

Obtención de imágenes para proyectos gráficos



Área: DISEÑO DE PRODUCTOS GRAFICOS

Modalidad: Teleformación

Duración: 30 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Formar al alumno en todo lo relacionado con la Obtención de imágenes para proyectos gráficos en lo referente a la Edición creativa de imágenes y diseño de elementos gráficos.

CONTENIDOS

1 selección de imágenes - 1.1 características de las imágenes - 1.2 tipo de imágenes - 1.3 actividades: selección de imágenes - 2 obtención de imágenes para proyectos - 2.1 obtención por fotografía - 2.2 escaneado - 2.3 obtención de imágenes en bancos de imágenes - 2.4 actividades: obtención de imágenes para proyectos - 3 creación y manipulación de imágenes - 3.1 collage - 3.2 fotomontaje - 3.3 ilustración - 3.4 realización de ilustraciones - 3.5 programas de creación de imagen vectorial - 3.6 programas de creación de imagen por mapa de bits - 3.7 descomposición de una fotografía en píxeles - 4 gestión de la propiedad intelectual de imágenes - 4.1 normativa de aplicación - 4.2 derechos de reproducción y uso - 4.3 creative commons - 4.4 actividades: gestión de la propiedad intelectual de imágenes - 4.5 cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 1 -

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso

siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.