

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO Y PREPARACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS

Contenidos:

UD1. Metodología del proyecto gráfico.

- 1.1. Delimitación de los requerimientos del cliente. Informe de registro.
- 1.2. Conocimiento del mercado: materiales y servicios.
- 1.3. Métodos de búsqueda y fuentes de información.
- 1.4. Técnicas de recogida de datos.
- 1.5. Directrices para la confección de las instrucciones para la realización.
- 1.6. Proceso de realización: técnicas de incentivación de la creatividad.
- 1.7. Métodos para la propuesta y selección de soluciones.
- 1.8. Técnicas de presentación.
- 1.9. Verificación del informe de registro: contrabriefing.

UD2. Análisis del cliente y público objetivo.

- 2.1. Características de las empresas en función del tamaño.
- 2.2. Posicionamiento del cliente en el mercado actual y definición de sus aspiraciones en el futuro.
- 2.3. Análisis del tipo de comunicación pertinente a sus valores empresariales.
- 2.4. Definición de sus rasgos generales: sector escala, implantación geográfica, trayectoria, actividad, valores, audiencia, perspectivas, imagen pública.
- 2.5. Definición del público objetivo del producto o servicio del que se trate.
- 2.6. Análisis de la competencia.
- 2.7. Análisis de servicios que pueda ofrecer el cliente.
- 2.8. Conocimiento / análisis del sector en el que se inscribe el cliente.

UD3. Materias primas soportes y producción del producto gráfico.

- 3.1. Tipos de productos gráficos.
- 3.2. Características.
- 3.3. Clasificación.
- 3.4. Soportes físicos.
- 3.5. Soportes digitales.
- 3.6. Procesos de preimpresión.
- 3.7. Tintas: tipos y características.
- 3.8. Procesos de impresión.

UD4. Presupuesto del proyecto para la creación de un producto gráfico.

- 4.1. Análisis de las fases y distribución del trabajo.
- 4.2. Planificación de tareas.
- 4.3. Distribución de recursos.
- 4.4. Estimación de los tiempos necesarios para las distintas fases del proyecto.
- 4.5. Asignación de tareas y tiempos para las diferentes fases del proyecto: Creación maquetas fabricación y distribución.
- 4.6. Cálculo y planificación de costes del proyecto.
- 4.7. Suministro por parte del cliente compra o realización de los mismos.
- 4.8. Definición de las herramientas para la valoración del trabajo a realizar.
- 4.9. Contratación y subcontratación de servicios: creativos maquettadores originalistas imprenta fotografía "copies".
- 4.10. Detección de las variables a medir en cualquier proyecto de producto gráfico.

Obtención de imágenes para proyectos gráficos:

UD1. Selección de imágenes.

- 1.1. Características de las imágenes.
- 1.2. Tipo de imágenes. Fotografía / ilustración.

UD2. Obtención de imágenes para proyectos de diseño gráfico.

- 2.1. Obtención por fotografía.
- 2.2. Escaneado.
- 2.3. Obtención de imágenes en bancos de imágenes.

UD3. Creación y manipulación de imágenes.

- 3.1. Collage.
- 3.2. Reutilización de imágenes.
- 3.3. Fotomontaje.
- 3.4. Ilustración.
- 3.5. Realización de ilustraciones por técnicas manuales/ infográficas.
- 3.6. Programas de creación de imagen vectorial.
- 3.7. Programas de creación de imagen por mapa de bits.

	<p>UD4. Gestión de la propiedad intelectual de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none">4.1. Normativa de aplicación.4.2. Como registrar las imágenes propias.4.3. Derechos de reproducción y uso.4.4. Derechos de manipulación.4.5. Creative Commons. <p>Introducción al Diseño Gráfico</p> <ul style="list-style-type: none">UD1. La percepción visual.UD2. Estructura geométrica del plano.UD3. Formatos del papel.UD4. La tipografía.UD5. La retícula.UD6. La página.UD7. La imagen.UD8. El color.UD9. La impresión.UD10. La perspectiva.UD11. Modelado 3D.UD12. Iluminación, materiales/texturización y renderización.
--	--