

DISEÑO BÁSICO DE CARTELERÍA E INFOGRAFÍA

Objetivos:

- Conocer los fundamentos del diseño gráfico aplicados a la cartelería.
- Aprender a utilizar el programa de diseño **Adobe Photoshop** para crear materiales gráficos.
- Desarrollar habilidades para transmitir información de forma visual, clara y llamativa.
- Poner en práctica los conocimientos diseñando carteles y elementos gráficos para la universidad.
- Guardar el archivo final para impresión o digital.

Destinatarios:

Curso dirigido a todo el PTGAS.
Curso en modalidad presencial.
Máximo: 15 alumnos.

Duración:

8 horas.

Profesorado:

Monitora interna de la UZ: D^a. Marta Genoveva Velilla Lapuerta.

Certificado:

Se otorgará a los participantes Certificado de Asistencia y Aprovechamiento, siendo requisito necesario para obtenerlo la asistencia a clase durante al menos el 90 % del horario lectivo y la superación de las pruebas de evaluación de conocimientos que se realicen en el curso.

Contenidos:

1. Introducción al diseño gráfico (1 hora).
 - 1.1. Principios básicos de composición, color y tipografía.
 - 1.2. El cartel como medio de comunicación.
2. Uso y manejo de Adobe PhotoShop (1 hora).
 - 2.1. Introducción a PhotoShop.
 - 2.2. Herramientas básicas para crear composiciones: pluma, capas, texto...
3. Diseño de cartelería (2 horas).
 - 3.1. ¿Cómo diseñar un cartel?
 - 3.2. Estructura y elementos principales: Realizar un esquema/maqueta previo.
 - 3.3. Elegir la paleta de colores.
 - 3.4. Jerarquía visual, contraste y legibilidad.
 - 3.5. Añadir imágenes (y poder modificarlas): capas, herramienta pluma, barita mágica, borrador...
 - 3.6. Introducir textos (persuasivos y llamativos).
 - 3.7. Destacar la información más importante.
 - 3.8. Añade una web o QR (si es necesario).
4. Utilidades de Adobe PhotoShop en el ámbito profesional y personal.
5. Ejercicio práctico: ¿Qué diseñamos hoy? (3 horas).
 - 5.1. Tipos de proyectos: impresos o digitales.
 - 5.2. Herramientas según proyectos.
 - 5.3. Atajos (deshacer, copiar/pegar estilo, capas...).
 - 5.4. Plantillas.

DISEÑO BÁSICO DE CARTELERÍA E INFOGRAFÍA

- 5.5. Adecúa una plantilla a tu diseño, inspiración y edición.
- 5.6. Aplicar la imagen corporativa Unizar a tus diseños (o no).
6. ¿Qué hacer con el cartel? (1 hora).
 - 6.1. Conocer los diferentes formatos a la hora de guardar: PDF, JPG...
 - 6.2. Y ahora ¿Se imprime o es para las redes?
 - 6.3. Introducción a los formatos físicos para poder imprimir y que quede como a un profesional.
7. Fin del programa y evaluación.