



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ARGG0212 Ilustración (Certificado de Profesionalidad Completo)





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de

19

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL

20% Beca
PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

En el ámbito de la familia profesional Artes Gráficas es necesario conocer los aspectos fundamentales en Ilustración. Así, con el presente curso del área profesional Transformación y conversión en industrias gráficas se pretende aportar los conocimientos necesarios para conocer los principales aspectos en Ilustración.

Objetivos

Este Curso ARGG0212 Ilustración va a facilitar el alcance de los siguientes objetivos: Definir el proyecto de ilustración Elaborar el dossier de documentación para el trabajo de ilustración. Realizar el bocetaje de las ilustraciones mediante técnicas gráficas Realizar los originales de ilustración Realizar los artes finales de la ilustración. Organizar y gestionar el Taller o Estudio Gráfico.

A quién va dirigido

Este curso está dirigido a los profesionales de la familia profesional Artes Gráficas y más concretamente en el área profesional Transformación y conversión en industrias gráficas, y a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados en Ilustración.

Para qué te prepara

La presente formación se ajusta al itinerario formativo del Certificado de Profesionalidad ARGG0212 Ilustración certificando el haber superado las distintas Unidades de Competencia en él incluidas, y va dirigido a la acreditación de las Competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral y de la formación no formal, vía por la que va a optar a la obtención del correspondiente Certificado de Profesionalidad, a través de las respectivas convocatorias que vayan publicando las distintas Comunidades Autónomas, así como el propio Ministerio de Trabajo (Real Decreto 1224/2009 de reconocimiento de las competencias profesionales adquiridas por experiencia laboral).

Salidas laborales

Este Curso ARGG0212 Ilustración permitirá aumentar tu formación en el ámbito de Arte Gráficas a la vez te capacitará para desarrollar tu actividad profesional en empresas editoriales, estudios de ilustración y diseño, agencias de publicidad, agencias productoras o de medios audiovisuales, departamentos de arte en medios de prensa y divulgación, productoras de videojuego. En general desempeña su trabajo por cuenta propia, como profesional independiente o en asociación empresarial, aunque puede ser también por cuenta ajena, en empresas o talleres de pequeño,

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

mediano o gran tamaño.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. DEFINICIÓN DE PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN Y SU VALORACIÓN ECONÓMICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE ILUSTRACIÓN

1. La ilustración definición, características fundamentales, diferencias y similitudes con otros ámbitos de creación.
2. El ilustrador: perfil profesional, competencias, entorno, conceptos de autoría.
3. Principales estilos e ilustradores en el panorama profesional actual de los diferentes sectores productivos.
4. El proyecto de ilustración, fundamentos, características y tipología.
5. Elementos básicos de la imagen, morfológicos, dinámicos, escalares. Forma, signo, color.
6. Imagen y percepción visual. Iconicidad y códigos visuales.
7. Características propias de la imagen. Retórica, representación, significación y otras.
8. La ilustración en el proyecto de diseño gráfico: funciones y áreas de aplicación.
9. Las ilustraciones en el lenguaje propio de los Proyectos interactivos y audiovisuales.
10. Formas de información: briefing y dossiers personales.
11. Información necesaria para el desarrollo del proyecto:
 1. - Tipo de publicación, franja de público, función y registro estilístico y comunicativo de las ilustraciones.
 2. - Textos y/o guiones, referentes literarios o históricos.
 3. - Imágenes complementarias, referentes gráficos y material audiovisual documental.
 4. - Maquetas, galeradas, elementos del entorno gráfico y tipografías.
 5. - Formatos, medidas, soportes de entrega, sistema de reproducción y formatos de presentación.
12. Especificaciones conceptuales y técnicas en los distintos sectores: edición, edición electrónica, prensa, publicaciones digitales, animación, audiovisual, publicidad-diseño, producto y otros
13. Ordenación de la información necesaria para el desarrollo del proyecto.
14. Archivo y organización temática
15. Conservación de la información: contenedores físicos y digitales.
16. Formatos digitales de archivo : conservación, fidelidad y compatibilidad
17. Dispositivos digitales de almacenaje: capacidad y conservación.
18. Supuestos prácticos: briefings y recopilación de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DEL PRESUPUESTO DE ILUSTRACIÓN

1. Métodos de elaboración de un Presupuesto. Conceptos, estructura, organización.
2. Criterios generales de evaluación del presupuesto: tiempo, inversión económica y amplitud de la difusión de la obra
3. Presupuesto y exención del impuesto sobre el valor añadido (IVA)
4. Criterios presupuestarios en los sectores específicos: edición, edición digital, prensa, publicaciones digitales, animación, audiovisual, publicidad-diseño, producto y otros.
5. Apartados de un presupuesto:

1. - Apartado de realización: integración de tiempo de realización - proceso técnico y plazos-, costes de realización - materiales, colaboradores y repercusión de gastos generales e infraestructura- y valor artístico.
2. - Apartado de difusión: especificación de modalidades de difusión, número de copias, royalties, derechos de antena y emisión, período de uso y ámbito geográfico y lingüístico del uso de las ilustraciones.
3. - Plazos, fases del proceso, consideración temporal de la intervención de otros profesionales en el proyecto.

