



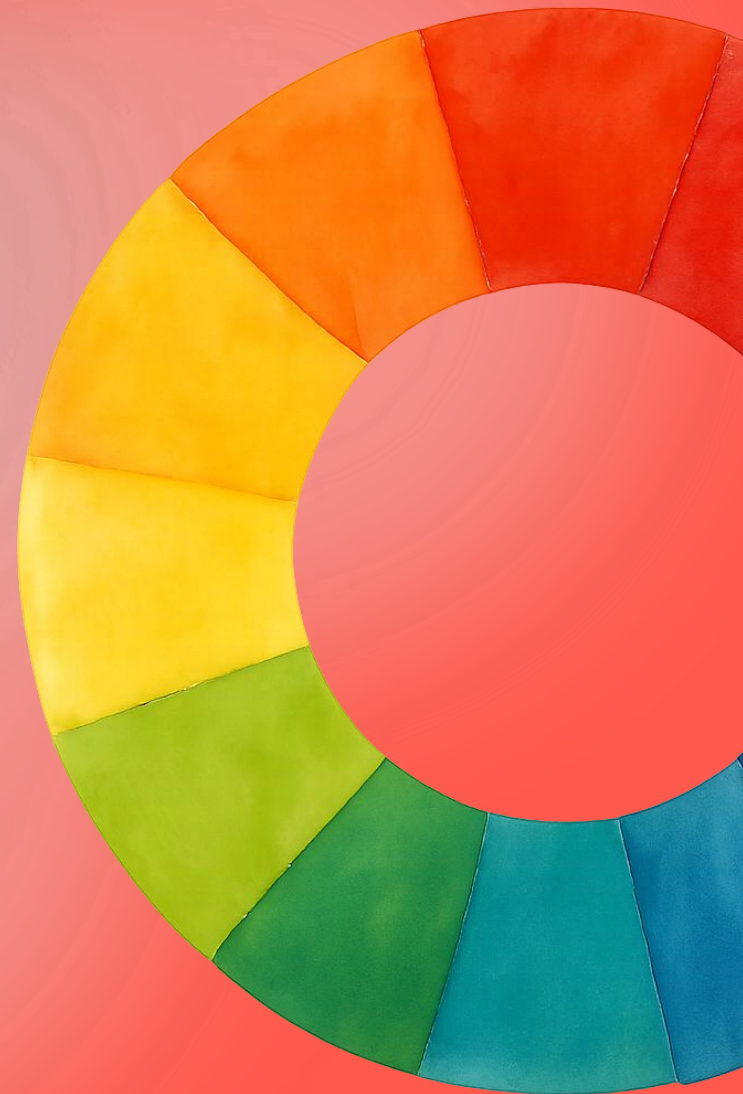
Diseño Gráfico

Un curso para niños/as de 9-14

Nuestros alumnos conocen el mundo de la comunicación visual

Algorithmics

El Campus
Tecnológico



es.alg.academy

1



Unity ROBLOX

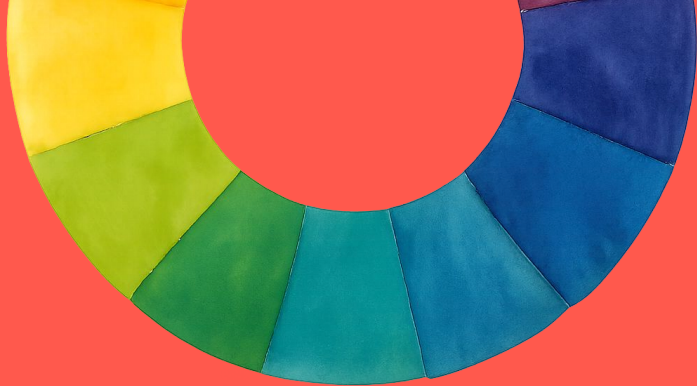


Python INSTITUTE

Certificación oficial

Institute

JS INSTITUTE



Un espacio para oportunidades

En todo el mundo, las personas necesitan las habilidades de los diseñadores gráficos profesionales. Este curso ofrece un fantástico punto de partida para los niños y niñas que están interesados en el diseño, la creatividad y la tecnología.

