

CURSO



GRAPHICS DESIGN

MAS689

- DIPLOMA AUTENTIFICADO POR NOTARIO EUROPEO -



DESTINATARIOS

El **Graphics Design** está destinado a todas aquellas personas que pretendan adquirir todos los conocimientos necesarios en este ámbito profesional y poder desarrollarlos de forma eficiente en el mundo laboral.

Permite conocer el proyecto de productos gráficos, la preparación de proyectos, las materias primas, soportes y producción, el desarrollo de bocetos, los fundamentos creativos y técnicos, la edición creativa de imágenes y diseño de elementos, la obtención de imágenes, el retoque digital, el tratamiento de la imagen, la reacción de elementos gráficos, el ajuste de programas de dibujo vectorial, la gestión de archivos, la arquitectura tipográfica y maquetación de productos editoriales, la composición de textos, la elaboración del arte final, el arte final multimedia y e-book y la calidad del producto gráfico.

El alumno recibirá acceso a un curso inicial donde encontrará información sobre la metodología de aprendizaje, la titulación que recibirá, el funcionamiento del Campus Virtual, qué hacer una vez el alumno haya finalizado e información sobre Grupo Esneca Formación. Además, el alumno dispondrá de un servicio de **clases en directo**.

FICHA TÉCNICA

CARGA HORARIA
600H 

MODALIDAD
ONLINE 
*La modalidad incluye módulos con clases en directo.

CURSO INICIAL
ONLINE 

TUTORIAS
PERSONALIZADAS 

IDIOMA
ESPAÑOL 

DURACION
HASTA UN AÑO 
*Prorrogable

IMPORTE

VALOR ORIGINAL: ~~2380 €~~

VALOR ACTUAL: 595 €

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el “**GRAPHICS DESIGN**”, de ESNECA BUSINESS SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP y AEEN, máximas instituciones españolas en formación y de calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

CONTENIDO FORMATIVO

PARTE 1

PREPARACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD FORMATIVA 1. PREPARACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA DEL PROYECTO GRÁFICO

1. Delimitación de los requerimientos del cliente. Informe de registro:
 - Componentes del informe de registro
 - Conocimiento del mercado: materiales y servicios
2. Prospección de materiales atendiendo al producto del que se trate
3. Métodos de búsqueda y fuentes de información.
4. Técnicas de recogida de datos
5. Directrices para la confección de las instrucciones para la realización.
6. Proceso de realización: técnicas de incentivación de la creatividad.
7. Métodos para la propuesta y selección de soluciones.
8. Técnicas de presentación.
9. Verificación del informe de registro: contrabriefing

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ANÁLISIS DEL CLIENTE Y PÚBLICO OBJETIVO

1. Características de las empresas en función del tamaño.
2. Posicionamiento del cliente en el mercado actual y definición de sus aspiraciones en el futuro
3. Análisis del tipo de comunicación pertinente a sus valores empresariales
4. Definición de sus rasgos generales: sector, escala, implantación geográfica trayectoria, actividad, valores, audiencia, perspectivas, imagen pública.
5. Definición del público objetivo del producto o servicio del que se trate
6. Análisis de la competencia
7. Análisis de servicios que pueda ofrecer el cliente
8. Conocimiento / análisis del sector en el que se inscribe el cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MATERIAS PRIMAS, SOPORTES Y PRODUCCIÓN DEL PRODUCTO GRÁFICO

1. Tipos de productos gráficos.
2. Características.
3. Clasificación
4. Soportes físicos:
 - Clasificación de soportes para impresión.
 - Soportes papeleros: componentes.
 - Procesos de fabricación del papel: preparación y fabricación de pasta, laminado, calandrado, estucado y acabado.
 - Tipos de papel y campos de aplicación.
 - Especificaciones para la compra de papel.
 - Otros tipos de soporte: características, procesos y problemas de impresión.
5. Soportes digitales

6. Procesos de preimpresión:
 - Copy: editor de textos.
 - Sistemas de formatos, formatos compatibles, formatos económicos y/o que facilitan los procesos.
 - Obtención de los contenidos del producto gráfico: textos, imágenes ilustraciones
7. Tintas: tipos y características.
8. Procesos de impresión:
 - Interacción papel-tinta en la impresión.
 - Definición del sistema de impresión o software digital.
 - Tipos de acabados: barnices, plastificados,
 - Tipos de manipulados: cortes, hendidos, plegados,..
 - Normativa sanitaria y medioambiental referente al uso de soportes y tintas.
 - Condiciones de etiquetado de productos comerciales.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PRESUPUESTO DEL PROYECTO PARA LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO GRÁFICO

1. Análisis de las fases y distribución del trabajo.
2. Planificación de tareas.
3. Distribución de recursos.
4. Estimación de los tiempos necesarios para las distintas fases del proyecto.
5. Asignación de tareas y tiempos para las diferentes fases del proyecto: Creación, maquetas, fabricación y distribución.
6. Cálculo y planificación de costes del proyecto.
7. Suministro por parte del cliente, compra o realización de los mismos.
8. Definición de las herramientas para la valoración del trabajo a realizar.
9. Contratación y subcontratación de servicios: creativos, maquetadores,
10. originalistas, imprenta, fotografía, copias.
11. Detección de las variables a medir en cualquier proyecto de producto gráfico:
 - Idiomas, unidades y tipo de papel.
 - Elaboración de ofertas y presupuestos: Cálculo y planificación de costes.

