

Requisitos recomendados

Para las Actividades de tipo analítico, no es necesario ningún requisito previo.

Las Actividades de desarrollo práctico se puede utilizar un software de tratamiento digital de la imagen (recomendable: Photoshop o gratuitos como Gimp, o Paint.Net). También es opcional, en ciertos casos, el lápiz (pinturas) y papel.

Matrícula

No hay plazos por lo que el interesado puede matricularse a lo largo de todo el año en el Aula Mentor que elija excepto en el mes de agosto (las aulas correspondientes a los Centros de Educación de Personas Adultas así como aquellas ubicadas en las instalaciones de los Institutos de Educación Secundaria, permanecen cerradas durante las vacaciones escolares). El pago de la matrícula supone para el estudiante:

- Una cuenta de usuario en la plataforma de formación.
- Apoyo tutorial personalizado.
- Acceso a los recursos del aula.
- Dos convocatorias de examen presencial para obtener el certificado de aprovechamiento expedido por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.

Cursos mentor relacionados

Este curso de Diseño Gráfico: Fundamentos Prácticos puede completar los cursos de:

- Diseño y Autoedición (PhotoShop, CoreIDRAW, Gimp Lightroom, Autoedición con Indesign ó Scribus).
- Diseño web (Multimedia y Web 2.0, Joomla!, Edición de páginas web con Dreamweaver, Iniciación a Flash, HTML)
- También relacionados: Historia del Arte, Ilustración Digital, La exposición: Diseño y montaje, Fotografía analógica y digital.

www.aulammentor.es



Diseño gráfico: Fundamentos Prácticos

Ministerio
de Educación
y Formación Profesional



Diseño gráfico: Fundamentos Prácticos

Ministerio
de Educación y
Formación Profesional

CamSda

Serie Diseño y Autoedición
Colección Aula Mentor

Resumen del curso

El curso Diseño Gráfico: Fundamentos Prácticos ofrece un acercamiento práctico-teórico al mundo de la imagen, y al del diseño gráfico en particular, así como una organizada exposición sobre los fundamentos de su potencia estética y comunicativa.

Contenidos

- UD1: VISIÓN Y PERCEPCIÓN. La Figura y el Fondo como materia base de todo diseño gráfico.
- UD2: PERCEPCIÓN Y ATENCIÓN VISUAL: Leyes y Principios aplicados a la configuración de los diseños.
- UD3: USO DE LA PROFUNDIDAD Y OTRAS ILUSIONES ESPACIALES. Tácticas visuales que potencian la sensación de profundidad en los diseños gráficos.
- UD4: ELEMENTOS BASICOS DE LA COMPOSICIÓN EN EL ESPACIO. Elementos plásticos fundamentales de una construcción visual en dos dimensiones (pintura, fotografía, diseño...).
- UD5: DISEÑO GRÁFICO y PRODUCCION DE SIGNIFICADO. Estrategias conceptuales expresivas y de comunicación aplicables al diseño gráfico.
- UD6: TIPOGRAFÍA. Introducción a la tipografía como elemento imprescindible de todo diseño gráfico.
- UD7: EL COLOR. El color, su manejo y expresividad en fondos y figuras.



Metodología

El curso se realiza íntegramente a distancia, a través de Internet, aunque la mayor parte del tiempo se puede llevar a cabo sin estar conectado.

Se organiza entorno a Unidades Didácticas, al final de cada UD hay pequeñas Actividades de evaluación que se enviarán al tutor para su evaluación.

Una vez finalizadas todas las Actividades de Evaluación obligatorias, el alumno realizará una Prueba Presencial en el Aula Mentor. Esta prueba tendrá un planteamiento similar al de la evaluaciones y habrá que superarla para obtener el certificado de aprovechamiento de 110 horas.

Actividades y tiempo estimado

El curso consta de 14 actividades, 7 de ellas son obligatorias.

El tiempo estimado para hacer el curso es de unos 90-120 días dependiendo del tiempo que se le dedique.

Destinatarios

Aquellos que quieren avanzar en sus posibilidades expresivas para el diseño gráfico. Los que desarrollan una práctica profesional no directamente implicada con el diseño gráfico profesional que en determinados momentos necesitan elaborar o mejorar el aspecto de su comunicación gráfica.

Para todas las que aprecien el potencial comunicativo que el diseño gráfico ejerce en la cultura de nuestra sociedad.