



Obtención de imágenes para proyectos gráficos (UF1457)

Obtención de imágenes para proyectos gráficos (UF1457)

Duración: 40 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licenciados/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadores/as sociales etc...

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

- Por el aula virtual, si su curso es on line
- Por e-mail
- Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Selección de imágenes

1.1 Características de las imágenes:

1.1.1 Características técnicas.

1.1.2 Características visuales y estéticas.

1.1.3 Características semánticas.

1.2 Tipo de imágenes. Fotografía / ilustración:

1.2.1 Criterios para la selección de imágenes acordes con los requerimientos del proyecto.

1.2.2 Idoneidad de la imagen.

1.2.3 Imagen analógica / digital.

1.2.4 Evolución técnica de la imagen.

1.2.5 Imacenamiento de imágenes, formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Obtención de imágenes para proyectos de diseño gráfico.

2.1 Obtención por fotografía:

2.1.1 Conceptos de fotografía.

2.1.2 Cámaras digitales/analógicas, formatos.

2.1.3 Criterios técnicos para la realización de fotografías.

2.1.4 Encuadre, velocidad, diafragma, profundidad de campo, color, iluminación.

2.1.5 Descarga de imágenes.

2.2 Escaneado:

2.2.1 Tipos de escáner.

2.2.2 El proceso del escaneado.

2.2.3 Características técnicas de los escáneres.–

2.2.4 Calibración, resolución, formatos de archivo, opciones de color, calidad.

2.2.5 Gestión de las imágenes: Almacenamiento, copia, cambio de formato de archivo.

2.3 Obtención de imágenes en bancos de imágenes:

2.3.1 Tipos de banco de imágenes, y acceso.

2.3.2 Idoneidad y selección.

2.3.3 Costes.

2.3.4 Tamaños.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. 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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Gestión de la propiedad intelectual de imágenes

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