PARTE 2

DESARROLLO DE BOCETOS DE PROYECTOS GRÁFICOS

UNIDAD FORMATIVA 1. DESARROLLO DE BOCETOS DE PROYECTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA PARA LA REALIZACIÓN DEL PRODUCTO GRÁFICO

1. Fase de proyecto:
 - Esbozos y Bocetos.
2. Fase de realización:
 - Maquetas.
 - Fase de presentación al cliente
3. Estrategias, discusión e Introducción de correcciones y nuevas maquetas.
 - Fase de acabado del proyecto:
 - Ejecución completa del proyecto.
 - Entrega de documentos finales.
 - Originales en diferentes formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS CREATIVOS Y TÉCNICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. La tipografía:
 - Evolución histórica.
 - Código de signos.
 - Clasificación, componentes, familias.
 - Análisis de las principales tipografías: analógicas / digitales.
 - Listado y criterios de selección.
2. El color:
 - Principios de la teoría del color.
 - Sistemas de valoración / medición del color.
 - Simbolismo del color.
3. La imagen:
 - Teoría y sintaxis de la imagen-
 - Escala de iconicidad: signo / símbolo-
 - Mensaje bimedial: combinación del texto y la imagen.
4. Composición:
 - Gramática del diseño.
 - Breve historia.
 - Retórica del diseño gráfico.
 - Discurso gráfico, figuras retóricas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. REALIZACIÓN DE ESBOZOS EN EL DISEÑO GRÁFICO

1. Planificación del trabajo.
2. Reparto de tareas.
3. Técnicas de incentivación de la creatividad.
4. Metodología de trabajo para la realización de esbozos.
5. Elementos básicos del diseño gráfico: la tipografía, la imagen, el color, el movimiento, el tiempo.
6. Jerarquías de la información.
7. Síntesis visual.
8. Figuración / abstracción.

9. Realización de esbozos según los parámetros definidos en el informe de registro y el informe técnico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REALIZACIÓN DE BOCETOS EN EL DISEÑO GRÁFICO

1. Bocetos de imagen corporativa:
 - Imagen corporativa y mecanismos de funcionamiento.
2. Los signos básicos: el símbolo, el logotipo, el color, la tipografía.
3. El sistema gráfico.
4. Los valores estratégicos de la marca versus el impacto visual.
5. Principales piezas gráficas corporativas.
6. El manual de imagen corporativa o de normas.
7. Bocetos para el producto editorial:
 - Productos editoriales y principios básicos.
8. Composición, arquitectura de página, la retícula.
9. Tratamiento de textos y tratamiento tipográfico.
10. Tratamiento de imágenes.
11. El papel; breve historia, clasificación, características e idoneidad de utilización

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REALIZACIÓN DE BOCETOS ESPECIALES

1. Bocetos para packaging
2. Características específicas del packaging:
 - Sistema de funcionamiento.
 - El volumen.
 - La ergonomía.
 - La legibilidad e impacto visual.
 - El punto de venta y el lineal.
 - Materiales y sistemas de impresión.
 - Maquetas de bocetos de packaging.
3. Bocetos para el producto multimedia:
 - Características del producto multimedia.
 - Formatos y productos.
 - Técnicas de representación.
 - El movimiento.
 - El tiempo.
 - La resolución.
 - La conectividad.
 - El impacto visual.
 - Maquetas de bocetos de multimedia

PARTE 3

OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS GRÁFICOS

UNIDAD FORMATIVA 1. OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE IMÁGENES

1. Características de las imágenes:
 - Características técnicas.
 - Características visuales y estéticas.
 - Características semánticas.
2. Tipo de imágenes. Fotografía / ilustración:
 - Criterios para la selección de imágenes acordes con los requerimientos del proyecto.
 - Idoneidad de la imagen.
 - Imagen analógica / digital.
 - Evolución técnica de la imagen.
 - Almacenamiento de imágenes, formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

1. Obtención por fotografía:
 - Conceptos de fotografía.
 - Cámaras digitales/analógicas, formatos.
 - Criterios técnicos para la realización de fotografías.
 - Encuadre, velocidad, diafragma, profundidad de campo, color, iluminación.
 - Descarga de imágenes.
2. Escaneado:
 - Tipos de escáner.
 - El proceso del escaneado.
 - Características técnicas de los escáneres.-
 - Calibración, resolución, formatos de archivo, opciones de color, calidad.
 - Gestión de las imágenes: Almacenamiento, copia, cambio de formato de archivo.
3. Obtención de imágenes en bancos de imágenes:
 - Tipos de banco de imágenes, y acceso.
 - Idoneidad y selección.
 - Costes.
 - Tamaños.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES

1. Collage.
2. Reutilización de imágenes.
3. Fotomontaje.
4. Ilustración.
5. Realización de ilustraciones por técnicas manuales/ infográficas.
6. Programas de creación de imagen vectorial.
7. Programas de creación de imagen por mapa de bits

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE IMÁGENES

1. Normativa de aplicación.
2. Como registrar las imágenes propias.

3. Derechos de reproducción y uso.
4. Derechos de manipulación.
5. Creative commons

PARTE 4

PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. BASES BIOLÓGICAS DE LA VISIÓN HUMANA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA NERVIOSO

