PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA

AUTOEDICIÓN, DISEÑO Y MAQUETACIÓN

ARGA001PO

PROGRAMAS DE FORMACIÓN DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS

5 de abril de 2018

PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA:

AUTOEDICIÓN, DISEÑO Y MAQUETACIÓN

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA

1. Familia Profesional: ARTES GRÁFICAS

Área Profesional: ACTIVIDADES Y TÉCNICAS GRÁFICAS ARTÍSTICAS

2. Denominación: AUTOEDICIÓN, DISEÑO Y MAQUETACIÓN

3. Código: **ARGA001PO**

4. Objetivo General: Manejar técnicas para la realización de una maqueta técnica

5. Número de participantes: **-**

6. Duración:

Horas totales: 40 Modalidad: Presencial

Distribución de horas:

Presencial:..... 40

Teleformación:..... 0

7. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento:

7.1 Espacio formativo:

AULA POLIVALENTE:
El aula contará con las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo de la acción formativa.
- Superficie: El aula deberá contar con un mínimo de 2m2 por alumno.
- Iluminación: luz natural y artificial que cumpla los niveles mínimos preceptivos.
- Ventilación: Climatización apropiada.
- Acondicionamiento eléctrico de acuerdo a las Normas Electrotécnicas de Baja Tensión y otras normas de aplicación.
- Aseos y servicios higiénicos sanitarios en número adecuado.
- Condiciones higiénicas, acústicas y de habitabilidad y seguridad, exigidas por la legislación vigente.
- Adaptabilidad: en el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad dispondrá de las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar la participación en condiciones de igualdad.
- PRL: cumple con los requisitos exigidos en materia de prevención de riesgos laborales

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

7.2 Equipamientos:

Se contará con el equipamiento suficiente para el desarrollo de la acción formativa.
- Pizarra.
- Rotafolios.
- Material de aula.
- Medios audiovisuales.
- Mesa y silla para formador.
- Mesa y silla para alumnos.
- Hardware y Software necesarios para la impartición de la formación.
- Conexión a Internet.

Se entregará a los participantes los manuales y el material didáctico necesarios para el adecuado desarrollo de la acción formativa

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.
En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

8. Requisitos necesarios para el ejercicio profesional:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si existen requisitos legales para el ejercicio de la profesión)

-

9. Requisitos oficiales de los centros:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si para la impartición de la formación existe algún requisito de homologación / autorización del centro por parte de otra administración competente.

10. CONTENIDOS FORMATIVOS:

1. IMAGEN GRÁFICA
1.1. Textos y empresa.
1.2. Comunicación institucional y comunicación corporativa. La imagen escrita de la empresa.
1.3. Políticas de comunicación.
1.4. Estilo de comunicación de la empresa.
1.5. Contenidos.
1.6. Lenguaje.
1.7. Diseño Gráfico.
2. TÉCNICAS DE MAQUETACIÓN
2. 1. Funcionamiento de las secciones.
2. 2. Estructura del artículo.
2. 3. Formularios.
2. 4. Trabajar con texto.
2. 5. Manipulación de las imágenes.
2. 6. Contorneo de texto en imágenes.
2. 7. Creación de secciones.
2. 8. Agrupar cajas.
2. 9. Alinear objetos.
2. 10. Creación de estilos.
3. AUTOEDICIÓN
3. 1. Aplicación.
3. 2. Generales.
3. 3. Tipográficas.
3. 4. Trapping.
3. 5. Herramientas.
3. 6. Colores (edición).
3. 7. Partición y justificación.
3. 8. Atributos de párrafo.
3. 9. Hojas de estilo.
3. 10. Bibliotecas.
3. 11. Maquetación: paleta de maquetación. Concepto de página maqueta.
3. 12. Contorneo de objetos.
3. 13. Otros: Buscar y cambiar, utilidades, anclar cajas.
3. 14. Concepto de tablas de kern y track.
3. 15. Concepto de trapping.