



# Guía didáctica

ARGG0110. Diseño de productos gráficos

## INTRODUCCIÓN

Este curso, permitirá al alumnado adquirir las habilidades profesionales necesarias para diseñar productos gráficos de manera profesional.

## OBJETIVO GENERAL

Desarrollar proyectos gráficos a partir de las especificaciones iniciales del producto; elaborando bocetos, seleccionando y adecuando color, imágenes y fuentes tipográficas; creando elementos gráficos, maquetas y artes finales; utilizando herramientas informáticas; realizando presupuestos en función de las características del proyecto y verificando la calidad del producto terminado.

## ÁMBITO PROFESIONAL

Desarrolla su actividad profesional en departamentos de diseño gráfico en grandes, medianas y pequeñas empresas de artes gráficas, editoriales y empresas de comunicación. Asimismo, en estudios de diseño gráfico y en prensa, ya sea periódica o no periódica. La actividad se desarrolla tanto por cuenta propia como ajena.

Contenidos

<b>ARGGD0110. DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS (560 horas)</b>			
<b>MODULO FORMATIVO</b>	<b>UNIDADES FORMATIVAS</b>	<b>UNIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>HORAS</b>
<b>MF0696_3: Proyecto de productos gráficos (140 horas)</b>	<b>UF1455: Preparación de proyectos de diseño gráfico. (50 horas)</b>	UA1. Metodología del proyecto gráfico	12
		UA2. Análisis del cliente y público objetivo	12
		UA3. Materias primas, soportes y producción del producto gráfico	14
		UA4. Presupuesto del proyecto para la creación de un producto gráfico	12
	<b>UF1456: Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos. (90 horas)</b>	UA1. Metodología para la realización del producto gráfico	18
		UA2. Fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico	18
		UA3. Realización de esbozos en el diseño gráfico	18
		UA4. Realización de bocetos en el diseño gráfico	18
		UA5. Realización de bocetos especiales	18

<b>ARGGD0110. DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS (560 horas)</b>			
<b>MODULO FORMATIVO</b>	<b>UNIDADES FORMATIVAS</b>	<b>UNIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>HORAS</b>
<b>MF0697_3 Edición creativa de imágenes y diseño de elementos gráficos (160 horas)</b>	<b>UF1457: Obtención de imágenes para proyectos gráficos (40 horas)</b>	UA1. Selección de imágenes	10
		UA2. Obtención de imágenes para proyectos de diseño gráfico.	10
		UA3 Creación y manipulación de imágenes	10
		UA4. Gestión de la propiedad intelectual de imágenes	10
	<b>UF1458: Retoque digital de imágenes (70 horas)</b>	UA1. Gestión del color	18
		UA2. Tratamiento de la imagen	17
		UA3. Creatividad con imágenes	18
		UA4. Gestión de la imagen final	17
	<b>UF1459: Creación de elementos gráficos (50 horas)</b>	UA1. Ajuste de programas de dibujo vectorial	17
		UA2. Realización de elementos gráficos utilizando programas de dibujo vectorial	17
		UA3. Gestión de archivos gráficos	16

<b>ARGGD0110. DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS (560 horas)</b>			
<b>MODULO FORMATIVO</b>	<b>UNIDADES FORMATIVAS</b>	<b>UNIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>HORAS</b>
<b>MF0698_3 Arquitectura tipográfica y maquetación  (140 horas)</b>	<b>UF1460: Composición de textos en productos gráficos  (90 horas)</b>	UA1. Arquitectura tipográfica	30
		UA2. El formato del producto gráfico	30
		UA3. Elaboración de maquetas de productos gráficos	30
	<b>UF1461: Maquetación de productos editoriales  (50 horas)</b>	UA1. Maquetación de un producto editorial	25
		UA2. Elaboración de maquetas de productos editoriales	25

**ARGGD0110. DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS  
(560 horas)**

<b>MODULO FORMATIVO</b>	<b>UNIDAD FORMATIVA</b>	<b>UNIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>HORAS</b>
<b>MF0699_ Preparación de artes finales. (120 horas)</b>	<b>UF1462: Elaboración del arte final (60 horas)</b>	UA1. Revisión de documentos en productos impresos	20
		UA2. Corrección de originales y creación del arte final.	20
		UA3. Elaboración del prototipo o maqueta que acompaña al arte final	20
	<b>UF1463: Arte final multimedia y e-book (30 horas)</b>	UA1. Creación y adaptación de Artes finales para soportes digitales	15
		UA2. Creación y adaptación de Artes finales para e-book	15
	<b>UF1464: Calidad del producto gráfico (30 horas)</b>	UA1. Gestión de la calidad de un producto gráfico no multimedia	10
		UA2. Gestión de la calidad y la usabilidad de productos multimedia	10
		UA3. Seguimiento de la calidad	10