

# GUÍA ORIENTACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE PRUEBAS LIBRES CICLOS FORMATIVOS ARTES GRÁFICAS

<b>CICLO</b>	DISEÑO Y EDICIÓN DE PUBLICACIONES IMPRESAS Y MULTIMEDIA	<b>Código</b>	1479
<b>MÓDULO</b>	DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS	<b>Fecha   Hora Aula</b>	16/6/2022   15:30-19:30 0-36

## Legislación

- Real Decreto 174/2013, de 8 de marzo, por el que se establece el título de Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- DECRETO 180/2015, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Plan de Estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia.

## Contenidos

### 1. Documentación del proyecto gráfico:

- Características de un formulario de recogida de información.
- La comunicación con el cliente.
- Tipos de productos gráficos y sus características.
- El *briefing*.
- Evolución y tendencias del diseño gráfico.
- La identidad corporativa.
- Técnicas de búsqueda de información.

### 2. Organización del proyecto gráfico:

- Especificaciones de un proyecto gráfico.
- Diferentes tipos de imagen y sus posibilidades de reproducción.
- Bancos de imágenes y/o ilustraciones.
- Lectura de imágenes.
- El color en la industria gráfica. CMYK, cartas de color, Lab y RGB.
- ISBN y depósito legal.
- La contratación de textos. - Ley de envases y de residuos de envases. - Ley de marcas. - Mercado CE. - Etiqueta ecológica.
- ISO 15416 código de barras.

### 3. Planificación de la fase de diseño:

- Sistemas de impresión: características y requisitos de calidad. Volumen de la tirada.
- Materiales de producción. Catálogos de materiales. Características técnicas y requisitos de calidad.
- Operaciones de acabados.
- Criterios normativos.
- Normas medioambientales y sanitarias.
- Fichas de producción.

### 4. Elaboración de bocetos digitales:

- Fundamentos de dibujo. Técnicas de composición. Retículas. Simulación de textos. Rotulación.
- Percepción visual. Principales leyes de la teoría de la Gestalt.
- Elementos de un signo: el punto, la línea, relación entre líneas y morfología del signo.
- Técnicas de creatividad.
- Materiales y equipos informáticos. *Software* de diseño.
- Técnicas gráficas al servicio de la expresión publicitaria.

- El anuncio. Folletos. Catálogos.
- Publicidad exterior.
- Carteles.
- Colecciones editoriales: el periódico, la revista y el libro.

### 5. Creación de maquetas y artes finales digitales:

- Psicología del color. Dinámica y lenguaje de los colores. Funciones y variables del color.
- Espacios cromáticos y acromáticos. Armonía y contraste.
- Clasificación de los caracteres tipográficos. Familias tipográficas.
- Tipometría. Unidades. Cuerpo. Interlínea. Retícula tipográfica. Mancha tipográfica.
- Tipografía creativa y digital.
- Realización y montaje de maquetas. Materiales y equipos.
- Artes finales digitales: montaje, posicionamiento, separación de colores y marcado.
- *Preflight* con PDF. Control de calidad de un proceso gráfico.

### 6. Desarrollo de un proyecto gráfico:

- Cálculo de originales.
- Software de confección de presupuestos.
- Derechos de la propiedad intelectual y derechos de autor.
- Estándares gráficos.
- Parámetros de un presupuesto de impresión.
- Parámetros de un presupuesto de postimpresión.
- Asociaciones profesionales.
- Condiciones de mercado.

## Bibliografía

- AMBROSE, GAVIN Y HARRIS, PAUL (2007). *Fundamentos de la tipografía*. Editorial Parramón. 2ª edición.
- CHAVES, NORBERTO. (2010). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Editorial Gustavo Gili. 3ª edición.
- DABNER, DAVID (2008). *Diseño, maquetación y composición*. Blume.
- DABNER, DAVID (2005). *Diseño gráfico, fundamentos y prácticas*. Blume.
- DABNER, D.; STEWART S.; ZEMPOL E. (2015) *Diseño Gráfico*. Blume.
- EISEMAN, LEATRICE (2018): *Armonía cromática. Edición pantone*. Blume.
- EL-MIR, A. y otros (1995): *Diseño, color y tecnología en prensa*. Editorial Prensa Ibérica.
- JENKINS, NICHOLAS (1993): *La identidad visual de la empresa*. Ediciones Deusto.
- JOHANSSON K. y otros (2003): *Manual de producción gráfica. Recetas*. Editorial Gustavo Gili.
- LEBORG, CHRISTIAN (2013): *Gramática visual*. Editorial Gustavo Gili.
- LEONARD N. y AMBROSE G. (2013): *Investigación en el diseño*. Editorial Parramón.
- LUPTON, ELLEN (2016): *Pensar con tipos*, Editorial Gustavo Gili.
- LUPTON, ELLEN (2016): *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Editorial Gustavo Gili. 2ª edición.
- MARTÍNEZ-VAL, JUAN (2002): *Tipografía práctica*, Ediciones Laberinto.
- MEGGS, P. Y PURVI, A. (2009): *Historia del diseño gráfico*. Editorial RM.
- MUNARI, BRUNO (2002): *Diseño y comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili.
- POZO PUÉRTOLAS, RAFAEL. (2008). *Diseño y producción gráfica*. Ediciones CPG.
- RICARD, ANDRÉ (2008): *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Editorial Ariel.
- SATUÉ, ENRIC (2012): *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial.
- SATUÉ, ENRIC (2007): *El diseño gráfico en España: historia de una forma comunicativa nueva*. Alianza Forma.
- SAMARA, TIMOTHY (2008). *Los elementos del diseño*. Editorial Gustavo Gili.
- SAMARA, TIMOTHY (2008). *Diseñar con y sin retícula*. Editorial Gustavo Gili.
- WILLIAMS, ROBIN (2015): *Diseño gráfico, principios y tipografía*, Editorial Anaya multimedia
- ZAPPATERRA YOLANDA (2014). *Diseño editorial*. Editorial Gustavo Gili. 2ª edición.

## Características de las pruebas

Se realizarán dos pruebas y la calificación final del módulo será la media aritmética de ambas. Para hacer esa media, la nota mínima en cada parte será de 4.

**Para aprobar el módulo de *Diseño de productos gráficos* la nota de la media aritmética deberá de ser como mínimo de 5.**

### 1. Prueba Teórica (50 minutos)

Contestar 50 preguntas tipo test con tres alternativas de respuesta, sobre los contenidos.

Corrección de la prueba: **Las preguntas mal contestadas restan. Se aplicará en la corrección la siguiente fórmula:**

$$\text{NOTA} = \frac{(\text{N}^\circ \text{ aciertos}) - (\text{N}^\circ \text{ de errores}/2)}{(\text{N}^\circ \text{ total de preguntas}/10)}$$

### 2. Prueba Práctica (3 horas)

Realizar el diseño gráfico digital de un producto gráfico según el *briefing* que se entregará utilizando los *softwares*: Indesign, Illustrator y/o Photoshop, en un equipo iMac. El alumno entregará el diseño realizado listo para impresión digital y una vez impreso el producto gráfico, se entregará cortado y/o plegado a tamaño final.

El alumno también deberá contestar a 10 preguntas relacionadas con el diseño realizado.

Para la realización de la prueba será necesario llevar: lapicero, cutter y regla metálica.

Los criterios de calificación se reflejarán en el examen.