1. Anatomía
 - Sistema nervioso central
 - Sistema nervioso periférico
2. Funcionamiento
 - Sistema nervioso somático
 - Sistema nervioso autónomo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SENTIDOS HUMANOS

1. Tipos
 - Sentidos básicos
 - Sentidos adicionales
2. Sentido de la vista
 - Anatomía del ojo
 - Fisiología de la visión

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. FUNCIONALIDAD Y EVOLUCIÓN DE LA IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA IMAGEN

1. Concepto
2. Funciones
 - Función representativa
 - Función simbólica
 - Función semántica
 - Función epistémica
 - Función estética

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LAS IMÁGENES

1. Arte esquemático y prehistoria
2. Sumerios, egipcios y primeros helenos
3. Antigüedad grecorromana
4. Edad Media y la jerarquía figurativa
5. Perspectiva renacentista
6. Realismo barroco
7. Vanguardias y deconstrucción de la imagen
8. Hiperrealismo y regreso a la realidad

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. TIPOS DE IMÁGENES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESQUEMA BÁSICO

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMÁGENES SEGÚN SU ORIGEN

1. Imágenes naturales
2. Imágenes artificiales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMÁGENES SEGÚN SU FORMATO

1. Imágenes analógicas
2. Imágenes digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMÁGENES SEGÚN SU FORMA

1. Imágenes bidimensionales
2. Imágenes tridimensionales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. IMÁGENES SEGÚN SU FUNCIÓN

1. Imágenes ilustrativas
2. Imágenes decorativas
3. Imágenes informativas
4. Imágenes persuasivas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IMÁGENES SEGÚN SU ESTILO

1. Imágenes realistas
2. Imágenes abstractas
3. Imágenes estilizadas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. IMÁGENES SEGÚN SU COLOR

1. Imágenes monocromáticas
2. Imágenes policromáticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IMÁGENES SEGÚN SU TAMAÑO

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. CONCEPTO Y ANTECEDENTES DE LA FOTOGRAFÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO DE FOTOGRAFÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EVOLUCIÓN HISTÓRICA

1. Cámara oscura
 - Primeras alusiones en China
 - Aportaciones de Aristóteles y Euclides
 - Contribuciones bizantinas e islámicas
 - Baja Edad Media
 - Renacimiento e Ilustración
2. Niépce y el primer positivo directo permanente (1826)
3. Daguerrotipia
4. Calotipia
5. Cianotipia
6. Colodión húmedo
7. Kodak y la introducción del carrete

8. Nacimiento de la fotografía en movimiento

- Estroboscopio
- Fenaquistiscopio
- Zoótrofo
- Pistola cronofotográfica
- Dispositivo de Le Prince
- Quinetoscopio
- Fantoscopio
- Cinematógrafo

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. CARACTERIZACIÓN DE LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE CÁMARAS

1. Cámaras compactas
 - Cámaras instantáneas
2. Cámaras bridge
3. Cámaras réflex
 - Cámaras sin espejo
4. Otras cámaras
 - Cámaras de acción
 - Cámaras de estudio
 - Cámaras estereoscópicas

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. ESTRUCTURA ELEMENTAL DE LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESQUEMA INICIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONSTITUYENTES BÁSICOS

1. Elemento fotosensible
 - Sensor de imagen electrónico
 - Película fotográfica
 - Papel autorrevelable
2. Visor
 - Visor de marco
 - Visor óptico
 - Visor de pentaprisma
 - Visor tipo réflex TLR
 - Visor de pantalla
 - Visor electrónico
3. Enfoque
 - Enfoque por telémetro
 - Telémetro de imagen partida
 - Anillo de microprismas
 - Pantallas de campo mate

4. Sistema autofocus
 - Sistema de comparación de contrastes
 - Sistema de infrarrojos
5. Diafragma
6. Obturador
7. Exposímetro
8. Flash incorporado
9. Dispositivo de almacenamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTROLES COMUNES

1. Anillo de enfoque
2. Anillo de diafragmas
3. Ruleta de velocidades
4. Anillo de sensibilidades
5. Anillo de zoom
6. Balance de blancos
7. Modos de operación
 - Modo automático (auto)
 - Modo programado (P)
 - Modo de prioridad de apertura (Av)
 - Modo de prioridad de obturación (TV)
 - Modo manual (M)
 - Modo de reproducción
 - Otros modos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ACCESORIOS

1. Estabilizador
2. Filtros
3. Parasol
4. Flash externo
5. Adaptadores de telescopios y microscopios
6. Disparadores a distancia y de cable
7. Intervalómetro

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DELIMITACIÓN CONCEPTUAL

1. Distinción entre plano y ángulo
2. Criterios de elección de planos, ángulos y alturas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE PLANOS

1. Gran plano general
2. Plano general
3. Plano entero
4. Plano americano
5. Plano medio largo
6. Plano medio
7. Plano medio corto
8. Primer plano
9. Primerísimo primer plano

10. Plano detalle

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CLASES DE ÁNGULOS

1. Ángulo normal o neutro
2. Ángulo picado
3. Ángulo contrapicado
4. Ángulo cenital
5. Ángulo nadir
6. Otros ángulos
 - Ángulo aberrante
 - Ángulo subjetivo
 - Ángulo semisubjetivo
 - Ángulo lateral

