



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ARGG0110 Diseño de Productos Gráficos (Certificado de Profesionalidad Completo)





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantess de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de

19

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL

20% Beca
PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ARGG0110 Diseño de Productos Gráficos (Certificado de Profesionalidad Completo)



DURACIÓN
600 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

TITULACIÓN de haber superado la FORMACIÓN NO FORMAL que le Acredita las Unidades de Competencia recogidas en el Certificado de Profesionalidad ARGG0110 Diseño de Productos Gráficos, regulada en el Real Decreto 1520/2011, de 31 de octubre, del cual toma como referencia la Cualificación Profesional ARG219_3 Diseño de productos gráficos (RD 1228/2006, de 27 de octubre). De acuerdo a la Instrucción de 22 de marzo de 2022, por la que se determinan los criterios de admisión de la formación aportada por las personas solicitantes de participación en el procedimiento de evaluación y acreditación de competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral o vías no formales de formación. EUROINNOVA FORMACIÓN S.L. es una entidad participante del fichero de entidades del Sepe, Ministerio de Trabajo y Economía Social.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con Número de Documento XXXXXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXX

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXXXXX-XXXXXX

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General
NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO



Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO



La presente Titulación es según el Reglamento de la Universidad de Granada y el Plan de Estudios de la Facultad de Ciencias de la Educación. La presente Titulación es expedida por el Centro Asociado de Estudios de Postgrado de Granada, dependiente de la Universidad de Granada. La presente Titulación es expedida por el Centro Asociado de Estudios de Postgrado de Granada, dependiente de la Universidad de Granada. La presente Titulación es expedida por el Centro Asociado de Estudios de Postgrado de Granada, dependiente de la Universidad de Granada. La presente Titulación es expedida por el Centro Asociado de Estudios de Postgrado de Granada, dependiente de la Universidad de Granada.

Descripción

Cuando vamos a una librería y queremos comprar un libro, vamos a acercarnos primero a aquellos que nos llaman la atención por sus colores, por la disposición de las imágenes o por el tipo de maquetación. Esto mismo nos puede pasar cuando vemos un cartel, un folleto o un tríptico. Por ello es muy importante que las empresas encargadas en el diseño gráfico de estos productos sepan desarrollar proyectos gráficos a partir de las especificaciones iniciales del mismo, que llamen la atención de las personas y satisfagan su sentido de la vista. Ello se consigue elaborando bocetos, seleccionando y adecuando color, imágenes y fuentes tipográficas; creando elementos gráficos, maquetas y artes finales; utilizando herramientas informáticas; realizando presupuestos en función de las características del proyecto y verificando la calidad del producto terminado. Con este curso el destinatario podrá adquirir conocimientos y destrezas sobre cómo desarrollar proyectos de productos gráficos, cómo tratar imágenes y crear elementos gráficos con los parámetros de gestión del color adecuados, cómo componer elementos gráficos, imágenes y textos; y cómo preparar y verificar artes finales para su distribución.

Objetivos

- Desarrollar proyectos de productos gráficos.
- Tratar imágenes y crear elementos gráficos con los parámetros de gestión del color adecuados.
- componer elementos gráficos, imágenes y textos según la teoría de la arquitectura tipográfica y la maquetación.
- preparar y verificar artes finales para su distribución.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

A quién va dirigido

Este curso está dirigido en general para empresas de artes gráficas, editoriales y empresas de comunicación, concretamente dentro del área profesional del diseño gráfico y multimedia, y a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados con la elaboración y el desarrollo de proyectos de productos gráficos, la composición de elementos gráficos, imágenes, y textos; y la preparación de artes finales para su distribución.

Para qué te prepara

La presente formación se ajusta al itinerario formativo del Certificado de Profesionalidad ARGG0110 Diseño de Productos Gráficos, certificando el haber superado las distintas Unidades de Competencia en él incluidas, y va dirigido a la acreditación de las Competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral y de la formación no formal, vía por la que va a optar a la obtención del correspondiente Certificado de Profesionalidad, a través de las respectivas convocatorias que vayan publicando las distintas Comunidades Autónomas, así como el propio Ministerio de Trabajo (Real Decreto 1224/2009 de reconocimiento de las competencias profesionales adquiridas por experiencia laboral).

