

**Máster en Edición Profesional de Imágenes y Maquetación de Elementos Gráficos**



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y acreditaciones

**4** | By EDUCA EDTECH Group

**5** | Metodología LXP

**6** | Razones por las que elegir Educa Business School

**7** | Programa Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

años de  
experiencia

Más de

**300k**

estudiantes  
formados

Hasta un

**98%**

tasa  
empleabilidad

Hasta un

**100%**

de financiación

Hasta un

**50%**

de los estudiantes  
repite

Hasta un

**25%**

de estudiantes  
internacionales

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



### ONLINE EDUCATION

---



# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



# Máster en Edición Profesional de Imágenes y Maquetación de Elementos Gráficos



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD**  
**ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO**  
**PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Edición Profesional de Imágenes y Maquetación de Elementos Gráficos con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional





**EDUCA BUSINESS SCHOOL**  
como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**  
con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

**Nombre del curso**  
con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.  
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.  
Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.  
Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER





Con Examen Convulsivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la URBECOT (Plan: Postgrado 2016)

## Descripción

---

Si trabaja en el entorno de diseño y artes gráficas y desea especializarse en las funciones relacionadas con la edición creativa de imágenes y la maquetación de productos editoriales este es su momento, con el Master en Edición Profesional de Imágenes y Maquetación de Elementos Gráficos podrá adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar esta labor de manera profesional e independiente.

## Objetivos

---

Tras realizar el Máster Imágenes el alumno podrá desempeñar su labor profesional en áreas como: - Determinar las imágenes a incluir en un proyecto gráfico, en función de unas instrucciones dadas para su realización. - Capturar y editar imágenes seleccionadas, ajustando parámetros técnicos y manteniendo unas condiciones de calibración y perfiles de color dados para la creación. - Reproducir el color en los flujos de trabajo para la obtención del producto gráfico, manteniendo la coherencia y teniendo en cuenta las bases de la colorimetría y los principios de la gestión de color. - Retocar digitalmente las imágenes, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas del sistema posterior impresión o de salida. - 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. - Crear hojas de estilo y distribuir textos e imágenes en una maqueta diseñada. - Controlar la calidad de un producto gráfico, comprobando y verificando su correspondencia con los datos de un supuesto informe registro. - Controlar la calidad y usabilidad de un proyecto multimedia o e-book atendiendo a unas necesidades concretas establecidas por el cliente.

## Para qué te prepara

---

El Master en Edición Profesional de Imágenes y Maquetación de Elementos Gráficos está dirigido en general para empresas de artes gráficas, editoriales y empresas de comunicación, y a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados con la edición creativa de imágenes y diseño de elementos gráficos.

## A quién va dirigido

---

El Master en Edición Profesional de Imágenes y Maquetación de Elementos Gráficos le prepara para conocer a fondo el entorno de las artes gráficas en relación con las técnicas de maquetación de productos editoriales y diseño de imágenes.

## Salidas laborales

---

Tras realizar el Máster Imágenes el alumno podrá desempeñar su labor profesional en áreas como: artes gráficas, editoriales, diseño gráfico, control de calidad, edición de imágenes, etc.

## TEMARIO

---

### PARTE 1. OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS GRÁFICOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE IMÁGENES

1. Características de las imágenes:
  1. - Características técnicas.
  2. - Características visuales y estéticas.
  3. - Características semánticas.
2. Tipo de imágenes. Fotografía / ilustración:
  1. - Criterios para la selección de imágenes acordes con los requerimientos del proyecto.
  2. - Idoneidad de la imagen.
  3. - Imagen analógica / digital.
  4. - Evolución técnica de la imagen.
  5. - Almacenamiento de imágenes, formatos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

1. Obtención por fotografía:
  1. - Conceptos de fotografía.
  2. - Cámaras digitales/analógicas, formatos.
  3. - Criterios técnicos para la realización de fotografías.
  4. - Encuadre, velocidad, diafragma, profundidad de campo, color, iluminación.
  5. - Descarga de imágenes.
2. Escaneado:
  1. - Tipos de escáner.
  2. - El proceso del escaneado.
  3. - Características técnicas de los escáneres.-
  4. - Calibración, resolución, formatos de archivo, opciones de color, calidad.
  5. - Gestión de las imágenes: Almacenamiento, copia, cambio de formato de archivo.
3. Obtención de imágenes en bancos de imágenes:
  1. - Tipos de banco de imágenes, y acceso.
  2. - Idoneidad y selección.
  3. - Costes.
  4. - Tamaños.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES