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ALTURA DEL DISPOSITIVO

1. Altura normal o neutra
2. Altura elevada
3. Altura baja

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CIMIENTOS DE LA COMPOSICIÓN

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. FUNDAMENTOS DE ILUMINACIÓN EN FOTOGRAFÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO Y TIPOS DE LUCES

1. Definición de luz
2. Tipos
 - Luz principal
 - Luz de relleno
 - Luz de fondo
 - Luz de contra
 - Luz de rebote
 - Luz ambiental
 - Luz de acento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ASPECTOS FORMALES Y ESTÉTICOS

1. Color
2. Dirección
3. Difusión
4. Calidad
5. Grado de realismo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EQUIPO BÁSICO DE ILUMINACIÓN

1. Tipos de luces
 - Luces LED
 - Luces incandescentes
 - Luces HMI
 - Luces fluorescentes
 - Luces de plasma
 - Luces de xenón
 - Luces SHP

2. Reflectores
3. Difusores
4. Gobos
5. Banderas y cortadoras
 - Floppies
 - Cookies
 - Silks
 - Teasers
6. Gelatinas de color
7. Dimmers
8. Barn doors
9. Soportes para luces

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. ESQUEMAS DE ILUMINACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ILUMINACIÓN A TRES PUNTOS

1. Esquema
2. Efectos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ILUMINACIÓN A CUATRO PUNTOS

1. Disposición

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUMINACIÓN PARAMOUNT

1. Posiciones

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ILUMINACIÓN REMBRANDT

1. Esquema

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ILUMINACIÓN LATERAL

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ILUMINACIÓN LOOP

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ILUMINACIÓN CLAMSHELL

1. Esquema
2. Efectos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. OTROS ESQUEMAS

1. Iluminación split
2. Iluminación a contraluz

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 10. PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO FOTOGRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DE LA PLANIFICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FASES DE LA PLANIFICACIÓN

1. Encargo y tipos
 - Fotografía de eventos: bodas, bautizos y comuniones
 - Fotoperiodismo
 - Fotografía de moda
 - Fotografía de arquitectura
 - Retratismo
 - Paisajismo
 - Otros encargos
2. Briefing
3. Definición de los aspectos formales y visuales
4. Determinación de los recursos necesarios
 - Recursos técnicos
 - Recursos artísticos
 - Recursos humanos
5. Confección del plan de trabajo
6. Elaboración del presupuesto
 - Ingresos y gastos
 - Tipos de gastos
7. Tramitación de permisos y autorizaciones
8. Gestión de seguros
9. Documentación generada

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 11. RECLUTAMIENTO Y SELECCIÓN DE PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PERFILES PROFESIONALES

1. Fotógrafo
2. Asistente de fotografía
3. Director de arte
4. Equipo de producción
 - Productor
 - Asistente de producción
 - Secretario de producción
 - Coordinador de producción
5. Equipo de iluminación
 - Director de fotografía
 - Diseñador de iluminación
 - Jefe de iluminación
 - Técnicos de iluminación
6. Modelos
7. Equipo de estilismo
 - Maquillador
 - Peluquero
8. Editor y posproductor de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECLUTAMIENTO

1. Plan de reclutamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SELECCIÓN

1. Proceso selectivo
 - Perfil de la vacante y del candidato ideal
2. Técnicas selectivas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES

1. Tipos de riesgos
 - Riesgos físicos
 - Riesgos químicos
 - Riesgos biológicos
2. Daños en la salud de los trabajadores
 - Accidentes de trabajo y no laborales
 - Enfermedades profesionales y comunes
3. Ley de prevención de riesgos laborales
 - Principios de acción preventiva
 - Plan de prevención de riesgos

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 12. CAPTACIÓN DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONFIGURACIÓN DE LA CÁMARA

1. Adaptación a las condiciones de luz
2. Determinación de los objetivos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ENFOQUE

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EXPOSICIÓN

1. Distancia focal

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISPARO

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ALMACENAMIENTO DE LA IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROCESAMIENTO DE LA IMAGEN

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 13. PROCESO DE REVELADO ANALÓGICO DE FOTOGRAFÍAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. NOCIONES BÁSICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FASES DEL PROCESO

1. Puesta a punto del equipo
2. Preparación de la solución de revelado y de la bandeja
3. Introducción del negativo
4. Control del tiempo
5. Detención de la reacción
6. Fijado de la imagen
7. Lavado
8. Secado

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 14. TRATAMIENTO INFORMÁTICO DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. NOCIONES BÁSICAS SOBRE IMAGEN DIGITAL

1. Profundidad de píxel
2. Modos de color
3. Resolución
4. Formatos
 - Formatos de imagen
 - Formatos vectoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SOFTWARE DE EDICIÓN DE IMÁGENES

1. Adobe Photoshop
2. Adobe Lightroom
3. LuminarAI
4. Photodirector
5. GIMP

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 15. ALMACENAMIENTO DE LA PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DEL ALMACENAMIENTO Y CONSERVACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ALMACENAMIENTO FÍSICO DE FOTOGRAFÍAS

1. Recipientes de almacenamiento
 - Carpetas y cajas archivadoras
 - Sobres individuales
 - Álbumes de fotos
 - Bolsas de polietileno
2. Sistemas de organización de los fondos
 - Organización cronológica
 - Organización por fotógrafo o colección
 - Organización geográfica
 - Organización temática

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ALMACENAMIENTO DIGITAL DE FOTOGRAFÍAS