Pero el conocimiento de los métodos utilizados para crear contenido visual, así como las habilidades de diseño gráfico que les permitan transmitir el significado requerido y enfatizar de manera efectiva, serán útiles en todas las profesiones modernas.



¡Todos lo disfrutarán!

Le mostramos dónde empezar

Los que no saben cómo dibujar o quién nunca ha hecho arte en un PC dominará los conceptos básicos para comenzar

Le ayudamos a alcanzar un nuevo nivel

Los artistas experimentados y los nuevos diseñadores estudiarán nuevas herramientas y tendrán libertad para experimentar

No imponemos restricciones

Los niños y niñas deciden por sí mismos sobre qué serán sus nuevas ilustraciones, qué esquema de color utilizarán, y cómo abordar la resolución de problemas



Tu hijo/a aprenderá a

En nuestra metodología educativa, nos ocupamos tanto de que el alumno aprenda los contenidos del curso como de la adquisición de habilidades blandas.

- Organizar armoniosamente los elementos de acuerdo con los principios básicos de la composición
- Seleccionar los colores, teniendo en cuenta la colorística y el ritmo, y dar sentido al modelo de color RGB, la saturación, los tonos y las paletas de colores
- Gestionar la luz, las sombras, el espacio y el volumen
- Trabajar con los significados y mensajes incrustados en el diseño con el objetivo de controlar eficazmente la atención de los usuarios



Un ambiente comfortable

Los estudiantes se dividen en grupos. El programa y las actividades se adaptan a la edad de los alumnos para que el contenido les resulte interesante y atractivo.



9-11

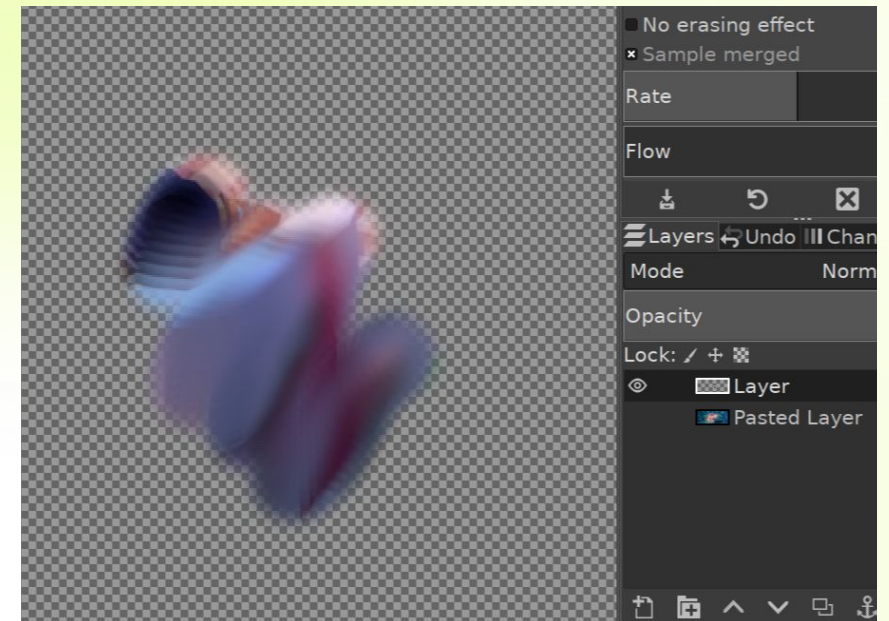
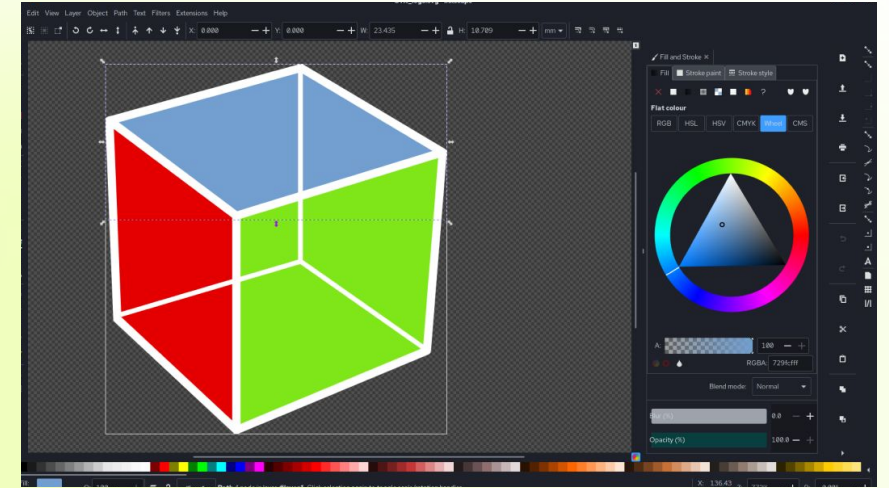


