

MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCTOS

FINA011

www.escuelafintech.com



Certificación universitaria internacional

Escuela asociada a:





DESTINATARIOS

El **Máster en Diseño Gráfico y Productos** se dirige a todas aquellas personas que quieran formarse profesionalmente en el ámbito del diseño gráfico. Para ello, el alumno conocerá todo el proceso de creación, desde la concepción de la idea hasta la presentación del resultado final, pasando por la realización del *briefing* o por la planificación del presupuesto. Durante la primera parte de la formación, el alumno aprenderá a analizar el cliente y el público objetivo del producto en cuestión. Una vez adquiridas todas las nociones que le permitirán realizar un estudio específico sobre las características que debe tener el diseño, el estudiante conocerá los distintos tipos de productos gráficos, así como los soportes físicos y digitales entre los que escoger, los procesos de preimpresión e impresión y los tipos de tintas a utilizar. Por otro lado, aprenderá a desarrollar bocetos, esbozos y maquetas para la presentación de su idea. Durante la formación, también se estudiarán las características y técnicas para según qué tipo de diseño o producto, como el diseño de un packaging o de una imagen corporativa.



MODALIDAD

Puedes elegir entre:

- **A DISTANCIA:** una vez recibida tu matrícula, enviaremos a tu domicilio el pack formativo que consta de los manuales de estudio y del cuaderno de ejercicios.
- **ON LINE:** una vez recibida tu matrícula, enviaremos a tu correo electrónico las claves de acceso a nuestro Campus Virtual donde encontrarás todo el material de estudio.

El alumno puede solicitar **PRÁCTICAS GARANTIZADAS** en empresas. Mediante este proceso se suman las habilidades prácticas a los conceptos teóricos adquiridos en el curso. Las prácticas serán presenciales, de 3 meses aproximadamente, en una empresa cercana al domicilio del alumno.



DURACIÓN

La duración del curso es de 1500h.



IMPORTE

Importe Original: ~~4960€~~

Importe Actual: 980€



CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica la “MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCTOS”, de FINTECH SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP, máxima institución española en formación y de calidad.

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

El alumno tiene la opción de solicitar junto a su diploma un Carné Acreditativo de la formación firmado y sellado por la escuela, válido para demostrar los contenidos adquiridos.

Además, podrá solicitar una Certificación Universitaria Internacional de la Universidad Católica de Cuyo-DQ con un reconocimiento de 60 ECTS.



CONTENIDO FORMATIVO

MÓDULO 1. PROYECTO DE PRODUCTOS GRÁFICOS

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:
 - 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, originalistas, imprenta, fotografía, copies.

10. 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.

UNIDAD FORMATIVA 2. 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

MÓDULO 2. EDICIÓN CREATIVA DE IMÁGENES Y DISEÑO DE ELEMENTOS 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

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:
 - Vectorial.
 - Mapa de bits.
2. Recursos gráficos para el tratamiento de las imágenes:
 - Encuadre y reencuadre.
 - Color; Blanco y negro, monocolor, bitono.
 - Recorte; Trazados, integración.
 - Superposición; Modos de fusión, capas de ajuste.
 - 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. 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.

MÓDULO 3. ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA Y MAQUETACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. COMPOSICIÓN 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.
 - 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

UNIDAD FORMATIVA 2. 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.

MÓDULO 4. PREPARACIÓN DE ARTES FINALES

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
4. 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.

UNIDAD FORMATIVA 2. 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. 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.