



Instituto de Formación Profesional CBTech

Estudie desde su hogar y obtenga un certificado universitario

Formación a distancia de
EXPERTO EN DISEÑO GRÁFICO

Curso de Teoría del Diseño I

Integrado como Módulo I del Experto en Diseño Gráfico

Temario

Unidad 1: Fundamentos del Diseño - La creación proyectual

1. Capítulo I: Introducción al Diseño

- 1.1. El origen.
- 1.2. Arte u oficio.
- 1.3. Propósito y fin del Diseño.
 - 1.3.1. Algunos puntos de vista.
 - 1.3.2. La banalización actual.
- 1.4. Diseño como Ciencia proyectual.
 - 1.4.1. El buen Diseño del objeto emergente.
 - 1.4.2. El pensamiento proyectual del Diseño.
- 1.5. Ejercicios del Capítulo 1.

2. Capítulo II: Etapas básicas del Proceso de Diseño

- 2.1. Método y Diseño.
 - 2.1.1. Características para una buena metodología.
- 2.2. Estructuras formales de métodos para el Diseño.
- 2.3. Ejercicios del Capítulo II

3. Capítulo III: Campos de Acción del Diseño

- 3.1. El área de extensión de una ciencia o disciplina.
- 3.2. Relaciones laborales y campos de acción.
- 3.3. Ejercicios del Capítulo III.

4. Capítulo IV: Diseño gráfico y Arte gráfico

- 4.1. Arte Gráfico.
- 4.2. Diseño Gráfico.
- 4.3. Orígenes del Diseño Gráfico.
- 4.4. Campos de acción del Diseño Gráfico.
- 4.5. Ejercicios del Capítulo IV.

5. Capítulo V: La función del diseñador

- 5.1. Campo laboral del diseñador gráfico.
- 5.2. La función del diseñador gráfico.
 - 5.2.1. Tipos de responsabilidades.
 - 5.2.2. Elementos básicos del diseñador.
- 5.3. Ejercicios del Capítulo V

Unidad 2: La composición

6. Capítulo VI: Formas básicas de composición.

- 6.1. Diferentes Clases de Composiciones.
- 6.2. Elementos del Diseño bidimensional.
- 6.3. Ejercicios del Capítulo VI

7. Capítulo VII: Proporciones y Simetría.

- 7.1. La relación entre las formas
- 7.2. Proporciones.
 - 7.2.1. Espacio.
 - 7.2.2. Formato.
- 7.3. Proporciones y Simetría.
 - 7.3.1. Simetría Axial y Simetría Radial.
 - 7.3.2. Ritmo, Superficie rítmica.
 - 7.3.3. Ejercicios del Capítulo VII

8. Capítulo VIII: La regla áurea y tipos de equilibrios.

- 8.1. La regla áurea.
 - 8.1.1. La Escala.
 - 8.1.2. La Sección áurea
- 8.2. Factor equilibrio compositivo.
 - 8.2.1. Tipos de equilibrios.
 - 8.2.2. Equilibrio simétrico y asimétrico.
 - 8.2.3. Equilibrio formal e informal.
- 8.3. Ejercicios del Capítulo VIII

9. Capítulo IX: Contraste y armonía.

- 9.1. La elección del contraste o la armonía.
- 9.2. Tipos de contrastes.
 - 9.2.1. Contrastes de Tonos y de Colores.
 - 9.2.2. Contrastes de Contornos y Escala.
- 9.3. Factor de tensión y de ritmo.
- 9.4. Ejercicios del Capítulo IX.

