



INESEM

BUSINESS SCHOOL

ARGG0212 Ilustración

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

ARGG0212 Ilustración

duración total: 750 horas

horas teleformación: 375 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

En el ámbito de la familia profesional Artes Gráficas es necesario conocer los aspectos fundamentales en Ilustración. Así, con el presente curso del área profesional Transformación y conversión en industrias gráficas se pretende aportar los conocimientos necesarios para conocer los principales aspectos en Ilustración.



a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Definir el proyecto de ilustraciónElaborar el dossier de documentación para el trabajo de ilustración.
- Realizar el bocetaje de las ilustraciones mediante técnicas gráfico-plásticas
- Realizar los originales de ilustración
- Realizar los artes finales de la ilustración.
- Organizar y gestionar el Taller o Estudio Gráfico.

para qué te prepara

La presente formación se ajusta al itinerario formativo del Certificado de Profesionalidad ARGG0212 Ilustración 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 empresas editoriales, estudios de ilustración y diseño, agencias de publicidad, agencias productoras o de medios audiovisuales, departamentos de arte en medios de prensa y divulgación, productoras de videojuego. En general desempeña su trabajo por cuenta propia, como profesional independiente o en asociación empresarial, aunque puede ser también por cuenta ajena, en empresas o talleres de pequeño, mediano o gran tamaño.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

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

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

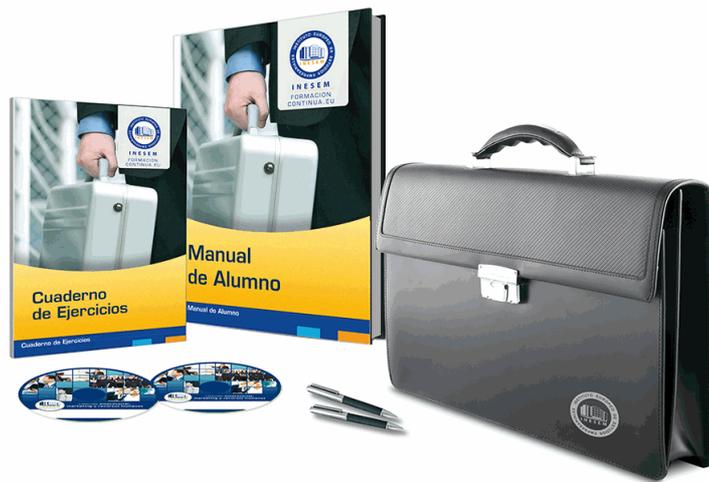
El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'UF2751 Definición de Proyectos de Ilustración y su Valoración Económica'
- Manual teórico 'UF2752 Marco Jurídico de la Ilustración'
- Manual teórico 'UF2753 Obtención de Documentación para Trabajos de Ilustración'
- Manual teórico 'UF2754 Creación de Documentación Mediante Trabajo de Campo'
- Manual teórico 'UF2755 Análisis y Planteamiento Gráfico del Encargo'
- Manual teórico 'UF2756 Elaboración de Bocetos Finales Mediante Técnicas Gráfico-Plásticas'
- Manual teórico 'UF2757 Elaboración de Bocetos Finales Mediante Técnicas Digitales'
- Manual teórico 'UF2758 Elaboración de Originales de Ilustración con Técnicas Gráfico-Plásticas, de Repro
- Manual teórico 'UF2759 Elaboración de Originales de Ilustración con Técnicas Fotográficas y Digitales'
- Manual teórico 'MF2234_3 Preparación de Originales de Ilustración para su Difusión'
- Manual teórico 'MF2229_3 Organización y Gestión de un Taller O Estudio Gráfico'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de ineseem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

MÓDULO 1. PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. DEFINICIÓN DE PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN Y SU VALORACIÓN ECONÓMICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE ILUSTRACIÓN

- 1.La ilustración definición, características fundamentales, diferencias y similitudes con otros ámbitos de creación.
- 2.El ilustrador: perfil profesional, competencias, entorno, conceptos de autoría.
- 3.Principales estilos e ilustradores en el panorama profesional actual de los diferentes sectores productivos.
- 4.El proyecto de ilustración, fundamentos, características y tipología.
- 5.Elementos básicos de la imagen, morfológicos, dinámicos, escalares. Forma, signo, color.
- 6.Imagen y percepción visual. Iconicidad y códigos visuales.
- 7.Características propias de la imagen. Retórica, representación, significación y otras.
- 8.La ilustración en el proyecto de diseño gráfico: funciones y áreas de aplicación.
- 9.Las ilustraciones en el lenguaje propio de los Proyectos interactivos y audiovisuales.
- 10.Formas de información: briefing y dossiers personales.
- 11.Información necesaria para el desarrollo del proyecto:
 - 1.- Tipo de publicación, franja de público, función y registro estilístico y comunicativo de las ilustraciones.
 - 2.- Textos y/o guiones, referentes literarios o históricos.
 - 3.- Imágenes complementarias, referentes gráficos y material audiovisual documental.
 - 4.- Maquetas, galeradas, elementos del entorno gráfico y tipografías.
 - 5.- Formatos, medidas, soportes de entrega, sistema de reproducción y formatos de presentación.
- 12.Especificaciones conceptuales y técnicas en los distintos sectores: edición, edición electrónica, prensa, publicaciones digitales, animación, audiovisual, publicidad-diseño, producto y otros
- 13.Ordenación de la información necesaria para el desarrollo del proyecto.
- 14.Archivo y organización temática
- 15.Conservación de la información: contenedores físicos y digitales.
- 16.Formatos digitales de archivo : conservación, fidelidad y compatibilidad
- 17.Dispositivos digitales de almacenaje: capacidad y conservación.
- 18.Supuestos prácticos: briefings y recopilación de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DEL PRESUPUESTO DE ILUSTRACIÓN

