

# **REAL DECRETO 348/1998, DE 6 DE MARZO, POR EL QUE SE ESTABLECE EL CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD DE LA OCUPACION DE GRAFISTA MAQUETISTA.(BOE 23-03-1998)**

El Real Decreto 797/1995, de 19 de mayo, por el que se establecen directrices sobre los certificados de profesionalidad y los correspondientes contenidos mínimos de formación profesional ocupacional, ha instituido y delimitado el marco al que deben ajustarse los certificados de profesionalidad por referencia a sus características formales y materiales, a la par que ha definido reglamentariamente su naturaleza esencial, su significado, su alcance y validez territorial, y, entre otras previsiones, las vías de acceso para su obtención.

El establecimiento de ciertas reglas uniformadoras encuentra su razón de ser en la necesidad de garantizar, respecto a todas las ocupaciones susceptibles de certificación, los objetivos que se reclaman de los certificados de profesionalidad. En sustancia esos objetivos podrían considerarse referidos a la puesta en práctica de una efectiva política activa de empleo, como ayuda a la colocación y a la satisfacción de la demanda de cualificaciones por las empresas, como apoyo a la planificación y gestión de los recursos humanos en cualquier ámbito productivo, como medio de asegurar un nivel de calidad aceptable y uniforme de la formación profesional ocupacional, coherente además con la situación y requerimientos del mercado laboral, y, para, por último, propiciar las mejores coordinación e integración entre las enseñanzas y conocimientos adquiridos a través de la formación profesional reglada, la formación profesional ocupacional y la práctica laboral.

El Real Decreto 797/1995 concibe además a la norma de creación del certificado de profesionalidad como un acto del Gobierno de la Nación y resultante de su potestad reglamentaria, de acuerdo con su alcance y validez nacionales, y, respetando el reparto de competencias, permite la adecuación de los contenidos mínimos formativos a la realidad socio-productiva de cada Comunidad Autónoma competente en formación profesional ocupacional, sin perjuicio, en cualquier caso, de la unidad del sistema por relación a las cualificaciones profesionales y de la competencia estatal en la emanación de los certificados de profesionalidad.

El presente Real Decreto regula el certificado de profesionalidad correspondiente a la ocupación de grafista maquetista, perteneciente a la familia profesional de industrias gráficas, y contiene las menciones configuradoras de la referida ocupación, tales como las unidades de competencia que conforman su perfil profesional y los contenidos mínimos de formación idóneos para la adquisición de la competencia profesional de la misma ocupación, junto con las especificaciones necesarias para el desarrollo de la acción formativa; todo ello de acuerdo al Real Decreto 797/1995, varias veces citado.

En su virtud, en base al artículo 1, apartado 2 del Real Decreto 797/1995, de 19 de mayo, previo informe del Consejo General de Formación Profesional, a propuesta del Ministro de Trabajo y Asuntos Sociales y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 6 de marzo de 1998,

## **DISPONGO:**

### **Artículo 1. Establecimiento.**

Se establece el certificado de profesionalidad correspondiente a la ocupación de grafista

maquetista, de la familia profesional de industrias gráficas, que tendrá carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

## Artículo 2. Especificaciones del certificado de profesionalidad

1. Los datos generales de la ocupación y de su perfil profesional figuran en el anexo 1.
2. El itinerario formativo, su duración y la relación de los módulos que lo integran, así como las características fundamentales de cada uno de los módulos figuran en el anexo II, apartados 1 y 2.
3. Los requisitos del profesorado y los requisitos de acceso del alumnado a los módulos del itinerario formativo figuran en el anexo II, apartado 3.
4. Los requisitos básicos de instalaciones, equipos y maquinaria, herramientas y utillaje, figuran en el anexo II, apartado 4.

## Artículo 3. Acreditación del contrato para la formación.

Las competencias profesionales adquiridas mediante el contrato para la formación se acreditarán por relación a una, varias o todas las unidades de competencia que conforman el perfil profesional de la ocupación, a las que se refiere el presente Real Decreto, según el ámbito de la prestación laboral pactada que constituya el objeto del contrato, de conformidad con los artículos 3.3 y 4.2 del Real Decreto 797/1995, de 19 de mayo.