Salidas laborales

Desarrolla su actividad profesional en departamentos de diseño gráfico en grandes, medianas y pequeñas empresas de artes gráficas, editoriales y empresas de comunicación. Asimismo, en estudios de diseño gráfico y en prensa, ya sea periódica o no periódica. La actividad se desarrolla tanto por cuenta propia como ajena.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. MF0696_3 PROYECTO DE PRODUCTOS GRÁFICOS

UNIDAD FORMATIVA 1. UF1455 PREPARACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA DEL PROYECTO GRÁFICO

1. Delimitación de los requerimientos del cliente. Informe de registro:
2. Conocimiento del mercado: materiales y servicios
3. Prospección de materiales atendiendo al producto del que se trate
4. Métodos de búsqueda y fuentes de información.
5. Técnicas de recogida de datos
6. Directrices para la confección de las instrucciones para la realización.
7. Proceso de realización: técnicas de incentivación de la creatividad.
8. Métodos para la propuesta y selección de soluciones.
9. Técnicas de presentación.
10. 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:
 1. - Clasificación de soportes para impresión.
 2. - Soportes papeleros: componentes.
 3. - Procesos de fabricación del papel: preparación y fabricación de pasta, laminado, calandrado, estucado y acabado.
 4. - Tipos de papel y campos de aplicación.
 5. - Especificaciones para la compra de papel.
 6. - Otros tipos de soporte: características, procesos y problemas de impresión.
5. Soportes digitales
6. Procesos de preimpresión:
 1. - Copy: editor de textos.

2. - Sistemas de formatos, formatos compatibles, formatos económicos y/o que facilitan los procesos.
3. - Obtención de los contenidos del producto gráfico: textos, imágenes ilustraciones
7. Tintas: tipos y características.
8. Procesos de impresión:
 1. - Interacción papel-tinta en la impresión.
 2. - Definición del sistema de impresión o software digital.
 3. - Tipos de acabados: barnices, plastificados,...
 4. - Tipos de manipulados: cortes, hendidos, plegados,..
 5. - Normativa sanitaria y medioambiental referente al uso de soportes y tintas.
 6. - 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, "copies".
11. Detección de las variables a medir en cualquier proyecto de producto gráfico:
 1. - Idiomas, unidades y tipo de papel.
 2. - Elaboración de ofertas y presupuestos: Cálculo y planificación de costes.

UNIDAD FORMATIVA 2. UF1456 DESARROLLO DE BOCETOS DE PROYECTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA PARA LA REALIZACIÓN DEL PRODUCTO GRÁFICO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS CREATIVOS Y TÉCNICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. La tipografía:
 1. - Evolución histórica.

2. - Código de signos.
 3. - Clasificación, componentes, familias.
 4. - Análisis de las principales tipografías: analógicas / digitales.
 5. - Listado y criterios de selección.
2. El color:
1. - Principios de la teoría del color.
 2. - Sistemas de valoración / medición del color.
 3. - Simbolismo del color.
3. La imagen:
1. - Teoría y sintaxis de la imagen-
 2. - Escala de iconicidad: signo / símbolo-
 3. - Mensaje bimedial: combinación del texto y la imagen.
4. Composición:
1. - Gramática del diseño.
 2. - Breve historia.
 3. - Retórica del diseño gráfico.
 1. * 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:
 1. - 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:
 1. - 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:
 1. - Sistema de funcionamiento.
 2. - El volumen.
 3. - La ergonomía.
 4. - La legibilidad e impacto visual.
 5. - El punto de venta y el lineal.
 6. - Materiales y sistemas de impresión.
 7. - Maquetas de bocetos de packaging.
3. Bocetos para el producto multimedia:
 1. - Características del producto multimedia.
 1. * Formatos y productos.
 2. * Técnicas de representación.
 3. * El movimiento.
 4. * El tiempo.
 5. * La resolución.
 6. * La conectividad.
 7. * El impacto visual.
 8. * Maquetas de bocetos de multimedia

MÓDULO 2. MF0697_3 EDICIÓN CREATIVA DE IMÁGENES Y DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS

UNIDAD FORMATIVA 1. UF1457 OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE IMÁGENES

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

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

1. Obtención por fotografía:
 1. - Conceptos de fotografía.
 2. - Cámaras digitales/analógicas, formatos.
 3. - Criterios técnicos para la realización de fotografías.
 4. - Encuadre, velocidad, diafragma, profundidad de campo, color, iluminación.
 5. - Descarga de imágenes.
2. Escaneado:
 1. - Tipos de escáner.
 2. - El proceso del escaneado.
 3. - Características técnicas de los escáneres.-

4. - Calibración, resolución, formatos de archivo, opciones de color, calidad.
5. - Gestión de las imágenes: Almacenamiento, copia, cambio de formato de archivo.
3. Obtención de imágenes en bancos de imágenes:
 1. - Tipos de banco de imágenes, y acceso.
 2. - Idoneidad y selección.
 3. - Costes.
 4. - 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

UNIDAD FORMATIVA 2. UF1458 RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTIÓN DEL COLOR