UNIDAD FORMATIVA 2. MARCO JURÍDICO DE LA ILUSTRACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL (LPI) Y LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA. CONTENIDO DE UN CONTRATO DE ILUSTRACIÓN

1. Legislación internacional y legislación española en derecho de autor: La Ley de Propiedad Intelectual (LPI)
2. La LPI y los autores: derechos morales y derechos patrimoniales.
3. Supuestos de la LPI que afectan al trabajo de ilustración: autoría plena, autoría limitada y excepciones.
4. Los derechos de los ilustradores en ámbitos no regidos por la LPI: publicidad y audiovisual.
5. Modalidades de contratación: contratos de edición, contratos de cesión de derechos, contratos de realización y contrato de obra colectiva.
6. Aspectos del contrato:
 1. - Características y función de las ilustraciones.
 2. - Modalidad de publicación.
 3. - Plazos de realización y entrega.
 4. - Amplitud de la difusión: número de copias, período de uso y ámbito geográfico y lingüístico de las ilustraciones.
 5. - Seguimiento y testado del proceso de edición.
 6. - Contrapartida económica.
7. Percepción de derechos económicos fuera de la contratación:
 1. - Utilizaciones de la obra sin contrato: modalidades y límites legales.
 2. - Valor contractual de las facturas.
 3. - Cobro de los derechos de copia privada, canon de bibliotecas, derechos de antena, utilización online y otros.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ASOCIACIONISMO PROFESIONAL. AGENCIAS PROFESIONALES

1. Estatuto y marco de acción del asociacionismo profesional: libre adhesión, defensa de los derechos, representación institucional y promoción profesional.
2. El asociacionismo de profesionales de la ilustración en España.
3. El asociacionismo de profesionales de ilustración en el espacio Europeo e internacional.
4. Asociaciones y federaciones profesionales.
5. Sociedades de gestión colectiva de derechos.
6. Licencias especiales (copyleft, creative commons y otros).
7. Las agencias: marco jurídico, vínculos de exclusividad y tarifas de representación.
8. Las agencias en España.
9. Las agencias en el circuito internacional.

MÓDULO 2. PROCESOS DE DOCUMENTACIÓN PARA TRABAJOS DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. OBTENCIÓN DE DOCUMENTACIÓN PARA TRABAJOS DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANÁLISIS DE LA DOCUMENTACIÓN EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

1. Análisis de conceptos, mensajes, textos narrativos, guiones, nudos argumentales, imágenes referenciales y otros.
2. Análisis de la tipología, naturaleza y funcionalidad del proyecto de ilustración.
3. Análisis de necesidades según el proyecto: extensión, complejidad, y dificultad
4. Análisis de la relevancia del proceso documental según las necesidades del proyecto.
5. Clasificación de conceptos e imágenes relacionados con la ilustración.
6. Tipología, definición formal y estética de la documentación.
7. Sistemas de planificación de plazos en los procesos de búsqueda de información e investigación.
8. Límites de complejidad en el desarrollo y estimación de plazos
9. Fuentes de información según la naturaleza de la documentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TÉCNICAS DE BÚSQUEDA DE DOCUMENTACIÓN RELACIONADAS CON EL PROYECTO DE ILUSTRACIÓN

1. Sistemas de búsqueda, análisis y recopilación de información. Protocolos de selección de fuentes.
2. Identificación de los términos y conceptos claves que definan la búsqueda.
3. Planificación y temporización de las búsquedas de documentación.
4. Prioridades y jerarquías de documentación.
5. Estrategias y criterios de búsqueda.
6. Fuentes documentales: bibliográficas, fotográficas, audiovisuales, interactivas, digitales u otros.
7. Métodos de colaboración y obtención de información a partir de entrevistas.
8. Técnicas de extracción de datos tradicionales y de las nuevas tecnologías de la información.
9. Sistemas de búsqueda, análisis y recopilación de información. Protocolos de selección de fuentes.
10. Observación directa y registro gráfico.
11. Bases de datos públicas y privadas.
12. Técnicas de extracción de datos tradicionales y de las nuevas tecnologías de la información.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN Y JERARQUIZACIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

1. Adaptación de formatos y soportes según criterios de manejabilidad y organización.
2. Reproducibilidad, portabilidad y compatibilidad de los archivos documentales.
3. Procesos de clasificación automática de imágenes.
4. Proceso de filtrado de la información. Definición de criterios determinantes: Rigurosidad, redundancia, fiabilidad, etc.
5. Métodos de conservación y protección del material documental según su tipología y características.
6. Técnicas de reproducción de imágenes y archivos gráficos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN, ARCHIVO Y UTILIZACIÓN DEL DOSSIER DE DOCUMENTACIÓN EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

1. El dossier. Características, componentes, formatos, utilización.
2. Formatos estándares de normalización.
3. Almacenamiento de los archivos físicos y/o digitales
4. Clasificación de los documentos, a partir del etiquetado: identificación, descripción del material, citación de la fuente...
5. Legislación sobre propiedad intelectual y derechos de utilización de la documentación.