Unidad 3: El color

10. Capítulo X: Teoría del color

- 10.1. El color.
 - 10.1.1. Historia del color.
- 10.2. Propiedades visuales del color.
 - 10.2.1. Luminosidad, Saturación y Tono.
 - 10.2.2. Gradaciones.
- 10.3. Color luz y Color pigmento.
- 10.4. Absorción, Reflexión y Transmisión.
 - 10.4.1. Transmisión directa o difusa.
- 10.5. Ejercicios del Capítulo X

11. Capítulo XI: El circuito cromático

- 11.1. Colores primarios y secundarios.
- 11.2. Colores terciarios.
- 11.3. Colores complementarios.
- 11.4. Colores afines y Gamas.
- 11.5. Propiedades sensoriales del color.
 - 11.5.1. Colores cálidos y fríos.
- 11.6. Ejercicios del Capítulo XI

12. Capítulo XII: Formas básicas compositivas del color

- 12.1. Interacciones del color.
 - 12.1.1. Armonía del color.
 - 12.1.2. La Analogía y el Contrapunto.
- 12.2. Contraste del color.
 - 12.2.1. Tipos de contrastes.
- 12.3. Ejercicios del Capítulo XII

13. Capítulo XIII: Importancia y significado del color

- 13.1. Efectos del color.
 - 13.1.1. El tamaño.
 - 13.1.2. Transparencia, peso y masa.
 - 13.1.3. Efectos de profundidad.
- 13.2. Expresividad del color.

- 13.2.1. El color Denotativo y Connotativo.
- 13.2.2. Psicología del color y Significación simbólica.
- 13.2.3. El color Esquemático.

13.3. Escalas y Gamas.

13.4. Modos y modelos de color.

- 13.4.1. Sistema Münsell.
- 13.4.2. Modelo NCS y Modelo CIE Lab.
- 13.4.3. Modo de color RGB y Modo de color CMYK.

13.5. Ejercicios del Capítulo XIII

Unidad 4: Comunicación Visual

14. Capítulo XIV: Comunicación e imagen.

- 14.1. Comunicación Visual.
 - 14.1.1. El mensaje visual.
 - 14.1.2. Lo connotado y denotado.
 - 14.1.3. El contexto.
- 14.2. La comunicación en el proceso de diseño.
- 14.3. Lenguajes, código, signos y símbolos.
 - 14.3.1. El lenguaje del diseño.
- 14.4. Ejercicios del Capítulo XIV

15. Capítulo XV: La semiótica.

- 15.1. Dimensiones de la semiótica.
 - 15.1.1. La sintáctica.
 - 15.1.2. La semántica.
 - 15.1.3. La pragmática.
- 15.2. La retórica de la imagen.
- 15.3. Los tres mensajes.
- 15.4. Ejercicios del Capítulo XV

16. Capítulo XVI: La visión perceptual: Principios básicos

- 16.1. Psicología de la forma.
- 16.2. La percepción visual: Teoría de la Gestalt.
 - 16.2.1. Ley de proximidad.
 - 16.2.2. Ley de igualdad o equivalencia.

16.2.3. Ley de Prägnanz (Ley de la buena forma).

16.2.4. Ley del cerramiento.

16.2.5. Ley de la experiencia.

16.2.6. Ley de simetría.

16.2.7. Ley de continuidad.

16.2.8. Ley de figura-fondo.

16.3. Ejercicios del Capítulo XVI

17. Capítulo XVII Imagen e Identidad Corporativa

17.1. Comunicación Visual Corporativa.

17.1.1. Imagen Corporativa

17.1.2. Identidad Corporativa.

17.2. Comunicación externa: La Marca.

17.2.1. El Estilo.

17.3. Los comienzos del Diseño Corporativo.

17.4. Interiorismo y la arquitectura corporativa.

17.5. El diseño del producto.

17.6. Fases de la Creación Publicitaria.

17.7. Ejercicios del Capítulo XVII

18. Evaluación del Módulo I

Curso de Teoría del Diseño II

Integrado como Módulo II del Experto en Diseño Gráfico

Temario

Unidad I: Tipografía

1. Capítulo I: Tipografía

- 1.1. Preliminares. Artes gráficas.
- 1.2. Conceptos de Tipografía.
- 1.3. Orígenes de la tipografía.
 - 1.3.1. Evolución de la escritura.
 - 1.3.2. Los alfabetos y evolución tipográfica.
- 1.4. Ejercicios del Capítulo I

