

<b>UNIDAD DE COMPETENCIA</b>	<b>Componer elementos gráficos, imágenes y textos según la teoría de la arquitectura tipográfica y la maquetación</b>
<b>Nivel</b>	3
<b>Código</b>	UC0698_3

### Realizaciones profesionales y criterios de realización

- RP 1:** Definir y realizar páginas maestras para la maquetación del producto gráfico, mediante programas de edición electrónica, teniendo en cuenta las necesidades técnicas y de comunicación reflejadas en los bocetos.
- CR 1.1 La estructura de la página maestra se establece considerando las características del producto editorial: libros, revistas, periódicos, desplegados y folletos, grandes formatos.
- CR 1.2 La composición de los elementos se realiza según las indicaciones del boceto, aplicando la teoría de la arquitectura gráfica y maquetación.
- CR 1.3 Los márgenes, cajas de contenidos y todos los elementos gráficos se definen en la página maestra, determinando la unidad de estilo del producto.
- CR 1.4 Los márgenes y líneas de referencia de la página maestra o maquetas se marcan en la página maestra ajustándose a las condiciones de corte, plegado y/o encuadernación que lleve el producto gráfico.
- RP 2:** Seleccionar caracteres tipográficos para conseguir los efectos deseados, teniendo en cuenta la arquitectura tipográfica la maquetación y el soporte final, generando hojas de estilo en caso necesario.
- CR 2.1 Los caracteres tipográficos se seleccionan atendiendo a su interacción con la imagen, el soporte o dispositivo de visualización, la estampación y los criterios estéticos.
- CR 2.2 Las tipografías se eligen considerando su disponibilidad y su coste de acuerdo a los parámetros marcados en el proyecto.
- CR 2.3 El texto se armoniza en función del cuerpo, estilo y familia tipográfica, aplicando las normas de composición y ortotipográficas.
- CR 2.4 Los ajustes de párrafo se realizan aplicando sangrías, tabulaciones, interlineados, viudas, huérfanas y los métodos de partición y justificación normalizados.
- CR 2.5 Los textos seleccionados se revisan ajustando proporciones, remates, cuadrículas, legibilidad, kern, track, alineación, interlineado, agrupaciones, párrafos y creando hojas de estilo si fuera necesario.
- RP 3:** Elaborar maquetas de prueba para visualizar el producto gráfico en función del tipo de producto gráfico.
- CR 3.1 La maqueta de prueba para envases y embalajes se efectúa indicando sus características específicas tales como: número de plegados, hendidos, cierres y volumen interior del envase entre otros.
- CR 3.2 La maqueta del producto editorial se efectúa marcando sus características específicas tales como número de columnas, titulares, cajas, familias y caracteres tipográficos y otros.
- CR 3.3 La maqueta de productos gráficos de comunicación se efectúa marcando sus características específicas tales como el formato, valores cromáticos y otros.
- CR 3.4 Los elementos creativos que puedan mejorar los resultados se incorporan en la maqueta de prueba atendiendo al tipo de producto, y tipo de público destinatario.
- RP 4:** Obtener la maqueta definitiva del producto gráfico para la aprobación del cliente, incorporando elementos gráficos, los textos y las imágenes.
- CR 4.1 Las cajas de imagen se sitúan y dimensionan correctamente en las páginas de la maqueta, manteniendo los márgenes establecidos.
- CR 4.2 Las imágenes se recortan y encuadran teniendo en cuenta sus dimensiones y las de la caja.
- CR 4.3 Los ajustes de visualización del color del programa de maquetación se comprueban teniendo en cuenta los principios de la gestión del color y los flujos de trabajo.
- CR 4.4 El contorneo de las cajas de imagen se ajusta a los elementos gráficos en función de los efectos deseados.
- CR 4.5 Las cajas de texto se vinculan de modo que el texto fluya y pueda ser modificado con facilidad.
- CR 4.6 La maquetación final se comprueba, valorando que se ajusta a las necesidades del cliente y a las necesidades de producción.

### Contexto profesional

### **Medios de producción**

Equipos informáticos. Software de maquetación. Sistemas de almacenamiento. Monitores. Software de tratamiento de imágenes. Software de diseño gráfico. Dispositivos multimedia: tabletas y smartphones y otros.

### **Productos y resultados**

Páginas maestras. Caracteres tipográficos seleccionados. Hoja de estilo. Párrafos ajustados. Maquetas de prueba. Textos revisados. Maquetas definitivas de: productos gráficos de comunicación, productos gráficos editoriales y productos gráficos de envases y embalajes. Imágenes escuadradas y encuadradas. Archivos digitales en diferentes soportes de almacenamiento. Pruebas impresas y digitales.

### **Información utilizada o generada**

Normas ortotipográficas. Bocetos del producto gráfico. Información sobre flujos de trabajo. Muestras de color, papel u otros soportes. Especificaciones de visualización, filmación e impresión.