

La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



# Elaboración del arte final

## Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

## Objetivos:

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.

## Contenidos:

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. Revisión de documentos en productos impresos

#### 1.1 Control del formato:

1.1.1 Revisión del formato según el medio de reproducción y las medidas establecidas en el proyecto.

1.1.2 Revisión del sangrado.

1.1.3 Revisión de marcas de corte.

1.1.4 Revisión de marcas de pliego.

1.1.5 Revisión de marcas de registro y otras marcas específicas.

#### 1.2 Control del color:

1.2.1 Revisión de las tintas del documento y su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.

1.2.2 Análisis mediante el uso del densitómetro y las tiras de control de la densidad, el contraste, el



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



equilibrio de grises y el balance de color.

### 1.3 Control de textos:

#### 1.3.1 Revisión de textos mediante marcas de corrección.

#### 1.3.2 Revisión de las tipografías observando posibles fallos de reproducción.

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. Corrección de originales y creación del arte final

### 2.1 Creación de un perfil de salida según las características del proyecto.

#### 2.2 Corrección en relación al formato:

##### 2.2.1 Adaptación del formato al tamaño, resolución y sistema de reproducción del proyecto.

##### 2.2.2 Corrección o implementación del sangrado.

##### 2.2.3 Corrección o implementación de marcas de corte.

##### 2.2.4 Corrección o implementación de marcas de pliego.

##### 2.2.5 Corrección o implementación de marcas de registro y otras marcas específicas.

##### 2.2.6 Imposición del arte final con un software de imposición electrónica.

#### 2.3 Corrección en relación con el color:

##### 2.3.1 Corrección de las tintas del documento para su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.

##### 2.3.2 Corrección de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de color.

##### 2.3.3 Introducción de tiras de control.

#### 2.4 Corrección en relación con los textos:



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

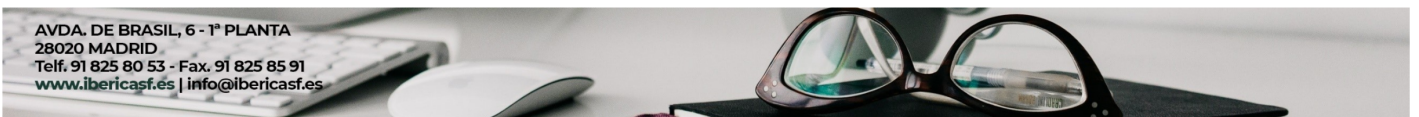
**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



- 2.4.1 Corrección de textos leyendo las marcas de corrección introducidas en la revisión.
- 2.4.2 Corrección de las fuentes tipográficas en el caso de error o ausencia de las mismas.
- 2.4.3 Introducción de tiras de control
- 2.5 Creación del arte final y su ajuste al proyecto:
  - 2.5.1 Sistemas de pre-chequeo del arte final.
  - 2.5.2 Chequeo del pdf como matriz digital.
  - 2.5.3 Adecuación del arte final a flujos de trabajo.
  - 2.5.4 Pruebas de color y papel para adjuntar al arte final.
  - 2.5.5 Creación de imposiciones para filmación.
  - 2.5.6 Elaboración de hoja de encargo para impresión por parte de terceros.
  - 2.5.7 Gestión de los artes finales: envíos y almacenaje.

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. Elaboración del prototipo o maqueta que acompaña al arte final

- 3.1 Prototipos corpóreos:
  - 3.1.1 Prototipo de imagen corporativa.
  - 3.1.2 Papelería corporativa, señalética y publicaciones corporativas.
  - 3.1.3 Prototipo editorial; Libros, revistas
  - 3.1.4 Prototipo de packaging.
  - 3.1.5 Maquetas con volumen, desarrollo de la caja y el troquel.
- 3.2 Prototipos Digitales:



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



3.2.1 Prototipo multimedia; Maqueta en pdf y maqueta con movimiento: creaciones de páginas y operaciones en 2D.

3.3 Elaboración de prototipos corpóreos:

3.3.1 Materiales.

3.3.2 Etapas de producción; Impresión, corte, hendido, troquelado, manipulación, encolado, acabado

3.4 Elaboración de prototipos digitales:

3.4.1 Programaciones básicas.

3.5 Niveles de acabado de los prototipos atendiendo a los requisitos y exigencias del proyecto.

3.6 Prototipos especiales: efectos de tinta brillante, metalizados, alto relieves, plastificados.