



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 intervinculación 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.





- Explicación acerca de las diferentes técnicas de retoque fotográfico.
 - El antes y el después en el retoque digital.
 - Herramientas de clonación y parche; corrector y corrector selectivo.
 - Limpieza de imágenes.
 - Creación de un collage digital a partir de diferentes imágenes digitales.
 - Otras formas de selección: gama de colores; máscara rápida, degradados y pinceles; herramienta pluma.
 - Utilización de panel de capas.
 - Vincular capas.
 - Utilización de selecciones.
 - Implementación de los diferentes modos de capas.
 - Creación de sombras simples.
 - Herramienta de clonación y herramienta parche.
 - Recorte de objetos.
 - Utilización del filtro licuar en imágenes.
 - Herramientas del filtro licuar: mover; restaurar; hinchar; deshinchar.
 - Cambio de fondos.
 - Efectos lumínicos.
 - Degradados y colores.
 - Superposición de capas.
 - Efectos de capas.
-
- **MÓDULO N° 3: ADOBE DREAMWEAVER (DESARROLLO WEB)**
 - ¿Cómo se construye el sitio?.
 - El nic name o url.
 - Nic Argentina
 - Servicios de hosting.
 - Alojamiento y motores.
 - Las alternativas, constructores en línea y sistemas de construcción a base de plantillas.
 - Primeros pasos dreamweaver.
 - ¿Dónde está la web? (historia de la web)
 - Exportando html.





- El entorno de trabajo.
- La diferencia del maquetador con otros programas. ¿Qué 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 maquetación. La creación de la maqueta.
- Las divisiones espaciales de html.
- El uso del servidor en la maquetación.
- Uso local y configuración del sitio.
- El trabajo con carpetas y la organización web.
- Incorporando imágenes a la maqueta. Los diferentes formatos para web, calidad de imagen, peso de imagen.
- La utilización de posicionadores.
- El lenguaje del hipervínculo (hipertextos, hiperimagen, hipervideos)
- El texto en html.
- Utilización de texto de vínculo (hipervínculos).
- El lenguaje html como elemento compositivo.
- El lenguaje en cascada.
- El CSS.
- Utilización de enmascaramiento.
- Vinculación.
- Formatos de página.
- Exportación del proyecto.
- Subida y alojamiento.

- **MÓDULO N° 4: AFFINITY DISEÑO (DESARROLLO EDITORIAL Y CONTENIDO PUBLICITARIO)**

- Configuración del Documento
- La Interfaz y "Personas"
- Capas y Guías: Creación de guías de columna para una estructura publicitaria sólida.
- Tipografía 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.

