

# GUÍA ORIENTACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE PRUEBAS LIBRES

## CICLOS FORMATIVOS ARTES GRÁFICAS

<b>CICLO</b>	DISEÑO Y GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA	<b>Código</b>	1479
<b>MÓDULO</b>	DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS	<b>Fecha   Hora Aula</b>	16/6/2022 15:30 h 0-36

### Legislación

- **RD.175/2013**, de 8 de marzo, por el que se establece el título de Técnico Superior en Diseño y Gestión de la Producción Gráfica y las correspondientes enseñanzas mínimas.
- DECRETO 181/2015, 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 Gestión de la Producción Gráfica

### 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.
- Los carteles.
- Las 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. Reticula 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, L. (2018): *Armonía cromática. Edición pantone*. Blume
- EL-MIR, A. y otros (1995): *Diseño, color y tipografía 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*. Ed. Gustavo Gili
- LEBORG, C. (2013): *Gramática visual*. Editorial Gustavo Gili.
- LEONARD N. y AMBROSE G.: *Investigación en el diseño*. Ed. Parramon
- LUPTON, E. (2016): *Pensar con tipos*, G. Gili
- LUPTON, ELLEN (2016): *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Editorial Gustavo Gili. 2ª edición.
- MARTÍNEZ-VAL, J. (2002): *Tipografía práctica*, Ediciones del Laberinto S.L.
- MEGGS, P. Y PURVI, A. (2009): *Historia del diseño gráfico*, RM.
- MUNARI, B. (2002): *Diseño y comunicación visual*, Gustavo Gili.
- POZO PUÉRTOLAS, RAFAEL. (2008). *Diseño y producción gráfica*. Ediciones CPG
- RICARD, A. (2008): *La aventura creativa. Las raíces del diseño*, Ariel.
- SATUÉ, E. (2012): *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*, Alianza editorial.
- SATUÉ, E. (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, R. (2015): *Diseño gráfico, principios y tipografía*, Ed. Anaya multimedia
- ZAPPATERRA YOLANDA (2012). *Diseño editorial*. Editorial Gustavo Gili.

## 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- Duración: 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- Duración: 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 Mac. 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 criterio de calificación se reflejarán en el examen.