## Disposición transitoria única. Plazo de adecuación de los centros autorizados a través del Plan Nacional de Formación e Inserción Profesional.

Los centros autorizados para dispensar la formación profesional ocupacional a través del Plan Nacional de Formación e Inserción Profesional, regulado por el Real Decreto 631/1993, de 3 de mayo, deberán adecuar la impartición de las especialidades formativas homologadas a los requisitos de instalaciones, materiales y equipos, recogidos en el anexo II apartado 4 de este Real Decreto, en el plazo de un año, comunicándolo inmediatamente a la Administración competente.

## Disposición final primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Ministro de Trabajo y Asuntos Sociales para dictar cuantas disposiciones sean precisas para desarrollar el presente Real Decreto.

## Disposición final segunda. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Dado en Madrid a 6 de marzo de 1998.

JUAN CARLOS R.

El Ministro de Trabajo y Asuntos Sociales,  
JAVIER ARENAS BOCANEGRA

---

# ANEXO I

## I. REFERENTE OCUPACIONAL

## 1. Datos de la ocupación

**1.1 Denominación: grafista maquetista.**

**1.2 Familia profesional:** industrias gráficas.

## 2. Perfil profesional de la ocupación

**2.1 Competencia general: a partir de las directrices del diseñador y los manuales de imagen corporativa, llevar a cabo la realización del proyecto gráfico; realizando bocetos, producción de maquetas, seleccionando imágenes, seleccionando o aplicando tipografías, realizando artes finales y verificando la calidad del producto impreso.**

### 2.2 Unidades de competencia:

1. Recepcionar los originales, concretando los aspectos que condicionan el proyecto gráfico.
2. Preparar las imágenes para incorporarlas al proyecto gráfico.
3. Realizar la maqueta técnica y la producción gráfica del original.
4. Realizar artes finales, el seguimiento y revisar la calidad del producto.

### 2.3. Realizaciones profesionales y criterios de ejecución.

#### **Unidad de competencia 1: recepcionar los originales, concretando los aspectos que condicionan el proyecto gráfico**

##### REALIZACIONES PROFESIONALES / CRITERIOS DE EJECUCIÓN

- 1.1 Determinar el formato y número de tintas, de acuerdo con el diseñador y el cliente, para la realización del planteamiento del trabajo y determinación del sistema de impresión.
  - 1.1.1 Respetando el concepto de colección o serie y las normas del libro de estilo.
  - 1.1.2 Determinando el sistema de impresión a utilizar con la conformidad del cliente, y o diseñador.
  - 1.1.3 Concretando el número de tintas, en función de su aplicación y presupuesto.
- 1.2 Realizar el planteamiento de trabajo, en función de las características técnicas del proyecto gráfico y el trabajo a realizar.
  - 1.2.1 Aplicando correctamente las especificaciones gráficas y estéticas generales.
  - 1.2.2 Asumiendo las indicaciones recibidas del diseñador y las especificaciones del manual de identidad corporativa.
  - 1.2.3 Participando en la correcta planificación de las distintas fases de producción.
  - 1.2.4 Eligiendo los materiales de soporte del producto, de acuerdo con las posibilidades de impresión, y criterios de coherencia con el proyecto definido por el diseñador.
- 1.3 Realizar bocetos que contengan las características técnicas necesarias para elaborar el presupuesto previo.
  - 1.3.1 Utilizando el programa gráfico más adecuado.
  - 1.3.2 Teniendo en cuenta el proceso de impresión elegido y sus exigencias técnicas.
  - 1.3.3 Concretando los estándares gráficos en las órdenes de fabricación, para su posterior control de calidad.

