

DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA UNIDAD FORMATIVA

UNIDAD FORMATIVA	DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	DURACIÓN	60
		Específica	
Código	UF1583		
Familia profesional	ARTES GRÁFICAS		
Área Profesional	Edición		
Certificado de profesionalidad	DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	Nivel	3
Módulo formativo	Diseño de productos editoriales multimedia.	Duración	110
Resto de unidades formativas que completan el módulo	Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia	Duración	50

Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Esta unidad formativa se corresponde con la RP2 y la RP3.

Apartado B: ESPECIFICACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONTENIDOS

Capacidades y criterios de evaluación:

- C1: Desarrollar los bocetos del diseño gráfico para un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones.
- CE1.1 Explicar cuáles son las partes que componen el documento de diseño de un producto editorial multimedia.
 - CE1.2 Operar con herramientas de definición de esquemas, mediante flujos, para especificar la estructura y la navegación de un producto editorial multimedia.
 - CE1.3 Definir el diagrama de estructura de un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones.
 - CE1.4 Comprobar, en un boceto previo de un producto editorial multimedia, que se cumplen: las especificaciones dadas, las recomendaciones del libro de estilo y los estándares de calidad, así como las normas de seguridad, salud y protección ambiental.
- C2 Determinar los principios de diseño gráfico aplicables a los productos editoriales multimedia considerando las características específicas de cada uno de ellos: páginas web, e-book, cursos de formación on-line, recursos digitales educativos, aplicaciones para móviles, u otros.
- CE2.1 Describir los principios de la teoría del diseño: proporción, equilibrio, simetría, armonía, tensión, ritmo u otros.
 - CE2.2 Valorar la incidencia que supone los principios de diseño gráfico en la selección de los elementos que conforman un diseño multimedia.
 - CE2.3 Determinar los criterios de selección que se deben considerar al integrar textos en los diseños de pantallas: legibilidad, kern, track, alineación, interlineado y otros.
 - CE2.4 Valorar los aspectos de diseño de textos en las pantallas multimedia, relativos a las dimensión, color, cuerpo, u otros aspectos que mejoren su legibilidad.
 - CE2.5 En un caso práctico debidamente caracterizado de diseño gráfico de pantallas multimedia:
 - Analizar si se cumplen los principios de asociación psicológica: proximidad, semejanza, simetría y otros
 - Valorar cómo se han aplicado en el desarrollo creativo planteado.
 - CE2.6 En un caso práctico debidamente caracterizado de diseño gráfico de pantallas, para un diseño e-book:
 - Analizar si se cumplen los principios de asociación psicológica: proximidad, semejanza, simetría y otros
 - Valorar cómo se han aplicado en el desarrollo creativo planteado
- C3: Definir la estructura gráfica de las pantallas de un producto editorial multimedia de acuerdo con el boceto desarrollado y su documento de especificaciones.
- CE3.1 Operar con herramientas de diseño gráfico que permitan el diseño del aspecto del producto editorial multimedia.
 - CE3.2 Explicar cuáles son los conceptos básicos de la comunicación gráfica y por qué se caracteriza ésta.
 - CE3.3 Definir los espacios gráficos de una pantalla de un producto editorial multimedia teniendo en cuenta el impacto visual, los principios gráficos de presentación, el color, la legibilidad, la estética y otros.
 - CE3.4 Describir qué es un elemento gráfico y qué características tiene desde el punto de vista técnico (vectorial o bitmap) y de percepción, tal como la regla de oro de la percepción y otros.
 - CE3.5 Describir los factores y los fenómenos de armonía, contraste y otros, que influyen en la percepción de un elemento gráfico.
 - CE3.6 Crear elementos gráficos y contenidos textuales, de acuerdo a los bocetos previos, distribuyéndolos armónicamente en los espacios de una pantalla de un producto editorial multimedia teniendo en cuenta los principios de asociación psicológica.
 - CE3.7 Operar con una herramienta de edición de tipografías que permita el diseño gráfico del producto editorial multimedia.