1. Especialidades del almacenamiento digital

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SEGURIDAD EN EL ALMACENAMIENTO DE FOTOGRAFÍAS

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

PARTE 5

PHOTOSHOP

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE ADOBE PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE BIENVENIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERFAZ DE ESPACIO DE TRABAJO

1. Modos de pantalla
2. Cuadro de herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ATAJOS DE TECLADO

Resumen

Autoevaluación

MÓDULO 2. ASPECTOS BÁSICOS DE IMAGEN Y COLOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RESOLUCIÓN Y TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

1. Tamaño del archivo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN, IMPORTACIÓN Y APERTURA DE LAS IMÁGENES

UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMÁGENES RASTERIZADAS Y VECTORIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODOS DE COLOR

1. Modo 'Color RGB'
2. Modo 'Color CMYK'
3. Modo 'Color Lab'
4. Modo 'Escala de grises'
5. Modo 'Mapa de bits'
6. Modo 'Duotono'
7. Modo 'Color indexado'
8. Modo 'Multicanal'

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODOS DE FUSIÓN

Resumen

Autoevaluación

MÓDULO 3. CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UBICACIÓN DE CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN Y GESTIÓN DE CAPAS Y GRUPOS DE CAPAS

1. Creación de capas y grupos
 - Creación de una capa o un grupo por defecto
 - Creación de una capa a partir de un archivo existente
 - Creación de una capa con efectos de otra capa
 - Conversión de una selección en una nueva capa
2. Visualización de capas y grupos dentro de un grupo
3. Visualización u ocultación de capas, grupos o estilos
4. Copiar y pegar capas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN NO DESTRUCTIVA DE CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIÓN, AGRUPACIÓN Y ENLACE DE CAPAS

1. Selección de capas
 - Selección de capas en el panel de 'Capas'
 - Selección de capas en la ventana del documento
 - Selección de una capa en un grupo
2. Agrupación de capas
3. Enlace de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OPACIDAD Y FUSIÓN DE CAPAS

1. Opacidad global y de relleno de capas
2. Modo de fusión de una capa o un grupo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MÁSCARAS DE CAPA

1. Máscaras de capa y vectoriales
2. Adición
3. Desenlace
4. Activación o desactivación
5. Aplicación o eliminación
6. Visualización del canal
7. Cambio de color u opacidad
8. Ajuste de bordes y opacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MOVIMIENTO Y BLOQUEO DE CAPAS

1. Cambio del orden de capas
2. Movimiento del contenido de capas
3. Rotación de capas
4. Bloqueo de capas

Resumen

Autoevaluación

MÓDULO 4. SELECCIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN Y APLICACIÓN DE MÁSCARA

1. Interfaz de usuario
2. Perfeccionamiento de la selección

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE SELECCIÓN

1. Selección rápida
 - Herramienta 'Selección de objetos'
 - Comando 'Seleccionar sujeto'
 - Herramienta 'Selección rápida'
 - Herramienta 'Varita mágica'

2. Selección con la herramienta 'Marco'
3. Selección con el comando 'Gama de colores'
4. Selección con la herramienta 'Lazo'
 - Herramienta 'Lazo poligonal'
 - Herramienta 'Lazo magnético'

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 5. AJUSTES DE IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISTORSIÓN DE LA PERSPECTIVA

1. Activación del procesador gráfico
2. Ajuste de la perspectiva

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PINCEL CORRECTOR

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NIVEL DE ENFOQUE

1. Herramientas 'Enfocar' y 'Desenfocar'
2. Filtros de enfoque
 - Filtro 'Enfoque suavizado'
 - Filtro 'Máscara de enfoque'
3. Enfoque selectivo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIÓN DE COLOR Y TONO

1. Selección de colores en el cuadro de herramientas
2. Selección de colores con la herramienta 'Cuentagotas'
3. Selección de colores en el cuadro de diálogo 'Selector de color'
 - Modelos de color
4. Selección de colores con la ventana de 'Selector de color HUD'
5. Selección de colores compatibles con web
6. Selección del equivalente CMYK de un color no imprimible
7. Selección de tintas planas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. AJUSTE DE BRILLO Y CONTRASTE

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 6. RESTAURACIÓN DE IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RELLENO SEGÚN EL CONTENIDO

1. Herramientas para ajustar las áreas de muestreo y relleno
2. Configuración del relleno según el contenido
3. Validación, cancelación y restablecimiento de los cambios de relleno

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RETOQUE DE LENTE Y PERSPECTIVA

1. Filtro 'Corrección de lente'
 - Corrección automática
 - Corrección manual
2. Ajuste de previsualización y cuadrícula
3. Almacenamiento y definición de ajustes por defecto
4. Reducción del ruido de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PARCHE Y MOVIMIENTO CON DETECCIÓN DE

CONTENIDO

1. Herramienta 'Parche'
2. Herramienta 'Movimiento con detección de contenido'

Resumen

Autoevaluación

SOLUCIONARIO

MÓDULO 7. TRANSFORMACIÓN DE IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

1. Selección de objetos
2. Punto de referencia
3. Aplicación de transformaciones
 - Método de interpolación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECORTE DE FOTOGRAFÍAS

1. Herramienta 'Recortar'
 - Rellenar el área de recorte
 - Enderezar la fotografía
2. Herramienta 'Recorte con perspectiva'