- 1.Métodos de elaboración de un Presupuesto. Conceptos, estructura, organización.
- 2.Criterios generales de evaluación del presupuesto: tiempo, inversión económica y amplitud de la difusión de la obra
- 3.Presupuesto y exención del impuesto sobre el valor añadido (IVA)
- 4.Criterios presupuestarios en los sectores específicos: edición, edición digital, prensa, publicaciones digitales, animación, audiovisual, publicidad-diseño, producto y otros.
- 5.Apartados de un presupuesto:
 - 1.- Apartado de realización: integración de tiempo de realización - proceso técnico y plazos- , costes de realización - materiales, colaboradores y repercusión de gastos generales e infraestructura- y valor artístico.
 - 2.- Apartado de difusión: especificación de modalidades de difusión, número de copias, royalties, derechos de antena y emisión, período de uso y ámbito geográfico y lingüístico del uso de las ilustraciones.
 - 3.- Plazos, fases del proceso, consideración temporal de la intervención de otros profesionales en el proyecto.

UNIDAD FORMATIVA 2. MARCO JURÍDICO DE LA ILUSTRACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL (LPI) Y LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA. CONTENIDO DE UN CONTRATO DE ILUSTRACIÓN

- 1.Legislación internacional y legislación española en derecho de autor: La Ley de Propiedad Intelectual (LPI)
- 2.La LPI y los autores: derechos morales y derechos patrimoniales.
- 3.Supuestos de la LPI que afectan al trabajo de ilustración: autoría plena, autoría limitada y excepciones.
- 4.Los derechos de los ilustradores en ámbitos no regidos por la LPI: publicidad y audiovisual.
- 5.Modalidades de contratación: contratos de edición, contratos de cesión de derechos, contratos de realización y

contrato de obra colectiva.

6.Aspectos del contrato:

- 1.- Características y función de las ilustraciones.
- 2.- Modalidad de publicación.
- 3.- Plazos de realización y entrega.
- 4.- Amplitud de la difusión: número de copias, período de uso y ámbito geográfico y lingüístico de las ilustraciones.
- 5.- Seguimiento y testado del proceso de edición.
- 6.- Contrapartida económica.

7.Percepción de derechos económicos fuera de la contratación:

- 1.- Utilizaciones de la obra sin contrato: modalidades y límites legales.
- 2.- Valor contractual de las facturas.
- 3.- Cobro de los derechos de copia privada, canon de bibliotecas, derechos de antena, utilización online y otros.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ASOCIACIONISMO PROFESIONAL. AGENCIAS PROFESIONALES

1.Estatuto y marco de acción del asociacionismo profesional: libre adhesión, defensa de los derechos, representación institucional y promoción profesional.

- 2.El asociacionismo de profesionales de la ilustración en España.
- 3.El asociacionismo de profesionales de ilustración en el espacio Europeo e internacional.
- 4.Asociaciones y federaciones profesionales.
- 5.Sociedades de gestión colectiva de derechos.
- 6.Licencias especiales (copyleft, creative commons y otros).
- 7.Las agencias: marco jurídico, vínculos de exclusividad y tarifas de representación.
- 8.Las agencias en España.
- 9.Las agencias en el circuito internacional.

MÓDULO 2. PROCESOS DE DOCUMENTACIÓN PARA TRABAJOS DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. OBTENCIÓN DE DOCUMENTACIÓN PARA TRABAJOS DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANÁLISIS DE LA DOCUMENTACIÓN EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

- 1.Análisis de conceptos, mensajes, textos narrativos, guiones, nudos argumentales, imágenes referenciales y otros.
- 2.Análisis de la tipología, naturaleza y funcionalidad del proyecto de ilustración.
- 3.Análisis de necesidades según el proyecto: extensión, complejidad, y dificultad.
- 4.Análisis de la relevancia del proceso documental según las necesidades del proyecto.
- 5.Clasificación de conceptos e imágenes relacionados con la ilustración.
- 6.Tipología, definición formal y estética de la documentación.
- 7.Sistemas de planificación de plazos en los procesos de búsqueda de información e investigación.
- 8.Límites de complejidad en el desarrollo y estimación de plazos.
- 9.Fuentes de información según la naturaleza de la documentación.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TÉCNICAS DE BÚSQUEDA DE DOCUMENTACIÓN RELACIONADAS CON EL PROYECTO DE ILUSTRACIÓN

- 1.Sistemas de búsqueda, análisis y recopilación de información. Protocolos de selección de fuentes.
- 2.Identificación de los términos y conceptos claves que definan la búsqueda.
- 3.Planificación y temporización de las búsquedas de documentación.
- 4.Prioridades y jerarquías de documentación.
- 5.Estrategias y criterios de búsqueda.
- 6.Fuentes documentales: bibliográficas, fotográficas, audiovisuales, interactivas, digitales u otros.
- 7.Métodos de colaboración y obtención de información a partir de entrevistas.
- 8.Técnicas de extracción de datos tradicionales y de las nuevas tecnologías de la información.
- 9.Sistemas de búsqueda, análisis y recopilación de información. Protocolos de selección de fuentes.
- 10.Observación directa y registro gráfico.
- 11.Bases de datos públicas y privadas.
- 12.Técnicas de extracción de datos tradicionales y de las nuevas tecnologías de la información.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN Y JERARQUIZACIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