1. Collage.
2. Reutilización de imágenes.
3. Fotomontaje.
4. Ilustración.
5. Realización de ilustraciones por técnicas manuales/ infográficas.
6. Programas de creación de imagen vectorial.
7. Programas de creación de imagen por mapa de bits

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE IMÁGENES

1. Normativa de aplicación.
2. Como registrar las imágenes propias.
3. Derechos de reproducción y uso.
4. Derechos de manipulación.
5. Creative commons

## PARTE 2. RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTIÓN DEL COLOR

1. Teoría del color.
2. Percepción del color.
3. Instrumentos de medición del color. Densitómetros, colorímetros y espectrofotómetros.
4. Luz, sombra, tonos medios.
5. Gammas de colores.
6. Calibración de monitores e impresoras.
7. La reproducción del color: Sistemas y problemática de la reproducción del color.
8. Especificación del color.
9. Las muestras de color.
10. Colores luz / colores impresos.
11. Monitor/ impresora láser/ chorro de tinta/pruebas de color/color Offset.
12. Pruebas de color; tipos, fiabilidad.

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TRATAMIENTO DE LA IMAGEN

1. Edición de imágenes, software, formatos.
2. Tamaño, resolución, espacio de color.
3. Capas, canales, trazados.
4. Ajuste de las imágenes.
5. Tintas planas, cuatricromía, hexacromía.
6. Filtros, tramar, destramar, enfoque, desenfoque, ruido, pixel, textura, trazo.
7. Retoque de imágenes. Color, difuminar, fundir, clonar.

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREATIVIDAD CON IMÁGENES

1. Software idóneo para cada caso:
  1. - Vectorial.
  2. - Mapa de bits.
2. Recursos gráficos para el tratamiento de las imágenes:
  1. - Encuadre y reencuadre.
  2. - Color; Blanco y negro, monocolor, bitono.
  3. - Recorte; Trazados, integración.
  4. - Superposición; Modos de fusión, capas de ajuste.
  5. - Collage; Fotomontaje, técnicas mixtas.

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN DE LA IMAGEN FINAL

1. Impresión de pruebas a color

2. Selección del tipo de impresora
3. Distintas prestaciones para distintos tipos de impresoras
4. Impresora láser, plotter, cromaline, prueba de gama.
5. Gestión de imágenes; compresión, descompresión, formatos
6. Sistemas de envío de imágenes: mail, FTP, otros

### PARTE 3. CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. AJUSTE DE PROGRAMAS DE DIBUJO VECTORIAL

1. Herramientas informáticas utilizadas en la creación de productos gráficos.
2. Comparación y selección de las más adecuadas para cada utilidad.
3. Conceptos básicos de la aplicación de la imagen en diseño gráfico.
4. Parámetros técnicos de reproducción:
  1. - Tintas planas, cuatricromía, serigrafía, flexografía, hexacromía.
5. Tratamientos gráficos de la imagen.
6. Modos:
  1. - Mapa de bits, escala de grises, duotono, RGB, CMYK.
  2. - Diferencias e idoneidad de su utilización.
7. Tabletas gráficas:
  1. - Tipos, ventajas, inconvenientes.
8. Formatos de salida

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS UTILIZANDO PROGRAMAS DE DIBUJO VECTORIAL

1. Tipos o clasificación:
  1. - Símbolos, pictogramas, elementos figurativos, elementos abstractos.
2. Historia y tendencias de la ilustración.
3. Técnicas de ilustración.
4. Selección del tipo de ilustración adecuado a cada caso.
5. Técnicas de trabajar con varias imágenes.
6. Técnicas de trabajo con tipografía.
7. Técnicas de dibujo de diferentes elementos: dibujos de elementos simples y de objetos figurativos a escala.
8. Impresión de maquetas.
9. Relación entre las especificaciones del libro de estilo y la ilustración.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE ARCHIVOS GRÁFICOS

1. Almacenamiento.
2. Formatos.
3. Envío de los archivos de ilustraciones mediante distintos sistemas asegurando la calidad del envío:
4. Requisitos para asegurar los envíos.
5. Compresión y descompresión de archivos.
6. Requisitos para el envío correcto de los textos incluidos en los archivos, conversión en trazados.