UNIDAD FORMATIVA 2. CREACIÓN DE DOCUMENTACIÓN MEDIANTE TRABAJO DE CAMPO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE LOS MEDIOS REGISTRADORES, LA LOCALIZACIÓN Y EL MEDIO PARA LA DOCUMENTACIÓN

1. Características de los medios registradores. Gráficos, fotográficos, audiovisuales y otros.
2. Tipología de la documentación (descriptiva/interpretativa).
3. Comparación y selección de los registros gráficos y fotográficos.
4. Observación del entorno a partir de los parámetros dados.
5. Selección del medio y las localizaciones.
6. Legislación vigente en materia de registro de lugares públicos y privados.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE ESBOZOS

1. Planificación del trabajo.
2. Formatos de cuaderno. Selección del tipo de papel en función de la técnica.
3. Elección de la técnica. Materiales gráfico-plásticos.
4. Elección de la aproximación al objeto: analítica, estructural, sintética, cinética y otros.
5. Elección de las prioridades en el registro de las cualidades: color, forma, textura, tamaño...
6. Elección del modo de registro: línea, mancha, mixta.
7. Selección del objeto a registrar en función de las necesidades temáticas:
 1. - Espacios, arquitectura. Interior-Exterior.
 2. - Personajes. Arquetipos. Morfología. Anatomía. Estudio del movimiento.
 3. - Animales. Morfología. Anatomía. Estudio del movimiento.
 4. - Flora. Construcción y detalle.

MÓDULO 3. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA PARA REALIZAR BOCETOS DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. ANÁLISIS Y PLANTEAMIENTO GRÁFICO DEL ENCARGO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS CONCEPTUALES, FORMALES Y ESTÉTICAS DE LAS ILUSTRACIONES

1. Análisis del proyecto de ilustración
 1. - Contenido conceptual: tema, registro, función, segmento de público y nivel comunicativo.
 2. - Características formales: registro estilístico y expresivo
 3. - Características del contexto gráfico de la publicación.
2. Análisis textual:
 1. - Lectura, interpretación y anotaciones de textos o referentes a ilustrar.
 2. - Revisión de la documentación visual, textual, audiovisual u otros necesaria para el

desarrollo del proyecto

3. Identificación de la información esencial en un encargo de ilustración que debe considerar el ilustrador para el desarrollo formal y la definición expresiva y estética de las ilustraciones.
4. Instrumentos de conceptualización y recursos expresivos en el proceso de ideación de las ilustraciones, análisis de términos y etimológicos, búsquedas aleatorias, tormenta de ideas, mapas mentales, metáforas y paradojas u otros.
5. Enfoques teóricos en el estudio de la percepción visual, métodos de análisis denotativos y connotativos de la imagen.
6. Estrategias de representación, unidad y coherencia de los diferentes elementos de un proyecto.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OBTENCIÓN DE SOLUCIONES CONCEPTUALES PARA EL PROYECTO DE ILUSTRACIÓN

1. Técnicas de generación de ideas al proceso de ideación:
 1. - Dibujo automático
 2. - Asociación de ideas y términos
 3. - Procesos de azar
 4. - Tablas conceptuales
 5. - Tormentas de ideas
 6. - Otras
2. Generación de ideas y descripciones de las imágenes mediante dibujos y apuntes
3. Extracción de parámetros formales de la ilustración de:
 1. - Procesos de generación de ideas.
 2. - Dibujos y apuntes
4. Integración armónica de las ilustraciones: coherencia formal y conceptual, adecuado ritmo de lectura de las imágenes y adaptación al contexto gráfico.

UNIDAD FORMATIVA 2. ELABORACIÓN DE BOCETOS FINALES MEDIANTE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN VISUAL PARA LA REALIZACIÓN DE BOCETAJE SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE LA ILUSTRACIÓN

1. Características de materiales, soportes y herramientas de las diferentes técnicas para la realización de los procesos de bocetaje.
2. Características expresivas y comportamiento de las diversas técnicas gráfico-plásticas: secas, húmedas, grasas, mixtas y de estampación.
3. Cualidades expresivas del trazo, gesto, mancha, aspectos espaciales, lumínicos y compositivos.
4. El dibujo como herramienta de pensamiento y configuración. El dibujo de memoria y retentiva.
5. Exploración de estrategias compositivas, factores texturales, cromáticos y lumínicos en un boceto de ilustración.
6. Selección de las técnicas para la realización de bocetos:
 1. - Facilidad de utilización.
 2. - Adecuación a los resultados gráficos y cromáticos buscados.
7. Sistematización, conservación, digitalización y utilización de los bocetos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE CROQUIS, BOSQUEJOS Y APUNTES EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