1. Adaptación de formatos y soportes según criterios de manejabilidad y organización.
2. Reproducibilidad, portabilidad y compatibilidad de los archivos documentales.
3. Procesos de clasificación automática de imágenes.
4. Proceso de filtrado de la información. Definición de criterios determinantes: Rigurosidad, redundancia, fiabilidad, e
5. Métodos de conservación y protección del material documental según su tipología y características.
6. Técnicas de reproducción de imágenes y archivos gráficos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN, ARCHIVO Y UTILIZACIÓN DEL DOSSIER DE DOCUMENTACIÓN EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

1. El dossier. Características, componentes, formatos, utilización.
2. Formatos estándares de normalización.
3. Almacenamiento de los archivos físicos y/o digitales
4. Clasificación de los documentos, a partir del etiquetado: identificación, descripción del material, citación de la fuente...
5. Legislación sobre propiedad intelectual y derechos de utilización de la documentación.

UNIDAD FORMATIVA 2. CREACIÓN DE DOCUMENTACIÓN MEDIANTE TRABAJO DE CAMPO**UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE LOS MEDIOS REGISTRADORES, LA LOCALIZACIÓN Y EL MEDIO PARA LA DOCUMENTACIÓN**

1. Características de los medios registradores. Gráficos, fotográficos, audiovisuales y otros.
2. Tipología de la documentación (descriptiva/interpretativa).
3. Comparación y selección de los registros gráficos y fotográficos.
4. Observación del entorno a partir de los parámetros dados.
5. Selección del medio y las localizaciones.
6. Legislación vigente en materia de registro de lugares públicos y privados.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE ESBOZOS

1. Planificación del trabajo.
2. Formatos de cuaderno. Selección del tipo de papel en función de la técnica.
3. Elección de la técnica. Materiales gráfico-plásticos.
4. Elección de la aproximación al objeto: analítica, estructural, sintética, cinética y otros.
5. Elección de las prioridades en el registro de las cualidades: color, forma, textura, tamaño...
6. Elección del modo de registro: línea, mancha, mixta.
7. Selección del objeto a registrar en función de las necesidades temáticas:
 - 1.- Espacios, arquitectura. Interior-Exterior.
 - 2.- Personajes. Arquetipos. Morfología. Anatomía. Estudio del movimiento.
 - 3.- Animales. Morfología. Anatomía. Estudio del movimiento.
 - 4.- Flora. Construcción y detalle.

MÓDULO 3. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA PARA REALIZAR BOCETOS DE ILUSTRACIÓN**UNIDAD FORMATIVA 1. ANÁLISIS Y PLANTEAMIENTO GRÁFICO DEL ENCARGO****UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS CONCEPTUALES, FORMALES Y ESTÉTICAS DE LAS ILUSTRACIONES**

1. Análisis del proyecto de ilustración
 - 1.- Contenido conceptual: tema, registro, función, segmento de público y nivel comunicativo.
 - 2.- Características formales: registro estilístico y expresivo
 - 3.- Características del contexto gráfico de la publicación.
2. Análisis textual:
 - 1.- Lectura, interpretación y anotaciones de textos o referentes a ilustrar.
 - 2.- Revisión de la documentación visual, textual, audiovisual u otros necesaria para el desarrollo del proyecto
3. Identificación de la información esencial en un encargo de ilustración que debe considerar el ilustrador para el

desarrollo formal y la definición expresiva y estética de las ilustraciones.

4. Instrumentos de conceptualización y recursos expresivos en el proceso de ideación de las ilustraciones, -análisis de términos y etimológicos, búsquedas aleatorias, tormenta de ideas, mapas mentales, metáforas y paradojas u otros.

5. Enfoques teóricos en el estudio de la percepción visual, métodos de análisis denotativos y connotativos de la imagen.

6. Estrategias de representación, unidad y coherencia de los diferentes elementos de un proyecto.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OBTENCIÓN DE SOLUCIONES CONCEPTUALES PARA EL PROYECTO DE ILUSTRACIÓN

1. Técnicas de generación de ideas al proceso de ideación:

- 1.- Dibujo automático
- 2.- Asociación de ideas y términos
- 3.- Procesos de azar
- 4.- Tablas conceptuales
- 5.- Tormentas de ideas
- 6.- Otras

2. Generación de ideas y descripciones de las imágenes mediante dibujos y apuntes

3. Extracción de parámetros formales de la ilustración de:

- 1.- Procesos de generación de ideas.
- 2.- Dibujos y apuntes

4. Integración armónica de las ilustraciones: coherencia formal y conceptual, adecuado ritmo de lectura de las imágenes y adaptación al contexto gráfico.

UNIDAD FORMATIVA 2. ELABORACIÓN DE BOCETOS FINALES MEDIANTE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN VISUAL PARA LA REALIZACIÓN DE BOCETAJE SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE LA ILUSTRACIÓN

1. Características de materiales, soportes y herramientas de las diferentes técnicas para la realización de los procesos de bocetaje.

2. Características expresivas y comportamiento de las diversas técnicas gráfico-plásticas: secas, húmedas, grasas, mixtas y de estampación.

