



ORIENTACIÓN LABORAL E INSERCIÓN MÁS PROGRAMA OCUPACIONAL  
(PROYECTO OLIMPO)

**MEMORIA VALORADA DE LA ESPECIALIDAD DE  
DISEÑADOR Y DESARROLLADOR DE CONTENIDOS  
GRÁFICOS MULTIMEDIA**

**Julio de 2024**

## ÍNDICE

<b>PROYECTO OLIMPO: CREACIÓN Y MANTENIMIENTO DE ESPACIOS COMUNITARIOS MULTIFUNCIONALES (ECM) PARA EL BENEFICIO PÚBLICO Y SOCIAL</b> .....	4
Descripción general .....	4
Descripción de la unidad obra o servicio común:.....	4
Interrelación de actividades por especialidad formativa .....	6
<b>RELACIÓN PROFESIONAL DE ACTIVIDADES (RPS) VALORADAS EN NÚMERO DE HORAS.</b> .....	8
<i><b>Del certificado de profesionalidad de “Diseño de productos gráficos” (Código: ARGG0110)</b></i> .....	8
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 1: DESARROLLAR PROYECTOS DE PRODUCTOS GRÁFICOS</b> .....	8
RP1: Determinar los requisitos del cliente relativos al proyecto gráfico recogidos en el informe registro, teniendo en cuenta el estudio de necesidades .....	8
RP2: Determinar las características técnicas según el tipo de producto gráfico, de comunicación, editorial, envase o embalaje, con objeto de definir las instrucciones para la realización .....	8
RP3: Dibujar esbozos de productos gráficos teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo .....	9
RP4: Desarrollar bocetos para la aprobación del cliente, aplicando las instrucciones para la realización y los principios básicos del diseño gráfico .....	9
RP5: Elaborar el presupuesto de proyectos gráficos a partir de las características técnicas, los plazos de entrega y las condiciones del mercado .....	9
Resumen de Duración de Actividades.....	10
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 2. TRATAR IMÁGENES Y CREAR ELEMENTOS GRÁFICOS CON LOS PARÁMETROS DE GESTIÓN DEL COLOR ADECUADOS</b> .....	11
Razonamiento para la Selección de Actividades.....	11
Actividades Desarrolladas y Descripción.....	11
RP1: Seleccionar imágenes de archivos y de bancos de imágenes para su inclusión en el proyecto gráfico, en función de las necesidades del encargo y de las condiciones de uso .....	11
RP2: Calibrar, caracterizar y obtener perfiles de color de cámaras, escáneres y monitores, para mantener la coherencia del color en los procesos de captura y tratamiento de imágenes .....	12
RP3: Capturar imágenes con cámaras digitales o mediante escáner para incorporarlas al proyecto gráfico ajustando sus valores, teniendo en cuenta las características del original y las condiciones de captura .....	12

RP4: Corregir y conseguir el efecto deseado en las imágenes para editarlas, teniendo en cuenta sus propias características, la gestión del color, las condiciones del entorno y el sistema de impresión .....	12
RP5: Crear elementos gráficos con programas informáticos de diseño resolviendo los problemas artísticos y técnicos que conlleva.....	13
Tabla de Actividades y Horas .....	13
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 3. COMPONER ELEMENTOS GRÁFICOS, IMÁGENES Y TEXTOS SEGÚN LA TEORÍA DE LA ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA Y LA MAQUETACIÓN .....</b>	<b>15</b>
Actividades y Descripción.....	15
RP1: Definir y realizar páginas maestras para la maquetación, mediante programas de edición electrónica, teniendo en cuenta las necesidades técnicas y de comunicación reflejadas en los bocetos.....	15
RP2: Seleccionar caracteres tipográficos para conseguir los efectos deseados, teniendo en cuenta la arquitectura tipográfica y la maquetación, generando hojas de estilo en caso necesario .....	15
RP3: Elaborar maquetas de prueba para visualizar el encargo, en función del tipo de producto gráfico.....	16
RP4: Obtener la maqueta definitiva del producto gráfico para la aprobación del cliente, incorporando elementos gráficos, los textos y las imágenes .....	16
Tabla de Actividades y Horas .....	17
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 4: PREPARAR Y VERIFICAR ARTES FINALES PARA SU DISTRIBUCIÓN.....</b>	<b>18</b>
Razonamiento para la Selección de Actividades.....	18
Actividades y Descripción.....	18
RP1: Comprobar el conjunto de elementos que intervienen en el diseño para asegurar su fiabilidad, analizando las pruebas realizadas .....	18
RP2: Incorporar todas las especificaciones y elementos necesarios al arte final, elaborando prototipos en caso necesario, para la correcta fabricación del producto.....	19
RP3: Ajustar y retocar el arte final para su distribución y publicación en soporte analógico o digital, teniendo en cuenta las particularidades de la salida a que se destine.....	19
RP4: Realizar el control de calidad del producto final para comprobar la correcta ejecución de las indicaciones efectuadas en el arte final, verificando que responde a las necesidades del informe registro.....	20
Tabla de Actividades y Horas .....	21
<b>DESGLOSE DEL PRESUPUESTO ESTIMADO PARA PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS:.....</b>	<b>22</b>

## PROYECTO OLIMPO: CREACIÓN Y MANTENIMIENTO DE ESPACIOS COMUNITARIOS MULTIFUNCIONALES (ECM) PARA EL BENEFICIO PÚBLICO Y SOCIAL

### REDACTADO POR:

Joaquín Vilá Ramos, Técnico Superior de Proyectos del Excmo. Ayuntamiento de Cáceres

### CONVOCATORIA:

Escuelas Laborales de Aprendizaje al amparo de la convocatoria de subvenciones de Decreto 55/2024

### ESPECIALIDAD:

**Diseñador y desarrollador de contenidos gráficos multimedia para entornos telemáticos. Para un total de 12 alumnos trabajadores.**

### DESCRIPCIÓN GENERAL:

El proyecto "Orientación Laboral e Inserción Más Programa Ocupacional" (PROYECTO OLIMPO) tiene como objetivo principal la creación y mantenimiento de Espacios Comunitarios Multifuncionales en Cáceres –en adelante ECM-. Estos espacios integrarán servicios de utilidad pública y social, diseñados para proporcionar actividades educativas, recreativas, de cuidado y sostenibilidad ambiental. Las actividades se centrarán en la interrelación sinérgica de las cuatro especialidades formativas, beneficiando tanto a los participantes del programa como a la ciudadanía en general.

### DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DE OBRA O SERVICIO COMÚN:

Los ECM estarán compuestos por jardines comunitarios, huertos escolares y urbanos, centros de actividades lúdico-educativas y residencias para personas mayores y dependientes y material infográfico (infografía) recreativo - ocio, cultural y terapéutico. Cada especialidad formativa contribuirá con su prácticas, experiencia y trabajo real (expertise), a crear, dotar de contenido y mantener un entorno de aprendizaje y desarrollo para los participantes del programa y la ciudadanía en general de la ciudad de Cáceres.

La especialidad de **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia** contribuye de manera significativa a la creación y promoción de los **Espacios Comunitarios Multidisciplinares (ECM)** del Proyecto Olimpo. Estos espacios están destinados a ser centros de encuentro y actividad para la comunidad, donde se desarrollan iniciativas culturales, educativas y sociales. A continuación, se describe cómo esta especialidad apoya y enriquece los ECM:

### Contribuciones de la Especialidad de Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia a los ECM

#### 1. Identidad Visual y Branding

Los diseñadores gráficos y desarrolladores de contenidos multimedia son responsables de crear una identidad visual coherente y atractiva para los ECM. Esto incluye:

- **Logotipos y emblemas:** Diseñar logotipos que representen la misión y visión de los ECM, ayudando a establecer una imagen reconocible y profesional.
- **Colores y tipografía:** Seleccionar una paleta de colores y tipografías que reflejen el espíritu inclusivo y comunitario de los espacios.
- **Materiales de señalización:** Crear señales y letreros para guiar a los visitantes dentro de los ECM, facilitando el acceso y la orientación.

