

INICIACIÓN AL MANEJO DE CANVA: CREACIÓN Y DISEÑO

Objetivos:

- Aprender a manejar Canva como programa de diseño gráfico
- Conocer los aspectos más destacados de la herramienta para sacar el mayor rendimiento a su uso.
- Adentrarnos en las posibilidades de Canva, y en los diferentes proyectos que se pueden crear.
- Realización de un proyecto según la identidad corporativa de Unizar para su posterior impresión, a la medida y resolución correctas, utilizando los principios de diseño y maquetación.

Destinatarios:

Curso dirigido a todo el PTGAS. Preferencia a profesionales con labores de creación y diseño de trabajos (carteles, informaciones, diplomas, o algo más grande...), pero que no utilicen Canva para ello.
Curso en modalidad presencial.
Máximo: 15 alumnos.

Duración:

10 horas.

Profesorado:

Monitora interna de la UZ: D^a. Ana Belén Hernández Rodrigo.

Certificado:

Se otorgará a los participantes Certificado de Asistencia y Aprovechamiento, siendo requisito necesario para obtenerlo la asistencia a clase durante al menos el 90 % del horario lectivo y la superación de las pruebas de evaluación de conocimientos que se realicen en el curso.

Contenidos:

1. Introducción (2 horas).
2. Accesibilidad y registro: creamos una cuenta.
3. Utilidades de Canva en el ámbito profesional y personal.
4. Menú lateral: dónde se guardan los proyectos.
5. ¿Qué diseñamos hoy? (2 horas).
 - 5.1. Tipos de proyectos: impresos o digitales.
 - 5.2. Herramientas según proyectos.
 - 5.3. Atajos (deshacer, copiar/pegar estilo, capas...).
 - 5.4. Plantillas.
 - 5.5. Adecúa una plantilla a tu diseño, inspiración y edición.
6. Proyecto Impreso (2 horas).
 - 6.1. Introducción a los formatos físicos para poder imprimir y que quede como a un profesional.
 - 6.2. Aplicar la imagen corporativa Unizar a tus diseños (o no).
 - 6.3. Insertar y editar textos: estilos, cajas de texto y tipografías.
 - 6.4. Elementos: formas, iconos, tablas, dibujos...
 - 6.5. Subir imágenes y editarlas: efectos y mucho más.
 - 6.6. Paleta de colores: personalizar y editar.
 - 6.7. Organizar capas y elementos: la importancia de una buena organización.
 - 6.8. ¿Cómo quieres publicar tu proyecto? opciones de impresión.
7. Proyecto Digital (4 horas).
 - 7.1. Desde presentaciones dinámicas, infografías... hasta publicaciones de Instagram.
 - 7.2. Breve resumen y ejemplos de proyectos que se pueden crear.
 - 7.3. Herramientas y utilidades según el tipo de proyecto digital.
 - 7.4. Proyecto colaborativo y descargar para diferentes soportes.
 - 7.5 Creación de proyecto Audiovisual
8. Fin del programa y evaluación.