Resumen

Autoevaluación

MÓDULO 8. FILTROS Y EFECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS FILTROS Y EFECTOS

1. Aplicación de filtros
 - Desde el menú 'Filtro'
 - Desde el submenú 'Galería de filtros'
 - Desde el panel de 'Filtros'
2. Fusión y transición de efectos de filtro
3. Sugerencias para crear efectos especiales
4. Fomento del rendimiento de los efectos de filtro

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REFERENCIAS DE FILTROS Y EFECTOS

1. Filtros del menú 'Filtro'
 - Filtros para enfocar
 - Filtros para desenfocar
 - Filtros para distorsionar
 - Filtros para estilizar
 - Filtros para interpretar
 - Filtros para pixelizar
 - Filtros de ruido
 - Filtros de vídeo
2. Filtros del submenú 'Galería de filtros'
 - Filtros artísticos
 - Filtros de trazos de pincel
 - Filtros de textura
 - Filtros para bosquejar

3. Filtros del submenú 'Galería de efectos Desenfocar'
 - Desenfoque de campo
 - Desenfoque de iris
 - Cambio de inclinación
 - Desenfoque de trazado
 - Desenfoque de giro
 - Aplicación de estilo para el efecto global de desenfoque

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 9. ESTILOS Y EFECTOS DE CAPA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN, GESTIÓN Y APLICACIÓN

1. Estilos preestablecidos
2. Estilos personalizados
 - Opciones de estilo de capa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OTRAS ACCIONES

1. Modificación de efectos de capa con contornos
2. Iluminación global para todas las capas
3. Visualización y ocultación de estilos de capa
4. Copia y pega de estilos de capa
5. Cambio de escala de efectos de capa
6. Eliminación de efectos y estilos de capa
7. Conversión de un estilo de capa en una capa de imagen

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 10. ALMACENAMIENTO Y EXPORTACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FORMATOS DE ARCHIVO ADMITIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TÉCNICAS DE COMPRESIÓN DE ARCHIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GUARDAR ARCHIVOS

1. Volver a las antiguas opciones 'Guardar como'
2. Opciones para guardar archivos
3. Preferencias para guardar archivos
4. Guardar archivos grandes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EXPORTAR ARCHIVOS

1. Exportar archivos en tamaños diferentes
2. Exportar capas como archivos
3. Exportar mesas de trabajo como archivos

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 11. IMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTIÓN DE COLOR

1. Perfiles de color
2. Gestión de color desde Photoshop
3. Gestión de color desde impresora

4. Prueba impresa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPRESIÓN CON TINTAS PLANAS

1. Creación y edición de un nuevo canal de tinta plana
2. Conversión de un canal alfa en un canal de tinta plana
3. Combinación de canales de tinta plana
4. Ajuste de tintas planas superpuestas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SUGERENCIAS PARA MEJORAR LAS IMPRESIONES EN COLOR

1. Perfil del monitor y su configuración
2. Pruebas en pantalla
3. Materiales adecuados
4. Entorno de iluminación

Resumen

Autoevaluación

SOLUCIONARIO

PARTE 6

CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

UNIDAD FORMATIVA 1. CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. AJUSTE DE PROGRAMAS DE DIBUJO VECTORIAL

1. Herramientas informáticas utilizadas en la creación de productos gráficos.
2. Comparación y selección de las más adecuadas para cada utilidad.
3. Conceptos básicos de la aplicación de la imagen en diseño gráfico.
4. Parámetros técnicos de reproducción:
 - Tintas planas, cuatricromía, serigrafía, flexografía, hexacromía.
5. Tratamientos gráficos de la imagen.
6. Modos:
 - Mapa de bits, escala de grises, duotono, RGB, CMYK.
 - Diferencias e idoneidad de su utilización.
7. Tabletas gráficas:
 - Tipos, ventajas, inconvenientes.
8. Formatos de salida

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS UTILIZANDO PROGRAMAS DE DIBUJO VECTORIAL

1. Tipos o clasificación:
 - Símbolos, pictogramas, elementos figurativos, elementos abstractos.
2. Historia y tendencias de la ilustración.
3. Técnicas de ilustración.
4. Selección del tipo de ilustración adecuado a cada caso.
5. Técnicas de trabajar con varias imágenes.
6. Técnicas de trabajo con tipografía.
7. Técnicas de dibujo de diferentes elementos: dibujos de elementos simples y de objetos figurativos a escala.
8. Impresión de maquetas.
9. Relación entre las especificaciones del libro de estilo y la ilustración.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE ARCHIVOS GRÁFICOS

1. Almacenamiento.
2. Formatos.
3. Envío de los archivos de ilustraciones mediante distintos sistemas asegurando la calidad del envío:
4. Requisitos para asegurar los envíos.
5. Compresión y descompresión de archivos.
6. Requisitos para el envío correcto de los textos incluidos en los archivos, conversión en trazados.

