

ACADEMIA VIRTUAL

LATE

ACP

ADOBE

CERTIFIED PROFESSIONAL

PROFESSIONAL

Ai

DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN  
UTILIZANDO ADOBE ILLUSTRATOR



Adobe

CERTIPORT®

A PEARSON VUE BUSINESS

Adobe  
Certified Professional



La certificación **Adobe Certified Professional (ACP)** es una credencial reconocida internacionalmente que valida el dominio de herramientas esenciales en los campos del diseño gráfico, edición de video y creación multimedia.

**Adobe Illustrator** es un software de diseño gráfico vectorial líder en la industria, utilizado por diseñadores, ilustradores y artistas para crear una amplia gama de gráficos de alta calidad. A diferencia de las imágenes rasterizadas (como las fotografías), los gráficos vectoriales están compuestos por puntos (vértices) conectados por líneas, lo que les permite ser escalados a cualquier tamaño sin perder calidad.

- ✓ **Objetivo:** proporcionar a los diseñadores gráficos las herramientas necesarias para crear gráficos vectoriales precisos y versátiles.
- ✓ **Dirigido a:** una amplia gama de profesionales y entusiastas del diseño. Desde diseñadores gráficos e ilustradores hasta diseñadores web y aficionados, Adobe Illustrator ofrece un conjunto de herramientas poderosas para dar vida a ideas creativas.
- ✓ **Distintivo:** Certificación oficial avalada por Adobe® al momento de aprobar el examen.



Beneficios de la certificación de **Adobe Certified Professional**

Es un reconocimiento valioso para quienes dominan las herramientas de Adobe

1. Reconocimiento Profesional y Mayor Credibilidad
2. Mayor Empleabilidad y Oportunidades de Carrera
3. Desarrollo Profesional Continuo
4. Diferenciación en el Mercado Laboral

**Duración:** 24 horas (en formato online se sugieren 12 sesiones de 2 horas)

**Incluye:**



Acceso a la capacitación online



Simuladores para examen



Ejercicios y prácticas



Insignia digital

**Requisitos:**

- Conocimientos fundamentales de Cómputo plataforma MacOS o Windows.
- Usar Internet y tener cuenta de correo electrónico
- Contar con la versión instalada de Photoshop CC.
- Cumplir con todas las actividades y prácticas al 100%.

**Objetivos del Examen**

Este objetivo cubre conceptos críticos relacionados con el trabajo con colegas y clientes, así como conocimientos cruciales relacionados con aspectos legales, técnicos y de diseño.

**1.1 Identificar el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia para la preparación diseños y obras de arte.**

1.1.a Determinar si el contenido es relevante para el propósito, la audiencia, necesidades de la audiencia, experiencia del usuario y tiene un diseño apropiado para los dispositivos de destino.

i. Términos clave: objetivos del cliente, público objetivo, demografía, accesibilidad, etc.

1.1.b Identificar los requisitos en función de cómo se realizarán los diseños y las ilustraciones. usado, incluyendo video, impresión y web.

**1.2 Comunicarse con colegas y clientes sobre los planes de diseño.**

1.2.a Demostrar conocimiento de técnicas para comunicarse sobre Diseñar planes con compañeros y clientes.

i. Términos clave: bocetos, especificaciones, proceso de diseño, wireframes, prototipos, iteraciones, órdenes de cambio, borradores, ciclo de retroalimentación, etc.

1.2.b Demostrar conocimiento de los conceptos básicos de gestión de proyectos.

i. Términos clave: alcance del proyecto, ampliación del alcance, colaboración en la nube y gestión de archivos

**1.3 Determinar el tipo de derechos de autor, permisos y licencias necesarios utilizar contenido específico.**

1.3.a Identificar consideraciones legales y éticas para el uso de contenido de terceros, como derechos de autor, permisos y licencias.

i. Conceptos clave: Creative Commons, dominio público, propiedad intelectual, trabajo derivado, uso comercial, atribución, trabajo por encargo, uso justo, trato justo, imágenes de archivo y gráficos vectoriales, etc.

1.3.b Identificar cuándo y cómo obtener permiso para utilizar imágenes de personas y lugares.

i. Términos clave: cesión de modelo, cesión de ubicación, etc.

ii. Conceptos clave: el permiso para usar una fotografía es independiente del permiso para usar una cara de la persona o ubicación restringida, etc.