2. Capítulo II: Estudio de los tipos

- 2.1. Introducción. Mapa conceptual.
- 2.2. Definición de tipo.
- 2.3. Rasgos o partes de los caracteres.
 - 2.3.1. Los trazos principales.
 - 2.3.2. Líneas imaginarias.
- 2.4. Clasificación de los tipos.
 - 2.4.1. Tipos Renacentistas.
 - 2.4.2. Tipos Barrocos.
 - 2.4.3. Tipos Neoclásicos.
 - 2.4.4. Tipos Románticos.
 - 2.4.5. Tipos Industriales.
- 2.5. Ejercicios del Capítulo II

3. Capítulo III: Estilos, familias y fuentes tipográficas.

- 3.1. Estilos
- 3.2. Familias y Fuentes tipográficas.
- 3.3. Ejercicios del Capítulo III

4. Capítulo IV: Composición tipográfica

- 4.1. Los contragrafismos o blancos.

- 4.1.1. Interletraje.
- 4.1.2. Kerning.
- 4.1.3. Tracking.
- 4.1.4. Espacio entre palabras.
- 4.1.5. El interlineado o interlínea.
- 4.1.6. Espacio entre párrafos.
- 4.2. Tipometría.
- 4.3. La cuadrícula tipográfica.
- 4.4. Legibilidad y lecturabilidad.
- 4.5. El color en la tipografía y en la elección del tipo.
 - 4.5.1. Fuente digital para un documento.
- 4.6. Ejercicios del Capítulo IV

Unidad II: Proceso de Artes Gráficas

5. Capítulo V: El proceso gráfico

- 5.1. Breve historia del proceso gráfico.
- 5.2. La empresa gráfica.
 - 5.2.1. El sector gráfico.
 - 5.2.2. Fases del proceso gráfico
 - 5.2.3. Organización de las empresas.
- 5.3. Sistemas de pruebas de color.
 - 5.3.1. Tipos de pruebas.
 - 5.3.2. Sistemas de pruebas según la técnica.
- 5.4. Ejercicios del Capítulo V

6. Capítulo VI: Sistemas de impresión I

- 6.1. Sistemas de impresión con tintas grasas.
 - 6.1.1. El sistema de impresión offset.
 - 6.1.2. Elementos de la impresión offset.
 - 6.1.3. Clasificación de las máquinas offset.
- 6.2. Sistema de impresión en relieve.
 - 6.2.1. Flexografía. Características.
 - 6.2.2. La producción flexográfica.

