

CURSO DE FORMACIÓN EN LÍNEA

DIBUJO VECTORIAL CON SOFTWARE LIBRE: INKSCAPE

Coordinador	¿Participa como formador? Sí
Nombre y apellidos: Pablo de la Torre Moreno	Correo electrónico: pablo.delatorre@uca.es
Centro: Escuela Superior de Ingeniería	Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz
Categoría profesional: Profesor Ayudante Doctor	Área de conocimiento: Ingeniería Informática

Receptores de la formación**Perfil del PDI al que recomienda esta formación:**

Personal Docente e Investigador

Requisitos previos que deben cumplir los receptores para poder acceder a esta formación:

Manejo básico de equipos informáticos.

Planificación**Duración del curso en días naturales:**

25 (Comienza el día 14 de marzo y finaliza el 7 de abril de 2022)

Horas estimadas de trabajo:

25

Beneficios para la docencia, para la investigación y/o para la gestión

Al terminar el curso, los participantes serán capaces de diseñar y editar imágenes vectorizadas como logotipos, símbolos, iconos o personajes sencillos para uso en presentaciones, vídeos, documentos impresos, videojuegos y otros.

Tutorías**Herramientas que empleará para asesorar a los estudiantes:**

Foros y mensajería interna. El formador se compromete a responder a las dudas de los alumnos en un plazo no superior a 48 horas, inclusive en fines de semana.

Competencias que se desarrollan en el curso

Planificación y gestión de la docencia.
Innovación.

Objetivos

Generales:

Diseñar y componer imágenes vectorizada partiendo de primitivas básicas.
Controlar las curvas mediante la edición de nodos *bezier*.
Manejar correctamente trazados y rellenos.
Convertir imágenes en gráficos vectoriales.
Reconocer y optimizar el uso de los principales formatos de archivo asociados a gráficos vectoriales.

Específicos:

Usar primitivas, trazos, operaciones y efectos especiales para generar y transformar gráficos vectoriales.
Añadir, transformar, editar y eliminar nodos para modificar un contorno o trazado.
Comprender las propiedades como el color, los gradientes, los patrones y las muestras para aplicarlas a los trazos y rellenos.
Crear capas, modificar el apilamiento, y transformarlas.
Guardar en el formato nativo de Inkscape y exportar a los formatos más aceptado por el software cotidiano.

Contenidos

TEORÍA

1. Gráficos vectoriales
2. Formatos de archivos vectoriales
3. El formato SVG
4. Ventajas y desventajas de los gráficos vectoriales

INTERFAZ

1. Entorno y paneles
2. Documento o lienzo
3. Guías, rejillas y otros ajustes
4. Abrir, importar, guardar y exportar

OPERACIONES BÁSICAS

1. Nodos y manejadores *bezier*
2. Conexiones, recortes y máscaras
3. Primitivas y operaciones con nodos y trayectos
4. Otras operaciones con nodos

NODOS

1. Selección básica
2. Selección geométrica
3. El lazo
4. La varita mágica
5. Otros métodos de selección
6. Máscara rápida
7. Guardar selección en un canal

HERRAMIENTAS

1. Texto
2. Cubo de pintura
3. Spray
4. Cuentagotas
5. Cajas 3D
6. Borrador
7. Herramientas de medir
8. Retocar
9. Conector y símbolos
10. Malla de degradados
11. Efectos especiales de trazos
12. Extensiones

ANIMACIÓN

1. Vectorización automática.
2. Vectorización manual.

Formato de los contenidos

Páginas web y vídeos en YouTube.

Formato de las tareas propuestas

Cuestionarios auto-evaluables
Imágenes en formatos nativos y estándares

Metodología

Aprendizaje on-line
Aprendizaje basado en proyectos

Contenidos

La calificación (APTO / NO APTO) se obtendrá de la evaluación de las tareas diseñadas para comprobar que se han alcanzado los objetivos generales y específicos, siendo condición necesaria adicional superar todos los cuestionarios auto-evaluables en la fecha establecida en el calendario.

La evaluación en el curso se concibe como una herramienta que informa periódicamente al estudiante sobre su aprendizaje. Las tareas que no se superen llevarán asociadas un breve informe del profesor que describa los errores y la manera de solventarlos. Dicha retroalimentación será lo más inmediata posible para propiciar el aprendizaje a través de una nueva oportunidad para rehacer la tarea.

Relación de tareas y sistema de evaluación

El curso constará de un cuestionario básico, cinco actividades prácticas y una actividad final, así como un cuestionario básico. Se requiere superar el cuestionario, todas las actividades, y el proyecto final.

Calendario: MARZO-ABRIL (Itinerario recomendado)

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
14	15	16	17	18	19	20
Inicio del curso. Teoría 1. Interfaz 1.	Teoría 2 a 4. Operaciones básicas 1 y 2.	Operaciones básicas 3 y 4.	Actividad 1. Operaciones básicas 5 y 6.	Nodos 1. Interfaz 3 y 4. Actividad 2.		
21	22	23	24	25	26	27
Nodos 2 a 4. Actividad 3.	Herramientas 1.	Operaciones básicas 7.	Actividad 4.	Vectorización 1. Herramientas 2.		

28	29	30	31	1	2	3
Vectorización 2. Herramientas 3.	Herramientas 5. Actividad 6.	Herramientas 4.	Herramientas 8. Proyecto final.	Herramientas 7. Proyecto final.		
4	5	6	7			
Herramientas 11. Proyecto final.	Herramientas 12. Proyecto final.	Herramientas 9 y 10. Proyecto final.	Proyecto final. Fin del curso.			

Referencias

Web oficial de Inkscape (<https://inkscape.org/es>).

Bethany Hitola. Inkscape 0.48 Essentials for Web Designers. Packt, 2010. ISBN: 9781849512688.

Observaciones

Este curso forma parte de la oferta formativa en software libre que se ha desarrollado en la coordinación con la Oficina de Software Libre.

La numeración referida en el calendario para según el tipo de contenido (por ejemplo, “Teoría 4”) corresponde al número de sesión, no al número de tema, pudiendo cada sesión constar de varios temas.