

A close-up photograph of a person's hand using a black computer mouse. The background is blurred, showing a computer monitor and keyboard. A decorative pattern of white circles of varying sizes is overlaid on the right side of the image. A semi-transparent grey rounded rectangle is positioned in the upper left, containing the text.

## **UF1456. Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos**

## Objetivos

---

### □ **Objetivos Generales**

- 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

<b>UF1456. Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos</b>	<b>Tiempo estimado</b>
<p><b>Unidad 1:</b> Metodología para la realización del producto gráfico y fundamentos creativos y técnicos del diseño gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase de proyecto: Esbozos y bocetos.</li> <li>• Fase de realización: Maquetas. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Crear una estrategia de trabajo.</li> </ul> </li> <li>• Fase de presentación al cliente: Estrategias, discusión e introducción de correcciones y nuevas maquetas.</li> <li>• Fase de acabado del proyecto: Ejecución completa del proyecto. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrega de documentos finales.</li> <li>○ La rasterización.</li> <li>○ Originales en diferentes formatos.</li> </ul> </li> <li>• La tipografía: Evolución histórica.</li> <li>• Código de signos. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Clasificación, componentes, familias.</li> <li>○ Análisis de las principales tipografías: analógicas/digitales.</li> <li>○ Listado y criterios de selección.</li> </ul> </li> <li>• El color: Principios de la teoría del color. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sistemas de valoración/medición del color.</li> <li>○ Simbolismo del color.</li> </ul> </li> <li>• La imagen: Teoría y sintaxis de la imagen. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Escala de iconicidad: signo/símbolo.</li> <li>○ Mensaje bimedial: combinación del texto y la imagen.</li> </ul> </li> <li>• Composición: Gramática del diseño. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breve historia.</li> </ul> </li> <li>• Retórica del diseño gráfico: Discurso gráfico, figuras retóricas.</li> </ul>	
Actividades de Evaluación UA 01	<b>1 hora</b>
Tiempo total de la unidad	<b>25 horas</b>
<p><b>Unidad 2:</b> Realización de esbozos en el diseño gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del trabajo.</li> <li>• Reparto de tareas.</li> <li>• Técnicas de incentivación de la creatividad.</li> <li>• Metodología de trabajo para la realización de esbozos. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Crear formas básicas.</li> <li>○ Colorear desde la paleta muestras.</li> </ul> </li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos básicos del diseño gráfico: la tipografía, la imagen, el color, el movimiento, el tiempo.</li> <li>• Jerarquías de la información.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Síntesis visual.</li> </ul> </li> <li>• Figuración/abstracción.</li> <li>• Realización de esbozos según los parámetros definidos en el informe de registro y el informe técnico.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Briefing o informe de registro.</li> </ul> </li> </ul>	
Actividades de Evaluación UA 02	<b>1 hora</b>
Tiempo total de la unidad	<b>20 horas</b>
<p><b>Unidad 3:</b> Realización de bocetos en el diseño gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boceto de imagen corporativa: Imagen corporativa y mecanismos de funcionamiento.</li> <li>• Los signos básicos: El símbolo, el logotipo, el color, la tipografía.</li> <li>• El sistema gráfico.</li> <li>• Los valores estratégicos de la marca versus el impacto visual.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Diferencia entre identidad de marca versus imagen de marcadores.</li> </ul> </li> <li>• Principales piezas gráficas corporativas.</li> <li>• El manual de imagen corporativa o de normas.</li> <li>• Bocetos para el producto editorial.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Productos editoriales y principios básicos.</li> <li>○ Composición, arquitectura de página, la retícula.</li> </ul> </li> <li>• Tratamiento de textos y tratamiento tipográfico.</li> <li>• Tratamiento de imágenes.</li> <li>• El papel: breve historia, clasificación, características e idoneidad de utilización.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Proceso de creación del papel.</li> <li>○ Tipos de papel.</li> <li>○ Características del papel.</li> </ul> </li> </ul>	
Actividades de Evaluación UA 03	<b>1 hora</b>
Tiempo total de la unidad	<b>20 horas</b>
<p><b>Unidad 4:</b> Realización de bocetos especiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocetos para packaging: Características específicas del packaging.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sistemas de funcionamiento.</li> <li>○ El volumen.</li> <li>○ La ergonomía.</li> <li>○ La legibilidad e impacto visual.</li> <li>○ El punto de venta y el lineal.</li> </ul> </li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Materiales y sistemas de impresión.</li> <li>○ Maquetas de bocetos de packaging.</li> <li>• Bocetos para el producto multimedia: Características del producto multimedia.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Formatos y productos.</li> <li>○ Técnicas de representación.</li> <li>○ El movimiento.</li> <li>○ El tiempo.</li> <li>○ La resolución.</li> <li>○ La conectividad.</li> <li>○ El impacto visual.</li> <li>○ Maquetas de bocetos de multimedia.</li> </ul> </li> </ul>	
Actividades de Evaluación UA 04	<b>1 hora</b>
Tiempo total de la unidad	<b>24 horas</b>
Evaluación final UF1456	<b>1 hora</b>
<b>4 unidades</b>	<b>90 horas</b>