

The background image shows a person's hand using a computer mouse. A decorative graphic of seven white circles of varying sizes is arranged in a vertical line on the right side of the page. The text is overlaid on a semi-transparent grey rounded rectangle.

UF1456 Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos.

Objetivos

□ **Objetivo General**

- Dibujar esbozos de productos gráficos teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo, desarrollar bocetos para la aprobación del cliente, aplicando las instrucciones para la realización y los principios básicos del diseño gráfico.

□ **Objetivos Específicos**

- Dibujar esbozos de productos gráficos a mano alzada, aplicando las técnicas más apropiadas y teniendo en cuenta las características y parámetros de un producto dado.
- Desarrollar bocetos para la realización de un proyecto gráfico a partir de unas supuestas instrucciones, mediante procedimientos informáticos y/o manuales aptos para su reproducción.
- Desarrollar bocetos para la realización de proyectos de packaging a partir de unas supuestas instrucciones, mediante procedimientos informáticos y/o manuales aptos para su reproducción.
- Desarrollar bocetos para la realización de proyectos multimedia a partir de unas supuestas instrucciones, mediante procedimientos informáticos aptos para su edición.

Contenidos

90 HORAS	UF1456 Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos
	Unidades didácticas
25 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 1. Metodología para la realización del producto gráfico / Fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico <ul style="list-style-type: none"> • Fase de proyecto: Esbozos y bocetos • Fase de realización: Maquetas • Fase de presentación al cliente: Estrategias, discusión e introducción de correcciones y nuevas maquetas • Fase de acabado del proyecto: Ejecución completa del proyecto • La tipografía: Evolución histórica • Código de signos • El color: Principios de la teoría del color • La imagen: Teoría y sintaxis de la imagen • Composición: Gramática del diseño • Retórica del diseño gráfico: Discurso gráfico, figuras retóricas
20 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 2. Realización de esbozos en el diseño gráfico <ul style="list-style-type: none"> • Planificación del trabajo • Reparto de tareas • Técnicas de incentivación de la creatividad • Metodología de trabajo para la realización de esbozos • Elementos básicos del diseño gráfico: la tipografía, la imagen, el color, el movimiento, el tiempo • Jerarquías de la información • Figuración/abstracción • Realización de esbozos según los parámetros definidos en el informe de registro y el informe técnico

<p>20 horas</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 3. Realización de bocetos en el diseño gráfico <ul style="list-style-type: none"> • Boceto de imagen corporativa: Imagen corporativa y mecanismos de funcionamiento • Los signos básicos: El símbolo, el logotipo, el color, la tipografía • El sistema gráfico • Los valores estratégicos de la marca versus el impacto visual • Principales piezas gráficas corporativas • El manual de imagen corporativa o de normas • Bocetos para el producto editorial • Tratamiento de textos y tratamiento tipográfico • Tratamiento de imágenes • El papel: breve historia, clasificación, características e idoneidad de utilización
<p>25 horas</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 4. Realización de bocetos especiales <ul style="list-style-type: none"> • Bocetos para packaging: Características específicas del packaging • Bocetos para el producto multimedia: Características del producto multimedia
<p>90 horas</p>	<p>4 unidades didácticas</p>