ARGG0110 Diseño de productos gráficos

ARGG0110 Diseño de productos gráficos

Duración: 600 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2024

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.

© icaformación2024

Bolsa de empleo:

El alumno en desemple puede incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas. Le pondremos en contacto con nuestras empresas colaboradoras en todo el territorio nacional

Comunidad:

Participa de nuestra comunidad y disfruta de muchas ventajas: descuentos, becas, promociones,etc....

Formas de pago:

-Mediante transferencia
-Por cargo bancario
-Mediante tarjeta
-Por Pay pal
-Consulta nuestras facilidades de pago y la posibilidad de fraccionar tus pagos sin intereses

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

© icaformación2024

Programa del curso:

PROYECTO DE PRODUCTOS GRÁFICOS

Preparación de proyectos de diseÑo gráfico

1 Metodología del proyecto gráfico

1.1 Componentes del informe de registro
1.2 Conocimiento del mercado
1.3 Prospección de materiales
1.4 Métodos de búsqueda y fuentes de información
1.5 Directrices para la confección de la realización
1.6 Proceso de realización
1.7 Métodos para la propuesta y selección de soluciones
1.8 Técnicas de presentación
1.9 Verificación del informe de registro - contrabriefing
1.10 Actividades: metodología del proyecto gráfico

2 Análisis del cliente y público objetivo

2.1 Características de las empresas
2.2 Posicionamiento del cliente en el mercado
2.3 Definición del público objetivo
2.4 Análisis de la competencia
2.5 Análisis de servicios que pueda ofrecer el cliente
2.6 Actividades: análisis del cliente y público objetivo

3 Materias primas, soportes y producción del producto gráfico

3.1 Tipos de productos gráficos
3.2 Procesos de pre-impresión
3.3 Procesos de impresión
3.4 Normativa sanitaria y medioambiental
3.5 Condiciones de etiquetado de productos comerciales
3.6 Actividades: materias primas, soportes y producción del producto gráfico

4 Presupuesto del proyecto

4.1 Análisis de las fases y distribución
4.2 Estimación de los tiempos necesarios
4.3 Cálculo y planificación de costes del proyecto
4.4 Suministro por parte del cliente
4.5 Contratración y subcontratación de servicios
4.6 Detección de las variables a medir
4.8 Cuestionario: cuestionario módulo 1 unidad 1

Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos

1 Metodología para la realización del producto gráfico

© icaformación2024

1.1 Fase de proyecto
1.2 Fase de realización
1.3 Actividades: metodología para la realización del producto gráfico

2 Fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico

2.1 La tipografía
2.2 Código de signos
2.3 Clasificación, componentes, familias tipográficas
2.4 Análisis de las principales tipografías
2.5 Listado y criterios de selección
2.6 El color
2.7 Principios de la teoría del color
2.8 Sistemas de valoración - medición del color
2.9 Simbolismo del color
2.10 Teoría y sintaxis de la imagen
2.11 Escala de iconicidad
2.12 Mensaje bimedial
2.13 Gramática del diseño
2.14 Breve historia
2.15 Retórica del diseño gráfico
2.16 Actividades: fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico

3 Realización de esbozos en el diseño gráfico

3.1 Planificación del trabajo
3.2 Técnicas de incentivación de la creatividad
3.3 Metodología de trabajo
3.4 Jerarquías de la información

4 Realización de bocetos en el diseño gráfico

4.1 Bocetos de imagen corporativa
4.2 Componentes de la identidad
4.3 El diseño del logo
4.4 Principales piezas gráficas corporativas
4.5 El manual de identidad corporativa
4.6 Bocetos para el producto editorial
4.7 Tratamiento de textos y tratamiento tipográfico
4.8 Tratamiento de imágenes
4.9 El papel
4.10 Actividades: realización de bocetos en el diseño gráfico

5 Realización de bocetos especiales

5.1 Bocetos para packaging
5.2 Características específicas del packaging
5.3 Formatos y productos
5.4 Actividades: realización de bocetos especiales
5.5 Cuestionario: cuestionario módulo 1 unidad 2
5.6 Cuestionario: cuestionario módulo 1

PREPARACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO

1 Metodología del proyecto gráfico

1.1 Componentes del informe de registro
1.2 Conocimiento del mercado
1.3 Prospección de materiales

© icaformación2024

1.4 Métodos de búsqueda y fuentes de información
1.5 Directrices para la confección de la realización
1.6 Proceso de realización
1.7 Métodos para la propuesta y selección de soluciones
1.8 Técnicas de presentación
1.9 Verificación del informe de registro - contrabriefing
1.10 Actividades: metodología del proyecto gráfico

2 Análisis del cliente y público objetivo

2.1 Características de las empresas
2.2 Posicionamiento del cliente en el mercado
2.3 Definición del público objetivo
2.4 Análisis de la competencia
2.5 Análisis de servicios que pueda ofrecer el cliente
2.6 Actividades: análisis del cliente y público objetivo

3 Materias primas, soportes y producción del producto gráfico

3.1 Tipos de productos gráficos
3.2 Procesos de pre-impresión
3.3 Procesos de impresión
3.4 Normativa sanitaria y medioambiental
3.5 Condiciones de etiquetado de productos comerciales
3.6 Actividades: materias primas, soportes y producción del producto gráfico

4 Presupuesto del proyecto

4.1 Análisis de las fases y distribución
4.2 Estimación de los tiempos necesarios
4.3 Cálculo y planificación de costes del proyecto
4.4 Suministro por parte del cliente
4.5 Contratración y subcontratación de servicios
4.6 Detección de las variables a medir
4.8 Cuestionario: cuestionario módulo 1 unidad 1

DESARROLLO DE BOCETOS DE PROYECTOS GRÁFICOS

1 Metodología para la realización del producto gráfico

1.1 Fase de proyecto
1.2 Fase de realización
1.3 Actividades: metodología para la realización del producto gráfico

2 Fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico

2.1 La tipografía
2.2 Código de signos
2.3 Clasificación, componentes, familias tipográficas
2.4 Análisis de las principales tipografías
2.5 Listado y criterios de selección
2.6 El color
2.7 Principios de la teoría del color
2.8 Sistemas de valoración - medición del color
2.9 Simbolismo del color
2.10 Teoría y sintaxis de la imagen
2.11 Escala de iconicidad
2.12 Mensaje bimedial
2.13 Gramática del diseño

© icaformación2024

2.14 Breve historia
2.15 Retórica del diseño gráfico
2.16 Actividades: fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico

3 Realización de esbozos en el diseño gráfico

3.1 Planificación del trabajo
3.2 Técnicas de incentivación de la creatividad
3.3 Metodología de trabajo
3.4 Jerarquías de la información

4 Realización de bocetos en el diseño gráfico

4.1 Bocetos de imagen corporativa
4.2 Componentes de la identidad
4.3 El diseño del logo
4.4 Principales piezas gráficas corporativas
4.5 El manual de identidad corporativa
4.6 Bocetos para el producto editorial
4.7 Tratamiento de textos y tratamiento tipográfico
4.8 Tratamiento de imágenes
4.9 El papel
4.10 Actividades: realización de bocetos en el diseño gráfico

5 Realización de bocetos especiales

5.1 Bocetos para packaging
5.2 Características específicas del packaging
5.3 Formatos y productos
5.4 Actividades: realización de bocetos especiales
5.5 Cuestionario: cuestionario módulo 1 unidad 2
5.6 Cuestionario: cuestionario módulo 1

EDICIÓN CREATIVA DE IMÁGENES Y DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS

Obtención de imágenes para proyectos gráficos

1 Selección de imágenes

1.1 Características de las imágenes
1.2 Tipo de imágenes
1.3 Actividades: selección de imágenes

2 Obtención de imágenes para proyectos

2.1 Obtención por fotografía
2.2 Escaneado
2.3 Obtención de imágenes en bancos de imágenes
2.4 Actividades: obtención de imágenes para proyectos