1. Teoría del color.
2. Percepción del color.
3. Instrumentos de medición del color. Densitómetros, colorímetros y espectrofotómetros.
4. Luz, sombra, tonos medios.
5. Gammas de colores.
6. Calibración de monitores e impresoras.
7. La reproducción del color: Sistemas y problemática de la reproducción del color.
8. Especificación del color.
9. Las muestras de color.
10. Colores luz / colores impresos.
11. Monitor/ impresora láser/ chorro de tinta/pruebas de color/color Offset.
12. Pruebas de color; tipos, fiabilidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TRATAMIENTO DE LA IMAGEN

1. Edición de imágenes, software, formatos.
2. Tamaño, resolución, espacio de color.
3. Capas, canales, trazados.
4. Ajuste de las imágenes.

5. Tintas planas, cuatricromía, hexacromía.
6. Filtros, tramar, destamar, enfoque, desenfoque, ruido, pixel, textura, trazo.
7. Retoque de imágenes. Color, difuminar, fundir, clonar.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREATIVIDAD CON IMÁGENES

1. Software idóneo para cada caso:
 1. - Vectorial.
 2. - Mapa de bits.
2. Recursos gráficos para el tratamiento de las imágenes:
 1. - Encuadre y reencuadre.
 2. - Color; Blanco y negro, monocolor, bitono.
 3. - Recorte; Trazados, integración.
 4. - Superposición; Modos de fusión, capas de ajuste.
 5. - Collage; Fotomontaje, técnicas mixtas.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN DE LA IMAGEN FINAL

1. Impresión de pruebas a color
2. Selección del tipo de impresora
3. Distintas prestaciones para distintos tipos de impresoras
4. Impresora láser, plotter, cromaline, prueba de gama.
5. Gestión de imágenes; compresión, descompresión, formatos
6. Sistemas de envío de imágenes: mail, FTP, otros

UNIDAD FORMATIVA 3. UF1459 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:
 1. - Tintas planas, cuatricromía, serigrafía, flexografía, hexacromía.
5. Tratamientos gráficos de la imagen.
6. Modos:
 1. - Mapa de bits, escala de grises, duotono, RGB, CMYK.
 2. - Diferencias e idoneidad de su utilización.
7. Tabletas gráficas:
 1. - Tipos, ventajas, inconvenientes.
8. Formatos de salida

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

1. Tipos o clasificación:
 1. - 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.

MÓDULO 3. MF0698_3 ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA Y MAQUETACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. UF1460 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:
 1. - Formatos de archivo digitales.
 2. - Compatibilidades y problemas de transferencia.
 3. - Composición de textos con software de edición vectorial y editorial estándares
4. Aplicación tipográfica en formatos estándar (DINAs).
5. Aplicación tipográfica en otros formatos:
 1. - Desplegables y Folletos: Dípticos, Trípticos, Desplegables.
 2. - Grandes Formatos.
 3. - Cartelería exterior, Vallas Publicitarias, Rotulación.

4. - Pequeños Formatos; Tarjetas de visita, "Flyers"
5. - Packaging; Carpetas, Packaging de productos.
6. - Formatos digitales; "Banners".
7. - 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:
 1. - Sistemas de impresión digital de pruebas.
 2. - Simulación de acabados en las maquetas.
 3. - Soportes para presentación: Cartón Pluma, PVC y otros soportes.
3. Creación de maquetas:
 1. - Especificaciones de salida para la elaboración de la maqueta.
 2. - Impresión de maquetas.
 3. - Impresión Láser, Plotter, Impresión digital y otros sistemas de impresión.
 4. - Colocación en el soporte de presentación.
 5. - Métodos adhesivos, de plegado y otros métodos.
4. Creación de maquetas de packaging:
 1. - Cartones y sus propiedades.
 2. - Adhesión del diseño al cartón.
 3. - Medición de la maqueta.
 4. - Creación de troqueles manuales.
 5. - Pliegues del troquel.
 6. - Adhesivos de cierre.
 7. - Presentación
5. Calidad en las maquetas:
 1. - Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta.
 2. - Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva

UNIDAD FORMATIVA 2. UF1461 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:
 1. - Normas y teorías compositivas de la página.
 2. - Creación de retículas compositivas.
3. Creación de páginas maestras:
 1. - Elementos de la página maestra.
 2. - Aplicación de páginas maestras.
 3. - Cambios en las páginas maestras
4. Creación de hojas de estilo:
 1. - Estilos de carácter.
 2. - Estilos de párrafo.
 3. - Estilos anidados.
5. Introducción y composición de textos:
 1. - Importación de textos.
 2. - Selección de tipografías.