12-14



Un enfoque basado en proyectos

- Nuestros niños y niñas crean mini-proyectos desde sus primeras lecciones, aplicando los conocimientos que han adquirido en la práctica
- Comparten sus proyectos con sus compañeros de clase directamente en la plataforma, y aprenden a dar y recibir comentarios
- Al final de cada módulo, presentan un proyecto individual o grupal completo



Programación del curso de 9 - 11 años

Módulo 1. Gráficos de ráster

1. Puntos, líneas y patrones.
Rellenos y screentone
2. Bocetos, trazados y colorear
3. Patrones y siluetas
4. Introducción a la teoría de colores
5. Collages de fotos y collages creativos

Módulo 2. Gráficos vectoriales

1. Principios básicos
2. Herramienta: curvas

Módulo 3. Modelado 3D

1. Composiciones en 3D
2. Equilibrio en 3D

Módulo 4. Diseño de movimiento*

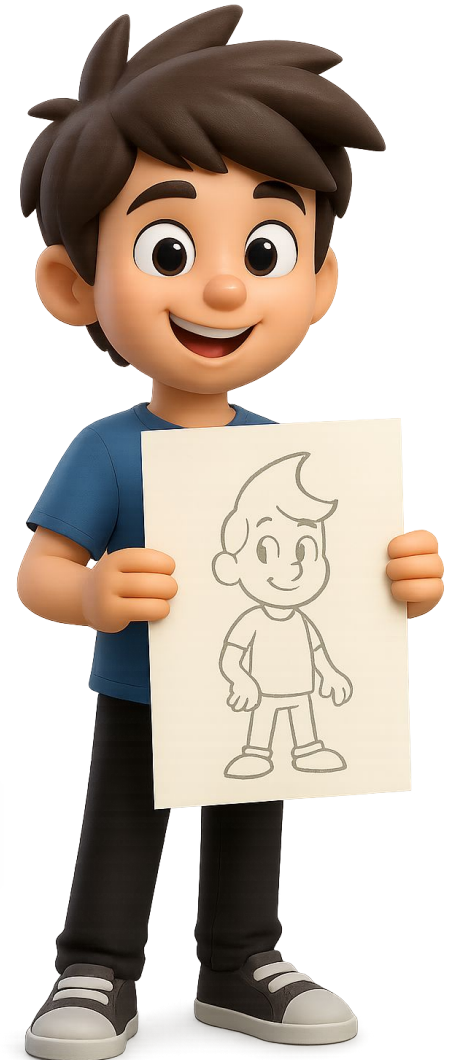
1. Diseño de material
2. Métodos artísticos

