

Introducción al diseño gráfico con software libre – ARGG0001

CONTENIDOS FORMATIVOS

DURACIÓN: 140 horas

OBJETIVO

Realizar proyectos de diseño gráfico con software libre, desde la conceptualización hasta las artes finales. Justificando el proceso creativo para dar respuesta a las necesidades comunicativas de un proyecto concreto.

CONTENIDOS

1. FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO Y EL SOFTWARE LIBRE

1.1. Análisis del proyecto de diseño gráfico:

- Definición de Diseño Gráfico.
- Clasificación de los productos gráficos.
- Fases del diseño gráfico.
- El color y sus modos de representación.
- Psicología del color.
- Tipografía: anatomía tipográfica, reglas y combinaciones.
- La imagen, tipos y orígenes.

1.2. El software libre:

- Definición de software libre.
- Principales programas libres de diseño gráfico.

Planificación, organización y gestión de un proyecto de diseño gráfico, dando respuesta estética a diferentes necesidades comunicativas.

Manejo de los diferentes aspectos técnicos y procedimentales que intervienen en la creación gráfica, permitiendo seleccionar los contenidos más adecuados y las herramientas idóneas para la puesta en práctica de un proyecto de diseño gráfico.

Conocimiento de los aspectos relacionados con el software libre, en especial los relacionados con el valor del trabajo colaborativo y el compromiso ético de su uso y creación.

2. RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES CON GIMP

2.1. Las imágenes fotográficas:

- Imagen digital vs imagen analógica (original físico).

- Resolución, tamaño, dimensiones.
- Obtención de imágenes.
- Digitalización de imágenes en escáner.
- Bancos de imágenes.
- Formatos de archivo para imagen digital.

2.2. Introducción a GIMP:

- Introducción y entorno de trabajo.
- Herramientas de selección.
- Herramientas de transformación.
- Herramientas de pintura.
- Uso e capas y modos de fusión.
- Herramientas de ajuste.

2.3. Retoque y mejora de imágenes con GIMP:

- Ajustes de color, tono y saturación.
- Corrección de iluminación.
- Enfoque.
- Herramienta de saneado.

Comprensión de la importancia de la planificación, organización y gestión de un proyecto gráfico.

Destreza en la búsqueda de imágenes adecuadas para cada proyecto entre los diferentes bancos de imágenes.

Manejo con soltura de los diferentes aspectos técnicos y procedimentales relacionados con la imagen, su procesamiento y su efecto final en los receptores del mensaje visual.

Desarrollo del trabajo orientado a resultados, seleccionando, clasificando y mejorando los materiales visuales, aportando valor con la búsqueda de la mejor solución al reto propuesto.

3. ILUSTRACIÓN VECTORIAL CON INKSCAPE

3.1. Introducción a Inkscape:

- El formato vectorial SVG.
- Introducción y entorno de trabajo.
- Operaciones con archivos: importar, exportar, guardar.
- Herramientas de dibujo.
- Herramientas de formas geométricas.
- Herramientas de selección.
- Herramientas de transformación.

3.2. Gestión de color en Inkscape:

- Rellenos y trazos.
- Degradados.
- Patrones.

3.3. Importación y trabajo con imágenes rasterizadas:

- Importación de imágenes.
- Herramientas de vectorización de imágenes.
- Trabajo con capas.

3.4. Tipografía con Inkscape:

- Composiciones tipográficas.
- Texto regular, texto fluido.
- Textos en trayecto.
- Efectos sobre textos.

Desarrollo del trabajo orientado a resultados, llevando a cabo elementos de ilustración que aportan valor, buscando la mejor solución al reto propuesto.

Gestión de la información para desarrollar diferentes propuestas ilustrativas que se adapten mejor al objetivo comunicativo, utilizando una diversidad de fuentes de inspiración e información para mejorar el producto visual.

4. DISEÑO EDITORIAL CON SCRIBUS.

4.1. Introducción a Scribus:

- Configuración de las preferencias del proyecto.
- Gestión de documentos: nuevo documento, guardar, importar y exportar.
- Entorno de trabajo de Scribus.
- Herramientas, panales y ventanas.
- Insertar textos.
- Composiciones tipográficas.
- Editor interno de textos.
- Insertar imágenes e ilustraciones.
- Creación de formas y polígonos.
- Colores en Scribus.
- Alinear y distribuir objetos.

4.2. Trabajo con publicaciones complejas:

- Gestión de páginas, añadir, mover, eliminar.
- Creación de estilos.
- Páginas maestras.
- Secciones.



4.3. Preparación arte final:

- Generación de PDF.
- Creación de formularios.
- Creación de botones.

Desarrollo del trabajo orientado a resultados, generando productos finales de diseño editorial que den respuesta al reto comunicativo propuesto.

Gestión y distribución de los diferentes elementos que componen la producción editorial, aportando valor al dotarlos de unidad visual y expresiva, para alcanzar el objetivo comunicativo que se propone en el proyecto de diseño.