#### **1.4 Demostrar comprensión de la terminología clave relacionada con lo digital. gráficos.**

1.4.a Demostrar conocimiento de la terminología de gráficos digitales.

i. Términos clave: resolución de imagen, tamaño de imagen, tipos de archivos, píxel, raster, mapa de bits, vector, ruta, objeto, tipo, rasterización, renderizado, cambio de tamaño, tamaño de la imagen medido en píxeles vs. tamaño del documento medido en pulgadas/centímetros, etc.

1.4.b Demostrar conocimiento de cómo se crea el color en los gráficos digitales.

i. Términos clave: modo de color, gama, CMYK vs. RGB vs. HSB vs. escala de grises, tramado, etc.

#### **1.5 Demostrar conocimiento de los principios básicos de diseño y las mejores prácticas empleadas en la industria del diseño.**

1.5.a Comunicarse visualmente utilizando los elementos y principios del diseño y las técnicas de diseño comunes.

i. Términos clave: espacio, línea, forma, color, textura, énfasis/punto focal, unidad/ armonía, variedad, equilibrio, alineación, proximidad, repetición, ritmo, escala, movimiento, espacio negativo, gestalt, etc.

1.5.b Identificar y utilizar ajustes tipográficos comunes para crear contraste, jerarquía y mejorar la legibilidad.

i. Términos clave: fuente, tamaño, estilo, color, alineación, kerning, interlineado, interlineado, horizontal y escala vertical, longitud de línea, etc.

1.5.c Definir términos y principios comunes de diseño gráfico e ilustración.

i. Términos clave: relación de aspecto, regla de los tercios, primer plano, fondo, color, tono, contraste, enmarcado, etc.

## **2. Configuración e interfaz del proyecto**

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz y las configuraciones del programa que ayudan en un flujo de trabajo eficiente y efectivo, así como el conocimiento sobre la importación de activos digitales para un proyecto.

### **2.1 Crear un documento con la configuración adecuada para dispositivos móviles y web. impresión, cine y vídeo, o arte e ilustración.**

2.1.a Establezca la configuración adecuada del documento para su impresión y visualización en pantalla.

Obra de arte.

i. Conceptos clave: ancho/alto, orientación, mesas de trabajo, sangrado, efectos rasterizados, resolución, modo de color, etc.

2.1.b Crear ajustes preestablecidos de documentos para reutilizarlos según las necesidades específicas del proyecto.

## **2.2 Navegar, organizar y personalizar el espacio de trabajo de la aplicación.**

2.2.a Identificar y manipular elementos de la interfaz de Illustrator.

i. Conceptos clave: barra de aplicación, encabezado de aplicación, panel de control, menús, paneles, barras de herramientas, mesas de trabajo, lienzo 100x, etc.

2.2.b Organizar y personalizar el espacio de trabajo.

i. Conceptos clave: uso y cambio entre espacios de trabajo predeterminados; documentos con pestañas; visualización, ocultación, agrupación y acoplamiento de paneles; accesos directos y menús; personalización, guardado y restablecimiento de espacios de trabajo; etc.

2.2.c Configurar las preferencias de la aplicación.

i. Conceptos clave: General, Tipo, Unidades, Guías y cuadrícula, Interfaz de usuario, Manejo de archivos y Portapapeles, apariencia de color negro

## **2.3 Utilice herramientas de diseño que no sean de impresión en la interfaz para ayudar en el diseño o flujo de trabajo.**

2.3.a Navegar por los documentos.

i. Conceptos clave: desplazamiento, zoom, portapapeles, etc.

2.3.b Utilice reglas.

i. Conceptos clave: mostrar y ocultar reglas, cambiar la unidad de medida en las reglas, Ajuste y restablecimiento del origen de la regla

2.3.c Utilice guías y cuadrículas.

i. Conceptos clave: agregar, eliminar y bloquear/desbloquear guías; ocultar guías y cuadrículas; mostrar cuadrículas; usar opciones de ajuste o alineación; crear diseños de guías

2.3.d Utilice vistas y modos para trabajar eficientemente con gráficos vectoriales.

i. Conceptos clave: Vista previa de contorno vs. vista previa de sobreimpresión/Vista previa de píxeles/Vista recortada, Modo de pantalla,

Modo de presentación, Modo de aislamiento, Modos de dibujo

## **2.4 Administrar activos en un proyecto.**

2.4.a Obra de arte abierta.

