico (AFFINITY PIXEL); Diseño editorial y publicitario (AFFINITY DISEÑO); y diseño y maquetación web (Adobe Dreamweaver).
- Manipular y representar a través de vectores.
- Crear Imágenes de calidad profesional.
- Bocetar, maquetar y construir un sitio web.
- Maquetar productos editoriales orientados a la comunicación.
- **MÓDULO N° 1: AFFINITY VECTOR (DIBUJO VECTORIAL)**
  - ¿Qué es el dibujo vectorial?
  - Comparación con otros programas de diseño vectorial.
  - Ventajas y desventajas del uso de VECTOR





- El espacio de trabajo: barras, cajas de herramientas, Mesas de trabajo y paneles acoplables.
- Creación de documentos y de mesas de trabajo.
- Utilización de las reglas y guías. Cuadrículas, guías y guías inteligentes.
- Alinear y repartir.
- El uso del color: sistemas de color; Sistema CMYK y sistema de porcentajes de color. Utilización profesional del color de cuatricromía.
- Las herramientas de color en Illustrator.
- Creación de una pieza individual.(tarjeta personal).
- El uso de la imagen: vinculación de imágenes, propiedades y calcado digital.
- Herramientas especiales: grosor y perspectiva. El uso de las capas.
- Creación de un póster digital. (pieza de concepto).
- Los sistemas modulares, ¿cómo funcionan? Sistemas simples y complejos, la cuadrícula en el diseño.
- La presentación de piezas finales, el Mock up.
- Diseño editorial en programa de vectores, la configuración de la página, estilos y capas.
- Desarrollo de una pieza editorial.
- **MÓDULO N° 2: AFFINITY PIXEL (MANIPULACIÓN FOTOGRÁFICA)**
  - ¿Qué es la imagen digital?
  - Comparación con otros programas de imagen y retoque fotográfico.
  - Ventajas y desventajas.
  - El sistema de color digital, Los sistemas HSB (Tono, saturación, tolerancia) y RGB.
  - Espacio de trabajo: barras, caja de herramientas, escritorio, ventanas contraíbles o paneles.
  - ¿Para qué sirven las selecciones?
  - Selecciones: herramientas de selección de la caja de herramientas: selección rectangular; selección circular; mover; recorte; lazo; lazo poligonal; lazo magnético.
  - Selecciones de tolerancia: varita mágica; selección rápida.





- Explicaci n acerca de las diferentes t cnicas de retoque fotogr fico.
- El antes y el despu s en el retoque digital.
- Herramientas de clonaci n y parche; corrector y corrector selectivo.
- Limpieza de im genes.
- Creaci n de un collage digital a partir de diferentes im genes digitales.
- Otras formas de selecci n: gama de colores; m scara r pida, degradados y pinceles; herramienta pluma.
- Utilizaci n de panel de capas.
- Vincular capas.
- Utilizaci n de selecciones.
- Implementaci n de los diferentes modos de capas.
- Creaci n de sombras simples.
- Herramienta de clonaci n y herramienta parche.
- Recorte de objetos.
- Utilizaci n del filtro licuar en im genes.
- Herramientas del filtro licuar: mover; restaurar; hinchar; deshinchar.
- Cambio de fondos.
- Efectos lum nicos.
- Degradados y colores.
- Superposici n de capas.
- Efectos de capas.
- **M DULO N  3: ADOBE DREAMWEAVER (DESARROLLO WEB)**
-  C mo se construye el sitio?.
- El nic name o url.
- Nic Argentina
- Servicios de hosting.
- Alojamiento y motores.
- Las alternativas, constructores en l nea y sistemas de construcci n a base de plantillas.
- Primeros pasos dreamweaver.
-  Donde est  la web? (historia de la web)
- Exportando html.





- El entorno de trabajo.
- La diferencia del maquetador con otros programas.  Qu  es un maquetador y que es un maquetador web?
- La importancia del boceto en web. Medidas digitales y calidad final.
- Creando la maqueta. Las tablas en la maquetaci n. La creaci n de la maqueta.
- Las divisiones espaciales de html.
- El uso del servidor en la maquetaci n.
- Uso local y configuraci n del sitio.
- El trabajo con carpetas y la organizaci n web.
- Incorporando im genes a la maqueta. Los diferentes formatos para web, calidad de imagen, peso de imagen.
- La utilizaci n de posicionadores.
- El lenguaje del hiperv nculo (hipertextos, hiperimagen, hipervideos)
- El texto en html.
- Utilizaci n de texto de v nculo (hiperv nculos).
- El lenguaje html como elemento compositivo.
- El lenguaje en cascada.
- El CSS.
- Utilizaci n de enmascaramiento.
- Vinculaci n.
- Formatos de p gina.
- Exportaci n del proyecto.
- Subida y alojamiento.

• **M DULO N  4: AFFINITY DISE O (DESARROLLO EDITORIAL Y CONTENIDO PUBLICITARIO)**

- Configuraci n del Documento
- La Interfaz y "Personas
- Capas y Gu as: Creaci n de gu as de columna para una estructura publicitaria s lida.
- Tipograf a y Estilos





- Cajas de Texto
- Tipografía Pro: Ajustes de Kerning, Tracking y Leading dentro del programa.
- Estilos de Párrafo y Carácter: Cómo automatizar el diseño para que todo un libro o folleto cambie de fuente con un solo clic.
- Texto en Trazado
- Herramientas que ahorran horas de trabajo.
- Páginas Maestras
- Gestión de Imágenes
- El Panel de Capas Avanzado: Organización de capas por secciones del documento.
- Tablas y Activos: Creación de tablas técnicas y uso del panel "Assets" para elementos publicitarios recurrentes (logos, botones, etc.).
- Color, Producción y Salida Final
- Gestión de Color
- Verificación Previa (Preflight)
- Exportación Profesional
- Empaquetado.