6.2.3. Clasificación de las máquinas.

6.3. Ejercicios del Capítulo VI

7. Capítulo VII: Sistemas de impresión II

7.1. Impresión con forma en hueco o bajorrelieve.

7.1.1. Características del huecograbado.

7.1.2. Clasificación de las máquinas.

7.2. Serigrafía.

7.2.1. Características del sistema.

7.2.2. Máquinas de serigrafía industrial.

7.3. Sistemas de impresión digital.

7.3.1. Clasificación de la impresión digital.

7.4. Ejercicios del Capítulo VII

8. Capítulo VIII: Encuadernado, acabado y manipulaciones finales.

8.1. Manipulados.

8.2. Encuadernación.

8.2.1. Libro. Partes de un libro.

8.2.2. Tipos de encuadernación.

8.3. Control de calidad.

8.4. La calidad en el proceso productivo.

8.5. Ejercicios del Capítulo VIII

Unidad III: Preimpresión

9. Capítulo IX: Tratamiento de texto

9.1. Operaciones básicas en Preimpresión.

9.1.1. Sistema autoedición. Áreas.

9.2. Normas compositivas.

9.3. Recepción de originales.

9.3.1. Tipos de originales de texto.

9.3.2. Preparación y marcado de originales.

9.4. Composición de los textos.

9.4.1. Creación de la retícula base

9.4.2. Compaginación de texto.

9.5. Ejercicios del Capítulo IX

10. Capítulo X: Tratamiento de imagen

10.1. Flujo de trabajo. Operaciones básicas.

10.2. Tipos de originales.

10.3. Digitalización de imágenes.

10.3.1. Formatos.

10.4. El Tramado.

10.5. Ejercicios del Capítulo X

11. Capítulo XI: Ensamblado de texto e imagen

11.1. Fases de producción en el ensamblado y la filmación.

11.2. Equipos y Programas para ensamblado.

11.3. Ensamblado de imágenes, ilustraciones y gráficos.

11.3.1. Organización de imágenes.

11.3.2. Imagen digital.

11.4. Ensamblado de editoriales.

11.5. Ejercicios del Capítulo XI

12. Capítulo XII: Filmación, Montaje y obtención de la forma impresora.

12.1. Ripiado y Filmación.

12.1.1. El lenguaje PostScript.

12.1.2. Rip.

12.1.3. Filmación.

12.2. Montaje y obtención de la forma impresora.

12.2.1. Fases de la forma impresora.

12.3. Ejercicios del Capítulo XII

13. Evaluación del Módulo II

Curso de Composición Gráfica con CoreIDRAW 12

Integrado como Módulo III del Experto en Diseño Gráfico

Temario

Unidad 1: Introducción a CoreIDRAW 12

1. Capítulo I: CoreIDRAW 12

- 1.1. Generalidades de CoreIDRAW 12.
- 1.2. Arrancar y cerrar CoreIDRAW 12.
- 1.3. Conociendo el espacio de trabajo.
- 1.4. Las barras.

2. Capítulo II: Terminología y conceptos de CoreIDRAW 12

- 2.1. Imagen vectorial y mapas de bits.
 - 2.1.1. Imagen vectorial.
 - 2.1.2. Imagen de mapas de bits.
- 2.2. Terminología en CoreIDRAW 12
- 2.3. Descripción de la caja de Herramientas.

3. Capítulo III: Operaciones básicas

- 3.1. Preparando nuestro archivo de trabajo.
 - 3.1.1. Seccionar una página a través de las líneas guías.
- 3.2. Abrir un dibujo.
 - 3.2.1. Abrir varios dibujos a la vez.
- 3.3. Guardar y Guardar como.
- 3.4. La herramienta Mano y El zoom.

Unidad 2: Crear y Trabajar con Objetos

4. Capítulo IV: Herramientas y formas básicas

- 4.1. La herramienta rectángulo y Elipse
- 4.2. El Polígono, El Papel gráfico y Espiral

4.3. Formas básicas y otros objetos

5. Capítulo V: Trabajar con objetos

5.1. Seleccionar objetos

5.1.1. Copiar y Pegar objetos

5.2. Escalar objetos y modificar forma

5.2.1. La herramienta Forma

5.3. Bordes.

6. Capítulo VI: Aplicar Rellenos

6.1. Relleno Uniforme

6.2. Relleno Degradado

6.3. Rellenos de Patrón.

6.4. Rellenos de Textura.

6.5. Rellenos de Textura PostScript

6.6. Relleno interactivo

Unidad 3: Dibujar y trabajar con Objetos y Textos

7. Capítulo VII: Organizar objetos

7.1. Alinear objetos

7.2. Distribuir objetos.

7.3. Soldar, Intersectar y recortar objetos.

7.3.1. Soldar objetos.

7.3.2. Intersectar objetos.

7.3.3. Recortar objetos

8. Capítulo VIII: Transformar objetos

8.1. Rotar objetos.

8.2. Escalar y Reflejar objetos.

8.3. Posición de objetos.

8.4. Inclinar objetos.

9. Capítulo IX: Dibujar libremente

- 9.1. Dibujo a mano alzada.
- 9.2. Dibujo inteligente.
- 9.3. Dibujo con Medios Artísticos.
 - 9.3.1. Medio Artístico Preestablecido.

