

DISEÑO EDITORIAL CON ADOBE INDESIGN

Los avances tecnológicos exigen nuevas formas de hacer el trabajo, motivo por el cual las áreas gráficas y publicitarias han incorporado nuevas herramientas informatizadas para acelerar sus procesos productivos, donde Adobe InDesign se presenta como herramienta fundamental de diseño.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Manejar las técnicas fundamentales en el diseño editorial digital para generar piezas gráficas editoriales como volantes, dípticos, folletos y otros, controlando sus aspectos fundamentales.

DIRIGIDO A

Diseñadores, publicistas, profesores, personal administrativo y secretarías.

REQUISITOS DE INGRESO

Conocimientos y experiencia en el manejo de un computador y navegación en internet.

RESULTADO DE APRENDIZAJE - CONTENIDOS

1. Operar la interfaz de trabajo de InDesign.

- 1.1. Módulo 1: Características de InDesign.
 - 1.1.1. La interfaz de trabajo.
 - 1.1.2. El ambiente de trabajo.
 - 1.1.3. Herramientas, paletas y menú.
 - 1.1.4. Ayudas visuales.
 - 1.1.5. Unidades de medida.
 - 1.1.6. Definición de documento.
 - 1.1.7. Uso de Bridge.

2. Usar el programa InDesign para editar una imagen.

- 2.1. Módulo 2: Conceptos básicos de diseño editorial.
 - 2.1.1. Imágenes vectoriales e imágenes raster.
 - 2.1.2. Conceptos básicos sobre elementos editoriales.

3. Usar el programa InDesign para maquetar un trabajo.

- 3.1. Módulo 3: Maquetación.
 - 3.1.1. Páginas.
 - 3.1.2. Páginas maestras y elementos maestros.
 - 3.1.3. Paleta de páginas.
 - 3.1.4. Tipos de maquetaciones.

4. Usar el programa InDesign para editar un objeto.

- 4.1. Módulo 4: Objetos.
 - 4.1.1. Marcos de objetos.
 - 4.1.2. Tipos de marcos.
 - 4.1.3. Marco y contenidos.
 - 4.1.4. Capas y elementos de capa.
 - 4.1.5. Opciones de capa.
 - 4.1.6. Bibliotecas y uso de símbolos.

5. Usar el programa InDesign para editar un texto.

- 5.1. Módulo 5: Texto.
 - 5.1.1. Tipografías.
 - 5.1.2. Paletas texto y párrafo.
 - 5.1.3. Editor de texto.
 - 5.1.4. Comandos de carácter y de párrafo.
 - 5.1.5. Concepto de estilos de texto.

6. Usar el programa InDesign para dibujar trazados.

- 6.1. Módulo 6: Trazados.
 - 6.1.1. Rellenos y trazos.

7. Usar el programa InDesign para dibujar trazados.

- 7.1. Módulo 7: Color.
 - 7.1.1. Colores RGB, CMYK y Librerías Pantone.
 - 7.1.2. Degradados y motivos.
 - 7.1.3. Color de relleno.
 - 7.1.4. Color de trazado.
 - 7.1.5. Transparencias y mezclas.
 - 7.1.6. Efectos.

8. Usar el programa InDesign para dibujar trazados.

- 8.1. Módulo 8: Vínculos.
 - 8.1.1. Paleta de vínculos.
 - 8.1.2. Ilustraciones y fotografías.
 - 8.1.3. Opciones de recorte.

9. Usar el programa InDesign para la impresión de un trabajo.

9.1. Módulo 9: Exportación e impresión.

9.1.1. Formatos nativos y de exportación.

METODOLOGÍA

El curso es de carácter teórico-práctico, donde el alumno recibe en clases las materias y contenidos impartidos por el profesor titular y luego practica con ejercicios reales lo aprendido, de tal forma de resolver las dudas que se presenten en cada una de las prácticas y ejercicios del curso.

Durante las clases teóricas el relator entregará los contenidos a desarrollar, los cuales se basarán en un programa gradual que se intensifica de acuerdo al grado de aprendizaje de los temas por parte de los alumnos.

En las horas prácticas, los alumnos pondrán en práctica los contenidos. Además del profesor titular, se contará con profesores ayudantes por cada 10 alumnos, para asegurar el logro de los objetivos.

Durante las 30 horas de duración del curso cada alumno dispondrá de un computador personal. La configuración mínima de cada computador considera lo siguiente: conexión en red, conexión a internet y la licencia del Adobe CS 6.

Como apoyo al aprendizaje, se hace entrega al alumno de un manual estructurado con los contenidos y materias correspondientes de propiedad intelectual de EcompUC. Además, se contará con un sistema de página web en el que estarán disponibles las guías, apuntes, bibliografías y material de apoyo para las clases.

EVALUACIÓN

Una prueba práctica individual que se evaluará en escala de 1 a 7.

JEFE DE PROGRAMA

JORGE HERRERA MÉNDEZ

Ingeniero comercial, licenciado en Ciencias de la Administración, Universidad de Santiago de Chile. Director de Capacitación y Desarrollo UC. Dirección de Continua de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

EQUIPO DOCENTE*

ROBERTO MORALES

Publicista DUOC UC. Máster en Comunicación y Diseño Multimedial en Tracor Chile. 15 años como profesor de Capacitación y Desarrollo UC, en el programa de computación EcompUC, Pontificia Universidad Católica de Chile.

*El curso será dictado por uno de los profesores descritos en "Equipo Docente" que será designado por la unidad.

INFORMACIÓN GENERAL

Duración: 30 horas cronológicas.

Código Sence: 12-37-9384-25.

MODALIDAD

Presencial.

PROCESO DE ADMISIÓN

Las personas interesadas deberán completar la ficha de inscripción que se encuentra en el sitio web de Capacitación y Desarrollo UC (www.capacitacion.uc.cl).

VACANTES

Mínimo 15 alumnos y máximo dependiendo de la sala que esté asignada.

El Programa se reserva el derecho de suspender la realización del curso si no

cuenta con el mínimo de alumnos requeridos. En tal caso se devuelve a los alumnos matriculados la totalidad del dinero en un plazo aproximado de 10 días hábiles.

A las personas matriculadas que se retiren de la actividad antes de la fecha de inicio, se les devolverá el total pagado menos el 10% del total del arancel.

REQUISITOS DE APROBACIÓN

El alumno aprobará al obtener como promedio de nota igual o superior a 4,0 y asistencia mínima de 75%.