3 Creación y manipulación de imágenes

3.1 Collage
3.2 Fotomontaje
3.3 Ilustración
3.4 Realización de ilustraciones
3.5 Programas de creación de imagen vectorial
3.6 Programas de creación de imagen por mapa de bits
3.7 Descomposición de una fotografía en píxeles
3.8 Actividades: creación y manipulación de imágenes

© icaformación2024

4 Gestión de la propiedad intelectual de imágenes

4.1 Normativa de aplicación
4.2 Derechos de reproducción y uso
4.3 Creative commons
4.4 Actividades: gestión de la propiedad intelectual de imágenes
4.5 Cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 1

Retoque digital de imágenes

1 Gestión del color

1.1 Teoría del color y percepción del color
1.2 Instrumentos de medición del color
1.3 Luz, sombra, tonos medios
1.4 Gamas de colores
1.5 Calibración de monitores e impresoras
1.6 La reproducción del color
1.7 Especificación del color
1.8 Las muestras de color
1.9 Colores luz - colores impresos
1.10 Monitor y otros periféricos
1.11 Pruebas de color
1.12 Actividades: gestión del color

2 Tratamiento de la imagen

2.1 Edición de imágenes, software y formatos
2.2 Tamaño, resolución y espacio de color
2.3 Capas, canales y trazados
2.4 Ajuste de imágenes
2.5 Tintas planas, cuatricomía, hexacromías
2.6 Filtros
2.7 Retoque de imágenes
2.8 Actividades: tratamiento de la imagen

3 Creatividad con imágenes

3.1 Software idóneo para cada caso
3.2 Recursos gráficos para el tratamiento de las imágenes
3.3 Actividades: creatividad con imágenes

4 Gestión de la imagen final

4.1 Impresión de prueba a color
4.2 Realizar una prueba de color física
4.3 Distintas prestaciones
4.4 Gestión de imágenes
4.5 Sistema de envío de imágenes
4.6 Actividades: gestión de la imagen final
4.7 Cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 2

Creación de elementos gráficos

1 Ajuste de programas de dibujo vectorial

1.1 Herramientas informáticas utilizadas
1.2 Conceptos básicos
1.3 Parámetros técnicos de reproducción
1.4 Tratamientos gráficos de la imagen
1.5 Tabletas gráficas

© icaformación2024

1.6 Formatos de salida
1.7 Actividades: ajuste de programas de dibujo vectorial

2 Realización de elementos gráficos

2.1 Tipos o clasificación
2.2 Historia y tendencia de la ilustración
2.3 Técnicas de ilustración
2.4 Técnicas de trabajo
2.5 Técnicas de dibujo de diferentes elementos
2.6 Impresión de maquetas
2.7 Relación entre el libro de estilo y la ilustración
2.8 Actividades: realización de elementos gráficos

3 Gestión de archivos gráficos

3.1 Almacenamiento
3.2 Formatos
3.3 Envío de los archivos de ilustraciones
3.4 Actividades: gestión de archivos gráficos
3.5 Cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 3
3.6 Cuestionario: cuestionario módulo 2

OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS GRÁFICOS

1 Selección de imágenes

1.1 Características de las imágenes
1.2 Tipo de imágenes
1.3 Actividades: selección de imágenes

2 Obtención de imágenes para proyectos

2.1 Obtención por fotografía
2.2 Escaneado
2.3 Obtención de imágenes en bancos de imágenes
2.4 Actividades: obtención de imágenes para proyectos

3 Creación y manipulación de imágenes

3.1 Collage
3.2 Fotomontaje
3.3 Ilustración
3.4 Realización de ilustraciones
3.5 Programas de creación de imagen vectorial
3.6 Programas de creación de imagen por mapa de bits
3.7 Descomposición de una fotografía en píxeles
3.8 Actividades: creación y manipulación de imágenes

4 Gestión de la propiedad intelectual de imágenes

4.1 Normativa de aplicación
4.2 Derechos de reproducción y uso
4.3 Creative commons
4.4 Actividades: gestión de la propiedad intelectual de imágenes
4.5 Cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 1

RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES

© icaformación2024

1 Gestión del color

1.1 Teoría del color y percepción del color
1.2 Instrumentos de medición del color
1.3 Luz, sombra, tonos medios
1.4 Gamas de colores
1.5 Calibración de monitores e impresoras
1.6 La reproducción del color
1.7 Especificación del color
1.8 Las muestras de color
1.9 Colores luz - colores impresos
1.10 Monitor y otros periféricos
1.11 Pruebas de color
1.12 Actividades: gestión del color

2 Tratamiento de la imagen

2.1 Edición de imágenes, software y formatos
2.2 Tamaño, resolución y espacio de color
2.3 Capas, canales y trazados
2.4 Ajuste de imágenes
2.5 Tintas planas, cuatricomía, hexacromías
2.6 Filtros
2.7 Retoque de imágenes
2.8 Actividades: tratamiento de la imagen

3 Creatividad con imágenes

3.1 Software idóneo para cada caso
3.2 Recursos gráficos para el tratamiento de las imágenes
3.3 Actividades: creatividad con imágenes

4 Gestión de la imagen final

4.1 Impresión de prueba a color
4.2 Realizar una prueba de color física
4.3 Distintas prestaciones
4.4 Gestión de imágenes
4.5 Sistema de envío de imágenes
4.6 Actividades: gestión de la imagen final
4.7 Cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 2

CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

1 Ajuste de programas de dibujo vectorial

1.1 Herramientas informáticas utilizadas
1.2 Conceptos básicos
1.3 Parámetros técnicos de reproducción
1.4 Tratamientos gráficos de la imagen
1.5 Tabletas gráficas
1.6 Formatos de salida
1.7 Actividades: ajuste de programas de dibujo vectorial

2 Realización de elementos gráficos

2.1 Tipos o clasificación
2.2 Historia y tendencia de la ilustración
2.3 Técnicas de ilustración
2.4 Técnicas de trabajo

© icaformación2024

2.5 Técnicas de dibujo de diferentes elementos
2.6 Impresión de maquetas
2.7 Relación entre el libro de estilo y la ilustración
2.8 Actividades: realización de elementos gráficos

3 Gestión de archivos gráficos

3.1 Almacenamiento
3.2 Formatos
3.3 Envío de los archivos de ilustraciones
3.4 Actividades: gestión de archivos gráficos
3.5 Cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 3
3.6 Cuestionario: cuestionario módulo 2

ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA Y MAQUETACIÓN

Composición de textos en productos gráficos

1 Arquitectura tipográfica

1.1 Definición y partes del tipo
1.2 Familias tipográficas y campos de aplicación
1.3 Clasificación de las familias tipográficas
1.4 Tipometría
1.5 Aspectos a considerar para la selección de tipografías
1.6 Factores de la maquetación y la selección de tipos
1.7 Principales problemas con la maquetación
1.8 Arquitectura de la página
1.9 Tipos de fuentes, instalación y gestión
1.10 Normas une-iso
1.11 Software de edición y compaginación de textos
1.12 Actividades: arquitectura tipográfica

2 El formato del producto gráfico

2.1 Los diferentes tipos de formatos gráficos
2.2 Aplicación tipográfica en formatos estándar
2.3 Introducción a las hojas de estilo en cascada css
2.4 Actividades: el formato del producto gráfico

3 Elaboración de maquetas de productos gráficos

3.1 Metodología de la creación de maquetas
3.2 Materiales para la creación de maquetas
3.3 Creación de maquetas
3.4 Colocación en el soporte de presentación
3.5 Creación de maquetas de packaging
3.6 Medición de la maqueta
3.7 Presentación
3.8 Calidad en las maquetas
3.9 Actividades: elaboración de maquetas de productos gráficos
3.10 Cuestionario: cuestionario módulo 3 unidad 1

Maquetación de productos editoriales

1 Maquetación de un producto editorial

1.1 Plataformas y software de edición de textos e imágenes
1.2 Distribución de la página

© icaformación2024

1.3 Creación de páginas maestras
1.4 Creación de hojas de estilo
1.5 Introducción y composición de texto
1.6 La naturaleza y escala del trabajo
1.7 Preparación e introducción de imágenes
1.8 Actividades: maquetación de un producto editorial

