

### DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA UNIDAD FORMATIVA

UNIDAD FORMATIVA	CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS	DURACIÓN	50
		Condicionada	
Código	UF1459		
Familia profesional	ARTES GRÁFICAS		
Área Profesional	Diseño gráfico y multimedia		
Certificado de profesionalidad	DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS	Nivel	3
Módulo formativo	Edición creativa de imágenes y diseño de elementos gráficos	Duración	160
Resto de unidades formativas que completan el módulo	Obtención de imágenes para proyectos gráficos	Duración	40
	Retoque digital de imágenes		70

#### Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Esta unidad formativa se corresponde con la RP5.

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

##### Capacidades y criterios de evaluación:

C1: Ajustar las propiedades de los programas informáticos de diseño para la posterior creación de elementos gráficos de manera que el resultado obtenido sea viable en los diferentes sistemas de impresión.

- CE1.1 Reproducir una ilustración o un motivo gráfico dado por medio de procedimientos informáticos.
- CE1.2 Adaptar una ilustración o motivo gráfico dado a unas supuestas instrucciones para la creación.
- CE1.3 Ajustar las preferencias de los programas informáticos: registro, líneas de referencia, márgenes y guías a un supuesto trabajo a desarrollar debidamente caracterizado.
- CE1.4 Configurar correctamente la página de un trabajo para que se imprima a la escala deseada, respetando espesores de línea, colores, dimensiones de cotas y textos.
- CE1.5 Efectuar correctamente los ajustes de color en el programa de diseño, teniendo en cuenta los principios de la gestión del color.
- CE1.6 Crear, seleccionar o modificar especificaciones de color, teniendo en cuenta las características de los sistemas de impresión o de distribución.
- CE1.7 Aplicar sombras, tramas o degradados, teniendo en cuenta las limitaciones del sistema de impresión o de salida. y las fases de manipulados por las que ha atravesado en su producción

C2: Realizar ilustraciones de acuerdo a las especificaciones técnicas y del proyecto utilizando programas de dibujo vectorial y tableta gráfica.

- CE2.1 Dibujar de la realidad objetos, en el programa de diseño gráfico, manteniendo proporción y escala.
- CE2.2 Dibujar elementos gráficos utilizando referencias a puntos característicos de los objetos, nodos de control, guías o rejillas.
- CE2.3 En un caso práctico de un proyecto gráfico con libro de estilo elaborar una ilustración utilizando un programa de dibujo vectorial atendiendo a:
  - La idoneidad de la ilustración al libro de estilo.
  - El ajuste al formato indicado.
  - El ajuste a las gamas de color.
  - El ajuste del texto en sus diferentes jerarquías (título, subtítulo, textos explicativos, anotaciones)

C3: Enviar las ilustraciones realizadas a los diferentes proveedores o clientes utilizando los diferentes sistemas de comunicación y asegurando la calidad del envío

- CE3.1 Enumerar los requisitos para asegurar el envío de los distintos formatos de ilustraciones y elementos gráficos
- CE3.2 Utilizar compresores manteniendo la calidad de la ilustración
- CE3.3 Preparar los textos de la ilustración mediante su conversión a trazado vectorial.

## Contenidos:

### 1. Ajuste de programas de dibujo vectorial

- Herramientas informáticas utilizadas en la creación de productos gráficos.
- Comparación y selección de las más adecuadas para cada utilidad.
- Conceptos básicos de la aplicación de la imagen en diseño gráfico.
- Parámetros técnicos de reproducción:
  - Tintas planas, cuatricromía, serigrafía, flexografía, hexacromía.
- Tratamientos gráficos de la imagen.
- Modos:
  - Mapa de bits, escala de grises, duotono, RGB, CMYK.
  - Diferencias e idoneidad de su utilización.
- Tabletas gráficas:
  - Tipos, ventajas, inconvenientes.
- Formatos de salida

### 2. Realización de elementos gráficos utilizando programas de dibujo vectorial

- Tipos o clasificación:
  - Símbolos, pictogramas, elementos figurativos, elementos abstractos.
- Historia y tendencias de la ilustración.
- Técnicas de ilustración.
- Selección del tipo de ilustración adecuado a cada caso.
- Técnicas de trabajar con varias imágenes.
- Técnicas de trabajo con tipografía.
- Técnicas de dibujo de diferentes elementos: dibujos de elementos simples y de objetos figurativos a escala.
- Impresión de maquetas.
- Relación entre las especificaciones del libro de estilo y la ilustración.

### 3. Gestión de archivos gráficos

- Almacenamiento.
- Formatos.
- Envío de los archivos de ilustraciones mediante distintos sistemas asegurando la calidad del envío:
- Requisitos para asegurar los envíos.
- Compresión y descompresión de archivos.
- Requisitos para el envío correcto de los textos incluidos en los archivos, conversión en trazados.

## 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.