## 2. Promoción de Actividades y Eventos

Los ECM albergan una variedad de actividades y eventos multidisciplinares, y la especialidad de diseño gráfico juega un papel crucial en su promoción:

- **Cartelería y folletos:** Desarrollo de carteles y folletos para informar y atraer a la comunidad a participar en talleres, exposiciones, charlas, y otros eventos.
- **Campañas en redes sociales:** Diseño de contenido visual para campañas en redes sociales, aumentando la visibilidad de las actividades de los ECM y alcanzando a una audiencia más amplia.

## 3. Creación de Contenido Audiovisual

Para atraer y mantener el interés del público, se necesita contenido audiovisual de alta calidad:

- **Videos promocionales:** Producción de videos que muestren las instalaciones, actividades y eventos de los ECM, destacando su valor para la comunidad.
- **Streaming y cobertura de eventos:** Configuración y gestión de transmisiones en vivo de eventos importantes, permitiendo la participación remota y el acceso inclusivo.

## 4. Materiales Educativos y Didácticos

Los ECM también actúan como centros educativos, y los diseñadores gráficos desarrollan materiales que apoyan esta función:

- **Infografías y guías:** Creación de infografías y guías que explican temas complejos de manera sencilla y accesible, facilitando el aprendizaje para todos los públicos.
- **Recursos digitales interactivos:** Desarrollo de recursos interactivos, como presentaciones digitales y juegos educativos, que pueden ser utilizados en actividades formativas.

## 5. Documentación y Memoria de Actividades

Es importante documentar y evaluar las actividades realizadas en los ECM:

- **Diseño de memorias de actividades:** Creación de informes visuales que resumen las actividades y logros de los ECM, utilizando gráficos, fotografías y testimonios.
- **Archivos digitales:** Gestión de archivos digitales de eventos pasados, creando una base de datos accesible para futuras referencias y planificación.

## 6. Apoyo a la Inclusión y Accesibilidad

Los diseñadores gráficos también tienen la tarea de garantizar que la comunicación y los materiales de los ECM sean inclusivos:

- **Diseño accesible:** Asegurar que todos los materiales visuales cumplan con estándares de accesibilidad, incluyendo contrastes adecuados, tipografías legibles y alternativas textuales para contenido multimedia.
- **Materiales en varios idiomas:** Producción de contenido en varios idiomas para servir a una comunidad diversa y multilingüe.

#### Como conclusión podemos decir que:

La especialidad de **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia** es fundamental para la visibilidad, accesibilidad y atractivo de los Espacios Comunitarios Multidisciplinares (ECM). A través de la creación de una identidad visual fuerte, la promoción efectiva de actividades, la producción de contenido educativo y audiovisual, y el enfoque en la inclusión, esta especialidad asegura que los ECM sean centros vibrantes y acogedores para la ciudadanía de Cáceres.

### INTERRELACIÓN DE ACTIVIDADES POR ESPECIALIDAD FORMATIVA

El **Proyecto Olimpo**, con su especialidad en **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia**, tiene el potencial de realizar una amplia gama de actividades creativas y técnicas para diversas instituciones y eventos en la ciudad de Cáceres. Este rol es fundamental para la creación de materiales visuales y multimedia que faciliten la comunicación y promoción de iniciativas culturales, sociales y educativas. A continuación, se presentan actividades concretas que se pueden realizar en esta especialidad, con una estimación del tiempo necesario para cada tarea.

#### Actividades y Proyectos para la Especialidad de Diseñador y Desarrollador de Contenidos Gráficos Multimedia

##### 1. Creación de Cartelería y Materiales Promocionales para Eventos Culturales y Musicales.

**Descripción:** Diseñar carteles, folletos, banners y otros materiales promocionales para eventos culturales y musicales en Cáceres, como conciertos, exposiciones, festivales, etc. Aquí entrarían cartelería y material de difusión del Belén Municipal, Fiesta de Navidad y Reyes Magos, Fiesta de las Lavandera y Pelelé (Carnaval), Fiesta de San Jorge, Feria de San Fernando, Mercado Medieval, Bajada de la Virgen de la Montaña y otros eventos con especial significado para la ciudad de Cáceres y otros trabajos que pudieran demandar entidades sin ánimo de lucro, sobre eventos de interés general, público y social. Por ejemplo, eventos de la Asociación Contra el Cáncer, de la Asociación Down, Fundación Mujeres, etc...

- **Investigación y concepto creativo:** Reunión con organizadores para entender el tema y el tono del evento, investigación sobre estilos visuales.
- **Diseño gráfico:** Creación de la identidad visual del evento, incluyendo logotipos, esquemas de color, tipografía y layout de los materiales.
- **Edición y revisión:** Ajuste de diseños basados en feedback, revisión de pruebas impresas.
- **Producción y entrega:** Preparación de archivos finales para impresión y formatos digitales.

##### 2. Desarrollo de Infografías para Residencias de Mayores y Colectivos de Personas con Movilidad Reducida

**Descripción:** Crear infografías educativas y de orientación para facilitar el acceso y la comprensión de información relevante para estos colectivos.

- **Investigación de contenido:** Recopilar información necesaria sobre temas relevantes como cuidados, actividades disponibles, accesibilidad y derechos.

- **Conceptualización visual:** Diseñar la estructura de la infografía, seleccionando gráficos y datos clave para una comunicación clara.
- **Diseño de infografía:** Creación de la infografía, asegurando que el diseño sea accesible y fácil de entender.
- **Revisión y ajuste:** Feedback y modificaciones según las necesidades de las instituciones y el público objetivo.

### 3. Producción de Contenidos para Conciliotecas, Ludotecas y Campamentos del Proyecto

**Descripción:** Diseñar y desarrollar materiales visuales para actividades de concilioteca, ludoteca y campamentos, incluyendo posters, guías de actividades, y contenido digital para redes sociales.

- **Planeación de contenido:** Identificar las necesidades de comunicación y promoción para cada actividad o programa.
- **Diseño de materiales impresos y digitales:** Crear posters, folletos, banners web, y contenido para redes sociales.
- **Edición de video y multimedia:** Producción de videos promocionales y de resumen de eventos.
- **Revisión y publicación:** Ajuste de contenidos basados en feedback y preparación para publicación.

#### Actividades Específicas en Detalle:

##### Cartelería y Materiales Promocionales

1. **Concepto creativo:** Definir el tema y estilo visual
2. **Diseño gráfico inicial:** Crear borradores de carteles y folletos
3. **Revisión con organizadores:** Recoger feedback y ajustar
4. **Producción final:** Preparar archivos para impresión y digital

##### Infografías para Colectivos Específicos

1. **Recopilación de datos:** Investigar temas específicos para el público objetivo
2. **Diseño de estructura:** Planificar el layout y el flujo de información
3. **Creación de gráficos y textos:** Diseñar elementos visuales y redactar textos claros y concisos (10 horas)
4. **Revisión con instituciones:** Ajustar contenido y diseño basado en feedback

##### Contenidos para Conciliotecas y Ludotecas

1. **Planeación de temas:** Identificar los temas de interés y la audiencia
2. **Creación de material visual:** Diseñar posters, folletos y banners digitales
3. **Producción de videos:** Grabar y editar videos promocionales y educativos
4. **Publicación y promoción:** Subir contenido a plataformas digitales y redes sociales

#### Recursos y Herramientas Necesarias

- **Software de diseño gráfico:** Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign
- **Software de edición de video:** Adobe Premiere Pro, After Effects
- **Equipo de grabación:** Cámaras de video, micrófonos, luces
- **Materiales impresos:** Papel de alta calidad, impresoras, servicios de impresión profesional

## RELACIÓN PROFESIONAL DE ACTIVIDADES (RPS) VALORADAS EN NÚMERO DE HORAS.

### DEL CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS (CÓDIGO: ARGG0110)

#### Competencia 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.

#### UNIDAD DE COMPETENCIA 1: DESARROLLAR PROYECTOS DE PRODUCTOS GRÁFICOS

##### Duración entre prácticas y desarrollo de unidades de obra: 50 horas.

Esta unidad se centra en desarrollar proyectos de productos gráficos, desde la recopilación de requisitos hasta la elaboración de bocetos y presupuestos. La planificación está organizada por realizaciones profesionales (RP) y actividades concretas, con una estimación del número de horas necesarias para cada actividad. Se incorporan medios de producción como equipos de diseño gráfico, software especializado y herramientas de gestión de proyectos.

