

# adaptium

## Arquitectura tipográfica y maquetación



**Área:** DISEÑO DE PRODUCTOS GRAFICOS

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 120 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Componer elementos gráficos, imágenes y textos según la teoría de la arquitectura tipográfica y la maquetación.

### CONTENIDOS

COMPOSICIÓN DE TEXTOS EN PRODUCTOS GRÁFICOS - 1 arquitectura tipográfica - 1.1 definición y partes del tipo - 1.2 familias tipográficas y campos de aplicación - 1.3 clasificación de las familias tipográficas - 1.4 tipometría - 1.5 aspectos a considerar para la selección de tipografías - 1.6 factores de la maquetación y la selección de tipos - 1.7 principales problemas con la maquetación - 1.8 arquitectura de la página - 1.9 tipos de fuentes, instalación y gestión - 1.10 normas une-iso - 1.11 software de edición y compaginación de textos - 1.12 actividades: arquitectura tipográfica - 2 el formato del producto gráfico - 2.1 los diferentes tipos de formatos gráficos - 2.2 aplicación tipográfica en formatos estándar - 2.3 introducción a las hojas de estilo en cascada css - 2.4 actividades: el formato del producto gráfico - 3 elaboración de maquetas de productos gráficos - 3.1 metodología de la creación de maquetas - 3.2 materiales para la creación de maquetas - 3.3 creación de maquetas - 3.4 colocación en el soporte de presentación - 3.5 creación de maquetas de packaging - 3.6 medición de la maqueta - 3.7 presentación - 3.8 calidad en las maquetas - 3.9 actividades: elaboración de maquetas de productos gráficos - 3.10 cuestionario: cuestionario módulo 3 unidad 1 - MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES - 1 maquetación de un producto editorial - 1.1 plataformas y software de edición de textos e imágenes - 1.2 distribución de la página - 1.3 creación de páginas maestras - 1.4 creación de hojas de estilo - 1.5 introducción y composición de texto - 1.6 la naturaleza y escala del trabajo - 1.7 preparación e introducción de imágenes - 1.8 actividades: maquetación de un producto editorial - 2 elaboración de maquetas de productos editoriales - 2.1 materiales para la creación de maquetas - 2.2 simulación de acabados y encuadernación - 2.3 creación de maquetas - 2.4 impresión de maquetas - 2.5 calidad en las maquetas - 2.6 cuestionario: cuestionario módulo 3 unidad 2 - 2.7 cuestionario: cuestionario módulo 3 -

### 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

# adaptium

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.