2.4.b Colocar activos en un documento de Illustrator.

i. Conceptos clave: incrustar, vincular, reemplazar, copiar y pegar, opciones de importación, etc.

2.4.c Utilice el panel Enlaces.

## **2.5 Administrar colores, muestras y degradados.**

2.5.a Establezca los colores de relleno y trazo activos.

i. Conceptos clave: Selector de color, muestras, herramienta Cuentagotas, valores de color, etc.

2.5.b Crear y personalizar degradados.

i. Conceptos clave: Panel de degradado, edición de paradas de color y opacidad, tipos de degradado, Malla de degradado, etc.

2.5.c Crear, administrar y editar muestras y bibliotecas de muestras.

i. Conceptos clave: muestras de color, color global, patrón y degradado; identificación del tipo de muestra de color, incluidos los colores de proceso, puntuales y puntuales globales; creación, gestión y carga de bibliotecas de muestras; etc.

2.5.d Utilice el panel Guía de color para seleccionar colores coordinados.

## **2.6 Administrar pinceles, símbolos, estilos y patrones preestablecidos.**

2.6.a Abra y explore bibliotecas de pinceles, símbolos, estilos gráficos y patrones incluidos.

2.6.b Editar pinceles preestablecidos, símbolos, estilos gráficos y patrones.

i. Conceptos clave: trazo, relleno, pinceles, tipos de pincel, herramienta de ancho, etc.

## **3. Organización de documentos**

Este objetivo cubre la gestión de la estructura del documento, como capas y pistas, para flujos de trabajo eficientes.

### **3.1 Utilice capas para administrar elementos de diseño.**

3.1.a Utilice el panel Capas para modificar las capas.

i. Conceptos clave: agregar, eliminar, ocultar/mostrar, bloquear/desbloquear, duplicar y renombrar capas; opciones de capa; etc.

3.1.b Administrar y trabajar con múltiples capas en un proyecto complejo.

i. Conceptos clave: uso de subcapas, pegar recuerda capas, jerarquía y apilamiento ordenar, seleccionar y orientar objetos mediante el panel Capas, etc.

### **3.2 Modificar la visibilidad de la capa usando opacidad y máscaras.**

3.2.a Ajustar la opacidad de una capa.

i. Conceptos clave: Panel de transparencia y máscaras de opacidad

3.2.b Crear, aplicar y manipular máscaras de recorte.

## **4. Creación y modificación de elementos visuales**

Este objetivo cubre las herramientas y funcionalidades principales de la aplicación, así como las herramientas que afectan la apariencia visual de los elementos del documento.

#### **4.1 Utilice herramientas y funciones básicas para crear elementos visuales.**

4.1.a Crear gráficos o ilustraciones utilizando una variedad de herramientas.

i. Herramientas clave: herramientas de dibujo, herramientas de pintura, herramienta Lápiz, herramienta Pincel, herramienta Pluma, Herramienta de curvatura, formas, herramienta Pincel de manchas, etc.

#### **4.2 Agregar y manipular texto utilizando configuraciones tipográficas apropiadas.**

4.2.a Utilice herramientas de tipografía para agregar tipografía.

i. Herramientas clave: herramienta Tipo de punto, herramienta Tipo de área, herramienta Tipo en una ruta, herramienta Tipo vertical, herramienta Tipo de área vertical, herramienta Tipo vertical en una ruta y herramienta Tipo táctil

ii. Conceptos clave: diferencia entre tipo de área, tipo de punto y tipo en una ruta; texto de marcador de posición

4.2.b Utilice configuraciones de caracteres apropiadas.

i. Configuraciones clave: fuente, tamaño, estilo, alineación, kerning, tracking, interlineado, escala horizontal y vertical, color utilizado para mejorar la legibilidad y la jerarquía, tipografía mejorada, etc.

4.2.c Utilice configuraciones de párrafo apropiadas.

i. Ajustes clave: sangría, alineación, espaciado entre párrafos

4.2.d Convertir texto en gráficos.

i. Conceptos clave: conversión de texto a esquemas, ventajas/desventajas

4.2.e Administrar el flujo de texto.

i. Conceptos clave: áreas de texto múltiples, gestión de texto desbordado, encadenamiento de texto, ajuste texto, etc.