#### RP1: Determinar los requisitos del cliente relativos al proyecto gráfico recogiendo en el informe registro, teniendo en cuenta el estudio de necesidades

1. **Actividad: Entrevista y Análisis de Necesidades del Cliente**
  - **Descripción:** Reunión inicial con el cliente para comprender sus objetivos y necesidades específicas para el proyecto gráfico. Incluye la recopilación de información detallada y la creación de un informe de requisitos.
  - **Duración Estimada:** 6 horas
  - **Medios de Producción:** Formularios de entrevista, software de gestión de proyectos.
  - **Productos y Resultados:** Informe de requisitos del cliente.
2. **Actividad: Elaboración del Informe de Registro**
  - **Descripción:** Consolidación y documentación de los requisitos del cliente en un informe de registro formal.
  - **Duración Estimada:** 2 hora
  - **Medios de Producción:** Software de documentación.
  - **Productos y Resultados:** Informe de registro de requisitos.

#### RP2: Determinar las características técnicas según el tipo de producto gráfico, de comunicación, editorial, envase o embalaje, con objeto de definir las instrucciones para la realización

1. **Actividad: Definición de Especificaciones Técnicas**
  - **Descripción:** Análisis y definición de las características técnicas necesarias para el proyecto, incluyendo materiales, formatos y técnicas de impresión.
  - **Duración Estimada:** 6 horas
  - **Medios de Producción:** Software de diseño gráfico, documentación técnica.
  - **Productos y Resultados:** Instrucciones técnicas y especificaciones.
2. **Actividad: Elaboración de Órdenes de Fabricación**
  - **Descripción:** Creación de órdenes de fabricación basadas en las especificaciones técnicas determinadas.



- **Duración Estimada:** 4 horas
- **Medios de Producción:** Software de gestión de proyectos, herramientas de planificación.
- **Productos y Resultados:** Órdenes de fabricación.

**RP3: Dibujar esbozos de productos gráficos teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo**

**1. Actividad: Creación de Esbozos Iniciales**

- **Descripción:** Desarrollo de esbozos preliminares que reflejen las ideas iniciales y conceptos del proyecto, siguiendo las especificaciones técnicas y estéticas.
- **Duración Estimada:** 16 horas
- **Medios de Producción:** Herramientas de dibujo, tabletas gráficas, software de diseño.
- **Productos y Resultados:** Esbozos de productos gráficos.

**2. Actividad: Revisión y Ajuste de Esbozos**

- **Descripción:** Revisión de los esbozos iniciales y ajuste según retroalimentación interna y del cliente.
- **Duración Estimada:** 2 horas
- **Medios de Producción:** Software de diseño gráfico, documentos de retroalimentación.
- **Productos y Resultados:** Esbozos ajustados y mejorados.

**RP4: Desarrollar bocetos para la aprobación del cliente, aplicando las instrucciones para la realización y los principios básicos del diseño gráfico**

**1. Actividad: Desarrollo de Bocetos Detallados**

- **Descripción:** Creación de bocetos detallados basados en los esbozos aprobados, aplicando principios de diseño gráfico y ajustándose a las especificaciones técnicas.
- **Duración Estimada:** 6 horas
- **Medios de Producción:** Software de diseño gráfico avanzado.
- **Productos y Resultados:** Bocetos detallados para revisión del cliente.

**2. Actividad: Presentación de Bocetos al Cliente**

- **Descripción:** Presentación formal de los bocetos detallados al cliente para su aprobación final, incluyendo explicaciones y justificaciones de las decisiones de diseño.
- **Duración Estimada:** 2 hora
- **Medios de Producción:** Software de presentaciones, documentación de soporte.
- **Productos y Resultados:** Bocetos aprobados por el cliente.

**RP5: Elaborar el presupuesto de proyectos gráficos a partir de las características técnicas, los plazos de entrega y las condiciones del mercado**

**1. Actividad: Cálculo del Presupuesto del Proyecto**

- **Descripción:** Cálculo detallado del presupuesto del proyecto, incluyendo todos los costos relacionados como materiales, tiempo de trabajo, y otros gastos.
- **Duración Estimada:** 4 horas
- **Medios de Producción:** Software de confección de presupuestos, bases de datos de precios.
- **Productos y Resultados:** Presupuesto del proyecto gráfico.

**2. Actividad: Presentación y Negociación del Presupuesto con el Cliente**

- **Descripción:** Presentación del presupuesto al cliente, explicando los detalles y negociando términos si es necesario.
- **Duración Estimada:** 2 hora
- **Medios de Producción:** Software de gestión de clientes.
- **Productos y Resultados:** Presupuesto aprobado.

### Resumen de Duración de Actividades

1. **RP1: Recolección y Análisis de Requisitos del Cliente:** 4 horas
2. **RP2: Determinación de Características Técnicas:** 5 horas
3. **RP3: Creación de Esbozos Iniciales:** 9 horas
4. **RP4: Desarrollo de Bocetos Detallados:** 4 horas
5. **RP5: Elaboración del Presupuesto:** 3 horas

Este plan de actividades garantiza un proceso integral de desarrollo de proyectos gráficos, abarcando desde la conceptualización hasta la aprobación final, cumpliendo con los estándares técnicos y creativos del sector.

Actividad/Unidad de Obra	Descripción	Duración Estimada (horas)
<b>RP1: Recolección y Análisis de Requisitos del Cliente</b>		<b>8</b>
Entrevista y Análisis de Necesidades del Cliente	Reunión inicial con el cliente para comprender sus objetivos y necesidades específicas para el proyecto gráfico. Incluye la recopilación de información detallada y la creación de un informe de requisitos.	6
Elaboración del Informe de Registro	Consolidación y documentación de los requisitos del cliente en un informe de registro formal.	2
<b>RP2: Determinación de Características Técnicas</b>		<b>10</b>
Definición de Especificaciones Técnicas	Análisis y definición de las características técnicas necesarias para el proyecto, incluyendo materiales, formatos y técnicas de impresión.	6
Elaboración de Órdenes de Fabricación	Creación de órdenes de fabricación basadas en las especificaciones técnicas determinadas.	4
<b>RP3: Creación de Esbozos Iniciales</b>		<b>18</b>
Creación de Esbozos Iniciales	Desarrollo de esbozos preliminares que reflejen las ideas iniciales y conceptos del proyecto, siguiendo las especificaciones técnicas y estéticas.	16
Revisión y Ajuste de Esbozos	Revisión de los esbozos iniciales y ajuste según retroalimentación interna y del cliente.	2
<b>RP4: Desarrollo de Bocetos Detallados</b>		<b>8</b>
Desarrollo de Bocetos Detallados	Creación de bocetos detallados basados en los esbozos aprobados, aplicando principios de diseño gráfico y ajustándose a las especificaciones técnicas.	6
Presentación de Bocetos al Cliente	Presentación formal de los bocetos detallados al cliente para su aprobación final, incluyendo explicaciones y justificaciones de las decisiones de diseño.	2
<b>RP5: Elaboración del Presupuesto</b>		<b>6</b>
Cálculo del Presupuesto del Proyecto	Cálculo detallado del presupuesto del proyecto, incluyendo todos los costos relacionados como materiales, tiempo de	4

Actividad/Unidad de Obra	Descripción	Duración Estimada (horas)
	trabajo, y otros gastos.	
Presentación y Negociación del Presupuesto con el Cliente	Presentación del presupuesto al cliente, explicando los detalles y negociando términos si es necesario.	2

## UNIDAD DE COMPETENCIA 2. TRATAR IMÁGENES Y CREAR ELEMENTOS GRÁFICOS CON LOS PARÁMETROS DE GESTIÓN DEL COLOR ADECUADOS

**Duración entre prácticas y desarrollo de unidades de obra: 126 horas.**

Para la Unidad de Competencia "Tratar imágenes y crear elementos gráficos con los parámetros de gestión del color adecuados", es esencial diseñar actividades que no solo desarrollen habilidades técnicas en la manipulación de imágenes y la creación de elementos gráficos, sino que también aseguren una comprensión profunda de la gestión del color y su aplicación práctica en diferentes medios. Este enfoque es crucial para garantizar que los productos gráficos mantengan una coherencia y calidad visual óptima independientemente del medio de distribución.

### Razonamiento para la Selección de Actividades

- Selección y Evaluación de Imágenes:** Es fundamental que los alumnos aprendan a seleccionar imágenes adecuadas para diferentes proyectos gráficos, entendiendo las condiciones de uso y derechos de autor, así como la calidad técnica necesaria (resolución, formato, etc.).
- Gestión del Color:** La calibración y caracterización de dispositivos (cámaras, escáneres, monitores) es clave para asegurar que los colores se mantengan coherentes a lo largo del proceso de diseño y producción. Esto incluye la creación y aplicación de perfiles de color.
- Captura y Manipulación de Imágenes:** Las habilidades técnicas para capturar imágenes de alta calidad y ajustarlas para cumplir con las especificaciones del proyecto son esenciales. Esto abarca desde la captura de imágenes con cámaras digitales hasta la digitalización de imágenes a través de escáneres.
- Edición y Corrección de Imágenes:** Una parte importante del trabajo gráfico implica corregir y retocar imágenes para mejorar su calidad y adaptarlas a las necesidades del proyecto. Esto incluye ajustes de color, brillo, contraste, y eliminación de imperfecciones.
- Creación de Elementos Gráficos:** El uso de software de diseño para crear gráficos y elementos visuales es una habilidad central. Esto incluye no solo la creación de nuevos elementos gráficos sino también su integración con textos e imágenes para formar composiciones visuales coherentes.

### Actividades Desarrolladas y Descripción

**RP1: Seleccionar imágenes de archivos y de bancos de imágenes para su inclusión en el proyecto gráfico, en función de las necesidades del encargo y de las condiciones de uso**

- Evaluación y Selección de Imágenes:** Análisis de bancos de imágenes y archivos internos para seleccionar imágenes que cumplan con los requisitos técnicos y creativos del proyecto. Consideración de aspectos como la resolución, el formato, y los derechos de uso.
  - **Duración: 5 horas**
- Gestión de Derechos de Uso y Licencias:** Investigación y gestión de licencias de uso de imágenes, asegurando el cumplimiento de derechos de autor y condiciones de uso específicas.



- **Duración: 5 horas**
- 3. **Optimización de Imágenes Seleccionadas:** Procesamiento de imágenes seleccionadas para optimizar su calidad y adecuarlas a los requisitos del proyecto (ajuste de tamaño, formato, etc.).
  - **Duración: 6 horas**
- 4. **Documentación de Selección de Imágenes:** Creación de una base de datos con detalles sobre las imágenes seleccionadas, incluyendo derechos de uso, especificaciones técnicas y notas sobre su uso planificado.
  - **Duración: 4 horas**
- 5. **Evaluación de Coherencia Visual:** Revisión del conjunto de imágenes seleccionadas para asegurar una coherencia visual y estilística en el proyecto gráfico.
  - **Duración: 4 horas**

**RP2: Calibrar, caracterizar y obtener perfiles de color de cámaras, escáneres y monitores, para mantener la coherencia del color en los procesos de captura y tratamiento de imágenes**

1. **Calibración de Monitores:** Ajuste de monitores para asegurar una representación precisa del color, utilizando herramientas de calibración y software especializado.
  - **Duración: 5 horas**
2. **Caracterización de Cámaras Digitales:** Configuración y ajuste de cámaras digitales para asegurar que las imágenes capturadas tengan una fidelidad de color óptima.
  - **Duración: 6 horas**
3. **Caracterización de Escáneres:** Configuración de escáneres para asegurar que las digitalizaciones mantengan la coherencia de color con el original.
  - **Duración: 6 horas**
4. **Creación y Aplicación de Perfiles de Color:** Desarrollo de perfiles de color personalizados para diferentes dispositivos, asegurando una gestión de color precisa en todo el flujo de trabajo.
  - **Duración: 5 horas**
5. **Pruebas de Gestión de Color:** Realización de pruebas para verificar la consistencia del color en diferentes dispositivos y ajustes de perfil según sea necesario.
  - **Duración: 5 horas**

**RP3: Capturar imágenes con cámaras digitales o mediante escáner para incorporarlas al proyecto gráfico ajustando sus valores, teniendo en cuenta las características del original y las condiciones de captura**

1. **Captura de Imágenes Digitales:** Realización de sesiones de fotografía para capturar imágenes de alta calidad, ajustando parámetros como exposición, balance de blancos y enfoque.
  - **Duración: 5 horas**
2. **Digitalización de Imágenes:** Uso de escáneres para digitalizar imágenes físicas, ajustando parámetros como resolución y modo de color.
  - **Duración: 5 horas**
3. **Ajuste de Parámetros de Captura:** Ajuste de parámetros técnicos durante la captura para mejorar la calidad de las imágenes según las características del original.
  - **Duración: 5 horas**
4. **Post-procesamiento de Imágenes Capturadas:** Edición y ajuste de las imágenes capturadas para mejorar su calidad y adecuarlas a las necesidades del proyecto.
  - **Duración: 5 horas**
5. **Documentación del Proceso de Captura:** Creación de un registro detallado de las imágenes capturadas, incluyendo los ajustes de cámara, condiciones de captura y notas técnicas.
  - **Duración: 4 horas**

**RP4: Corregir y conseguir el efecto deseado en las imágenes para editarlas, teniendo en cuenta sus propias características, la gestión del color, las condiciones del entorno y el sistema de impresión**

1. **Corrección de Color y Brillo:** Ajuste de los niveles de color y brillo en las imágenes para mejorar su apariencia y asegurar la coherencia visual.
  - **Duración: 5 horas**
2. **Eliminación de Imperfecciones:** Uso de herramientas de edición para eliminar imperfecciones, como manchas o elementos no deseados en las imágenes.
  - **Duración: 4 horas**
3. **Ajuste de Contraste y Saturación:** Ajuste de los niveles de contraste y saturación para mejorar la intensidad y la claridad de las imágenes.
  - **Duración: 6 horas**
4. **Aplicación de Efectos Especiales:** Uso de filtros y efectos especiales para lograr efectos visuales específicos según las necesidades del proyecto.
  - **Duración: 5 horas**
5. **Pruebas de Preimpresión:** Realización de pruebas de preimpresión para verificar cómo se verán las imágenes en diferentes tipos de impresión, ajustando según sea necesario.
  - **Duración: 6 horas**

**RP5: Crear elementos gráficos con programas informáticos de diseño resolviendo los problemas artísticos y técnicos que conlleva**

1. **Diseño de Elementos Gráficos:** Creación de elementos gráficos (iconos, logotipos, gráficos) utilizando software de diseño, teniendo en cuenta los aspectos estéticos y técnicos.
  - **Duración: 5 horas**
2. **Integración de Elementos Gráficos y Textos:** Combinación de elementos gráficos con textos para crear composiciones visuales coherentes.
  - **Duración: 5 horas**
3. **Ajuste de Estilos y Formatos:** Ajuste de estilos y formatos de los elementos gráficos para asegurar la consistencia en el proyecto.
  - **Duración: 5 horas**
4. **Optimización de Gráficos para la Web:** Preparación de gráficos para su uso en la web, optimizando su tamaño y formato para una carga rápida y una buena calidad visual.
  - **Duración: 5 horas**
5. **Documentación y Presentación de Elementos Gráficos:** Creación de una documentación detallada de los elementos gráficos diseñados, incluyendo especificaciones técnicas y uso previsto.
  - **Duración: 5 horas**

**Tabla de Actividades y Horas**

Actividad/Unidad de Obra	Descripción	Duración Estimada (horas)
<b>RP1: Seleccionar imágenes de archivos y de bancos de imágenes</b>		<b>24</b>
Evaluación y Selección de Imágenes	Selección de imágenes según necesidades técnicas y creativas del proyecto.	5
Gestión de Derechos de Uso y Licencias	Aseguramiento de derechos de uso y condiciones de imágenes seleccionadas.	5
Optimización de Imágenes Seleccionadas	Ajuste de calidad y especificaciones de imágenes para el proyecto.	6
Documentación de Selección de Imágenes	Creación de base de datos con detalles de imágenes seleccionadas.	4
Evaluación de Coherencia Visual	Aseguramiento de coherencia estilística y	4

Actividad/Unidad de Obra	Descripción	Duración Estimada (horas)
	visual de imágenes.	
<b>RP2: Calibrar, caracterizar y obtener perfiles de color</b>		<b>27</b>
Calibración de Monitores	Ajuste de monitores para representación precisa del color.	5
Caracterización de Cámaras Digitales	Configuración de cámaras para fidelidad de color óptima.	6
Caracterización de Escáneres	Configuración de escáneres para coherencia de color.	6
Creación y Aplicación de Perfiles de Color	Desarrollo y uso de perfiles de color personalizados.	5
Pruebas de Gestión de Color	Verificación de consistencia de color en dispositivos.	5
<b>RP3: Capturar imágenes con cámaras digitales o mediante escáner</b>		<b>24</b>
Captura de Imágenes Digitales	Realización de fotografía para imágenes de alta calidad.	5
Digitalización de Imágenes	Uso de escáneres para digitalizar imágenes físicas.	5
Ajuste de Parámetros de Captura	Ajuste de parámetros técnicos para mejorar calidad de imágenes.	5
Post-procesamiento de Imágenes Capturadas	Edición de imágenes para cumplir con las especificaciones del proyecto.	5
Documentación del Proceso de Captura	Registro detallado de ajustes de cámara y condiciones de captura.	4
<b>RP4: Corregir y conseguir el efecto deseado en las imágenes</b>		<b>26</b>
Corrección de Color y Brillo	Ajuste de niveles de color y brillo para mejorar calidad de imágenes.	5
Eliminación de Imperfecciones	Uso de herramientas de edición para mejorar las imágenes.	4
Ajuste de Contraste y Saturación	Ajuste de niveles de contraste y saturación en las imágenes.	6
Aplicación de Efectos Especiales	Uso de filtros y efectos para lograr efectos visuales específicos.	5
Pruebas de Preimpresión	Verificación de cómo se verán las imágenes en diferentes tipos de impresión.	6
<b>RP5: Crear elementos gráficos con programas informáticos de diseño</b>		<b>25</b>
Diseño de Elementos Gráficos	Creación de elementos gráficos utilizando software de diseño.	5
Integración de Elementos Gráficos y Textos	Combinación de gráficos y textos en composiciones visuales.	5
Ajuste de Estilos y Formatos	Aseguramiento de consistencia estilística y	5

Actividad/Unidad de Obra	Descripción	Duración Estimada (horas)
	técnica.	
Optimización de Gráficos para la Web	Preparación de gráficos para uso web.	5
Documentación y Presentación de Elementos Gráficos	Documentación detallada de elementos gráficos y especificaciones.	5

Estas actividades están diseñadas para proporcionar una experiencia de aprendizaje completa y práctica en el tratamiento de imágenes y la creación de elementos gráficos, asegurando una comprensión profunda de la gestión del color y las técnicas de diseño gráfico necesarias para producir trabajos de alta calidad en diferentes medios.

### UNIDAD DE COMPETENCIA 3. COMPONER ELEMENTOS GRÁFICOS, IMÁGENES Y TEXTOS SEGÚN LA TEORÍA DE LA ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA Y LA MAQUETACIÓN

**Duración entre prácticas y desarrollo de unidades de obra: 200 horas.**

Para la Unidad de Competencia "Componer elementos gráficos, imágenes y textos según la teoría de la arquitectura tipográfica y la maquetación", propongo un conjunto de actividades que cubren tanto los aspectos técnicos como artísticos del diseño gráfico, centrados en la composición, tipografía y maquetación. Las actividades están diseñadas para proporcionar una experiencia completa y formativa, ajustándose a un total de 200 horas de trabajo.

#### Actividades y Descripción

**RP1: Definir y realizar páginas maestras para la maquetación, mediante programas de edición electrónica, teniendo en cuenta las necesidades técnicas y de comunicación reflejadas en los bocetos**

1. **Diseño de Páginas Maestras:** Creación de páginas maestras en software de maquetación, considerando los elementos gráficos y textuales básicos que se repetirán en varias páginas del proyecto.
  - **Duración: 12 horas**
2. **Establecimiento de Guías y Rejillas:** Configuración de guías y rejillas para estructurar la composición de las páginas, facilitando la alineación y consistencia de los elementos gráficos y textos.
  - **Duración: 10 horas**
3. **Configuración de Márgenes y Sangrados:** Definición de márgenes y sangrados adecuados para asegurar que el contenido esté correctamente posicionado y que haya espacio suficiente para el corte final.
  - **Duración: 8 horas**
4. **Creación de Estilos de Texto:** Desarrollo de estilos de texto para títulos, subtítulos y cuerpos de texto, asegurando una tipografía consistente en todo el proyecto.
  - **Duración: 10 horas**
5. **Pruebas y Ajustes de Plantillas:** Realización de pruebas con contenido real para verificar la funcionalidad de las páginas maestras y ajustes según sea necesario.
  - **Duración: 10 horas**

**RP2: Seleccionar caracteres tipográficos para conseguir los efectos deseados, teniendo en cuenta la arquitectura tipográfica y la maquetación, generando hojas de estilo en caso necesario**

1. **Investigación Tipográfica:** Estudio de diferentes tipografías para seleccionar aquellas que mejor se adapten al tono y propósito del proyecto, considerando legibilidad y estética.
  - **Duración: 12 horas**
2. **Creación de Hojas de Estilo Tipográficas:** Definición de una hoja de estilo que detalle el uso de tipografías, tamaños, pesos, y espaciados para garantizar una aplicación coherente.
  - **Duración: 10 horas**
3. **Pruebas de Tipografía en Contexto:** Aplicación de diferentes opciones tipográficas en un contexto de diseño para evaluar su impacto visual y funcionalidad.
  - **Duración: 10 horas**
4. **Ajuste de Espaciado y Kerning:** Ajuste de espaciados entre letras (kerning) y líneas (leading) para mejorar la legibilidad y estética de los textos.
  - **Duración: 8 horas**
5. **Implementación de Estilos Tipográficos en la Maquetación:** Aplicación de los estilos tipográficos seleccionados en la maquetación de las páginas, asegurando su consistencia y calidad.
  - **Duración: 10 horas**

#### **RP3: Elaborar maquetas de prueba para visualizar el encargo, en función del tipo de producto gráfico**

1. **Desarrollo de Prototipos de Maquetas:** Creación de maquetas de prueba en formato digital y físico para visualizar la composición y el diseño general del proyecto.
  - **Duración: 10 horas**
2. **Simulación de Diferentes Escenarios de Uso:** Evaluación de cómo se verá el diseño en diferentes escenarios, como impresos, digitales, y dispositivos móviles.
  - **Duración: 10 horas**
3. **Evaluación de la Maqueta con el Cliente:** Presentación de las maquetas de prueba al cliente para recibir retroalimentación y realizar los ajustes necesarios.
  - **Duración: 10 horas**
4. **Ajustes Basados en Retroalimentación:** Realización de cambios en la maqueta basados en la retroalimentación del cliente y en pruebas internas de funcionalidad y estética.
  - **Duración: 10 horas**
5. **Verificación de Calidad de Maquetas:** Revisión final de las maquetas para asegurar que cumplan con los estándares de calidad y las especificaciones del proyecto.
  - **Duración: 10 horas**

#### **RP4: Obtener la maqueta definitiva del producto gráfico para la aprobación del cliente, incorporando elementos gráficos, los textos y las imágenes**

1. **Integración de Elementos Finales:** Integración de todos los elementos gráficos, imágenes y textos finales en la maqueta, asegurando la cohesión visual y técnica.
  - **Duración: 10 horas**
2. **Revisión y Ajuste de Colores:** Ajuste de colores para asegurar que se mantenga la coherencia y que los colores sean consistentes en todos los elementos y plataformas.
  - **Duración: 10 horas**
3. **Preparación de Archivos para Aprobación:** Preparación de archivos de la maqueta final en formatos adecuados para la revisión y aprobación del cliente, incluyendo versiones digitales y físicas si es necesario.
  - **Duración: 10 horas**
4. **Presentación de la Maqueta Final al Cliente:** Presentación detallada de la maqueta final al cliente, explicando las decisiones de diseño y cómo se han cumplido los objetivos del proyecto.
  - **Duración: 10 horas**
5. **Revisión y Revisión Final:** Revisión exhaustiva de la maqueta final para detectar cualquier error o área de mejora antes de la entrega final al cliente.
  - **Duración: 10 horas**



**Tabla de Actividades y Horas**

Actividad/Unidad de Obra	Descripción	Duración Estimada (horas)
<b>RP1: Definir y realizar páginas maestras</b>		<b>50</b>
Diseño de Páginas Maestras	Creación de plantillas base para uso en varias páginas del proyecto.	12
Establecimiento de Guías y Rejillas	Configuración de estructura de página para alineación y consistencia.	10
Configuración de Márgenes y Sangrados	Definición de espacios para contenido y corte final.	8
Creación de Estilos de Texto	Desarrollo de estilos tipográficos coherentes.	10
Pruebas y Ajustes de Plantillas	Pruebas con contenido real para verificar la funcionalidad de las páginas maestras.	10
<b>RP2: Seleccionar caracteres tipográficos</b>		<b>50</b>
Investigación Tipográfica	Estudio y selección de tipografías adecuadas para el proyecto.	12
Creación de Hojas de Estilo Tipográficas	Definición de reglas para uso de tipografías en el proyecto.	10
Pruebas de Tipografía en Contexto	Evaluación de tipografías en diseño contextual.	10
Ajuste de Espaciado y Kerning	Ajuste de espacios y alineación tipográfica.	8
Implementación de Estilos Tipográficos en la Maquetación	Aplicación de estilos en el diseño final.	10
<b>RP3: Elaborar maquetas de prueba</b>		<b>50</b>
Desarrollo de Prototipos de Maquetas	Creación de versiones preliminares de la maqueta.	10
Simulación de Diferentes Escenarios de Uso	Evaluación de maquetas en diferentes formatos y plataformas.	10
Evaluación de la Maqueta con el Cliente	Presentación y discusión de la maqueta de prueba con el cliente.	10
Ajustes Basados en Retroalimentación	Cambios y mejoras basados en comentarios del cliente.	10
Verificación de Calidad de Maquetas	Revisión final para asegurar calidad y precisión.	10
<b>RP4: Obtener la maqueta definitiva</b>		<b>50</b>
Integración de Elementos Finales	Incorporación de elementos gráficos, textos e imágenes finales.	10
Revisión y Ajuste de Colores	Ajuste de paleta de colores para consistencia.	10
Preparación de Archivos para Aprobación	Preparación de archivos para revisión y aprobación del cliente.	10
Presentación de la Maqueta Final al Cliente	Explicación detallada de la maqueta final al cliente.	10
Revisión y Revisión Final	Revisión exhaustiva antes de la entrega final.	10

Estas actividades están diseñadas para cubrir todos los aspectos clave de la composición gráfica, desde la creación de páginas maestras y la selección de tipografías hasta la elaboración de maquetas y la preparación de arte final. Este enfoque proporciona una formación integral que asegura tanto el dominio técnico como la comprensión estética y comunicativa en el diseño gráfico.

## UNIDAD DE COMPETENCIA 4: PREPARAR Y VERIFICAR ARTES FINALES PARA SU DISTRIBUCIÓN.

**Duración entre prácticas y desarrollo de unidades de obra: 300 horas.**

Para la Unidad de Competencia "Preparar y verificar artes finales para su distribución", se detallan las actividades orientadas a asegurar que los productos gráficos cumplan con los estándares de calidad y estén listos para su publicación o distribución en diversos formatos. Esta fase es crucial para garantizar que el trabajo se ajuste a las especificaciones del cliente y las normas técnicas requeridas. A continuación, se presentan las actividades para cada Realización Profesional (RP), ajustadas a un total de 300 horas.

### Razonamiento para la Selección de Actividades

1. **Asegurar la Fiabilidad de los Elementos Gráficos:** La primera etapa crítica es la revisión exhaustiva de todos los elementos gráficos para garantizar que cada componente sea técnicamente correcto y estéticamente coherente. Esto no solo incluye verificar las imágenes y textos, sino también asegurarse de que las especificaciones técnicas, como las resoluciones y perfiles de color, sean adecuadas para el medio de distribución final.
2. **Prototipos y Simulaciones:** Crear prototipos es una práctica invaluable para prever cómo se verá el producto final en distintos formatos. Esto ayuda a identificar problemas potenciales antes de la producción en masa y a realizar ajustes necesarios. Los prototipos no solo permiten la detección temprana de errores, sino que también sirven como una herramienta de comunicación efectiva con los clientes y otros stakeholders.
3. **Ajustes y Retoques para Diferentes Soportes:** Cada medio, ya sea impreso o digital, tiene sus propios requisitos técnicos y estéticos. Por lo tanto, es crucial ajustar los artes finales para maximizar la calidad visual y la coherencia del diseño en cada plataforma específica.
4. **Control de Calidad Rigoroso:** Finalmente, el control de calidad es esencial para garantizar que el producto final se alinee con las expectativas del cliente y cumpla con los estándares de la industria. Este proceso incluye la verificación de todos los aspectos técnicos y estéticos del arte final, así como una revisión final para asegurar que todo esté conforme a las especificaciones.

### Actividades y Descripción

#### RP1: Comprobar el conjunto de elementos que intervienen en el diseño para asegurar su fiabilidad, analizando las pruebas realizadas

1. **Revisión de Elementos Gráficos:** Verificación de todos los elementos gráficos incluidos en el diseño, asegurando que se ajusten a las especificaciones del proyecto.
  - **Duración: 10 horas**
2. **Verificación de Consistencia Tipográfica:** Chequeo de la coherencia y legibilidad de las tipografías utilizadas, asegurando uniformidad en estilo y formato.
  - **Duración: 8 horas**
3. **Análisis de Composición de Color:** Evaluación de la correcta aplicación de la paleta de colores, verificando que no haya desviaciones en el tono o saturación.
  - **Duración: 10 horas**
4. **Revisión de Imágenes y Gráficos:** Comprobación de la calidad y resolución de imágenes y gráficos, asegurando que se mantengan dentro de los parámetros técnicos establecidos.

- **Duración: 9 horas**
- 5. **Control de Calidad de Diseño:** Implementación de un control de calidad integral que incluya la revisión de alineaciones, espaciados y otros detalles visuales.
  - **Duración: 8 horas**
- 6. **Simulación de Impresión y Publicación:** Realización de simulaciones de impresión y otros métodos de publicación para prever posibles errores.
  - **Duración: 10 horas**
- 7. **Verificación de Normas y Especificaciones:** Aseguramiento de que el diseño cumpla con todas las normas legales y especificaciones técnicas requeridas para su distribución.
  - **Duración: 10 horas**
- 8. **Generación de Informe de Verificación:** Documentación de los resultados de la verificación, incluyendo cualquier ajuste necesario para la versión final.
  - **Duración: 9 horas**

**RP2: Incorporar todas las especificaciones y elementos necesarios al arte final, elaborando prototipos en caso necesario, para la correcta fabricación del producto**

1. **Incorporación de Instrucciones Técnicas:** Adición de todas las especificaciones técnicas necesarias en el archivo de arte final, como indicaciones de corte, sangrado, y áreas de seguridad.
  - **Duración: 10 horas**
2. **Creación de Prototipos Físicos:** Elaboración de prototipos físicos del producto gráfico para evaluación y aprobación, asegurando la exactitud de las dimensiones y acabados.
  - **Duración: 8 horas**
3. **Configuración de Archivos de Producción:** Preparación de archivos específicos para impresión, publicación digital u otros formatos, incluyendo todos los elementos gráficos, tipográficos y de imagen.
  - **Duración: 10 horas**
4. **Verificación de Prerensa:** Comprobación de que todos los elementos del archivo final están configurados correctamente para el proceso de prerensa.
  - **Duración: 9 horas**
5. **Ajuste de Parámetros de Salida:** Ajuste de parámetros de salida como resolución, perfil de color y formato de archivo para asegurar la calidad del producto final.
  - **Duración: 8 horas**
6. **Creación de Mockups y Presentaciones:** Desarrollo de mockups digitales o físicos para presentar el producto final al cliente o al equipo de producción.
  - **Duración: 10 horas**
7. **Prueba de Soportes de Distribución:** Pruebas de soporte y formatos de distribución para asegurar que el arte final se adapte correctamente a diferentes plataformas.
  - **Duración: 10 horas**
8. **Documentación de Especificaciones Finales:** Elaboración de un documento detallado que incluya todas las especificaciones técnicas y recomendaciones para la fabricación del producto.
  - **Duración: 9 horas**

**RP3: Ajustar y retocar el arte final para su distribución y publicación en soporte analógico o digital, teniendo en cuenta las particularidades de la salida a que se destine**

1. **Optimización de Imágenes para Publicación:** Ajuste de las imágenes para optimizar la calidad y peso del archivo, dependiendo del soporte final (web, impresión, etc.).
  - **Duración: 10 horas**
2. **Ajuste de Tipografía para Soportes Digitales:** Modificación de la tipografía para asegurar su legibilidad y consistencia en plataformas digitales.
  - **Duración: 14 horas**



3. **Corrección de Color para Medios Digitales:** Ajuste de la gestión del color para diferentes dispositivos de visualización, garantizando que los colores sean coherentes en todas las plataformas.
  - **Duración: 10 horas**
4. **Preparación de Archivos para Publicación Digital:** Preparación de archivos en formatos adecuados para la publicación digital, incluyendo HTML, PDF interactivo, entre otros.
  - **Duración: 9 horas**
5. **Configuración de Archivos para Impresión:** Preparación de archivos de alta resolución para impresión, ajustando detalles como resolución, modos de color y formatos de archivo.
  - **Duración: 8 horas**
6. **Revisión y Ajuste de Metadatos:** Inclusión y revisión de metadatos necesarios para la correcta indexación y distribución del material gráfico.
  - **Duración: 10 horas**
7. **Pruebas de Compatibilidad en Dispositivos:** Pruebas en diferentes dispositivos y plataformas para asegurar que el arte final se visualice correctamente.
  - **Duración: 10 horas**
8. **Actualización de Archivos de Distribución:** Revisión y actualización de archivos de distribución según los últimos estándares técnicos y de mercado.
  - **Duración: 9 horas**

**RP4: Realizar el control de calidad del producto final para comprobar la correcta ejecución de las indicaciones efectuadas en el arte final, verificando que responde a las necesidades del informe registro.**

1. **Control de Calidad Visual:** Revisión visual exhaustiva del producto final para detectar cualquier inconsistencia o error en la ejecución del diseño.
  - **Duración: 10 horas**
2. **Pruebas de Impresión Finales:** Realización de pruebas de impresión para verificar la calidad y precisión de los colores, la nitidez de las imágenes y la claridad de los textos.
  - **Duración: 8 horas**
3. **Comparación con el Informe Registro:** Comparación detallada del producto final con el informe registro para asegurar que todas las especificaciones y requisitos se hayan cumplido.
  - **Duración: 10 horas**
4. **Revisión de Acabados y Materiales:** Verificación de la calidad de los materiales utilizados y de los acabados finales, como el laminado, el corte y la encuadernación.
  - **Duración: 7 horas**
5. **Evaluación de la Experiencia del Usuario:** Realización de pruebas de usabilidad y experiencia de usuario, especialmente en productos digitales, para garantizar una experiencia satisfactoria.
  - **Duración: 8 horas**
6. **Informe de Control de Calidad:** Documentación de todos los hallazgos del control de calidad y recomendaciones para futuros proyectos.
  - **Duración: 10 horas**
7. **Ajustes y Correcciones Finales:** Implementación de ajustes finales y correcciones basadas en las pruebas de calidad y el feedback recibido.
  - **Duración: 10 horas**
8. **Entrega Final y Evaluación del Cliente:** Presentación del producto final al cliente para su evaluación y aprobación, asegurando que cumpla con todas las expectativas y requisitos.
  - **Duración: 9 horas**

**Tabla de Actividades y Horas**

<b>Actividad/Unidad de Obra</b>	<b>Descripción</b>	<b>Duración Estimada (horas)</b>
<b>RP1: Comprobar elementos del diseño</b>		<b>74</b>
Revisión de Elementos Gráficos	Verificación de elementos gráficos y su adecuación al diseño.	10
Verificación de Consistencia Tipográfica	Comprobación de la coherencia y legibilidad de las tipografías.	8
Análisis de Composición de Color	Evaluación de la paleta de colores utilizada.	10
Revisión de Imágenes y Gráficos	Verificación de la calidad y resolución de imágenes y gráficos.	9
Control de Calidad de Diseño	Implementación de controles de calidad generales.	8
Simulación de Impresión y Publicación	Pruebas para prever posibles errores en impresión/publicación.	10
Verificación de Normas y Especificaciones	Aseguramiento del cumplimiento de normas técnicas y legales.	10
Generación de Informe de Verificación	Documentación de resultados de la verificación.	9
<b>RP2: Incorporar especificaciones al arte final</b>		<b>74</b>
Incorporación de Instrucciones Técnicas	Adición de especificaciones técnicas necesarias.	10
Creación de Prototipos Físicos	Elaboración de prototipos para evaluación.	8
Configuración de Archivos de Producción	Preparación de archivos específicos para distintos formatos.	10
Verificación de Preprensa	Comprobación de elementos para preprensa.	9
Ajuste de Parámetros de Salida	Ajuste de resolución, perfil de color y formatos.	8
Creación de Mockups y Presentaciones	Desarrollo de mockups para presentación al cliente.	10
Prueba de Soportes de Distribución	Pruebas en diferentes plataformas y formatos.	10
Documentación de Especificaciones Finales	Documentación de especificaciones técnicas y recomendaciones.	9
<b>RP3: Ajustar y retocar el arte final</b>		<b>80</b>
Optimización de Imágenes para Publicación	Ajuste de imágenes para diferentes plataformas.	10
Ajuste de Tipografía para Soportes Digitales	Modificación de tipografía para plataformas digitales.	14
Corrección de Color para Medios Digitales	Ajuste de color para coherencia en dispositivos digitales.	10
Preparación de Archivos para Publicación Digital	Preparación de archivos en formatos adecuados.	9

Actividad/Unidad de Obra	Descripción	Duración Estimada (horas)
Configuración de Archivos para Impresión	Preparación de archivos de alta resolución para impresión.	8
Revisión y Ajuste de Metadatos	Inclusión y revisión de metadatos para indexación.	10
Pruebas de Compatibilidad en Dispositivos	Pruebas de visualización en diferentes dispositivos.	10
Actualización de Archivos de Distribución	Revisión y actualización de archivos para distribución.	9
<b>RP4: Realizar el control de calidad del producto final</b>		<b>72</b>
Control de Calidad Visual	Revisión visual del producto final.	10
Pruebas de Impresión Finales	Verificación de calidad en pruebas de impresión.	8
Comparación con el Informe Registro	Asegurar cumplimiento de especificaciones.	10
Revisión de Acabados y Materiales	Verificación de materiales y acabados finales.	7
Evaluación de la Experiencia del Usuario	Pruebas de usabilidad en productos digitales.	8
Informe de Control de Calidad	Documentación de hallazgos y recomendaciones.	10
Ajustes y Correcciones Finales	Implementación de ajustes basados en control de calidad.	10
Entrega Final y Evaluación del Cliente	Presentación del producto final al cliente para aprobación.	9

Estas actividades están diseñadas para asegurar que cada fase del proceso de diseño y producción gráfica sea revisada y ajustada minuciosamente. Esto garantiza que el producto final cumpla con los más altos estándares de calidad y sea adecuado para su distribución y uso en diversos formatos y plataformas.

## DESGLOSE DEL PRESUPUESTO ESTIMADO PARA PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS:

Categoría	Descripción	Cantidad	Alquiler Mensual sin IVA (€)	IVA (21%) (€)	Total con IVA (€)
Ordenadores y Hardware	Ordenador de Sobremesa	13	2.708,33	568,75	3.277,08
	Monitor Profesional	13	758,33	159,25	917,58
	Escáner de Alta Resolución	4	133,33	28,00	161,33
	Cámara Digital DSLR	4	400,00	84,00	484,00
	Discos Duros Externos	13	162,50	34,13	196,63
Software	Adobe Creative Cloud	13	780,00	163,80	943,80

Categoría	Descripción	Cantidad	Alquiler Mensual sin IVA (€)	IVA (21%) (€)	Total con IVA (€)
	Software de Gestión de Color	4	66,67	14,00	80,67
	Software de Maquetación	13	325,00	68,25	393,25
Equipos de Medición y Periféricos	Calibrador de Monitor	4	83,33	17,50	100,83
	Colorímetro y Espectrofotómetro	1	83,33	17,50	100,83
	Impresora Profesional	2	133,33	28,00	161,33
	Tipómetros y Herramientas de Dibujo	13	54,17	11,38	65,55
Materiales de Oficina y Consumo	Papel para Impresión (caja de 500 hojas)	10	25,00	5,25	30,25
	Consumibles de Impresora (Tinta, Tóner)	4	66,67	14,00	80,67
<b>Total Mensual</b>			<b>5.779,99</b>	<b>1.213,80</b>	<b>6.993,79</b>
<b>Total 12 meses</b>			<b>69.359,88</b>	<b>14.565,57</b>	<b>83.925,45</b>

Para asegurar que los alumnos trabajadores y el profesor puedan trabajar de manera eficiente con programas de diseño gráfico, multimedia y tratamiento de imágenes, los ordenadores deben cumplir con ciertas características técnicas. A continuación se describen las especificaciones recomendadas:

#### Características Técnicas del Ordenador

1. **Procesador (CPU):**
  - **Tipo:** Intel Core i7 o AMD Ryzen 7 (o superiores)
  - **Núcleos:** Mínimo 6 núcleos (recomendado 8 núcleos)
  - **Frecuencia Base:** Al menos 3.0 GHz
2. **Memoria RAM:**
  - **Capacidad:** Mínimo 32 GB (64 GB recomendado para multitarea intensiva y manejo de archivos grandes)
3. **Almacenamiento:**
  - **Disco de Estado Sólido (SSD):** Mínimo 1 TB para el sistema operativo y software principal
  - **Disco Duro Secundario (HDD):** Mínimo 2 TB para almacenamiento de proyectos, archivos de gran tamaño, y copias de seguridad
4. **Tarjeta Gráfica (GPU):**
  - **Modelo:** NVIDIA GeForce RTX 3060 o AMD Radeon RX 6700 XT (o superiores)
  - **Memoria VRAM:** Mínimo 8 GB GDDR6
  - **\*\*Soporte para Ray Tracing y aceleración de hardware para aplicaciones de diseño y multimedia**
5. **Pantalla:**

- **Tamaño:** Al menos 27 pulgadas
  - **Resolución:** 4K (3840x2160 píxeles) para precisión en el trabajo de detalle
  - **Tecnología:** IPS para ángulos de visión amplios y mejor reproducción del color
  - **Cobertura de Color:** Al menos 99% sRGB; idealmente 100% Adobe RGB o DCI-P3 para trabajos de diseño gráfico
6. **Conectividad:**
- **Puertos USB:** Al menos 4 puertos USB 3.0 (preferiblemente USB-C para compatibilidad futura)
  - **Salida de Video:** HDMI 2.0, DisplayPort 1.4 (soporte para múltiples monitores)
  - **Ethernet:** Gigabit Ethernet para conexión estable a Internet
  - **Wi-Fi:** Compatible con Wi-Fi 6 (802.11ax)
  - **Bluetooth:** Versión 5.0 o superior
7. **Sistema Operativo:**
- **Preinstalado:** Windows 11 Pro o macOS (según la preferencia y compatibilidad del software)
8. **Otros:**
- **Unidad Óptica:** Opcional, dependiendo de las necesidades específicas del curso
  - **Cámara Web:** Integrada, de al menos 1080p, para videoconferencias y tutorías en línea
  - **Teclado y Ratón:** Incluidos, con soporte para atajos de teclado de diseño gráfico

Estas especificaciones están diseñadas para manejar tareas intensivas de procesamiento gráfico, edición de video, diseño 3D, y otras aplicaciones de diseño multimedia que serán utilizadas durante el curso. El objetivo es asegurar una experiencia al alumnado trabajador fluida y eficiente, minimizando los tiempos de carga y mejorando la productividad.

	<b>Material fungible para el pliego de prescripciones técnicas</b>		
<b>código</b>	<b>Concepto</b>		<b>U<sub>p</sub><sup>1</sup></b>
<b>1</b>	Papel Ilustración A3 145 Grs. X 25 Hojas		13
<b>2</b>	Papel Ilustración A3 210 Grs. X 25 Hojas		13
<b>3</b>	Papel Ilustración A4 145 Grs. X 25 Hojas		13
<b>4</b>	Papel Ilustración A4 210 Grs. X 25 Hojas		13
<b>5</b>	Papel Satinado Opaco Liso 150 Gr. 35 X 50 X 10 Hojas		13
<b>6</b>	Papel Satinado Opaco Liso 150 Gr. 50 X 70		13
<b>7</b>	Papel Satinado Opaco Liso 150 Gr. A4 X 25 Hojas		13
<b>8</b>	Regla RS PRO de acero, longitud 300mm con sistemas imperial y métrico.		13
<b>9</b>	Juego escuadra y cartabón 25cm regla 30cm y semicírculo 15cm en petaca incolora.		13
<b>10</b>	Rotring S0213830 - Regla para dibujo técnico, blanco.		13
<b>11</b>	Aristo AR7022 - Juego de reglas para mesa de dibujo técnico A2.		13
<b>12</b>	Doble Decímetro. Graduado y doble biselado. Longitud 20 cms.		13
<b>13</b>	Escalímetro Calibre Digital en Acero Pie de Rey con Estuche		13
<b>14</b>	Micrómetro RS PRO ±0.002 mm 0.001 mm Imperial, Métrico		13
<b>15</b>	Escalímetro. Regla de escala Triangular de plástico, 3 lados, para arquitectura, herramienta		13





	de medición técnica.		
16	Transportador de ángulos. Transportador de ángulos (circular, 360°, escala en grados, 10 cm de diámetro, transparente.		13
17	Paralex PLASTICO 50 cm		13
18	Tablero de dibujo, 50.5 x 37cm Multifunción. Métrico A3 Tablero de dibujo Set Mesa de dibujo con movimiento paralelo y ángulo ajustable.		13
	Juego de escuadras. Reglas técnicas de 2 mm de grosor con cantos biselados (con escalón) y graduaciones grabadas a prueba de emborrionamiento. Fabricados en plástico metacrilato con fresado de alta precisión.		13
19	Plantillas de curvas Regla curvada flexible, Tamaños 30cm, 40cm, 50cm, 60cm		13
20	Compás. Juego con 8 piezas. Hecho de material de acero inoxidable. Creación de círculos con un diámetro máximo de 54 cm y una longitud de 20 cm. Accesorios: pequeña bigotera, bigotera, lápiz de dibujo y dibujo sostenedor de la pluma, aguja de repuesto.		13
21	Estilógrafos. Set 6 Rotuladores Pigma Micron Negro Sakura		13
22	Tiralíneas. 5 unidades, para cubrir, líneas finas, acuarela, herramienta de pintura.		13
23	Bigotera Calibre Compás de resorte 200mm, Métrico		13
24	Juego de Lápices negros. Estuche metálico para lápices 14 piezas Line and Wash Sketching Set Derwent		13
25	Juego de Lápices de colores. Caja de 120 lápices acuarelables Albrecht Dürer Faber Castell1		13
26	Pluma estilográfica School-G Negra		13
27	Tinta. 100 Piezas Cartucho de Tinta de Pluma Azul Negro Recambio de Pluma Estilográfica Recargable		13
28	Juego de acuarelas. Selección de 12 colores de agua.		13
29	Tintas de colores. Juego de Juego Completo de 19 Botellas de Tinta de Tatuaje Intenze Basic Colours (Colores Básicos) 30ml.		13
30	Juego de rotuladores. Rotuladores alcohol copic Marcadores permanente 80 colores marcadores artísticos, bolígrafo profesional de doble punta, permanente, marcadores de bocetos a base de alcohol.		13
31	Óleos. Caja Óleo 65 Van Gogh		13
32	Temple. Set de arte de 143 piezas, juego de pintura en caja de madera portátil, kit de arte profesional.		13
33	Acrílicos. Caja Madera con Acrílicos Van Gogh. Contenido: 10 tubos de pintura acrílica de la marca Vang Gogh de 40ml, 2 pinceles de Van Gogh de la serie 294 y 295, un pocillo doble, una		13



	paleta de madera y un paño. Dimensiones caja: 33cm x 27cm x 7,5cm.		
	<b>IMPOTE TOTAL DEL LOTE CON IVA</b>		<b>6.000€</b>

**Firma:** Joaquín Vilá Ramos  
Técnico Superior de Proyectos  
Excmo. Ayuntamiento de Cáceres