3. Cualidades expresivas del trazo, gesto, mancha, aspectos espaciales, lumínicos y compositivos.

4. El dibujo como herramienta de pensamiento y configuración. El dibujo de memoria y retentiva.

5. Exploración de estrategias compositivas, factores texturales, cromáticos y lumínicos en un boceto de ilustración.

6. Selección de las técnicas para la realización de bocetos:

- 1.- Facilidad de utilización.
- 2.- Adecuación a los resultados gráficos y cromáticos buscados.

7. Sistematización, conservación, digitalización y utilización de los bocetos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE CROQUIS, BOSQUEJOS Y APUNTES EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

1. Definición de formato y dimensiones de los bocetos

2. Sistemas de normalización. Croquis, acotaciones u otros.

3. Geometría plana. Perspectivas -econométrico, cónica u otras-.

4. Leyes del equilibrio y la composición que estudian la configuración de los factores formales, cromáticos, texturales, luminosidad, dimensionales, u otros.

5. Definición de las estructuras compositivas básicas del boceto:

- 1.- Encajes y proporciones.
- 2.- Líneas de fuerza, puntos de atención, jerarquía de elementos, tensión y equilibrio visual.
- 3.- Ritmo y recorrido visual.

6. Definición de la estructura secuencial de un conjunto de ilustraciones. Ritmo de lectura y equilibrio visual.

7. Apuntes y estudios parciales de elementos de la composición.

8. La luz. El claro-oscuro, capacidad expresiva de la mancha.

9. El croquis, los puntos de vista y su capacidad descriptiva.

10. Composición de proyectos gráficos, concepto, forma, función, la relación texto e imagen.

11. Percepción y representación. El pensamiento visual e ilusiones visuales.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTUDIOS DE COLOR MEDIANTE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

1. Valoración de los aspectos cromáticos y lumínicos de las ilustraciones a realizar. Luz, atmósfera y referencias culturales del color.

2. Experimentación de las técnicas de aplicación del color :

1.- Comportamiento de las técnicas: fluidez de aplicación, cualidad tonal, densidad material, capacidad de combinación con otras técnicas y relación con el soporte

2.- Calidad expresiva: armonización y contraste, tensión, atmósfera y luz

3.- Atributos simbólicos y capacidad conceptual y narrativa

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DE BOCETOS DEFINITIVOS MEDIANTE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

1. Valoración de los resultados aportados al proceso preparatorio de bocetaje a:

1.- la estructura compositiva de los bocetos finales

2.- al tratamiento cromático: gamas tonales. luz y cualidad atmosférica

3.- al estilo y al registro narrativo

4.- a las soluciones conceptuales

2. Características de las principales técnicas de expresión gráfico plásticas. Conocimientos básicos, soportes, materiales e instrumentos de aplicación. Destrezas y técnicas de experimentación.

3. Técnicas manuales -secas, húmedas, grasas, mixtas-, técnicas digitales

4. Color, mezclas aditivas y sustractivas, complementariedad y temperatura del color. Posibilidades expresivas en la utilización de las dimensiones del color, valor, tono, saturación.

5. Interacción del color, armonías y contrastes, transparencia. Simbología del color.

6. Los soportes posibilidades expresivas de las diferentes texturas y fondos.

7. El estudio de la luz y el claro-oscuro en función de las necesidades expresivas de un determinado proyecto y sus posibilidades de reproducción según el medio de difusión de este.

8. Selección de la técnica de realización de los bocetos finales.

UNIDAD FORMATIVA 3. ELABORACIÓN DE BOCETOS FINALES MEDIANTE TÉCNICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TÉCNICAS DIGITALES DE EXPRESIÓN VISUAL PARA LA REALIZACIÓN DE BOCETAJE SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE LA ILUSTRACIÓN

1. Programas de dibujo y diseño. Características y prestaciones básicas:

1.- Funciones de los distintos programas de dibujo y diseño: generación y transformación de imágenes

2.- Formatos de imagen. Diferencias de la imagen en mapa de bits y la imagen vectorial

3.- Herramientas de dibujo, manipulación de imagen y tratamiento del color

4.- Herramientas de maquetación y tratamiento tipográfico

5.- Formato y resolución de los documentos digitales

6.- Preservación de las imágenes generadas en cada etapa del proceso de realización

2. Programas y herramientas de dibujo:

1.- Programas de dibujo vectoriales y mapa de bits

2.- Programas de diseño y maquetación

3. Tableta gráfica

4. Escáneres, cámaras digitales, impresoras, y otros dispositivos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CROQUIS, BOSQUEJOS Y APUNTES EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

1. Definición de formato, resolución y dimensiones de los archivos de los bocetos

2. Definición de las estructuras compositivas básicas del boceto:

1.- Encajes y proporciones

2.- Líneas de fuerza, puntos de atención, jerarquía de elementos, tensión y equilibrio visual

3.- Ritmo y recorrido visual

3. Definición de la estructura secuencial de un conjunto de ilustraciones. Ritmo de lectura y equilibrio visual.

4. Apuntes y estudios parciales de elementos de la composición

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTUDIOS DE COLOR MEDIANTE TÉCNICAS DIGITALES

1. Valoración de los aspectos cromáticos y lumínicos de las ilustraciones a realizar. Luz, atmósfera y referencias culturales del color.

