**Unidad de competencia 3**

**Denominación:** COMPONER ELEMENTOS GRÁFICOS, IMÁGENES Y TEXTOS SEGÚN LA TEORÍA DE LA ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA Y LA MAQUETACIÓN

**Nivel:** 3

**Código:** UC0698\_3

**Realizaciones profesionales y criterios de realización**

RP1: Definir y realizar páginas maestras para la maquetación, mediante programas de edición electrónica,teniendo en cuenta las necesidades técnicas y de comunicación reflejadas en los bocetos.

CR1.1 La composición de los elementos se realiza según las indicaciones del boceto, aplicando la teoría de la arquitectura gráfica y maquetación.

CR1.2 Los márgenes, cajas de contenidos y todos los elementos gráficos se definen en la página maestra, determinando la unidad de estilo del producto.

CR1.3 Los márgenes y líneas de referencia de la página maestra o maquetas se ajustan a las condiciones de corte, plegado y encuadernación.

RP2: Seleccionar caracteres tipográficos para conseguir los efectos deseados, teniendo en cuenta la arquitectura tipográfica y la maquetación, generando hojas de estilo en caso necesario.

CR2.1 Los caracteres tipográficos se seleccionan teniendo en cuenta su interacción con la imagen, el soporte, la estampación y los criterios estéticos.

CR2.2 Las tipografías se eligen teniendo en cuenta su disponibilidad y su coste.

CR2.3 El texto se armoniza en función del cuerpo, estilo y familia tipográfica, aplicando las normas de composición y ortotipográficas.

CR2.4 Los ajustes de párrafo se realizan correctamente aplicando sangrías, tabulaciones, interlineados, viudas, huérfanas y los métodos de partición y justificación.

CR2.5 Los textos seleccionados se revisan ajustando proporciones, remates, cuadrículas, legibilidad, kern, track, alineación, interlineado, agrupaciones, párrafos y creando hojas de estilo si fuera necesario.

RP3: Elaborar maquetas de prueba para visualizar el encargo, en función del tipo de producto gráfico.

CR3.1 Las características del producto gráfico se reflejan en la maqueta manteniendo las condiciones del tipo de producto.

CR3.2 Las necesidades del producto gráfico se ajustan a la maqueta según el tipo de producto:

– Número de plegados, hendidos, cierres y volumen interior en envases y embalajes.

– Número de columnas, caracteres tipográficos, titulares, cajas y familias en editorial.

– Formato y valores cromáticos en comunicación.

CR3.3 La maqueta de prueba incorpora elementos creativos mejorando los resultados.

RP4: Obtener la maqueta definitiva del producto gráfico para la aprobación del cliente, incorporando elementos gráficos, los textos y las imágenes.

CR4.1 Las cajas de imagen se sitúan y dimensionan correctamente en las páginas de la maqueta, manteniendo los márgenes establecidos.

CR4.2 Las imágenes se recortan y encuadran teniendo en cuenta sus dimensiones y las de la caja.

CR4.3 Los ajustes de visualización del color del programa de maquetación son correctos, teniendo en cuenta los principios de la gestión del color y los flujos de trabajo.

CR4.4 Los ajustes de contorneo de cajas se ejecutan convenientemente para conseguir los efectos deseados.

CR4.5 Las cajas de texto se vinculan adecuadamente para que el texto fluya y pueda ser modificado con facilidad.

CR4.6 La maquetación final satisface las necesidades del cliente.

CR4.7 Los ajustes del programa de maquetación tienen en cuenta la filmación y el sistema de impresión.

**Contexto profesional**

**Medios de producción**

Software de maquetación. Ordenadores. Sistemas de almacenamiento. Monitores. Software de tratamiento de imágenes. Software de diseño gráfico. Tipómetro.

**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.

**Información utilizada o generada**

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