

INICIACIÓN AL MANEJO DE CANVA: CREACIÓN Y DISEÑO

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">• 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. 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:	<ol style="list-style-type: none">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).<ol style="list-style-type: none">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).<ol style="list-style-type: none">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).<ol style="list-style-type: none">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 Audiovisual8. Fin del programa y evaluación.