2 Elaboración de maquetas de productos editoriales

2.1 Materiales para la creación de maquetas
2.2 Simulación de acabados y encuadernación
2.3 Creación de maquetas
2.4 Impresión de maquetas
2.5 Calidad en las maquetas
2.6 Cuestionario: cuestionario módulo 3 unidad 2
2.7 Cuestionario: cuestionario módulo 3

COMPOSICIÓN DE TEXTOS EN PRODUCTOS GRÁFICOS

1 Arquitectura tipográfica

1.1 Definición y partes del tipo
1.2 Familias tipográficas y campos de aplicación
1.3 Clasificación de las familias tipográficas
1.4 Tipometría
1.5 Aspectos a considerar para la selección de tipografías
1.6 Factores de la maquetación y la selección de tipos
1.7 Principales problemas con la maquetación
1.8 Arquitectura de la página
1.9 Tipos de fuentes, instalación y gestión
1.10 Normas une-iso
1.11 Software de edición y compaginación de textos
1.12 Actividades: arquitectura tipográfica

2 El formato del producto gráfico

2.1 Los diferentes tipos de formatos gráficos
2.2 Aplicación tipográfica en formatos estándar
2.3 Introducción a las hojas de estilo en cascada css
2.4 Actividades: el formato del producto gráfico

3 Elaboración de maquetas de productos gráficos

3.1 Metodología de la creación de maquetas
3.2 Materiales para la creación de maquetas
3.3 Creación de maquetas
3.4 Colocación en el soporte de presentación
3.5 Creación de maquetas de packaging
3.6 Medición de la maqueta
3.7 Presentación
3.8 Calidad en las maquetas
3.9 Actividades: elaboración de maquetas de productos gráficos
3.10 Cuestionario: cuestionario módulo 3 unidad 1

MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES

1 Maquetación de un producto editorial

© icaformación2024

1.1 Plataformas y software de edición de textos e imágenes
1.2 Distribución de la página
1.3 Creación de páginas maestras
1.4 Creación de hojas de estilo
1.5 Introducción y composición de texto
1.6 La naturaleza y escala del trabajo
1.7 Preparación e introducción de imágenes
1.8 Actividades: maquetación de un producto editorial

2 Elaboración de maquetas de productos editoriales

2.1 Materiales para la creación de maquetas
2.2 Simulación de acabados y encuadernación
2.3 Creación de maquetas
2.4 Impresión de maquetas
2.5 Calidad en las maquetas
2.6 Cuestionario: cuestionario módulo 3 unidad 2
2.7 Cuestionario: cuestionario módulo 3

PREPARACIÓN DE ARTES FINALES

Elaboración del arte final

1 Revisión de documentos en productos impresos

1.1 Control del formato
1.2 Control del color
1.3 Control de textos
1.4 Actividades: revisión de documentos en productos impresos

2 Corrección de originales y creación del arte final

2.1 Corrección en relación al formato
2.2 Corrección en relación con el color
2.3 Corrección en relación con los textos
2.4 Creación del arte final y su ajuste al proyecto
2.5 Actividades: corrección de originales y creación del arte final

3 Elaboración del prototipo o maqueta

3.1 Prototipos corpóreos
3.2 Prototipos digitales
3.3 Prototipos especiales
3.4 Actividades: elaboración del prototipo o maqueta
3.5 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 1

Arte final multimedia y e-book

1 Creación y adaptación de artes finales

1.1 Adaptación de artes finales a soportes
1.2 Adaptación de artes finales a soportes off-line
1.3 Pruebas en soportes on-line
1.4 Pruebas en soportes off-line
1.5 Actividades: creación y adaptación de artes finales

2 Creación y adaptación de artes finales para e-book

2.1 El formato pdf
2.2 El formato epub

© icaformación2024

2.3 El formato xml
2.4 Hojas de estilo css y xls
2.5 Conversores de formato
2.6 Lectores de e-book, resoluciones y dispositivos
2.7 Actividades: creación y adaptación de artes finales para e-book
2.8 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 2