1. Definición de formato y dimensiones de los bocetos
2. Sistemas de normalización. Croquis, acotaciones u otros.
3. Geometría plana. Perspectivas -econométrico, cónica u otras-.
4. Leyes del equilibrio y la composición que estudian la configuración de los factores formales, cromáticos, texturales, luminosidad, dimensionales, u otros.
5. Definición de las estructuras compositivas básicas del boceto:
 1. - Encajes y proporciones.
 2. - Líneas de fuerza, puntos de atención, jerarquía de elementos, tensión y equilibrio visual.
 3. - Ritmo y recorrido visual.
6. Definición de la estructura secuencial de un conjunto de ilustraciones. Ritmo de lectura y equilibrio visual.
7. Apuntes y estudios parciales de elementos de la composición.
8. La luz. El claro-oscuro, capacidad expresiva de la mancha.
9. El croquis, los puntos de vista y su capacidad descriptiva.
10. Composición de proyectos gráficos, concepto, forma, función, la relación texto e imagen.
11. Percepción y representación. El pensamiento visual e ilusiones visuales.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTUDIOS DE COLOR MEDIANTE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

1. Valoración de los aspectos cromáticos y lumínicos de las ilustraciones a realizar. Luz, atmósfera y referencias culturales del color.
2. Experimentación de las técnicas de aplicación del color :
 1. - Comportamiento de las técnicas: fluidez de aplicación, cualidad tonal, densidad material, capacidad de combinación con otras técnicas y relación con el soporte
 2. - Calidad expresiva: armonización y contraste, tensión, atmósfera y luz
 3. - Atributos simbólicos y capacidad conceptual y narrativa

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DE BOCETOS DEFINITIVOS MEDIANTE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

1. Valoración de los resultados aportados al proceso preparatorio de bocetaje a:
 1. - la estructura compositiva de los bocetos finales
 2. - al tratamiento cromático: gamas tonales. luz y calidad atmosférica
 3. - al estilo y al registro narrativo
 4. - a las soluciones conceptuales
2. Características de las principales técnicas de expresión gráfico plásticas. Conocimientos básicos, soportes, materiales e instrumentos de aplicación. Destrezas y técnicas de experimentación.
3. Técnicas manuales -secas, húmedas, grasas, mixtas-, técnicas digitales
4. Color, mezclas aditivas y sustractivas, complementariedad y temperatura del color. Posibilidades expresivas en la utilización de las dimensiones del color, valor, tono, saturación.
5. Interacción del color, armonías y contrastes, transparencia. Simbología del color.
6. Los soportes posibilidades expresivas de las diferentes texturas y fondos.
7. El estudio de la luz y el claro-oscuro en función de las necesidades expresivas de un determinado proyecto y sus posibilidades de reproducción según el medio de difusión de este.
8. Selección de la técnica de realización de los bocetos finales.

UNIDAD FORMATIVA 3. ELABORACIÓN DE BOCETOS FINALES MEDIANTE TÉCNICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TÉCNICAS DIGITALES DE EXPRESIÓN VISUAL PARA LA REALIZACIÓN DE

BOCETAJE SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE LA ILUSTRACIÓN

1. Programas de dibujo y diseño. Características y prestaciones básicas:
 1. - Funciones de los distintos programas de dibujo y diseño: generación y transformación de imágenes
 2. - Formatos de imagen. Diferencias de la imagen en mapa de bits y la imagen vectorial
 3. - Herramientas de dibujo, manipulación de imagen y tratamiento del color
 4. - Herramientas de maquetación y tratamiento tipográfico
 5. - Formato y resolución de los documentos digitales
 6. - Preservación de las imágenes generadas en cada etapa del proceso de realización
2. Programas y herramientas de dibujo:
 1. - Programas de dibujo vectoriales y mapa de bits
 2. - Programas de diseño y maquetación
3. Tableta gráfica
4. Escáneres, cámaras digitales, impresoras, y otros dispositivos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CROQUIS, BOSQUEJOS Y APUNTES EN PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

1. Definición de formato, resolución y dimensiones de los archivos de los bocetos
2. Definición de las estructuras compositivas básicas del boceto:
 1. - Encajes y proporciones
 2. - Líneas de fuerza, puntos de atención, jerarquía de elementos, tensión y equilibrio visual
 3. - Ritmo y recorrido visual
3. Definición de la estructura secuencial de un conjunto de ilustraciones. Ritmo de lectura y equilibrio visual.
4. Apuntes y estudios parciales de elementos de la composición

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTUDIOS DE COLOR MEDIANTE TÉCNICAS DIGITALES

1. Valoración de los aspectos cromáticos y lumínicos de las ilustraciones a realizar. Luz, atmósfera y referencias culturales del color.
2. Técnicas digitales de aplicación del color :
 1. - Criterios para la elección del modo de color: según el uso de la imagen y según el medio de difusión.
 2. - Criterios para la elección del modo de color según el sistema de impresión: CMYK, Multicanal y Escala de grises.
 3. - Creación, importación y preservación de paletas de color.
 4. - Creación de calidades, efectos y texturas. - Ajustes automáticos de color.
3. Calidad expresiva de las imágenes: armonización y contraste, tensión, atmósfera y luz.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DE BOCETOS DEFINITIVOS MEDIANTE TÉCNICAS DIGITALES

1. Valoración de los resultados aportados al proceso preparatorio de bocetaje a:
 1. - la estructura compositiva de los bocetos finales,
 2. - al tratamiento cromático: gamas tonales. Luz y calidad atmosférica,
 3. - al estilo y al registro narrativo,
 4. - a las soluciones conceptuales.
2. Técnicas de realización de los bocetos finales.
3. Bocetos finales:

1. - Bocetos finales por transformación directa de bocetos previos.
2. - Soluciones encontradas durante el proceso previo y su incorporación directa a los bocetos finales. - Elementos compositivos, gráficos, cromáticos y conceptuales de cada ilustración.
3. - Relación armónica formal y narrativa del conjunto de ilustraciones.
4. - Integración de los bocetos en el contexto gráfico de publicación.