PARTE 7

COMPOSICIÓN DE TEXTOS EN PRODUCTOS GRÁFICOS

UNIDAD FORMATIVA 1. COMPOSICION DE TEXTOS EN PRODUCTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA

1. Definición y partes del tipo.
2. Familias tipográficas y campos de aplicación.
3. Tipometría.
4. Originales de texto.
5. Aspectos a considerar para la selección de tipografías.
6. Factores a considerar en la composición de textos.
7. Principales problemas relacionados con la maquetación y la selección de tipos.
8. Arquitectura de la página.
9. Tipos de fuentes, instalación y gestión.
10. Normas UNE, ISO, Libros de estilo.
11. Software de edición y compaginación de textos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL FORMATO DEL PRODUCTO GRÁFICO

1. Los diferentes tipos de formatos gráficos.
2. Peculiaridades y condicionantes de los distintos tipos de formatos.
3. Herramientas de composición de textos en productos gráficos:
 - Formatos de archivo digitales.
 - Compatibilidades y problemas de transferencia.
 - Composición de textos con software de edición vectorial y editorial estándares
4. Aplicación tipográfica en formatos estándar (DINAs).
5. Aplicación tipográfica en otros formatos:
 - Desplegables y Folletos: Dípticos, Trípticos, Desplegables.
6. Grandes Formatos.
 - Cartelería exterior, Vallas Publicitarias, Rotulación.
 - Pequeños Formatos; Tarjetas de visita, "Flyers"
 - Packaging; Carpetas, Packaging de productos.
 - Formatos digitales; "Banners".
 - Introducción a las hojas de estilo en cascada "CSS"

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELABORACIÓN DE MAQUETAS DE PRODUCTOS GRÁFICOS

1. Metodología de la creación de maquetas de productos gráficos.
2. Materiales para la creación de maquetas:
 - Sistemas de impresión digital de pruebas.
 - Simulación de acabados en las maquetas.
 - Soportes para presentación: Cartón Pluma, PVC y otros soportes.
3. Creación de maquetas:
 - Especificaciones de salida para la elaboración de la maqueta.
 - Impresión de maquetas.
 - Impresión Láser, Plotter, Impresión digital y otros sistemas de impresión.
 - Colocación en el soporte de presentación.
 - Métodos adhesivos, de plegado y otros métodos.

4. Creación de maquetas de packaging:

- Cartones y sus propiedades.
- Adhesión del diseño al cartón.
- Medición de la maqueta.
- Creación de troqueles manuales.
- Pliegues del troquel.
- Adhesivos de cierre.
- Presentación

5. Calidad en las maquetas:

- Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta.
- Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva

PARTE 8

ELABORACIÓN DEL ARTE FINAL

UNIDAD FORMATIVA 1. ELABORACIÓN DEL ARTE FINAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. REVISIÓN DE DOCUMENTOS EN PRODUCTOS IMPRESOS

1. Control del formato:
 - Revisión del formato según el medio de reproducción y las medidas establecidas en el proyecto.
 - Revisión del sangrado.
 - Revisión de marcas de corte.
 - Revisión de marcas de pliego.
 - Revisión de marcas de registro y otras marcas específicas.
2. Control del color:
 - Revisión de las tintas del documento y su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.
 - Análisis mediante el uso del densitómetro y las tiras de control de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de color.
3. Control de textos:
 - Revisión de textos mediante marcas de corrección.
 - Revisión de las tipografías observando posibles fallos de reproducción.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CORRECCIÓN DE ORIGINALES Y CREACIÓN DEL ARTE FINAL

1. Creación de un perfil de salida según las características del proyecto.
2. Corrección en relación al formato:
 - Adaptación del formato al tamaño, resolución y sistema de reproducción del proyecto.
 - Corrección o implementación del sangrado.
 - Corrección o implementación de marcas de corte.
 - Corrección o implementación de marcas de pliego.
 - Corrección o implementación de marcas de registro y otras marcas específicas.
 - Imposición del arte final con un software de imposición electrónica.
3. Corrección en relación con el color:
 - Corrección de las tintas del documento para su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.
 - Corrección de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de color.
 - Introducción de tiras de control.
4. Corrección en relación con los textos:
 - Corrección de textos leyendo las marcas de corrección introducidas en la revisión.
 - Corrección de las fuentes tipográficas en el caso de error o ausencia de las mismas.
 - Introducción de tiras de control
5. Creación del arte final y su ajuste al proyecto:
 - Sistemas de pre-chequeo del arte final.
 - Chequeo del pdf como matriz digital.
 - Adecuación del arte final a flujos de trabajo.
 - Pruebas de color y papel para adjuntar al arte final.
 - Creación de imposiciones para filmación.
 - Elaboración de hoja de encargo para impresión por parte de terceros.
 - Gestión de los artes finales: envíos y almacenaje.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO O MAQUETA

QUE ACOMPAÑA AL ARTE FINAL

1. Prototipos corpóreos:
 - Prototipo de imagen corporativa.
 - Papelería corporativa, señalética y publicaciones corporativas.
 - Prototipo editorial; Libros, revistas
 - Prototipo de packaging.
 - Maquetas con volumen, desarrollo de la caja y el troquel.
2. Prototipos Digitales:
 - Prototipo multimedia; Maqueta en pdf y maqueta con movimiento: creaciones de páginas y operaciones en 2D.
3. Elaboración de prototipos corpóreos:
 - Materiales.
 - Etapas de producción; Impresión, corte, hendido, troquelado, manipulación, encolado, acabado
4. Elaboración de prototipos digitales:
 - Programaciones básicas.
5. Niveles de acabado de los prototipos atendiendo a los requisitos y exigencias del proyecto.
6. Prototipos especiales: efectos de tinta brillante, metalizados, alto relieves, plastificados.