CE3.8 Identificar diferentes tipografías y las características que tienen desde el punto de vista técnico: vectorial o bitmap, y de legibilidad: fuentes o estilos.

CE3.9 Aplicar las tipografías adecuada a un producto editorial multimedia de acuerdo con su libro de estilo y las convenciones establecidas para él.

CE3.10 En un supuesto práctico de un producto editorial multimedia, aplicar criterios de legibilidad sobre la imagen y el texto de una pantalla.

CE3.11 En un supuesto práctico de un producto editorial multimedia, perfectamente caracterizado, comprobar que las pantallas que lo conforman cumplen las especificaciones del producto, los criterios de calidad así como el libro de estilo y sus convenciones.

Contenidos:

1. Fundamentos creativos del diseño gráfico de productos editoriales multimedia

- Principios de asociación psicológica:
 - Definición. La interpretación de los estímulos externos.
 - Leyes básicas: de la Gestalt, de proximidad, de igualdad o equivalencia, de pregnancia, del cerramiento, de la experiencia, de simetría, de continuidad, de figura-fondo,
- Principios de composición:
 - La composición, el concepto
 - La escala y la sección áurea
 - El equilibrio en una composición. Proporción y consistencia.
 - Ritmo, jerarquía y unidad
- El contraste de tono y de escala.
- Bases de la síntesis visual
 - Conceptos básicos sobre análisis y síntesis visual: sencillez, claridad, estética e impacto visual.
 - Percepción espacial. Encuadre digital.
 - Composición: alineación, repetición, contraste y proximidad.
- La imagen como elemento de comunicación.
 - Imagen como concreción de una idea
 - Tipos de imágenes: fotografía e ilustración.
 - Conceptos básicos de fotografía.
 - Desarrollo en la creación de la imagen gráfica digital
 - Evaluación técnica y cualitativa de la imagen
 - Creación y desarrollo de los bancos de imágenes.
 - Equilibrio de color en proyectos digitales.
 - De vectores a píxeles y viceversa.
 - Convertir a blanco y negro
 - Preparación para edición en internet. Adaptación y creación de nuevos elementos.
- Teoría del color.
 - Historia y principales teorías.
 - Color luz: colores primarios y secundarios.
 - Propiedades y fisiología del color
 - Tipos de imágenes según el color.
- El color. Simbolismo asociado a los colores.
 - Aspectos históricos y culturales.
 - Asociaciones y su efecto.

2. Proceso de Diseño de productos editoriales multimedia

- Producto editorial multimedia: qué es y cómo se desarrolla.
- Especificaciones sobre los productos multimedia editoriales. Tipos y plataformas.
 - Elementos: Textos, gráficos, imágenes, animaciones 2D y 3D, vídeos, sonidos.
 - Integración de diferentes medios.
 - Funcionalidad.
 - La interactividad.
- La gestión del proyecto editorial multimedia. Adaptación y nuevos parámetros.
- Innovación y conceptos concretos respecto a los procesos editoriales tradicionales.
- El trabajo en equipo: creación del grupo de trabajo
- Fases del proyecto: de la idea al usuario.
 - La fase inicial del proyecto: ideas y documentación previa
- Derechos de autor del proyecto editorial multimedia
 - Marco legislativo de la propiedad intelectual y los derechos de autor
 - Características y elementos de la propiedad intelectual