 - 9.3.2. El pincel.
 - 9.3.3. El diseminador.
 - 9.3.4. La Pluma Caligráfica.
 - 9.3.5. El Medio Artístico Presión.
- 9.4. La herramienta Béizer.
 - 9.4.1. Convertir objetos a curvas.
 - 9.4.2. Manipular nodos y segmentos.
 - 9.4.3. Distintos tipos de nodos.
 - 9.4.4. Diseñar nodos

10. Capítulo X: Trabajar con textos

- 10.1. Texto Artístico
 - 10.1.1. Asignar formato al texto
 - 10.1.2. Editar Texto
 - 10.1.3. Adaptar el texto a un trayecto
- 10.2. Texto de Párrafo
 - 10.2.1. Formato del texto de párrafo

Unidad 4: Aplicar Efectos a Objetos

11. Capítulo XI: Efectos tridimensionales

- 11.1. Mezcla de objetos
- 11.2. Silueta Interactiva
- 11.3. Distorsión Interactiva
- 11.4. Sombra Interactiva
- 11.5. Envoltura Interactiva
- 11.6. Extrusión Interactiva
 - 11.6.1. Biseles
 - 11.6.2. Rellenos extruidos

11.6.3. Iluminación

11.7. Transparencia Interactiva

11.8. Perspectiva de objetos

12. Capítulo XII: Efectos varios con imágenes

12.1. Insertar imagen en un objeto con PowerClip

12.2. Recortar una imagen de mapa de bits.

12.3. Aplicar filtros a imágenes de mapa de bits

12.3.1. Efectos 3D

12.3.2. Trazos artísticos

12.3.3. Desenfoque

12.3.4. Cámara

12.3.5. Transformación de color

12.3.6. Silueta

12.3.7. Creativo

12.3.8. Distorsionar

12.3.9. Ruido

13. Evaluación del Módulo III

Edición de Imágenes con PhotoShop CS4

Integrado como Módulo IV del Experto en Diseño Gráfico

Temario

Unidad I: Primeros pasos con PhotoShop CS4

1. Capítulo I: Introducción a Adobe Photoshop CS4

- 1.1. Tratamiento digital de imágenes
- 1.2. Tipos de Imágenes digitales
 - 1.2.1. Mapas de bits
 - 1.2.2. Imágenes vectoriales
- 1.3. Software de edición de imágenes de mapa de bits
 - 1.3.1. PhotoShop
 - 1.3.2. Corel Photopaint
 - 1.3.3. Gimp
- 1.4. ¿Por qué Adobe PhotoShop?
- 1.5. Acerca de PhotoShop CS4

2. Capítulo II: Primeros pasos con Adobe PhotoShop CS4

- 2.1. Entorno de trabajo
 - 2.1.1. Barra de menú
 - 2.1.1.1. Nivel de Zoom
 - 2.1.1.2. Herramienta Mano
 - 2.1.1.3. Organizar documentos
 - 2.1.1.4. Modos de pantalla
 - 2.1.2. Barra de herramientas
 - 2.1.3. Barra de opciones
 - 2.1.4. Paneles básicos
 - 2.1.4.1. Color, muestras estilos
 - 2.1.4.2. Navegador
 - 2.1.4.3. Información
 - 2.1.4.4. Capas
 - 2.1.4.5. Historia

- 2.1.5. Ventana de documento
- 2.2. Configurar un documento nuevo
- 2.3. Lienzo e imagen

Unidad 2: Herramientas de Selección

3. Capítulo III: Herramientas de Selección

- 3.1. Herramientas de selección de Marco
- 3.2. Herramientas de selección de Lazo
- 3.3. Herramienta de Selección rápida y Varita mágica
- 3.4. Deseleccionar

4. Capítulo IV: Barra de opciones

- 4.1. Barra de opciones de las Herramientas de selección
 - 4.1.1. Sumar, restar e intersectar selecciones
- 4.2. Perfeccionar bodes
- 4.3. Barra de opciones de las Herramientas de selección de Marco
- 4.4. Barra de opciones de las Herramientas de Lazo
- 4.5. Barra de opciones de la Herramienta de Selección rápida y Varita mágica

5. Capítulo V: Menú selección

- 5.1. Funciones
- 5.2. Invertir

Unidad 3: Herramientas de Pintura y de Edición

6. Capítulo VI: Herramientas de Pintura

- 6.1. Herramientas Degradado
- 6.2. Herramientas Pincel
- 6.3. Herramienta Lápiz
- 6.4. Herramienta Sustitución del Color
- 6.5. Herramienta de Borrador
 - 6.5.1. Borrador de Fondos
 - 6.5.2. Borrador Mágico
- 6.6. Pincel de Historia o Histórico