MÓDULO 4. ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

UNIDAD FORMATIVA 1. ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN CON TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS, DE REPRODUCCIÓN Y ESTAMPACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS PARA LA ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Valoración de los aspectos técnicos, formales, estéticos, de comunicación, expresivos y simbólicos de las diferentes técnicas gráfico-plásticas.
2. Análisis de las técnicas gráfico-plásticas en relación a los diferentes medios de publicación, difusión y soporte.
3. Observación y análisis de las necesidades comunicativas y expresivas de bocetos finales.
4. Criterios para la selección de las técnicas idóneas en función de nuestras necesidades.
5. Experimentación con las técnicas gráfico-plásticas seleccionadas.
6. Valoración crítica de los resultados.
7. Diálogo entre diferentes técnicas gráfico-plásticas. técnicas mixtas.
8. Diálogo entre técnicas analógicas y digitales.
9. Valoración de los tiempos y la complejidad requerida por la técnica y su aplicación: Procesos, limitaciones físicas, plazos de entrega.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. VALORACIÓN DE SOPORTES, EQUIPOS Y MATERIALES EN LA ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Características y formatos del soporte.
2. Posibilidades técnicas, plásticas y simbólicas de los diferentes soportes.
3. Experimentación y observación del comportamiento de la técnica sobre diferentes soportes. Características de resistencia lumínica, adherencias, toxicidad y conservación de los materiales.
4. El soporte cómo técnica: collage, troquel, hendido u otros.
5. El tratamiento del soporte: antelado, encolado, baños o imprimaciones, base de color y otros. Experimentación.
6. Equipamiento, útiles y herramientas.
7. Organización del espacio de trabajo: dimensiones, instalaciones, equipos, iluminación y ergonomía.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS MANUALES EN LA REALIZACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Técnicas gráfico-plásticas manuales en la realización de originales para ilustración.
2. Observación de las diferentes formas de aplicación de las técnicas gráfico-plásticas y sus posibilidades.
3. Antecedentes, actualidad y evolución. Estilos y tendencias, Principales autores.

4. Incidencia de las distintas técnicas en:
 1. - Aspectos compositivos, estructura, pesos, centros de atención, líneas de fuerza, ritmo, relaciones formales compositivas u otros.
 2. - Valores tonales y cromáticas: Tono y saturación.
 3. - Valores lumínicos. Luces, sombras y contraste.
 4. - La gestualidad del trazo.
5. Plasticidad y recursos texturales en la aplicación de diferentes técnicas.
6. Técnicas secas -grafito, carboncillo, pasteles, lápices de color u otros.
7. Técnicas secas -trazados, punteados, difuminados, degradados, raspados u otros.
8. Técnicas húmedas -tintas, acuarelas, lápices acuarelables, temperas, acrílicos, rotuladores u otros.
9. Técnicas grasas -encáusticas, ceras, oleos u otros.
10. Técnicas mixtas y experimentales -collage, transferencias, reprografía y manipulación de fotocopias e impresiones fotográficas u otros.
11. Características y posibilidades expresivas y simbólicas de cada técnica.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN Y ESTAMPACIÓN EN LA REALIZACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Criterios para valorar las posibilidades expresivas, de las técnicas de reproducción y estampación.
2. Análisis de ilustraciones realizadas con diferentes técnicas de reproducción y estampación.
3. Antecedentes, actualidad y evolución. Estilos y tendencias, Principales autores.
4. Recursos expresivos de las diferentes técnicas de reproducción y estampación en relieve, hueco, planográfica u otras.
5. Interacción e incompatibilidad entre las diferentes técnicas de reproducción y estampación.
6. Técnicas de estampación en relieve: xilografía, linograbado, contralibra monotipos u otros.
7. Técnicas de estampación en hueco y grabado calcográfico: punta seca, aguafuerte, aguatinta, y otros.
8. Investigación plástica con técnicas en hueco o calcográficas.
9. Técnicas de estampación planográfica-litografía, estampación en planchas de aluminio u otros.
10. Investigación plástica con técnicas planográficas.
11. Equipamientos, materiales y herramientas para cada técnica.

UNIDAD FORMATIVA 2. ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN CON TÉCNICAS FOTOGRÁFICAS Y DIGITALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE TÉCNICAS DIGITALES Y/O FOTOGRÁFICAS PARA LA ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Valoración de los aspectos técnicos, formales, estéticos, de comunicación y expresivos y simbólicos de las diferentes técnicas digitales.
2. Antecedentes, actualidad y evolución. Principales autores.
3. Criterios de análisis de originales de ilustración realizados con técnicas fotográficas.
4. Parámetros de iluminación, encuadre, color, composición u otros.
5. Cámaras analógicas, películas, equipos de revelado, tipos de papel u otros.
6. Proceso analógico de generación de imágenes.
7. Investigación plástica con técnicas fotográficas analógicas de generación de imágenes.
8. Cámaras digitales. Características y posibilidades expresivas de las técnicas fotográficas

digitales.

