

Categorías: Artes gráficas

## OBJETIVOS

Crear páginas maestras, ordenando y clasificando los espacios, siguiendo las indicaciones de un boceto dado y utilizando un programa informático de maquetación. Seleccionar fuentes tipográficas en función de unas supuestas instrucciones para su realización.

## CONTENIDOS

UD1. Arquitectura tipográfica. 1.1. Definición y partes del tipo. 1.2. Familias tipográficas y campos de aplicación. 1.3. Tipometría. 1.4. Originales de texto. 1.5. Aspectos a considerar para la selección de tipografías. 1.6. Factores a considerar en la composición de textos. 1.7. Principales problemas relacionados con la maquetación y la selección de tipos. 1.8. Arquitectura de la página. 1.9. Tipos de fuentes instalación y gestión. 1.10. Normas UNE ISO Libros de estilo. 1.11. Software de edición y compaginación de textos. UD2. El formato del producto gráfico. 2.1. Los diferentes tipos de formatos gráficos. 2.2. Peculiaridades y condicionantes de los distintos tipos de formatos. 2.3. Herramientas de composición de textos en productos gráficos. 2.4. Aplicación tipográfica en formatos estándar (DINAs). 2.5. Aplicación tipográfica en otros formatos. UD3. Elaboración de maquetas de productos gráficos. 3.1. Metodología de la creación de maquetas de productos gráficos. 3.2. Materiales para la creación de maquetas. 3.3. Creación de maquetas. 3.4. Creación de maquetas de packaging. 3.5. Calidad en las maquetas.