7. Capítulo VII: Herramientas de Edición y de Imágenes

- 7.1. Pincel corrector y pincel corrector puntual
- 7.2. Parches
- 7.3. Pincel de ojos Rojos
- 7.4. Tapón y Tapón de Clonar

8. Capítulo VIII: Ajustes de imagen

- 8.1. Brillo/contraste
- 8.2. Equilibrio de color
- 8.3. Tono/Saturación

9. Unidad IX: Capas y máscaras

- 9.1. Operaciones básicas con capas
 - 9.1.1. Añadir, ocultar, y eliminar capas
 - 9.1.2. Renombrar capas
 - 9.1.3. Ordenar capas
 - 9.1.4. Duplicar capas o conjuntos de capas
 - 9.1.5. Bloquear capas
 - 9.1.6. Enlazar y combinar capas
- 9.2. Tipos de capas
- 9.3. Fondo y capas
- 9.4. Máscaras
 - 9.4.1. Máscaras de capa
 - 9.4.2. Máscaras de recorte
- 9.5. Capas de ajuste
- 9.6. Estilos de capa
- 9.7. Otras opciones
 - 9.7.1. Opacidad y relleno
 - 9.7.2. Modos de fusión

10. Evaluación del Módulo IV

Maquetación Digital con Adobe InDesign CS4

Integrado como Módulo V del Experto en Diseño Gráfico

Temario

Unidad Nº 1: Primeros Pasos con Adobe InDesign CS4

1. Capítulo I: Introducción a Adobe InDesign CS4

- 1.1. Introducción
- 1.2. Griegos y troyanos en la edición electrónica
- 1.3. Recursos y Novedades

2. Capítulo II: Reconocimiento del espacio de trabajo

- 2.1. Adobe InDesign desde cero
- 2.2. El entorno de trabajo de Adobe InDesign CS4
- 2.3. Barra de menús
- 2.4. El área de trabajo
- 2.5. Ventanas adicionales
- 2.6. Personalización del trabajo
- 2.7. Preferencias
- 2.8. Personalizar paneles
- 2.9. Personalizar menús y atajos de teclado

3. Capítulo III: Panel de control y de herramientas

- 3.1. Panel de control
- 3.2. Panel de herramientas
 - 3.2.1. Herramientas de selección
 - 3.2.2. Herramientas de texto
 - 3.2.3. Herramientas de pluma
 - 3.2.4. Herramientas de dibujo
 - 3.2.5. Herramientas de transformación

3.2.6.Herramientas de modificación y navegación

Unidad Nº 2: Crear y Trabajar con Documentos

4. Capítulo IV: Creación de Documentos

- 4.1. Creación de un nuevo documento
- 4.2. Opciones de documento nuevo
- 4.3. La ventana del documento
- 4.4. Configuración del documento
 - 4.4.1.Los márgenes y columnas
- 4.5. Guías y cuadrículas
- 4.6. Páginas y Pliegos
 - 4.6.1. Manipular Páginas y pliegos (añadir, desplazar eliminar)

5. Capítulo V: Trabajar con documentos

- 5.1. Creación de páginas maestras
 - 5.1.1.Creación a partir de cero
 - 5.1.2.Creación a partir de una página o un pliego existente
 - 5.1.3.Aplicar páginas maestras
- 5.2. Composición de marcos y Paginas
- 5.3. Capas
- 5.4. Numeración de paginas
- 5.5. Creación de encabezado y pie de pagina

6. Capítulo VI: Trabajar con archivos y plantillas

- 6.1. Apertura de archivos
- 6.2. Utilización de plantillas en documentos
- 6.3. Guardar documentos
- 6.4. Exportar en formato *jpg*
- 6.5. Exportar en formato *pdf*

7. Evaluación del Módulo V

TESINA: PROYECTO FINAL

EXAMEN INTEGRADOR DEL EXPERTO EN DISEÑO GRÁFICO