### PARTE 4. COMPOSICION DE TEXTOS EN PRODUCTOS GRÁFICOS

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA

1. Definición y partes del tipo.
2. Familias tipográficas y campos de aplicación.
3. Tipometría.
4. Originales de texto.
5. Aspectos a considerar para la selección de tipografías.
6. Factores a considerar en la composición de textos.
7. Principales problemas relacionados con la maquetación y la selección de tipos.
8. Arquitectura de la página.
9. Tipos de fuentes, instalación y gestión.
10. Normas UNE, ISO, Libros de estilo.
11. Software de edición y compaginación de textos

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL FORMATO DEL PRODUCTO GRÁFICO

1. Los diferentes tipos de formatos gráficos.
2. Peculiaridades y condicionantes de los distintos tipos de formatos.
3. Herramientas de composición de textos en productos gráficos:
  1. - Formatos de archivo digitales.
  2. - Compatibilidades y problemas de transferencia.
  3. - Composición de textos con software de edición vectorial y editorial estándares
4. Aplicación tipográfica en formatos estándar (DINAs).
5. Aplicación tipográfica en otros formatos:
  1. - Desplegables y Folletos: Dípticos, Trípticos, Desplegables.
6. Grandes Formatos.
  1. - Cartelería exterior, Vallas Publicitarias, Rotulación.
  2. - Pequeños Formatos; Tarjetas de visita, "Flyers"
  3. - Packaging; Carpetas, Packaging de productos.
  4. - Formatos digitales; "Banners".
  5. - Introducción a las hojas de estilo en cascada "CSS"

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELABORACIÓN DE MAQUETAS DE PRODUCTOS GRÁFICOS

1. Metodología de la creación de maquetas de productos gráficos.
2. Materiales para la creación de maquetas:
  1. - Sistemas de impresión digital de pruebas.
  2. - Simulación de acabados en las maquetas.
  3. - Soportes para presentación: Cartón Pluma, PVC y otros soportes.
3. Creación de maquetas:
  1. - Especificaciones de salida para la elaboración de la maqueta.
  2. - Impresión de maquetas.
  3. - Impresión Láser, Plotter, Impresión digital y otros sistemas de impresión.
  4. - Colocación en el soporte de presentación.
  5. - Métodos adhesivos, de plegado y otros métodos.
4. Creación de maquetas de packaging:
  1. - Cartones y sus propiedades.
  2. - Adhesión del diseño al cartón.
  3. - Medición de la maqueta.

4. - Creación de troqueles manuales.
  5. - Pliegues del troquel.
  6. - Adhesivos de cierre.
  7. - Presentación
5. Calidad en las maquetas:
1. - Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta.
  2. - Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva

## PARTE 5. MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. MAQUETACIÓN DE UN PRODUCTO EDITORIAL

1. Plataformas y software de edición de textos e imágenes.
2. Distribución de la página:
  1. - Normas y teorías compositivas de la página.
  2. - Creación de retículas compositivas.
3. Creación de páginas maestras:
  1. - Elementos de la página maestra.
  2. - Aplicación de páginas maestras.
  3. - Cambios en las páginas maestras
4. Creación de hojas de estilo:
  1. - Estilos de carácter.
  2. - Estilos de párrafo.
  3. - Estilos anidados.
5. Introducción y composición de textos:
  1. - Importación de textos.
  2. - Selección de tipografías.
  3. - Aplicación de estilos al texto.
  4. - Normas de composición de textos.
  5. - Tipos de párrafos.
  6. - Normas de legibilidad y Componentes tipográficos de una publicación.
  7. - Preparación e introducción de imágenes.
  8. - Selección de imágenes según sistema de reproducción.
  9. - Tratamiento de la imagen para reproducciones editoriales.
  10. - Maquetación de las imágenes con respecto al texto y a la página.

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DE MAQUETAS DE PRODUCTOS EDITORIALES

1. Materiales para la creación de maquetas:
  1. - Sistemas de impresión digital de pruebas.
  2. - Simulación de acabados y encuadernación en las maquetas.
2. Creación de maquetas:
  1. - Especificaciones de salida para la elaboración de la maqueta.
3. Impresión de maquetas.
  1. - Impresión Láser, Plotter, Impresión digital y otros sistemas de impresión.
  2. - Colocación en el soporte de presentación; Encuadernación.
4. Calidad en las maquetas:
  1. - Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta.
  2. - Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva.