2. Técnicas digitales de aplicación del color :

- 1.- Criterios para la elección del modo de color: según el uso de la imagen y según el medio de difusión.
 - 2.- Criterios para la elección del modo de color según el sistema de impresión: CMYK, Multicanal y Escala de grises.
 - 3.- Creación, importación y preservación de paletas de color.
 - 4.- Creación de calidades, efectos y texturas. - Ajustes automáticos de color.
3. Calidad expresiva de las imágenes: armonización y contraste, tensión, atmósfera y luz.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DE BOCETOS DEFINITIVOS MEDIANTE TÉCNICAS DIGITALES

1. Valoración de los resultados aportados al proceso preparatorio de bocetaje a:
 - 1.- la estructura compositiva de los bocetos finales,
 - 2.- al tratamiento cromático: gamas tonales. Luz y calidad atmosférica,
 - 3.- al estilo y al registro narrativo,
 - 4.- a las soluciones conceptuales.
2. Técnicas de realización de los bocetos finales.
3. Bocetos finales:
 - 1.- Bocetos finales por transformación directa de bocetos previos.
 - 2.- Soluciones encontradas durante el proceso previo y su incorporación directa a los bocetos finales. - Elementos compositivos, gráficos, cromáticos y conceptuales de cada ilustración.
 - 3.- Relación armónica formal y narrativa del conjunto de ilustraciones.
 - 4.- Integración de los bocetos en el contexto gráfico de publicación.

MÓDULO 4. ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN CON TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS, DE REPRODUCCIÓN Y ESTAMPACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS PARA LA ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Valoración de los aspectos técnicos, formales, estéticos, de comunicación, expresivos y simbólicos de las diferentes técnicas gráfico-plásticas.
2. Análisis de las técnicas gráfico-plásticas en relación a los diferentes medios de publicación, difusión y soporte.
3. Observación y análisis de las necesidades comunicativas y expresivas de bocetos finales.
4. Criterios para la selección de las técnicas idóneas en función de nuestras necesidades.
5. Experimentación con las técnicas gráfico-plásticas seleccionadas.
6. Valoración crítica de los resultados.
7. Diálogo entre diferentes técnicas gráfico-plásticas. técnicas mixtas.
8. Diálogo entre técnicas analógicas y digitales.
9. Valoración de los tiempos y la complejidad requerida por la técnica y su aplicación: Procesos, limitaciones físicas, plazos de entrega.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. VALORACIÓN DE SOPORTES, EQUIPOS Y MATERIALES EN LA ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Características y formatos del soporte.
2. Posibilidades técnicas, plásticas y simbólicas de los diferentes soportes.
3. Experimentación y observación del comportamiento de la técnica sobre diferentes soportes. Características de resistencia lumínica, adherencias, toxicidad y conservación de los materiales.
4. El soporte como técnica: collage, troquel, hendido u otros.
5. El tratamiento del soporte: antelado, encolado, baños o imprimaciones, base de color y otros. Experimentación.
6. Equipamiento, útiles y herramientas.
7. Organización del espacio de trabajo: dimensiones, instalaciones, equipos, iluminación y ergonomía.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS MANUALES EN LA REALIZACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Técnicas gráfico-plásticas manuales en la realización de originales para ilustración.
2. Observación de las diferentes formas de aplicación de las técnicas gráfico-plásticas y sus posibilidades.
3. Antecedentes, actualidad y evolución. Estilos y tendencias, Principales autores.

4. Incidencia de las distintas técnicas en:
- 1.- Aspectos compositivos, estructura, pesos, centros de atención, líneas de fuerza, ritmo, relaciones formales compositivas u otros.
 - 2.- Valores tonales y cromáticas: Tono y saturación.
 - 3.- Valores lumínicos. Luces, sombras y contraste.
 - 4.- La gestualidad del trazo.
5. Plasticidad y recursos texturales en la aplicación de diferentes técnicas.
6. Técnicas secas -grafito, carboncillo, pasteles, lápices de color u otros.
7. Técnicas secas -trazados, punteados, difuminados, degradados, raspados u otros.
8. Técnicas húmedas -tintas, acuarelas, lápices acuarelables, temperas, acrílicos, rotuladores u otros.
9. Técnicas grasas -encáusticas, ceras, oleos u otros.
10. Técnicas mixtas y experimentales -collage, transferencias, reprografía y manipulación de fotocopias e impresiones fotográficas u otros.
11. Características y posibilidades expresivas y simbólicas de cada técnica.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN Y ESTAMPACIÓN EN LA REALIZACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Criterios para valorar las posibilidades expresivas, de las técnicas de reproducción y estampación.
2. Análisis de ilustraciones realizadas con diferentes técnicas de reproducción y estampación.
3. Antecedentes, actualidad y evolución. Estilos y tendencias, Principales autores.
4. Recursos expresivos de las diferentes técnicas de reproducción y estampación en relieve, hueco, planográfica u otras.
5. Interacción e incompatibilidad entre las diferentes técnicas de reproducción y estampación.
6. Técnicas de estampación en relieve: xilografía, linograbado, contralibra monotipos u otros.
7. Técnicas de estampación en hueco y grabado calcográfico: punta seca, aguafuerte, aguainta, y otros.
8. Investigación plástica con técnicas en hueco o calcográficas.
9. Técnicas de estampación planográfica-litografía, estampación en planchas de aluminio u otros.
10. Investigación plástica con técnicas planográficas.
11. Equipamientos, materiales y herramientas para cada técnica.

