



CURSO DE DISEÑO

Con HERRAMIENTAS PAGAS: Corel Draw y Photoshop
(Con HERRAMIENTAS LIBRES: Affinity – Canva – Gimp - Inkscape)

Módulo 1: Fundamentos y Diseño Vectorial (Inkscape)

Enfocado en la creación desde cero, logotipos y precisión.

- **Clase 1: Introducción al Mundo del Diseño**
 - **Teoría:** ¿Qué es diseñar? Diferencia entre arte (expresión) y diseño (solución de problemas). El proceso creativo: Brief, boceto y digitalización.
 - **Software:** Instalación y primer vistazo a la interfaz de Inkscape.
- **Clase 2: El ADN de la Imagen (Vectores vs. Píxeles)**
 - **Teoría:** Diferencias técnicas. ¿Por qué usar vectores para logos? Formatos: SVG, AI, EPS frente a JPG y PNG.
 - **Software:** Herramientas de dibujo básico (formas geométricas) y nodos en Inkscape.
- **Clase 3: Teoría del Color y Sistemas**
 - **Teoría:** Círculo cromático, psicología del color y armonías. Diferencia crucial: **RGB** (pantallas) vs. **CMYK** (impresión).
 - **Software:** Uso de paletas de color y rellenos uniformes/degradados.
- **Clase 4: Tipografía: La voz del diseño**
 - **Teoría:** Serif, Sans Serif, Script y Decorativas. Anatomía de la letra. Tipografías favoritas de diseñadores (Helvetica, Montserrat, Garamond, Futura).
 - **Software:** Herramienta de texto, espaciado (kerning/leading) y convertir texto a trayecto.

Módulo 2: Retoque Digital y Mapas de Bits (GIMP)



Enfocado en la edición de fotos, realismo y manipulación.

- **Clase 5: Introducción al Píxel y Formatos de Imagen**
 - **Teoría:** Resolución (DPI/PPI). Profundidad de color. Análisis de formatos: **JPG** (compresión), **PNG** (transparencia), **TIF** (alta calidad/impresión).
 - **Software:** Interfaz de GIMP y gestión de capas (layers).

- **Clase 6: Composición y Reglas de Oro**
 - **Teoría:** Regla de los tercios, peso visual, equilibrio y espacio en blanco. Lo que hay que evitar: saturar de elementos y falta de contraste.
 - **Software:** Herramientas de selección y recorte preciso.

- **Clase 7: Retoque Fotográfico y Corrección**
 - **Teoría:** ¿Qué hace que una foto sea "buena"? Luz, contraste y balance de blancos.
 - **Software:** Curvas, niveles, brillo y herramientas de clonación/sanado para imperfecciones.

- **Clase 8: Composiciones Complejas (Fotomontaje)**
 - **Teoría:** Integración de elementos. Uso de máscaras para no destruir la imagen original.
 - **Software:** Máscaras de capa y modos de fusión (Multiplicar, Trama, etc.).

Módulo 3: Diseño Estratégico para Redes Sociales (Canva)

Enfocado en la velocidad, tendencias y comunicación visual efectiva.



- **Clase 9: El Ecosistema Digital y Canva**
 - **Teoría:** Diseño para redes vs. diseño impreso. Importancia de la identidad de marca (Branding).
 - **Software:** Configuración de marca en Canva y uso de plantillas sin perder originalidad.

- **Clase 10: Tendencias Actuales 2026**
 - **Teoría:** Minimalismo, *Maximalismo audaz*, uso de IA en diseño y estéticas retro-futuristas.
 - **Software:** Búsqueda de elementos gráficos y estilos de tendencia en la biblioteca de Canva.

- **Clase 11: Diseño para Instagram y Facebook (Posts)**
 - **Teoría:** Jerarquía visual: ¿Qué debe leerse primero? El poder del Call to Action (CTA).
 - **Software:** Creación de posts estáticos aplicando jerarquía y contraste.

- **Clase 12: Diseño Dinámico (Stories y Reels)**
 - **Teoría:** El diseño en formato vertical. Tiempo de lectura y ritmo visual.
 - **Software:** Animación de elementos y edición de video básico en Canva.

- **Clase 13: Identidad Visual Coherente**
 - **Teoría:** Cómo mantener la misma estética en 10 piezas diferentes. Errores comunes: usar demasiadas fuentes o colores que no combinan.
 - **Software:** Creación de un carrusel educativo para Instagram.

- **Clase 14: Publicidad y Marketing Visual**



- **Teoría:** Psicología del consumidor. Diferencia entre informar y vender.
- **Software:** Diseño de anuncios (Ads) con enfoque en conversión.
- **Clase 15: Recursos Profesionales y Ética**
 - **Teoría:** Bancos de imágenes gratuitos (Unsplash, Pexels), derechos de autor y licencias Creative Commons.
 - **Software:** Integración de recursos externos dentro de Canva.
- **Clase 16: Proyecto Final y Portafolio**
 - **Teoría:** Cómo presentar un diseño a un cliente. La importancia del portafolio.
 - **Software:** Revisión final de los trabajos realizados y exportación correcta según el destino (web o impresión).

Consejos Prácticos:

1. **Clips Visuales:** Buscar ejemplos de "Diseño Bueno" vs. "Diseño Malo" (puedes buscar ejemplos en Behance).
2. **Lo que hay que evitar:** Haz énfasis en no estirar las imágenes (mantener proporción), no usar más de 2 o 3 tipografías por diseño y cuidar la legibilidad sobre la estética.
3. **Software Libre:** Lo importante es el criterio estético; la herramienta es solo el medio.