9. Hardware y software para el tratamiento de imágenes. Tipos de archivos u otros.
10. Investigación plástica con técnicas fotográficas digitales de generación de imágenes.
11. Equipamientos, materiales y herramientas para cada técnica.
12. Análisis de las técnicas digitales en relación a los diferentes medios de publicación, difusión y soporte.
13. Observación y análisis de las necesidades comunicativas y expresivas de bocetos finales realizados mediante técnicas digitales.
14. Selección de las técnicas digitales más idóneas en función de las necesidades del proyecto.
15. Experimentación con los programas informáticos y herramientas seleccionadas.
16. Valoración crítica de los resultados de los originales realizados mediante técnicas digitales.
17. Diálogo entre técnicas analógicas, fotográficas y digitales.
18. Valoración de los tiempos y la complejidad requerida por la técnica y su aplicación: Procesos, limitaciones físicas, plazos de entrega.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DETERMINACIÓN DE LAS TÉCNICAS DIGITALES Y/O FOTOGRAFICAS EN LA ELABORACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Antecedentes, actualidad y evolución. Principales autores.
2. Posibilidades técnicas, plásticas y simbólicas de los diferentes modos de fusión entre imágenes por: Capas: modos de fusión de imágenes. Canales: superposición por tintas.
 1. - Transformación de la imagen a partir de filtros y efectos. Parámetros.
 2. - Valoración de las posibilidades expresivas y funcionales de las técnicas digitales de creación de imágenes.
 3. - Equipamiento, programas, herramientas, pantallas, escáneres, impresoras, tabletas gráficas, dispositivos de almacenamiento y otros.
3. Parámetros de resolución, formato u otros.
4. Procesos de digitalización. Parámetros de escaneado.
5. Tratamiento de imágenes. Transformación, fusión y otros.
6. Investigación plástica con técnicas digitales de generación de imágenes: trazados, deformaciones, extrusión, mezclas, fileteados, rellenos, máscaras, conversiones, filtros u otros.
7. Técnicas y lenguaje de la animación y la interactividad.
8. Parámetros cromáticos en la imagen digital, calibraciones de equipos y periféricos.
9. Sistemas de impresión digital. Soportes, resolución, texturas, Sistemas postscript.
10. Establecimiento de protocolos en los procesos de realización de ilustraciones digitales.
11. Organización del espacio de trabajo: dimensiones, instalaciones, equipos, iluminación y ergonomía.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS FOTOGRAFICAS DE GENERACIÓN DE IMÁGENES PARA LA REALIZACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Valoración de las posibilidades expresivas de las técnicas fotográficas de generación de imágenes.
2. Parámetros de iluminación, encuadre, color, composición u otros.
3. Investigación plástica con técnicas fotográficas analógicas y digitales.
4. Hardware y software para el tratamiento de imágenes. Tipos de archivos u otros.
5. Equipamientos, materiales y herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS DIGITALES DE GENERACIÓN DE IMÁGENES PARA

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

LA REALIZACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN

1. Posibilidades expresivas de las técnicas digitales de creación de imágenes.
2. Criterios de análisis de originales de ilustración realizados con técnicas digitales.
3. Equipos digitales. Hardware y software -bitmap, vectorial, 3D y otras tecnologías-
4. Parámetros cromáticos en la imagen digital, calibraciones de equipos y pantallas.
5. Contenido de los fondos de imagen: Sólida y transparente. Formatos de archivo.
6. Parámetros de los documentos:
 1. - Tamaño de imagen: píxeles, pulgadas, centímetros, etc.
 2. - Resolución: píxeles/pulgada, píxeles/cm.
 3. - Modo de color: CMYK, RGB, Multicanal, escala de grises, etc.
 4. - Otros conceptos: rasterizado, modo de previsualización.
7. Formatos digitales: Características, peso, compatibilidad.
8. Compatibilidades entre el software y las distintas plataformas.
9. Separación de tintas. Canales Alfa y tintas planas.
10. Investigación plástica con técnicas digitales de generación de imágenes: Comprensión de las posibilidades y limitaciones técnicas de cada software.
11. Parámetros de escaneado, digitalización fotográfica e importación de archivos de imágenes.
12. Interacción de técnicas manuales y digitales. -Parámetros de ajustes automáticos de imagen: Color, Niveles, Contraste, etc.
13. Sistemas de impresión digital. Soportes, resolución, texturas, Sistemas postscript.
14. Establecimiento de protocolos en los procesos de realización de ilustraciones digitales.