- Transmisión de los derechos de edición electrónica. Principales figuras contractuales.
- Nuevos tipos de licencias: Copyleft y Creative Commons. Los wikis.
- La defensa de los derechos de los editores
- Vulneración de los derechos de los editores. Actuaciones civiles y penales
- Entidades de gestión de derechos de la propiedad intelectual
- Bocetos de productos editoriales multimedia.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia
- Presentación de los rasgos generales específicos del producto.
 - Estudio exhaustivo del usuario: necesidades y formas de consulta.
 - Participantes en el proceso. El editor como motor del proyecto.
 - Creación y selección de ideas previas gráficas y de navegación.
 - Realización del guión previo y concreción de ideas en las pantallas básicas.
 - Uso de herramientas de definición de esquemas.
- La navegación en productos editoriales multimedia.
 - Concreción de los contenidos. El guión previo
 - Aplicaciones para diseñar y entender la navegación.
 - Adaptación de la navegación a diferentes dispositivos y pantallas.
- Estándares de calidad.
 - World Wide Web Consortium (W3C)
 - Normas ISO aplicables.
 - Otras organizaciones.
 - Beneficios de su uso
- Accesibilidad
 - La Iniciativa de Accesibilidad Web (WAI)
 - Creación de sitios web siguiendo las pautas de accesibilidad
 - Modificación de un sitio web para adaptarlo a las pautas de accesibilidad
 - Internet móvil
- Normativa de seguridad, salud y protección ambiental.

3. Diseño gráfico de pantallas

- Espacios gráficos de las pantallas:
 - Elementos que componen cada pantalla.
 - Combinación de gráficos e ilustraciones: normas básicas de composición en formatos digitales
 - Principios básicos de composición.
- Fases del diseño: idea, desarrollo e integración. La organización del trabajo.
- Creación de elementos gráficos y texturales. Utilización de bancos de imágenes.
- Utilización del color en el diseño:
 - Manipulación del color. Adaptar, crear y exportar nuevas paletas.
 - Pruebas de color y selección en pantalla
- El texto y su codificación. Lenguaje básico sobre tipografía.
- La tipografía. Estilos y características específicas del medio.
- Características técnicas y de legibilidad de las tipografías digitales
 - Trabajar con alfabetos no romanos.
 - Color y tamaños. Texto y color.
 - Creación de contrastes.
 - Personalizar tipografías.
 - Crear nuevas fuentes
 - Combinaciones de familias tipográficas
- Aplicación del diseño gráfico en el desarrollo de pantallas. La importancia del guión previo.

4. Uso de herramientas informáticas de diseño gráfico multimedia.

- Software más habitual.
 - Opciones más comunes para la realización de imágenes e ilustraciones
 - Librerías. Cajas de herramientas.
 - Reutilización de contenidos
- Aplicaciones de software libre.
 - Particularidades del uso de software libre y de código abierto.
 - Repositorios. Condiciones de uso
 - El recurso a las comunidades de usuarios.
- Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías.
 - PS (Fuentes PostScript), TTF (Fuentes TrueType) y OTF (Fuentes OpenType)

- Aplicaciones para el diseño y creación de imágenes.
 - Formatos de imágenes
 - Parámetros de tamaño y resolución
 - Adecuación al soporte en que se va a visualizar el producto editorial
- Aplicaciones de tratamiento de fotografía digital.
 - Formatos de imágenes
 - Parámetros de tamaño y resolución
 - Filtros y efectos
 - Adecuación al soporte en que se va a visualizar el producto editorial
 - Estudio fotográfico virtual. combinación y manipulación de fotografías
- Trabajar con escáneres.
 - Tipos.
 - Resolución y profundidad de color.
 - Formatos de salida y su adecuación al producto
- Utilización de cámaras digitales.
 - Características técnicas: resolución, profundidad de color, sensibilidad y control
 - Optimización de formatos.
- Software de dibujo vectorial.
 - Degradados, patrones y texturas
 - Combinación con textos y fotografías
 - Generación de iconos, fondos, personajes, cliparts
- Aplicaciones de retoque de imágenes y efectos 2D y 3D.
 - Creación de entornos virtuales
 - Rótulos, composiciones.
- Aplicaciones para crear animaciones y clips de vídeo.
 - Personajes, micromundos, simuladores
 - Efectos especiales
- Librerías de efectos y objetos.
- Herramientas de retoque, ajustes de color, tamaño, filtros, conversión entre formatos, compresión u otros.
- Software de maquetación: integración de imágenes y textos
- Realidad virtual:
 - Planificación de escenas
 - Proceso de generación
 - Toma de imágenes
 - Digitalización
 - Exportación
 - Instalación y puesta a punto
 - Realidad virtual inversa

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.