

## **FINALIDAD**:

Se trata de una actividad con un amplio campo de acción que les servirá a los alumnos para familiarizarse con la tecnología, y despertar su curiosidad por las ARTES GRÁFICAS

## **APLICACIONES**

- Publicidad
- Creación de páginas web
- Fotografía profesional
- Artes plásticas
- · Dibujos animados
- Medios audiovisuales
- Elaboración de la identidad gráfica de cualquier empresa...

## **PLANIFICACIÓN**

En dos sesiones de 2 horas, se utilizará:

- Software de diseño gráfico gratuito
- Bancos gratuitos de Vectores
- Bancos gratuitos de fuentes tipográficas
- Conexión a internet

## **CONTENIDOS**

Interfaz del Programa, tipos formatos, colores, tipografías, imágenes adecuadas y la composición.









**PROPREFAME** 