MÓDULO 5. PREPARACIÓN DE ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN PARA SU DIFUSIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTEGRACIÓN DE ILUSTRACIONES EN LA COMPOSICIÓN DE DIFERENTES TIPOS DE PROYECTOS GRÁFICOS

1. Análisis y valoración de la ilustración en las diferentes tipos de composiciones gráficas.
2. Funciones de la ilustración en los diferentes proyectos gráficos según el medio de difusión
 1. - Impreso, audiovisual, interactivo u otros.
3. Valoración conceptual, expresiva y simbólica de las ilustraciones en función de los objetivos del proyecto.
 1. - Interacción de las ilustraciones con el conjunto de elementos gráficos: bloques de texto, grafismos, imágenes complementarias u otros.
 1. * Relaciones posicionales, pesos ópticos y valoración cromática de las ilustraciones en la maquetación.
 2. - Análisis del diseño, cajas de texto y otros elementos compositivos del proyecto.
 3. - Composición de las ilustraciones y otros elementos formales: márgenes, columnas y otros.
 4. - Adecuación a los diferentes medios de difusión: Dobles páginas, cubiertas, pantallas, fotogramas, recuadros interactivos u otros.
4. Indicaciones gráficas para la reproducción en originales analógicos o imágenes digitales: corte y registro.
5. Estándares de resolución de la imagen en los distintos medios.
6. Análisis de la influencia del soporte en la calidad de la imagen reproducida: papel, terminales y alta densidad.
7. Métodos de protección de los originales analógicos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PREPARACIÓN DE LOS ORIGINALES DE ILUSTRACIÓN PARA SU DIFUSIÓN, PUBLICACIÓN Y/O REPRODUCCIÓN

1. Parámetros de digitalización.
 1. - Adaptación a los medios.
 2. - Elección de sistemas y parámetros de escaneado.
2. Procesos de preparación de las imágenes digitalizadas para su utilización en diferentes medios.
 1. - Formatos de archivo. TIFF, JPEG, PDF, PNG, GIF y vectoriales.
 1. * Resolución, dimensionado, modo, características y utilización de los archivos de imágenes en diferentes medios de difusión.
 2. - Modos de color -cmyk, rgb, lab, duotonos, escala de grises u otros- y utilización en diferentes medios de difusión.
3. Vectorización de imágenes.
 1. - Aplicación de la imagen vectorizada: medios analógicos y medios digitales.
4. Principales medios de transmisión de imágenes digitalizadas.
5. Eventual conversión de los documentos digitales originales a formatos de reproducción estándar.
6. Velocidad de transmisión de los archivos. Sistemas de recopilación y compresión.
7. Dispositivos y software de almacenamiento
 1. - CD, DVD, Memorias, discos duros, FTP, servidores u otros-.
 2. - Adopción de un sistema de copias de seguridad.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PREPARACIÓN ETIQUETADO Y ARCHIVO DE LAS IMÁGENES PARA SU TRANSMISIÓN

1. Métodos de identificación, etiquetado y archivo de las imágenes.
2. Sistemas de transmisión de las indicaciones técnicas de utilización de las imágenes para su reproducción.
 1. - Protocolos de identificación y transmisión de instrucciones de dimensionado.
 1. * Resolución, sangrado, corte, hendidos u otros, en formatos de presentación analógicos y digitales.
3. Métodos de archivo y conservación de los originales.
 1. - Sistemas de organización, conservación y archivo de las artes finales y de los archivos e imágenes digitalizadas.
 2. - Organización de carpetas con material adicional: imágenes complementarias, indicaciones, tipografías y archivos madre.
 3. - Protocolos alfanuméricos y lógicos de etiquetado y archivo.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SEGUIMIENTO Y CONTROL DE LOS PROCESOS DE REPRODUCCIÓN, DIFUSIÓN Y PRESENTACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

1. La ley y el control del autor sobre la reproducción de su obra.
2. Análisis de resultados técnicos, formales, de comunicación y expresión de las imágenes reproducidas en diferentes medios.
 1. - Principales medios de difusión de las imágenes: impresos, interactivos, digitales, audiovisuales u otros.
 2. - Características y tipología de los medios impresos: sistema de impresión - offset, huecograbado, serigrafía, impresión digital u otros.
 3. - Papeles y otros soportes, formatos, acabados, troqueles, tintas, barnices u otros.

4. - Características y tipología de los medios digitales. El lenguaje interactivo, características y productos.
 5. - Características y tipología de los medios audiovisuales. Animación, trucaje y otros.
 6. - Estándares de calidad en los diferentes medios de comunicación, impresos, interactivos y audiovisuales.
3. Criterios de valoración de grado de fidelidad de la imagen publicada al original.
 4. Criterios para la temporización del testado de pruebas y el control de tirada.
 5. Parámetros de corrección de color en las ediciones gráficas.
 1. - Corrección de las imágenes en presentaciones, edición web, medios audiovisuales e interactivos.
 2. - Protocolo en el testado de las pruebas de imprenta: elección del momento y formalización del visto bueno.
 3. - Cotejo de color, registro e integridad de elementos con la obra original analógica o digital.
 4. - Terminología técnica a emplear en las correcciones de pruebas.
 5. - Fases de impresión: el tiraje de prueba y la edición definitiva.
 6. - Protocolos de comunicación entre los profesionales de los distintos sectores. Estrategias y test de calidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PREPARACIÓN DE LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

