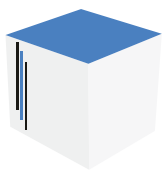


NUC BA

ACADEMIA





DISEÑO GRAFICO

Información Básica

En este curso aprenderás las últimas tecnologías y herramientas del diseño gráfico para aprender a crear banners, planteados, flyers, plantillas de sitios web, y mucho más. Durante la cursada también conocerás los fundamentos del diseño, la teoría del color y el manejo de tipografías y estructuras para darle soporte y belleza a tus proyectos. Aprenderás el dominio de software's para el desarrollo de piezas gráficas, compuesto por Adobe Photoshop y Adobe Illustrator. Podrás desarrollar productos atractivos basados en corrientes y buenas prácticas de diseño gráfico, para construir una identidad de marca.

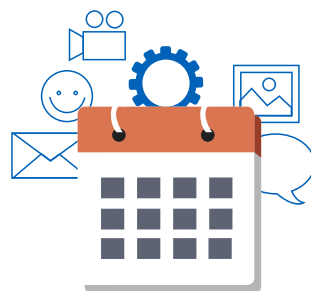
Acerca del curso

Duración total:

2 meses.

Modalidad:

Presencial



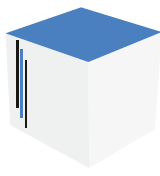
REQUISITOS:

El curso de Diseño Gráfico no requiere de conocimientos previos.

El alumno debe tener instalado Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

Es responsabilidad y obligación del estudiante traer su propia computadora.





Temario de clases **DISEÑO GRAFICO**

1. Introducción al Diseño Gráfico

Formas básicas en diseño gráfico. El diseño equilibrado. Jerarquía visual
Photoshop: Espacio de trabajo y herramientas. Retoque de imágenes: Clonador, temperatura, luces, sombras, contraste, brillo, colores de relleno, goma, desenfoque, retoque, máscaras, efectos, filtros path, trabajo con capas, etcétera. Analógico vs Digital. Pixel y resoluciones. Mapa de bits y vectores. Comunicación efectiva en el diseño. Conceptos. Diseño universal. Diseño atemporal. Boceto. Elementos Visuales. Alineación. Contraste. Síntesis. El diseño equilibrado. elementos para un diseño equilibrado. La jerarquía visual. Tipografía y diseño web.

2. Teoría del Color e Illustrator | P1

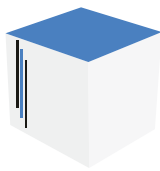
Introducción a la teoría del color. Modelos de color. Tipos de color. Propiedades de los colores. Psicología del color. Círculo cromático y temperatura de color. Sistemas y paletas de color. Color en interfaces. Errores en el uso del color. Colores disponibles para la web, Flyers y ploteados - Illustrator: Uso de color, distintas unidades de color, crear paletas cromáticas, degradados, goteros, malla, efectos, transformación, guía de color, transparencia, etcétera. Adobe Color CC.

3. Tipografías y Composición

Introducción a la tipografía. Familias tipográficas. Tipología digital, impresión y pantalla. Tipografía y diseño web. Google fronts. Disposición de textos en una página web. Illustrator: Manejo de tipografía. Combinaciones tipográficas. Diseño UI, diseño UX y diseño IxD. La composición y su función. Unidad visual y principios de la Gestalt. Balance o equilibrio visual. Dirección Visual. Tipos del balance visual. Aplicación de elementos de composición. Movimiento. Estructuras naturales. Patrones de lectura. Ritmo.

4. Branding Gráfico e Identidad Visual

Qué es un logo. Logo, "iso" y tipos". Proceso creativo. Cómo hacer un logo exitoso: Síntesis, pregnancia y comunicación. Bocetos "a mano". Vectorización. Corrección de vectores. Generación de formas básicas. El proceso creativo. Moodboards aplicados al branding. Premisa a comunicación ó "idea rectora". Bocetando un logo a mano. Vectorizando un logo. Los elementos de la gráfica identitaria. Paleta cromática. Tipografía identitaria. Formas. Íconos. Lineamientos para fotografías. Los bancos de imágenes. Manuales de marca



5. Photoshop | Imágenes de bits

Gráficos de mapas de bits. Gestión del color en mapas de bits. Peso y optimización de ficheros gráficos. Gif animados. Gráficos vectoriales. Formatos gráficos y nativos de aplicaciones de diseño. Formatos gráficos para las imágenes en la web. Elección y optimización del formato gráfico.

6. Estructura | Web

Elementos claves del sitio web: Nav, header, contenido, footer, formulario de contacto, breadcrumb, call to action. Menú de navegación. Composición. Call to action. Resoluciones y proposiciones. Grilla, reglas, márgenes, padding, botones. Uso de capas.

7. Frameworks | Arquitectura de la Información | Workshop

Introducción a las interfaces de usuario.

Introducción a frameworks: Boostrops. Material Design.

Introducción al prototipado: Adobe XD. Interacciones y usabilidad.

8. Illustrator | P2.

Banners, flyers, stickers, tarjetas personales, dípticos. Repaso de Frameworks: Bootstrap y Material Design. Repaso de Prototipado: Adobe XD e Interacciones y usabilidad.

9. Rutas Profesionales.

Jerarquía. Espacio en Blanco. Retículas y guías del diseño. Diseñador de Producto. Diseñador de Marca.

10. Workshop | Proyecto Final

Prototipar la web de emprendimiento propio y compartirla con otros grupos.

Opinión y debate sobre el diseño. Crear la estructura de página para el sitio web (Home/Servicios/Contacto). Crear el UI, UX y IxD kit para el sitio web. Adaptar los diseños a una estructura mobile. Manual de Marca.

