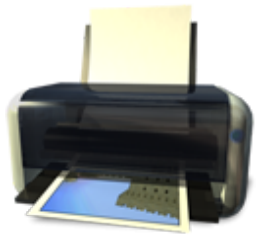
Calidad del producto gráfico



Área: Artes Gráficas
Modalidad: Teleformación
Duración: 30 h
Precio: 15.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Gestión de la calidad de un producto gráfico no multimedia

####

1.1 Las funciones y los procesos.

####

1.2 Los factores que afectan a la calidad:

####

1.2.1 Diagramas causa efecto.

####

1.3 Manual de calidad de la empresa.

####

1.4 Técnicas estadísticas y gráficas.

####

1.5 Materias primas.

####

1.6 Especificaciones de uso.

####

1.7 Mantenimiento:

####

1.7.1 Planes.

####

1.7.2 Organización.

####

1.7.3 Aspectos económicos.

####

1.7.4 Recursos humanos.

####

1.8 Control de la calidad en la preimpresión:

####

1.8.1 Análisis de las características de los artes finales.

####

1.8.2 Revisión y corrección de pdfs.

####

1.8.3 Control de la adecuación de los artes finales al soporte de salida

####

1.9 Control de la calidad en las pruebas de impresión:

####

1.9.1 Análisis de las características de la prueba de impresión.

####

1.9.2 Contraste de impresión visualmente.

####

1.9.3 Imágenes de control.

####

1.9.4 Densitometría, colorimetría y espectrofotometría.

####

1.9.5 Calidad de la imagen.

####

1.9.6 Estándares y observaciones.

####

1.9.7 Ganancia de punto, afinamiento y contraste.

####

1.9.8 Comportamiento de la tinta.

####

1.9.9 Transferencia.

####

1.9.10 Desviación monocromática.

####

1.9.11 Error de tono. Grisura.

####

1.9.12 Comportamiento del papel.

####

1.9.13 Análisis de gráficos de control estadístico

####

1.10 Control de la calidad en postimpresión:

####

1.10.1 Parámetros de calidad en acabados.

####

1.10.2 Análisis de gráficos de control estadístico.

####

1.10.3 Parámetros de calidad en encuadernación

####

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Gestión de la calidad y la usabilidad de productos multimedia

####

2.1 Control de la usabilidad en productos multimedia:

####

2.1.1 Problemas de Legibilidad.

####

2.1.2 Incompatibilidad de Navegadores.

####

2.1.3 Optimización del contenido.

####

2.1.4 Interfaces, resoluciones, sistemas de reproducción.

####

2.1.5 Calidad del contenido.

####

2.1.6 Estudio de la navegación.

####

2.1.7 Posicionamiento (SEO).

####

2.1.8 Accesibilidad.

####

2.2 Control de calidad en productos multimedia:

####

2.2.1 Sistemas de control de calidad: Rankings de visitas, estadísticas.

####

2.2.2 Seguimiento de la calidad.

####

2.3 Calidad y usabilidad en e-books:

####

2.3.1 Testeo en diferentes modelos de e-book.

####

2.3.2 Control de los diferentes formatos de exportación.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Seguimiento de la calidad

####

3.1 Tipo de muestreo

####

3.2 Índice de desviaciones

####

3.3 Histórico

####

3.4 Informes

####

3.5 Consecuencias de la NO calidad

####

3.6 Propuestas de mejora

####

3.7 Coste / inversión de la calidad.

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.