#### **4.3 Realizar, gestionar y manipular selecciones.**

4.3.a Seleccionar objetos utilizando una variedad de herramientas.

i. Conceptos clave: selección vs. orientación, guardar selecciones, selección según atributos de objeto (color, trazo, opacidad), etc.

4.3.b Modificar y refinar selecciones utilizando varios métodos.

i. Conceptos clave: modificadores del teclado, selección de múltiples objetos con herramientas de selección o Panel de capas, mover y agrupar objetos, herramienta de selección normal vs herramienta de selección directa vs herramienta Lazo vs herramienta de selección de grupo, etc.

4.3.c Agrupar o desagrupar selecciones.

i. Conceptos clave: objetos agrupados, modo de aislamiento, etc.

#### **4.4 Transformar gráficos y medios digitales.**

4.4.a Modificar mesas de trabajo.

i. Herramientas clave: Herramienta de mesa de trabajo; cambiar el tamaño, recortar y copiar y pegar ilustraciones y mesas de trabajo dentro y entre documentos, etc.

ii. Concepto clave: comprender la relación entre el arte y la mesa de trabajo.

4.4.b Rotar, voltear y transformar capas, objetos y selecciones individuales. grupos o elementos gráficos.

i. Conceptos clave: escala, opciones de escala, transformación, deformación, distorsión, sesgo, uso herramientas de distorsión u opciones de menú, repetir objetos, etc.

#### **4.5 Utilizar técnicas básicas de reconstrucción y edición para manipular material digital. gráficos y medios.**

4.5.a Aplicar métodos y herramientas básicas de autocorrección.

i. Herramientas clave: Herramienta Simplificar, Herramienta Suavizar, Herramienta Unir, etc.

4.5.b Reparar y reconstruir gráficos.

i. Herramientas clave: borrador, tijeras, cuchillo, Shape Builder, buscador de caminos, Live Paint, etc.

4.5.c Evaluar o ajustar la apariencia de objetos, selecciones o capas.

i. Conceptos clave: relleno y trazo, panel Apariencia, pinceles, herramienta Cuentagotas, etc.

4.5.d Utilice Image Trace para crear vectores a partir de imágenes de mapa de bits.

i. Conceptos clave: Ajustes preestablecidos de seguimiento, configuraciones de seguimiento, expansión, etc.

#### **4.6 Modificar la apariencia de los elementos de diseño utilizando efectos y gráficos. estilos.**

4.6.a Utilice efectos para modificar imágenes.

i. Conceptos clave: identificar la diferencia entre efectos rasterizados y vectoriales; sombras paralelas, plumas y brillos; edición de efectos aplicados, etc.

4.6.b Crear, editar y guardar estilos gráficos.

i. Conceptos clave: crear, eliminar y administrar estilos gráficos; romper vínculos a estilos gráficos, etc.

4.6.c Ampliar la apariencia de los objetos.

i. Conceptos clave: transformaciones en expansión, trazo, efectos

### **5. Publicación de medios digitales**

Este objetivo cubre el guardado y la exportación de documentos o activos dentro de capas o selecciones individuales.

### **5.1 Preparar imágenes para exportar a la web, imprimir y vídeo.**

#### 5.1.a Verificar las especificaciones del proyecto.

i. Conceptos clave: configuración de impresión, modo de color del documento, resolución (efectos rasterizados), dimensiones de píxeles, metadatos, etc.

### **5.2 Exportar o guardar imágenes digitales en varios formatos de archivo.**

#### 5.2.a Guardar en el formato de archivo nativo de Illustrator (.ai).

i. Conceptos clave: compatibilidad, opciones de guardado, incluidos documentos en la nube

#### 5.2.b Guarde los gráficos en formatos apropiados para imprimir o visualizar en pantalla.

i. Conceptos clave: formatos de archivo (incluidos vector y raster), CMYK y RGB, resolución, píxeles dimensiones, etc.

#### 5.2.c Exportar elementos del proyecto.

i. Conceptos clave: exportar activos, exportar selecciones o mesas de trabajo específicas, exportar para pantallas, etc.

#### 5.2.d Empaquetar un proyecto de Illustrator.

i. Conceptos clave: gestión y resolución de problemas de fuentes e imágenes, paquetes de archivos, etc.