UNIDAD FORMATIVA 2. ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN CON TÉCNICAS FOTOGRÁFICAS Y DIGITALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE TÉCNICAS DIGITALES Y/O FOTOGRÁFICAS PARA LA ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Valoración de los aspectos técnicos, formales, estéticos, de comunicación y expresivos y simbólicos de las diferentes técnicas digitales.
2. Antecedentes, actualidad y evolución. Principales autores.
3. Criterios de análisis de originales de ilustración realizados con técnicas fotográficas.
4. Parámetros de iluminación, encuadre, color, composición u otros.
5. Cámaras analógicas, películas, equipos de revelado, tipos de papel u otros.
6. Proceso analógico de generación de imágenes.
7. Investigación plástica con técnicas fotográficas analógicas de generación de imágenes.
8. Cámaras digitales. Características y posibilidades expresivas de las técnicas fotográficas digitales.
9. Hardware y software para el tratamiento de imágenes. Tipos de archivos u otros.
10. Investigación plástica con técnicas fotográficas digitales de generación de imágenes.
11. Equipamientos, materiales y herramientas para cada técnica.
12. Análisis de las técnicas digitales en relación a los diferentes medios de publicación, difusión y soporte.
13. Observación y análisis de las necesidades comunicativas y expresivas de bocetos finales realizados mediante técnicas digitales.
14. Selección de las técnicas digitales más idóneas en función de las necesidades del proyecto.
15. Experimentación con los programas informáticos y herramientas seleccionadas.
16. Valoración crítica de los resultados de los originales realizados mediante técnicas digitales.
17. Diálogo entre técnicas analógicas, fotográficas y digitales.

18. Valoración de los tiempos y la complejidad requerida por la técnica y su aplicación: Procesos, limitaciones físicas plazos de entrega.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DETERMINACIÓN DE LAS TÉCNICAS DIGITALES Y/O FOTOGRÁFICAS EN LA ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Antecedentes, actualidad y evolución. Principales autores.
2. Posibilidades técnicas, plásticas y simbólicas de los diferentes modos de fusión entre imágenes por: Capas: modo de fusión de imágenes. Canales: superposición por tintas.
 - 1.- Transformación de la imagen a partir de filtros y efectos. Parámetros.
 - 2.- Valoración de las posibilidades expresivas y funcionales de las técnicas digitales de creación de imágenes.
 - 3.- Equipamiento, programas, herramientas, pantallas, escáneres, impresoras, tabletas gráficas, dispositivos de almacenamiento y otros.
3. Parámetros de resolución, formato u otros.
4. Procesos de digitalización. Parámetros de escaneado.
5. Tratamiento de imágenes. Transformación, fusión y otros.
6. Investigación plástica con técnicas digitales de generación de imágenes: trazados, deformaciones, extrusión, mezclas, fileteados, rellenos, máscaras, conversiones, filtros u otros.
7. Técnicas y lenguaje de la animación y la interactividad.
8. Parámetros cromáticos en la imagen digital, calibraciones de equipos y periféricos.
9. Sistemas de impresión digital. Soportes, resolución, texturas, Sistemas postscript.
10. Establecimiento de protocolos en los procesos de realización de ilustraciones digitales.
11. Organización del espacio de trabajo: dimensiones, instalaciones, equipos, iluminación y ergonomía.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS FOTOGRÁFICAS DE GENERACIÓN DE IMÁGENES PARA LA REALIZACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Valoración de las posibilidades expresivas de las técnicas fotográficas de generación de imágenes.
2. Parámetros de iluminación, encuadre, color, composición u otros.
3. Investigación plástica con técnicas fotográficas analógicas y digitales.
4. Hardware y software para el tratamiento de imágenes. Tipos de archivos u otros.
5. Equipamientos, materiales y herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS DIGITALES DE GENERACIÓN DE IMÁGENES PARA LA REALIZACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Posibilidades expresivas de las técnicas digitales de creación de imágenes.
2. Criterios de análisis de originales de ilustración realizados con técnicas digitales.
3. Equipos digitales. Hardware y software -bitmap, vectorial, 3D y otras tecnologías-.
4. Parámetros cromáticos en la imagen digital, calibraciones de equipos y pantallas.
5. Contenido de los fondos de imagen: Sólida y transparente. Formatos de archivo.
6. Parámetros de los documentos:
 - 1.- Tamaño de imagen: píxeles, pulgadas, centímetros, etc.
 - 2.- Resolución: píxeles/pulgada, píxeles/cm.
 - 3.- Modo de color: CMYK, RGB, Multicanal, escala de grises, etc.
 - 4.- Otros conceptos: rasterizado, modo de previsualización.
7. Formatos digitales: Características, peso, compatibilidad.
8. Compatibilidades entre el software y las distintas plataformas.
9. Separación de tintas. Canales Alfa y tintas planas.
10. Investigación plástica con técnicas digitales de generación de imágenes: Comprensión de las posibilidades y limitaciones técnicas de cada software.
11. Parámetros de escaneado, digitalización fotográfica e importación de archivos de imágenes.
12. Interacción de técnicas manuales y digitales. -Parámetros de ajustes automáticos de imagen: Color, Niveles, Contraste, etc.
13. Sistemas de impresión digital. Soportes, resolución, texturas, Sistemas postscript.
14. Establecimiento de protocolos en los procesos de realización de ilustraciones digitales.