Calidad del producto gráfico

1 Gestión de la calidad de un producto gráfico no multimedia

1.1 Las funciones y los procesos
1.2 Los factores que afecta a la calidad
1.3 Manual de calidad de la empresa
1.4 Técnicas estadísticas y gráficas
1.5 Materias primas
1.6 Especificaciones de uso
1.7 Control de calidad en la pre-impresión
1.8 Control de la calidad en las pruebas de impresión
1.9 Control de la calidad en post-impresión
1.10 Actividades: gestión de la calidad de un producto gráfico no multimedia

2 Gestión de la calidad y la usabilidad de productos multimedia

2.1 Control de la usabilidad en productos multimedia
2.2 Control de calidad en productos multimedia
2.3 Calidad y usabilidad en e-books
2.4 Actividades: gestión de la calidad y la usabilidad de productos multimedia

3 Seguimiento de la calidad

3.1 Tipo de muestreo
3.2 Plan de muestreo múltiple
3.3 Histórico - informes
3.4 Consecuencias de la no calidad
3.5 Propuestas de mejora
3.6 Coste - inversión de la calidad
3.7 Actividades: seguimiento de la calidad
3.8 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 3
3.9 Cuestionario: cuestionario módulo 4

ELABORACIÓN DEL ARTE FINAL

1 Revisión de documentos en productos impresos

1.1 Control del formato
1.2 Control del color
1.3 Control de textos
1.4 Actividades: revisión de documentos en productos impresos

2 Corrección de originales y creación del arte final

2.1 Corrección en relación al formato
2.2 Corrección en relación con el color
2.3 Corrección en relación con los textos
2.4 Creación del arte final y su ajuste al proyecto
2.5 Actividades: corrección de originales y creación del arte final

3 Elaboración del prototipo o maqueta

© icaformación2024

3.1 Prototipos corpóreos
3.2 Prototipos digitales
3.3 Prototipos especiales
3.4 Actividades: elaboración del prototipo o maqueta
3.5 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 1

ARTE FINAL MULTIMEDIA Y E-BOOK

1 Creación y adaptación de artes finales

1.1 Adaptación de artes finales a soportes
1.2 Adaptación de artes finales a soportes off-line
1.3 Pruebas en soportes on-line
1.4 Pruebas en soportes off-line
1.5 Actividades: creación y adaptación de artes finales

2 Creación y adaptación de artes finales para e-book

2.1 El formato pdf
2.2 El formato epub
2.3 El formato xml
2.4 Hojas de estilo css y xls
2.5 Conversores de formato
2.6 Lectores de e-book, resoluciones y dispositivos
2.7 Actividades: creación y adaptación de artes finales para e-book
2.8 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 2

CALIDAD DEL PRODUCTO GRÁFICO

1 Gestión de la calidad de un producto gráfico no multimedia

1.1 Las funciones y los procesos
1.2 Los factores que afecta a la calidad
1.3 Manual de calidad de la empresa
1.4 Técnicas estadísticas y gráficas
1.5 Materias primas
1.6 Especificaciones de uso
1.7 Control de calidad en la pre-impresión
1.8 Control de la calidad en las pruebas de impresión
1.9 Control de la calidad en post-impresión
1.10 Actividades: gestión de la calidad de un producto gráfico no multimedia

2 Gestión de la calidad y la usabilidad de productos multimedia

2.1 Control de la usabilidad en productos multimedia
2.2 Control de calidad en productos multimedia
2.3 Calidad y usabilidad en e-books
2.4 Actividades: gestión de la calidad y la usabilidad de productos multimedia

3 Seguimiento de la calidad

3.1 Tipo de muestreo
3.2 Plan de muestreo múltiple
3.3 Histórico - informes
3.4 Consecuencias de la no calidad
3.5 Propuestas de mejora
3.6 Coste - inversión de la calidad
3.7 Actividades: seguimiento de la calidad

© icaformación2024

3.8 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 3
3.9 Cuestionario: cuestionario módulo 4

© icaformación2024