#### **Unidad de competencia 2: preparar las imágenes para incorporarlas al proyecto gráfico**

##### REALIZACIONES PROFESIONALES / CRITERIOS DE EJECUCIÓN

- 2.1 Utilizar metódicamente el archivo gráfico, con el mantenimiento de las imágenes y

- actualización de las fuentes de provisión de imágenes.
- 2.1.1 Catalogando por temas, clientes y especialidades, los contenidos del archivo gráfico.
  - 2.1.2 Contactando periódicamente con proveedores de fotografías e ilustraciones.
  - 2.1.3 Contactando con bases de imágenes de dominio público.
  - 2.1.4 Conociendo y respetando los preceptos de la propiedad intelectual en las imágenes.
  - 2.1.5 Verificando la correcta conservación de logotipos, escudos y otras imágenes de uso repetitivo.
- 2.2 Seleccionar originales de imagen, en colaboración con el diseñador, para incluirlas en el proyecto gráfico.
- 2.2.1 Consultando archivos de agencias en soporte papel, película o informático de imágenes.
  - 2.2.2 Respetando la coherencia temática y estética de la totalidad de la publicación.
  - 2.2.3 Respetando las características técnicas del encargo (sistema de impresión, soporte y tipo de impreso).
- 2.3 Realizar ilustraciones simples, para la inclusión en el proyecto gráfico, a partir de las instrucciones del diseñador y el cliente.
- 2.3.1 Partiendo de los programas y bases de recursos gráficos informáticos.
  - 2.3.2 Calculando y optimizando la resolución, escala y medidas del archivo.
  - 2.3.3 Integrando y archivando de forma clara, para su posterior utilización.

### **Unidad de competencia 3: realizar la maqueta técnica y la producción gráfica del original**

#### **REALIZACIONES PROFESIONALES / CRITERIOS DE EJECUCIÓN**

- 3.1 Realizar la diagramación de páginas de estilo, mediante el programa gráfico adecuado, para elaborar posteriormente la maqueta técnica.
- 3.1.1 Realizando de acuerdo con las pautas de paginación, todas las páginas diferenciales.
  - 3.1.2 Prevalenciando en la integración de tablas y gráficos, los criterios de comprensibilidad y armonía.
  - 3.1.3 Confrontando las páginas pares e impares, para tener una visión de conjunto.
- 3.2 Seleccionar la tipografía, de acuerdo con las directrices técnicas, para la correcta composición gráfica.
- 3.2.1 Seleccionando, de acuerdo con los criterios estéticos de la publicación y de la correcta legibilidad, con el cálculo correcto de los originales de texto.
  - 3.2.2 Garantizando la adecuación técnica de las fuentes tipográficas para la filmación.
  - 3.2.3 Comprobando que la tipografía sea la elegida en el proyecto, así como el cuerpo, espaciado entre los caracteres, interlineado, párrafos y demás características del texto.
  - 3.2.4 Verificando que no quedan líneas viudas, huérfanas, ni otros defectos de composición.
  - 3.2.5 Comprobando que se aplica el color, fileteado o tramados en las zonas de texto previamente determinadas
  - 3.2.6 Comprobando la correcta colocación en la página maestra.
  - 3.2.7 Respetando la propiedad intelectual de las fuentes utilizadas.
- 3.3 Adaptar imágenes mediante programas gráficos para su inserción en la página maestra.
- 3.3.1 Utilizando adecuadamente el escáner de sobremesa y los programas para la digitalización de imágenes
  - 3.3.2 Aplicando, siguiendo las directrices técnicas, el tratamiento de formatos, recortes, encuadres, variaciones tonales, fundidos y demás efectos aplicados a las imágenes.

- 3.3.3 Realizando el tratamiento gráfico -adecuado para el proyecto- de aquellas imágenes realizadas o adaptadas en los programas informáticos.
    - 3.3.4 Integrando correctamente las imágenes tratadas al programa de compaginación.
  - 3.4 Adaptar las maquetas, cajas de texto e imágenes, con la utilización de los programas y equipos informáticos para la correcta filmación.
    - 3.4.1 Realizando la maqueta con programas informáticos de uso general.
    - 3.4.2 Definiendo la resolución de filmación correcta para cada tipo de trabajo.
    - 3.4.3 Realizando sistemáticamente las copias de seguridad y su correcto archivo.
    - 3.4.4 Indicando claramente los programas utilizados y su compatibilidad.
    - 3.4.5 Verificando la aplicación del tipo de trama, inclinación y lineatura adecuada a las imágenes que lo requieran.