MÓDULO 5. PREPARACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN PARA SU

DIFUSIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTEGRACIÓN DE ILUSTRACIONES EN LA COMPOSICIÓN DE DIFERENTES TIPOS DE PROYECTOS GRÁFICOS

1. Análisis y valoración de la ilustración en las diferentes tipos de composiciones gráficas.
2. Funciones de la ilustración en los diferentes proyectos gráficos según el medio de difusión
 - 1.- Impreso, audiovisual, interactivo u otros.
3. Valoración conceptual, expresiva y simbólica de las ilustraciones en función de los objetivos del proyecto.
 - 1.- Interacción de las ilustraciones con el conjunto de elementos gráficos: bloques de texto, grafismos, imágenes complementarias u otros.
 - 1.* Relaciones posicionales, pesos ópticos y valoración cromática de las ilustraciones en la maquetación.
 - 2.- Análisis del diseño, cajas de texto y otros elementos compositivos del proyecto.
 - 3.- Composición de las ilustraciones y otros elementos formales: márgenes, columnas y otros.
 - 4.- Adecuación a los diferentes medios de difusión: Dobles páginas, cubiertas, pantallas, fotogramas, recuadros interactivos u otros.
4. Indicaciones gráficas para la reproducción en originales analógicos o imágenes digitales: corte y registro.
5. Estándares de resolución de la imagen en los distintos medios.
6. Análisis de la influencia del soporte en la calidad de la imagen reproducida: papel, terminales y alta densidad.
7. Métodos de protección de los originales analógicos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PREPARACIÓN DE LOS ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN PARA SU DIFUSIÓN, PUBLICACIÓN Y/O REPRODUCCIÓN

1. Parámetros de digitalización.
 - 1.- Adaptación a los medios.
 - 2.- Elección de sistemas y parámetros de escaneado.
2. Procesos de preparación de las imágenes digitalizadas para su utilización en diferentes medios.
 - 1.- Formatos de archivo. TIFF, JPEG, PDF, PNG, GIF y vectoriales.
 - 1.* Resolución, dimensionado, modo, características y utilización de los archivos de imágenes en diferentes medios de difusión.
 - 2.- Modos de color -cmyk, rgb, lab, duotonos, escala de grises u otros- y utilización en diferentes medios de difusión.
3. Vectorización de imágenes.
 - 1.- Aplicación de la imagen vectorizada: medios analógicos y medios digitales.
4. Principales medios de transmisión de imágenes digitalizadas.
5. Eventual conversión de los documentos digitales originales a formatos de reproducción estándar.
6. Velocidad de transmisión de los archivos. Sistemas de recopilación y compresión.
7. Dispositivos y software de almacenamiento
 - 1.- CD, DVD, Memorias, discos duros, FTP, servidores u otros-.
 - 2.- Adopción de un sistema de copias de seguridad.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PREPARACIÓN ETIQUETADO Y ARCHIVO DE LAS IMÁGENES PARA SU TRANSMISIÓN

1. Métodos de identificación, etiquetado y archivo de las imágenes.
2. Sistemas de transmisión de las indicaciones técnicas de utilización de las imágenes para su reproducción.
 - 1.- Protocolos de identificación y transmisión de instrucciones de dimensionado.
 - 1.* Resolución, sangrado, corte, hendidos u otros, en formatos de presentación analógicos y digitales.
3. Métodos de archivo y conservación de los originales.
 - 1.- Sistemas de organización, conservación y archivo de las artes finales y de los archivos e imágenes digitalizadas.
 - 2.- Organización de carpetas con material adicional: imágenes complementarias, indicaciones, tipografías y archivos madre.
 - 3.- Protocolos alfanuméricos y lógicos de etiquetado y archivo.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SEGUIMIENTO Y CONTROL DE LOS PROCESOS DE REPRODUCCIÓN, DIFUSIÓN Y PRESENTACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

1. La ley y el control del autor sobre la reproducción de su obra.

2. Análisis de resultados técnicos, formales, de comunicación y expresión de las imágenes reproducidas en diferentes medios.

- 1.- Principales medios de difusión de las imágenes: impresos, interactivos, digitales, audiovisuales u otros.
 - 2.- Características y tipología de los medios impresos: sistema de impresión - offset, huecograbado, serigrafía, impresión digital u otros.
 - 3.- Papeles y otros soportes, formatos, acabados, troqueles, tintas, barnices u otros.
 - 4.- Características y tipología de los medios digitales. El lenguaje interactivo, características y productos.
 - 5.- Características y tipología de los medios audiovisuales. Animación, trucaje y otros.
 - 6.- Estándares de calidad en los diferentes medios de comunicación, impresos, interactivos y audiovisuales.
3. Criterios de valoración de grado de fidelidad de la imagen publicada al original.
4. Criterios para la temporización del testado de pruebas y el control de tirada.
5. Parámetros de corrección de color en las ediciones gráficas.
- 1.- Corrección de las imágenes en presentaciones, edición web, medios audiovisuales e interactivos.
 - 2.- Protocolo en el testado de las pruebas de imprenta: elección del momento y formalización del visto bueno.
 - 3.- Cotejo de color, registro e integridad de elementos con la obra original analógica o digital.
 - 4.- Terminología técnica a emplear en las correcciones de pruebas.
 - 5.- Fases de impresión: el tiraje de prueba y la edición definitiva.
 - 6.- Protocolos de comunicación entre los profesionales de los distintos sectores. Estrategias y test de calidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PREPARACIÓN DE LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