## PARTE 6. CALIDAD DEL PRODUCTO GRÁFICO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTIÓN DE LA CALIDAD DE UN PRODUCTO GRÁFICO NO MULTIMEDIA

1. Las funciones y los procesos
2. Los factores que afectan a la calidad
3. Manual de calidad de la empresa
4. Técnicas estadísticas y gráficas
5. Materias primas
6. Especificaciones de uso
7. Mantenimiento
8. Control de la calidad en la preimpresión
9. Control de la calidad en las pruebas de impresión
10. Control de la calidad en postimpresión

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE LA CALIDAD Y LA USABILIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Control de la usabilidad en productos multimedia
2. Control de calidad en productos multimedia
3. Calidad y usabilidad en e-books

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. SEGUIMIENTO DE LA CALIDAD

1. Tipo de muestreo
2. Índice de desviaciones
3. Histórico
4. Informes
5. Consecuencias de la NO calidad
6. Propuestas de mejora
7. Coste / inversión de la calidad

## PARTE 7. FOTOGRAFÍA E IMPRESIÓN DIGITAL

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

1. Cámara fotográfica
2. Formatos de cámara
3. Tipos de cámaras
4. Características de una cámara fotográfica
5. Componentes
6. Actividad Práctica

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TOMA FOTOGRÁFICA

1. Formación de la imagen fotográfica
2. Distancia focal y profundidad de campo
3. Objetivos para fotografía
4. Aberraciones, luminosidad, cobertura
5. Accesorios ópticos
6. Actividad Práctica

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN FOTOGRÁFICA

1. Naturaleza de la luz
2. Estilos de iluminación fotográfica
3. Dirección de la luz
4. Esquema de iluminación
5. Técnicas de iluminación en exterior
6. Luz ambiente
7. Aplicación del control de la temperatura del color a la toma fotográfica
8. Efectos y ambiente luminoso
9. Filtros para fotografía
10. Técnicas de iluminación de objetos de cristal, metal, y otros materiales
11. Técnicas y elementos auxiliares de iluminación
12. Técnicas de iluminación de modelos
13. Técnicas de iluminación de un estudio fotográfico
14. Actividad Práctica

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. FLASH

1. Flash
2. Técnicas de iluminación con flash
3. Flash electrónico
4. Sincronismos entre la cámara y equipo de iluminación
5. Actividad Práctica

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. EQUIPOS DE ILUMINACIÓN FOTOGRÁFICA

1. Fuentes de luz continua fotográficas
2. Control de la iluminación fotográfica
3. Elementos y accesorios de control de luz
4. Actividad Práctica

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. REGISTRO DE IMAGEN FOTOGRÁFICA

1. Digitalización de imagen
2. Características técnicas de la imagen digital
3. Proceso de registro de la imagen analógica
4. Actividad Práctica

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES

1. Principios de captura de la imagen
2. Características de la captura de imágenes
3. Tipos de escáneres y funcionamiento
4. Principios, características y manejo de aplicaciones de digitalización
5. Configuración de la administración del color en aplicaciones de digitalización
6. Técnica de corrección y ajuste de la imagen en la captura y digitalización
7. Calidad de la imagen
8. Actividad Práctica

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. TÉCNICAS DE CAPTACIÓN POR MEDIO DE LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

1. Técnica de enfoque y de control de la profundidad de campo
2. Técnica de encuadre, seguimiento y enfoque de motivos en movimiento
3. Cámara técnica
4. Gestión del material sensible y de los soportes digitales de registro de la imagen
5. Actividad Práctica

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. GÉNEROS Y ESTILOS FOTOGRÁFICOS

1. Géneros y aplicaciones fotográficas
2. Estilos y criterios fotográficos
3. Funciones expresivas y estéticas de cada género
4. Medios técnicos y su relación con los géneros
5. Actividad Práctica

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. NARRATIVA Y COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

1. Composición fotográfica y elaboración de la imagen
2. Intencionalidad en la fotografía
3. Funcionalidad expresiva y usos de la tecnología fotográfica
4. Actividad Práctica

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO FOTOGRÁFICO

1. Preparación y gestión de proyectos fotográficos
2. Procedimientos de gestión y planificación del encargo fotográfico
3. Información del proyecto (briefing)
4. Definición de aspectos formales y estilo visual
5. Técnicas de determinación de recursos humanos, técnicos y artísticos implicados en la producción cinematográfica
6. Elaboración de un plan de trabajo
7. Gestión de seguros, permisos y autorizaciones
8. Documentación en la resolución de los proyectos
9. Actividad Práctica

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. GESTIÓN DE COLOR

1. El monitor y su calibración
2. Perfiles ICC
3. Preparar fotografías para impresión

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN DIGITAL

1. Procedimientos de impresión digital
2. Maquinaria de impresión digital