Módulo 5. Identidad de marca*

1. Logotipos y fuentes
2. Estilo de compañía
3. Recepción del espectador

Módulo 6. Infografías*

1. Entendiendo las infografías en el diseño
2. Composición
3. Colorística



Programación del curso de 12 - 14 años

Módulo 1. Dibujos rasterizados

1. Claroscuro
2. Fundamentos del trabajo con color
3. Fundamentos de composición.
Primer plano y fondo

Módulo 2. Trabajo de collage

1. Transformando imágenes (recortar, rotar, etc.)
2. Resaltando partes de imágenes (lazo, tijeras inteligentes)
3. Creando collages desde partes de imágenes

Módulo 3. Retoque

1. Objetivos y método de retoque fotográfico
2. Añadiendo y eliminando elementos

Módulo 4. Modelado 3D

1. Gráficos 3D: áreas de aplicación
2. Posicionando modelos en el espacio.
Vistas desde arriba, lateral e inferior
3. Composición y equilibrio en 3D

Módulo 5. Diseño de libro

1. Diseño de libro: áreas de aplicación
2. Requisitos ergonómicos para diseñar material
3. Resaltando lo que es más importante y analizando información

Módulo 6. Ilustraciones vectoriales

1. Creando imágenes vectoriales.
Comparando gráficos rasterizados y vectoriales
2. Gráficos vectoriales: áreas de aplicación
3. Trabajando con curvas
4. Composición, ritmo, equilibrio, y color en ilustraciones vectoriales

Módulo 7. Infografías*

1. Infografías como una forma visual de transmitir la información
2. El equilibrio del texto e imágenes en infografías

Módulo 8. Identidad de marca*

1. Identidad de marca como un conjunto de ilustraciones vectoriales para visualizar una marca
2. Estilos corporativos de compañías famosas

Módulo 9. Personajes y humanización

1. Dibujando personajes. Posibles dificultades y formas de superarlas
2. Fundamentos de la creación de personajes: posturas, proporciones, expresiones faciales
3. Herramientas técnicas: curvas, formas, gradientes



¿Por qué elegir **Algorithmics?**

- + Todos nuestros cursos están desarrollados por un equipo de educadores **profesionales, pedagogos y psicólogos**
- + Los **profesores de Algorithmics** se comunican en un lenguaje comprensible, aman su materia y saben cómo cautivar a los niños
- + **Nuestra plataforma de aprendizaje IT es 3 en 1:** cuaderno de ejercicios inteligente, entorno para crear proyectos y comunidad con intereses compartidos



¿Cómo son nuestras clases?



Grupos reducidos.

Aceptamos hasta un máximo de 12 alumnos por clase.

Duración de las clases.

Las clases son una vez por semana y duran 90 minutos.

Acceso a la plataforma.

El alumnado tiene acceso 24/7 a la plataforma para seguir con tareas extras o repasar la lección.

Se puede preguntar dudas por la plataforma de Algorithmics. En un plazo de 48 hs el profesor responderá. No hará falta esperar a la siguiente clase.

Nuestra plataforma

Plataforma educativa

La plataforma Algorithmics actúa como Área de Estudiantes, donde se imparten las clases online, se lleva el registro de asistencia, se realizan las actividades ¡Y mucho más!

Siempre está disponible, 24/7, para que el alumno siga aprendiendo en casa.



Cursos para niños de 6 to 18

Los niños pueden comenzar a estudiar en Algorithmics a cualquier edad. Al finalizar un curso, pueden pasar directamente al siguiente para continuar con sus estudios en el nuevo año académico.

Curso	Edad	6 — 7	8 — 9	10 — 11	12 — 13	14 — 15	16 — 18
Desarrollo Front-end							
Python Pro (2 años)							
Python Start (2 años)							
Inteligencia Artificial							
Desarrollo de Juegos en Unity							
Creación de Sitios Web							
Diseño de Juegos							
Diseño Gráfico							
Creadores de Contenido en Video							
Programación Visual							
Sesiones de Verano							
Alfabetización Digital							
El Caballero del Código							

Algorithmics

El Campus
Tecnológico



+1.1 mill. de graduados.



+90 países.



+515 ciudades.





Algorithmics

El Campus
Tecnológico

[Desarrollando códigos]



Unity

ROBLOX



Certificación oficial