1. Preparación de los materiales para la presentación de proyectos gráficos:
 - 1.- Soportes de presentación:
 - 1.* Materiales rígidos o flexibles o dispositivos de visionado.
 - 2.- Verificación de la calidad de la reproducción.
2. Preparación de los materiales para la presentación de proyectos audiovisuales:
 - 1.- Verificación de la resolución de la imagen.
 - 2.- Verificación del calibrado de los dispositivos de visionado y/o proyección de la imagen.
 - 3.- Simulación de las condiciones ambientales y lumínicas del visionado.
3. Preparación de los materiales para la presentación de proyectos para soportes volumétricos y espaciales:
 - 1.- Simulación de condiciones dimensionales mediante proyección o preimpresión.
 - 2.- Simulación de condiciones lumínicas: dirección e intensidad.
 - 3.- Sistemas de calibrado de los equipos informáticos para presentaciones web.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJO EN EQUIPO

1. Dirección de arte del proyecto.
2. Establecimiento de:
 - 1.- La división de funciones en el proceso de trabajo
 - 2.- Las responsabilidades en la toma de decisiones.
3. Intercambio de información y de análisis sobre el proceso de trabajo.
4. Supervisión y valoración conjunta del resultado final.

MÓDULO 6. ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE UN TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PLAN JURÍDICO FISCAL PARA LA GESTIÓN DE UN TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

1. Forma jurídica y constitución empresarial:
 - 1.- Diseño de organización: anónima, sociedad limitada, cooperativa, unipersonal, laboral y otros.
2. Constitución de un taller o estudio:
 - 1.- Inicio de actividades
3. Obligaciones fiscales:
 - 1.- Permisos
 - 2.- Autorizaciones
 - 3.- Altas de seguro
4. Obligaciones tributarias:

1.- Calendario de pago

5.Relaciones laborales:

- 1.- Estatuto de los trabajadores
- 2.- Reglamentación del sector
- 3.- Contratos y documentos

6.Propiedad intelectual:

1.- Marco jurídico de la propiedad intelectual: ley de la propiedad intelectual, derechos de reproducción, derecho de autor, asociaciones vigentes.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLAN ECONÓMICO Y FINANCIERO PARA LA GESTIÓN DE UN TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

1.Plan de inversiones:

- 1.- El taller
- 2.- Los recursos técnicos
- 3.- Los recursos publicitarios.

2.Plan de financiación:

- 1.- Posibilidades de comercialización de la obra: feria, concursos, subvenciones

3.Análisis de costes:

- 1.- Gastos generales de mantenimiento
- 2.- Costes de energía y seguros
- 3.- Costes en seguridad, higiene y residuos en el taller o empresa
- 4.- Gastos anuales/mensuales

4.Estimación de rendimientos:

- 1.- Promoción externa:
 - 1.* Publicidad
 - 2.* Asistencia a ferias y otros
 - 3.* Gastos-Beneficios

5.Previsión de resultados

6.Evaluación del proyecto:

- 1.- Gestión de calidad
- 2.- El control de calidad

7.Factores de riesgo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PLAN DE MARKETING PARA LA GESTIÓN DE UN TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

1.El marketing: concepto, naturaleza y función

2.La investigación de mercados

3.El producto: concepto y tipología:

- 1.- Objetivos
- 2.- Identificación de necesidades

4.Descripción del servicio:

- 1.- Análisis del entorno, mercado,
- 2.- Política del producto, servicio, comunicación, distribución, precios, de servicios prestados

5.La calidad del servicio: Análisis de satisfacción del cliente

6.Promoción del taller o estudio gráfico:

- 1.- Planes de difusión y publicidad
- 2.- Sistemas y métodos de difusión y publicidad: tradicionales y actuales: web, blog, portales
- 3.- Imagen corporativa
- 4.- Vías de colaboraciones
- 5.- Rentabilidad de la promoción

7.La distribución:

- 1.- Concepto, funciones y sistemas de distribución

8.Técnicas de búsqueda de información:

- 1.- Fuentes documentales
- 2.- Convocatorias relacionadas al producto y a la empresa

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLAN DE ORGANIZACIÓN DEL TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

1. Técnicas de organización de talleres o estudios de obra gráfica
2. Estructura organizativa:
 - 1.- Fases de la actividad de un taller o estudio de obra gráfica.
 - 2.- Planificación de recursos humanos
3. Infraestructuras:
 - 1.- Organización de los espacios, recursos, infraestructuras
 - 2.- Optimización de los espacios, recursos, infraestructuras
 - 3.- Ordenación de materiales, herramientas y maquinaria de taller o estudio de obra gráfica
4. Fases de elaboración de proyectos: protocolos establecidos
5. Estimación de tiempos
6. La iluminación del taller o estudio de obra gráfica
7. Las medidas de seguridad: seguridad laboral, higiene y gestión y protección medioambiental en el taller o empresa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLAN DE MANTENIMIENTO DE UN TALLER O ESTUDIO

1. Métodos de mantenimiento:
 - 1.- Elementos de seguridad de la maquinaria
 - 2.- Herramientas y materiales
 - 3.- Medidas de seguridad, higiene y protección medioambiental: Normativas vigentes en gestión de residuos y en salud laboral
 - 4.- Plan de revisiones del taller y la maquinaria
2. Actualización de los medios informáticos: redes informáticas
3. Actualización de los medios de investigación: recursos expresivos y plásticos