

## FAMILIA PROFESIONAL: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

### CURSO: Introducción al Diseño Gráfico

**HORAS: 100 horas + 65H (El curso incluye formación en Empleabilidad y Habilidades Sociales, Competencias Digitales e Idiomas cuyo objetivo es facilitar los conocimientos y recursos necesarios para acercarse a las empresas con confianza y desenvolverse adecuadamente en un puesto de trabajo).**

#### REQUISITOS:

No se establecen requisitos académicos de acceso, pero se recomienda poseer competencias digitales básicas para el aprovechamiento de la formación online.

#### Modalidad On Line

#### Contenidos

##### UD1. 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.

##### UD2. 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.

## UD3. Formatos del papel.

### 3.1. Los orígenes del papel.

### 3.2. Los formatos.

### 3.3. El papel: tipos y características.

## UD4. La Tipografía.

### 4.1. Un poco de memoria.

### 4.2. El tipo.

### 4.3. Clasificación.

### 4.4. Sistemas de medidas.

### 4.5. Tipografía digital.

## UD5. La Retícula.

### 5.1. Antecedentes.

### 5.2. Estilo clásico.

### 5.3. Estilo suizo.

### 5.4. La retícula en el diseño actual.

## UD6. 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.

## UD7. La Imagen.

### 7.1. Las primeras imágenes: la Fotografía.

### 7.2. La Trama.

### 7.3. Los Originales.

### 7.4. La reproducción de la imagen.

## UD8. 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.

## UD9. 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.

## UD10. 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.

## UD11. Modelado 3D.

- 11.1. Introducción.
- 11.2. Tipos de geometrías.
- 11.3. Primitivas estándar.
- 11.4. Elementos del modelado 3D.

## UD12. Iluminación, Materiales/Texturización y Renderización.

- 12.1. Tipos de iluminación.
- 12.2. Materiales y Texturización.
- 12.3. Renderización.