3. - Aplicación de estilos al texto.
4. - Normas de composición de textos.
5. - Tipos de párrafos.
6. - Normas de legibilidad y Componentes tipográficos de una publicación.
7. - Preparación e introducción de imágenes.
8. - Selección de imágenes según sistema de reproducción.
9. - Tratamiento de la imagen para reproducciones editoriales.
10. - 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:
 1. - Sistemas de impresión digital de pruebas.
 2. - Simulación de acabados y encuadernación en las maquetas.
2. Creación de maquetas:
 1. - Especificaciones de salida para la elaboración de la maqueta.
3. Impresión de maquetas.
 1. - Impresión Láser, Plotter, Impresión digital y otros sistemas de impresión.
 2. - Colocación en el soporte de presentación; Encuadernación.
4. Calidad en las maquetas:
 1. - Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta.
 2. - Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva.

MÓDULO 4. MF0699_3 PREPARACIÓN DE ARTES FINALES

UNIDAD FORMATIVA 1. UF1462 ELABORACIÓN DEL ARTE FINAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. REVISIÓN DE DOCUMENTOS EN PRODUCTOS IMPRESOS

1. Control del formato:
 1. - Revisión del formato según el medio de reproducción y las medidas establecidas en el proyecto.
 2. - Revisión del sangrado.
 3. - Revisión de marcas de corte.
 4. - Revisión de marcas de pliego.
 5. - Revisión de marcas de registro y otras marcas específicas.
2. Control del color:
 1. - Revisión de las tintas del documento y su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.
 2. - 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:
 1. - Revisión de textos mediante marcas de corrección.
 2. - 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:

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO O MAQUETA QUE ACOMPAÑA AL ARTE FINAL

1. Prototipos corpóreos:
 1. - Prototipo de imagen corporativa.
 2. - Papelería corporativa, señalética y publicaciones corporativas.
 3. - Prototipo editorial; Libros, revistas
 4. - Prototipo de packaging.
 5. - Maquetas con volumen, desarrollo de la caja y el troquel.
2. Prototipos Digitales:
 1. - Prototipo multimedia; Maqueta en pdf y maqueta con movimiento: creaciones de páginas y operaciones en 2D.
3. Elaboración de prototipos corpóreos:
 1. - Materiales.
 2. - Etapas de producción; Impresión, corte, hendido, troquelado, manipulación, encolado, acabado
4. Elaboración de prototipos digitales:
 1. - 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.

UNIDAD FORMATIVA 2. UF1463 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.

UNIDAD FORMATIVA 3. UF1464 CALIDAD DEL PRODUCTO GRÁFICO

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

1. - Las funciones y los procesos.
 1. Los factores que afectan a la calidad:
 1. - Diagramas causa efecto.
 2. Manual de calidad de la empresa.
 3. Técnicas estadísticas y gráficas.
 4. Materias primas.
 5. Especificaciones de uso.
 6. Mantenimiento:
 1. - Planes.
 2. - Organización.
 3. - Aspectos económicos.
 4. - Recursos humanos.
 7. Control de la calidad en la preimpresión:
 1. - Análisis de las características de los artes finales.
 2. - Revisión y corrección de pdfs.

3. - Control de la adecuación de los artes finales al soporte de salida
8. Control de la calidad en las pruebas de impresión:
 1. - Análisis de las características de la prueba de impresión.
 2. - Contraste de impresión visualmente.
 3. - Imágenes de control.
 4. - Densitometría, colorimetría y espectrofotometría.
 5. - Calidad de la imagen.
 6. - Estándares y observaciones.
 7. - Ganancia de punto, afinamiento y contraste.
 8. - Comportamiento de la tinta.
 9. - Transferencia.
 10. - Desviación monocromática.
 11. - Error de tono. Grisura.
 12. - Comportamiento del papel.
 13. - Análisis de gráficos de control estadístico
9. Control de la calidad en postimpresión:
 1. - Parámetros de calidad en acabados.
 2. - Análisis de gráficos de control estadístico.
 3. - 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:
 1. - Problemas de Legibilidad.
 2. - Incompatibilidad de Navegadores.
 3. - Optimización del contenido.
 4. - Interfaces, resoluciones, sistemas de reproducción.
 5. - Calidad del contenido.
 6. - Estudio de la navegación.
 7. - Posicionamiento (SEO).
 8. - Accesibilidad.
2. Control de calidad en productos multimedia:
 1. - Sistemas de control de calidad: Rankings de visitas, estadísticas.
 2. - Seguimiento de la calidad.
3. Calidad y usabilidad en e-books:
 1. - Testeo en diferentes modelos de e-book.
 2. - 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.

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group