1. Preparación de los materiales para la presentación de proyectos gráficos:
 1. - Soportes de presentación:
 1. * Materiales rígidos o flexibles o dispositivos de visionado.
 2. - Verificación de la calidad de la reproducción.
2. Preparación de los materiales para la presentación de proyectos audiovisuales:
 1. - Verificación de la resolución de la imagen.
 2. - Verificación del calibrado de los dispositivos de visionado y/o proyección de la imagen.
 3. - Simulación de las condiciones ambientales y lumínicas del visionado.
3. Preparación de los materiales para la presentación de proyectos para soportes volumétricos y espaciales:
 1. - Simulación de condiciones dimensionales mediante proyección o preimpresión.
 2. - Simulación de condiciones lumínicas: dirección e intensidad.
 3. - Sistemas de calibrado de los equipos informáticos para presentaciones web.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJO EN EQUIPO

1. Dirección de arte del proyecto.
2. Establecimiento de:
 1. - La división de funciones en el proceso de trabajo
 2. - Las responsabilidades en la toma de decisiones.
3. Intercambio de información y de análisis sobre el proceso de trabajo.
4. Supervisión y valoración conjunta del resultado final.

MÓDULO 6. ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE UN TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PLAN JURÍDICO FISCAL PARA LA GESTIÓN DE UN TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

1. Forma jurídica y constitución empresarial:

1. - Diseño de organización: anónima, sociedad limitada, cooperativa, unipersonal, laboral y otros.
2. Constitución de un taller o estudio:
 1. - Inicio de actividades
3. Obligaciones fiscales:
 1. - Permisos
 2. - Autorizaciones
 3. - Altas de seguro
4. Obligaciones tributarias:
 1. - Calendario de pago
5. Relaciones laborales:
 1. - Estatuto de los trabajadores
 2. - Reglamentación del sector
 3. - Contratos y documentos
6. Propiedad intelectual:
 1. - Marco jurídico de la propiedad intelectual: ley de la propiedad intelectual, derechos de reproducción, derechos de autor, asociaciones vigentes.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLAN ECONÓMICO Y FINANCIERO PARA LA GESTIÓN DE UN TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

1. Plan de inversiones:
 1. - El taller
 2. - Los recursos técnicos
 3. - Los recursos publicitarios.
2. Plan de financiación:
 1. - Posibilidades de comercialización de la obra: feria, concursos, subvenciones
3. Análisis de costes:
 1. - Gastos generales de mantenimiento
 2. - Costes de energía y seguros
 3. - Costes en seguridad, higiene y residuos en el taller o empresa
 4. - Gastos anuales/mensuales
4. Estimación de rendimientos:
 1. - Promoción externa:
 1. * Publicidad
 2. * Asistencia a ferias y otros
 3. * Gastos-Beneficios
5. Previsión de resultados
6. Evaluación del proyecto:
 1. - Gestión de calidad
 2. - El control de calidad
7. Factores de riesgo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PLAN DE MARKETING PARA LA GESTIÓN DE UN TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

1. El marketing: concepto, naturaleza y función
2. La investigación de mercados
3. El producto: concepto y tipología:
 1. - Objetivos

2. - Identificación de necesidades
4. Descripción del servicio:
 1. - Análisis del entorno, mercado,
 2. - Política del producto, servicio, comunicación, distribución, precios, de servicios prestados
5. La calidad del servicio: Análisis de satisfacción del cliente
6. Promoción del taller o estudio gráfico:
 1. - Planes de difusión y publicidad
 2. - Sistemas y métodos de difusión y publicidad: tradicionales y actuales: web, blog, portales
 3. - Imagen corporativa
 4. - Vías de colaboraciones
 5. - Rentabilidad de la promoción
7. La distribución:
 1. - Concepto, funciones y sistemas de distribución
8. Técnicas de búsqueda de información:
 1. - Fuentes documentales
 2. - Convocatorias relacionadas al producto y a la empresa

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLAN DE ORGANIZACIÓN DEL TALLER O ESTUDIO GRÁFICO

1. Técnicas de organización de talleres o estudios de obra gráfica
2. Estructura organizativa:
 1. - Fases de la actividad de un taller o estudio de obra gráfica.
 2. - Planificación de recursos humanos
3. Infraestructuras:
 1. - Organización de los espacios, recursos, infraestructuras
 2. - Optimación de los espacios, recursos, infraestructuras
 3. - Ordenación de materiales, herramientas y maquinaria de taller o estudio de obra gráfica
4. Fases de elaboración de proyectos: protocolos establecidos
5. Estimación de tiempos
6. La iluminación del taller o estudio de obra gráfica
7. Las medidas de seguridad: seguridad laboral, higiene y gestión y protección medioambiental en el taller o empresa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLAN DE MANTENIMIENTO DE UN TALLER O ESTUDIO

1. Métodos de mantenimiento:
 1. - Elementos de seguridad de la maquinaria
 2. - Herramientas y materiales
 3. - Medidas de seguridad, higiene y protección medioambiental: Normativas vigentes en gestión de residuos y en salud laboral
 4. - Plan de revisiones del taller y la maquinaria
2. Actualización de los medios informáticos: redes informáticas
3. Actualización de los medios de investigación: recursos expresivos y plásticos

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group