PARTE 9

ARTE FINAL MULTIMEDIA Y E-BOOK

UNIDAD FORMATIVA 1. ARTE FINAL MULTIMEDIA Y E-BOOK

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN Y ADAPTACIÓN DE ARTES FINALES PARA SOPORTES DIGITALES

1. Adaptación de artes finales a soportes on-line o web.
2. Páginas web.
3. Banners.
4. Pdfs online.
5. Otros soportes.
6. Adaptación de artes finales a soportes off-line.
7. CD-ROMS / DVDS.
8. Dispositivos móviles.
9. Pruebas en soportes on-line.
10. Resoluciones.
11. Sistemas operativos.
12. Navegadores.
13. Pruebas en soportes off-line.
14. Resoluciones.
15. Sistemas de proyección.
16. Sistemas de reproducción: DVD o Reproductores multimedia.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN Y ADAPTACIÓN DE ARTES FINALES PARA E-BOOK

1. Creación de contenidos.
2. El formato PDF.
3. El formato Epub.
4. El formato XML.
5. Hojas de estilo CSS y XLS.
6. Conversores de formato.
7. Lectores de e-book.
8. Dispositivos en el mercado.
9. Resoluciones.
10. Pruebas en diferentes reproductores de e-book y PDAs con diferentes formatos de salida.

PARTE 10

CALIDAD DEL PRODUCTO GRÁFICO

UNIDAD FORMATIVA 1. CALIDAD DEL PRODUCTO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTIÓN DE LA CALIDAD DE UN PRODUCTO GRÁFICO NO MULTIMEDIA

1. Las funciones y los procesos.
2. Los factores que afectan a la calidad:
 - Diagramas causa efecto.
3. Manual de calidad de la empresa.
4. Técnicas estadísticas y gráficas.
5. Materias primas.
6. Especificaciones de uso.
7. Mantenimiento:
 - Planes.
 - Organización.
 - Aspectos económicos.
 - Recursos humanos.
8. Control de la calidad en la preimpresión:
 - Análisis de las características de los artes finales.
 - Revisión y corrección de pdfs.
 - Control de la adecuación de los artes finales al soporte de salida
9. Control de la calidad en las pruebas de impresión:
 - Análisis de las características de la prueba de impresión.
 - Contraste de impresión visualmente.
 - Imágenes de control.
 - Densitometría, colorimetría y espectrofotometría.
 - Calidad de la imagen.
 - Estándares y observaciones.
 - Ganancia de punto, afinamiento y contraste.
 - Comportamiento de la tinta.
 - Transferencia.
 - Desviación monocromática.
 - Error de tono. Grisura.
 - Comportamiento del papel.
 - Análisis de gráficos de control estadístico
10. Control de la calidad en postimpresión:
 - Parámetros de calidad en acabados.
 - Análisis de gráficos de control estadístico.
 - Parámetros de calidad en encuadernación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE LA CALIDAD Y LA USABILIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Control de la usabilidad en productos multimedia:
 - Problemas de Legibilidad.
 - Incompatibilidad de Navegadores.
 - Optimización del contenido.
 - Interfaces, resoluciones, sistemas de reproducción.
 - Calidad del contenido.
 - Estudio de la navegación.
 - Posicionamiento (SEO).
 - Accesibilidad.

2. Control de calidad en productos multimedia:
 - Sistemas de control de calidad: Rankings de visitas, estadísticas.
 - Seguimiento de la calidad.
3. Calidad y usabilidad en e-books:
 - Testeo en diferentes modelos de e-book.
 - Control de los diferentes formatos de exportación.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SEGUIMIENTO DE LA CALIDAD

1. Tipo de muestreo
2. Índice de desviaciones
3. Histórico
4. Informes
5. Consecuencias de la NO calidad
6. Propuestas de mejora
7. Coste/ inversión de la calidad.

PARTE 11

MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES

UNIDAD FORMATIVA 1. MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MAQUETACIÓN DE UN PRODUCTO EDITORIAL

1. Plataformas y software de edición de textos e imágenes.
2. Distribución de la página:
 - Normas y teorías compositivas de la página.
 - Creación de retículas compositivas.
3. Creación de páginas maestras:
 - Elementos de la página maestra.
 - Aplicación de páginas maestras.
 - Cambios en las páginas maestras
4. Creación de hojas de estilo:
 - Estilos de carácter.
 - Estilos de párrafo.
 - Estilos anidados.
5. Introducción y composición de textos:
 - Importación de textos.
 - Selección de tipografías.
 - Aplicación de estilos al texto.
 - Normas de composición de textos.
 - Tipos de párrafos.
 - Normas de legibilidad y Componentes tipográficos de una publicación.
 - Preparación e introducción de imágenes.
 - Selección de imágenes según sistema de reproducción.
 - Tratamiento de la imagen para reproducciones editoriales.
 - Maquetación de las imágenes con respecto al texto y a la página.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DE MAQUETAS DE PRODUCTOS EDITORIALES

1. Materiales para la creación de maquetas:
 - Sistemas de impresión digital de pruebas.
 - Simulación de acabados y encuadernación en las maquetas.
2. Creación de maquetas:
 - Especificaciones de salida para la elaboración de la maqueta.
3. Impresión de maquetas.
 - Impresión Láser, Plotter, Impresión digital y otros sistemas de impresión.
 - Colocación en el soporte de presentación; Encuadernación.
4. Calidad en las maquetas:
 - Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta.
 - Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva.