



Preparación de artes finales



Área: DISEÑO DE PRODUCTOS GRAFICOS

Modalidad: Teleformación

Duración: 70 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Preparar y verificar artes finales para su distribución.

CONTENIDOS

ELABORACIÓN DEL ARTE FINAL - 1 revisión de documentos en productos impresos - 1.1 control del formato - 1.2 control del color - 1.3 control de textos - 1.4 actividades: revisión de documentos en productos impresos - 2 corrección de originales y creación del arte final - 2.1 corrección en relación al formato - 2.2 corrección en relación con el color - 2.3 corrección en relación con los textos - 2.4 creación del arte final y su ajuste al proyecto - 2.5 actividades: corrección de originales y creación del arte final - 3 elaboración del prototipo o maqueta - 3.1 prototipos corpóreos - 3.2 prototipos digitales - 3.3 prototipos especiales - 3.4 actividades: elaboración del prototipo o maqueta - 3.5 cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 1 - ARTE FINAL MULTIMEDIA Y E-BOOK - 1 creación y adaptación de artes finales - 1.1 adaptación de artes finales a soportes - 1.2 adaptación de artes finales a soportes off-line - 1.3 pruebas en soportes on-line - 1.4 pruebas en soportes off-line - 1.5 actividades: creación y adaptación de artes finales - 2 creación y adaptación de artes finales para e-book - 2.1 el formato pdf - 2.2 el formato epub - 2.3 el formato xml - 2.4 hojas de estilo css y xls - 2.5 conversores de formato - 2.6 lectores de e-book, resoluciones y dispositivos - 2.7 actividades: creación y adaptación de artes finales para e-book - 2.8 cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 2 - CALIDAD DEL PRODUCTO GRÁFICO - 1 gestión de la calidad de un producto gráfico no multimedia - 1.1 las funciones y los procesos - 1.2 los factores que afecta a la calidad - 1.3 manual de calidad de la empresa - 1.4 técnicas estadísticas y gráficas - 1.5 materias primas - 1.6 especificaciones de uso - 1.7 control de calidad en la pre-impresión - 1.8 control de la calidad en las pruebas de impresión - 1.9 control de la calidad en post-impresión - 1.10 actividades: gestión de la calidad de un producto gráfico no multimedia - 2 gestión de la calidad y la usabilidad de productos multimedia - 2.1 control de la usabilidad en productos multimedia - 2.2 control de calidad en productos multimedia - 2.3 calidad y usabilidad en e-books - 2.4 actividades: gestión de la calidad y la usabilidad de productos multimedia - 3 seguimiento de la calidad - 3.1 tipo de muestreo - 3.2 plan de muestreo múltiple - 3.3 histórico - informes - 3.4 consecuencias de la no calidad - 3.5 propuestas de mejora - 3.6 coste - inversión de la calidad - 3.7 actividades: seguimiento de la calidad - 3.8 cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 3 - 3.9 cuestionario: cuestionario módulo 4 -

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.

- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida.** Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso.** De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.