

### DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA UNIDAD FORMATIVA

UNIDAD FORMATIVA	DESARROLLO DE BOCETOS DE PROYECTOS GRÁFICOS	DURACIÓN	90
		Condicionada	
Código	UF1456		
Familia profesional	ARTES GRÁFICAS		
Área Profesional	Diseño gráfico y multimedia		
Certificado de profesionalidad	DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS	Nivel	3
Módulo formativo	Proyecto de productos gráficos	Duración	140
Resto de unidades formativas que completan el módulo	Preparación de proyectos de diseño gráfico	Duración	50

#### Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Esta unidad formativa se corresponde con la RP3 y RP4.

#### Apartado B: ESPECIFICACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONTENIDOS

##### Capacidades y criterios de evaluación:

C1: Dibujar esbozos de productos gráficos a mano alzada, aplicando las técnicas más apropiadas y teniendo en cuenta las características y parámetros de un producto dado.

CE1.1 Determinar el formato más adecuado a un tipo de producto gráfico a desarrollar y al sistema de distribución o de impresión elegido.

CE1.2 Ajustar la escala del dibujo al formato de salida elegido.

CE1.3 Distribuir armónicamente elementos gráficos en una composición, respetando el espacio-formato.

CE1.4 Dibujar aplicando los sistemas de representación y las normas de dibujo.

CE1.5 Dibujar a mano alzada manteniendo la proporción de los objetos representados, utilizando trazos limpios y uniformes y, en su caso, aplicando los espesores recomendados por las normas de dibujo.

C2: Desarrollar bocetos para la realización de un proyecto gráfico a partir de unas supuestas instrucciones, mediante procedimientos informáticos y/o manuales aptos para su reproducción.

CE2.1 Elaborar un boceto aplicando las diferentes técnicas de bocetado.

CE2.2 Analizar si los bocetos elaborados reflejan con sencillez los conceptos subyacentes, si tienen impacto visual y las razones del mismo.

CE2.3 Analizar si los bocetos elaborados cumplen los principios de proporción, equilibrio, referencia, simetría, armonía, tensión y ritmo.

CE2.4 Determinar, sobre bocetos propuestos, si se cumplen las condiciones de legibilidad respecto de la tipografía y uso del color.

CE2.5 Adaptar un boceto dado a los sistemas de impresión más habituales, teniendo en cuenta las exigencias técnicas de cada uno.

CE2.6 Elaborar un boceto de un producto editorial a partir de un supuesto práctico debidamente caracterizado.

CE2.7 Elaborar el boceto de un producto de comunicación a partir de un supuesto práctico debidamente caracterizado.

CE2.8 Preparar bocetos elaborados previamente o maqueta gráfica para su presentación a un supuesto cliente.

C3: Desarrollar bocetos para la realización de proyectos de packaging a partir de unas supuestas instrucciones, mediante procedimientos informáticos y/o manuales aptos para su reproducción.

CE3.1 Elaborar un boceto de packaging aplicando las diferentes técnicas de bocetado.

CE3.2 Analizar si los bocetos de packaging elaborados reflejan con sencillez los conceptos subyacentes, si tienen impacto visual y las razones del mismo.

CE3.3 Analizar si los bocetos elaborados de packaging cumplen los principios de funcionalidad, ergonomía e impacto visual.

CE3.4 Determinar, sobre bocetos propuestos de packaging si se cumplen las condiciones de legibilidad respecto de la tipografía y uso del color.

CE3.5 Adaptar un boceto de packaging dado a los sistemas de impresión y de producción, teniendo en cuenta las exigencias técnicas de cada uno.

CE3.6 Preparar maqueta de productos de packaging para su presentación a un supuesto cliente.

C4: Desarrollar bocetos para la realización de proyectos multimedia a partir de unas supuestas instrucciones, mediante procedimientos informáticos aptos para su edición.

CE4.1 Elaborar un boceto de proyecto multimedia aplicando las diferentes técnicas de bocetado.

CE4.2 Analizar si los bocetos de proyecto multimedia elaborados reflejan con sencillez los conceptos subyacentes, si tienen impacto visual y las razones del mismo.

CE4.3 Analizar si los bocetos elaborados cumplen los principios de funcionalidad, usabilidad y conectividad.

CE4.4 Elaborar un boceto de un producto multimedia a partir de un supuesto práctico debidamente caracterizado.

CE4.5 Preparar bocetos elaborados previamente o maqueta del producto multimedia para su presentación a un supuesto cliente.

## **Contenidos:**

### **1. Metodología para la realización del producto gráfico**

- Fase de proyecto:
  - Esbozos y Bocetos.
- Fase de realización:
  - Maquetas.
- Fase de presentación al cliente:
  - 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

### **2. Fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico**

- La tipografía:
  - Evolución histórica.
  - Código de signos.
  - Clasificación, componentes, familias.
  - Análisis de las principales tipografías: analógicas / digitales.
  - Listado y criterios de selección.
- El color:
  - Principios de la teoría del color.
  - Sistemas de valoración / medición del color.
  - Simbolismo del color.
- La imagen:
  - Teoría y sintaxis de la imagen-
  - Escala de iconicidad: signo / símbolo-
  - Mensaje bimedial: combinación del texto y la imagen.
- Composición:
  - Gramática del diseño.
  - Breve historia.
  - Retórica del diseño gráfico.
  - Discurso gráfico, figuras retóricas.

### **3. Realización de esbozos en el diseño gráfico**

- Planificación del trabajo.
- Reparto de tareas.
- Técnicas de incentivación de la creatividad.
- Metodología de trabajo para la realización de esbozos.
- Elementos básicos del diseño gráfico: la tipografía, la imagen, el color, el movimiento, el tiempo.
- Jerarquías de la información.
- Síntesis visual.
- Figuración / abstracción.
- Realización de esbozos según los parámetros definidos en el informe de registro y el informe técnico

### **4. Realización de bocetos en el diseño gráfico**

- Bocetos de imagen corporativa:
  - Imagen corporativa y mecanismos de funcionamiento.
  - Los signos básicos: el símbolo, el logotipo, el color, la tipografía.
  - El sistema gráfico.
  - Los valores estratégicos de la marca versus el impacto visual.
  - Principales piezas gráficas corporativas.
  - El manual de imagen corporativa o de normas.
- Bocetos para el producto editorial:

- Productos editoriales y principios básicos.
- Composición, arquitectura de página, la retícula.
- Tratamiento de textos y tratamiento tipográfico.
- Tratamiento de imágenes.
- El papel; breve historia, clasificación, características e idoneidad de utilización

#### **5. Realización de bocetos especiales**

- Bocetos para packaging:
- 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.
  - 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

### **Apartado C: REQUISITOS Y CONDICIONES**

Deberá cumplir alguno de los requisitos siguientes:

- Estar en posesión del título de Bachiller
- Estar en posesión de algún certificado de profesionalidad de nivel 3.
- Estar en posesión de un certificado de profesionalidad de nivel 2 de la misma familia y área profesional
- Cumplir el requisito académico de acceso a los ciclos formativos de grado superior o haber superado las correspondientes pruebas de acceso a ciclos de grado superior
- Tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años y/o de 45 años
- Tener, de acuerdo con la normativa que se establezca, los conocimientos formativos o profesionales suficientes que permitan cursar con aprovechamiento la formación.

En relación con las exigencias de los formadores o de las formadoras, instalaciones y equipamientos se atenderá las exigencias solicitadas para el propio certificado de profesionalidad.