#### **Unidad de competencia 4: realizar artes finales, el seguimiento y revisar la calidad del producto**

##### **REALIZACIONES PROFESIONALES / CRITERIOS DE EJECUCIÓN**

- 4.1 Supervisar las pruebas de impresión realizadas antes y después de la filmación, cuidando que se correspondan con las especificaciones técnicas.
  - 4.1.1 Identificando correctamente las pruebas de imprenta y su grado de fiabilidad.
  - 4.1.2 Comprobando visual o densitométricamente las tiras de control utilizadas en las pruebas, controlando su precisión.
  - 4.1.3 Marcando con claridad los retoques que fueran necesarios, en las pruebas controladas.
- 4.2 Realizar artes finales manualmente, cuando el trabajo lo requiera, verificando que contengan todas las indicaciones necesarias para su correcta preimpresión.
  - 4.2.1 Teniendo en cuenta la exhaustiva indicación de las características técnicas.
  - 4.2.2 Realizando artes finales que respondan a distintos tipos de productos gráficos (por ejemplo, los distintos productos de papelería corporativa).
  - 4.2.3 Utilizando soportes adecuados para su posterior utilización.
- 4.3 Realizar informáticamente el original, aplicándolo sobre el soporte magnético apropiado para la filmación.
  - 4.3.1 Cuidando que las indicaciones de reproductividad estén contenidas en el mismo original informático.
  - 4.3.2 Utilizando programas informáticos compatibles para la filmación.
- 4.4 Realizar el seguimiento y control de calidad de la correcta aplicación de las indicaciones realizadas.
  - 4.4.1 Controlando los resultados visual y densitométricamente.
  - 4.4.2 Teniendo en cuenta la visión general de la obra.

## **ANEXO II**

### **II. REFERENTE FORMATIVO**

#### **1. Itinerario formativo**

Maquetación -> Realización de bocetos -> Selección de imágenes -> Realización del arte final

##### **1.1 Duración:**

Contenidos prácticos: 320 horas

Contenidos teóricos: 260 horas  
 Evaluaciones: 40 horas  
 Duración total: 620 horas

### 1.2 Módulos que lo componen:

1. Realización de bocetos.
2. Selección de imágenes.
3. Maquetación.
4. Realización del arte final.

## 2. Módulos formativos

### Módulo 1. Realización de bocetos (asociado a la unidad de competencia 1: recepcionar los originales, concretando los aspectos que condicionan el proyecto gráfico)

Objetivo general del módulo: elaborar bocetos previos, respondiendo a las especificaciones que configuran el proyecto gráfico.

Duración: 120 horas.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1.1 Realizar el planteamiento general del trabajo, identificando las fases técnicas y los condicionantes que intervienen en él.
  - 1.1.1 Describir las fases que integran la realización de un proyecto gráfico.
  - 1.1.2 Identificar las especificaciones gráficas generales y los estándares gráficos reflejados en las órdenes de fabricación.
  - 1.1.3 Elegir los programas gráficos más adecuados para realizar un proyecto gráfico.
  - 1.1.4 Identificar los condicionamientos técnicos y económicos que intervienen en el proyecto gráfico.
  - 1.1.5 Identificar y concretar el tipo de papel u otro soporte adecuado y/o exigido para él.
  - 1.1.6 Concretar el formato del proyecto gráfico de entre los posibles existentes, si no se hizo en la fase de diseño.
  - 1.1.7 Definir el proceso de impresión elegido y sus exigencias técnicas.
  - 1.1.8 Elegir los materiales de impresión, de acuerdo con las posibilidades de impresión
- 1.2 Realizar bocetos previos, utilizando las técnicas manuales o informáticas más apropiadas para la definición del producto gráfico final.
  - 1.2.1 Realizar sobre papel o informáticamente los primeros apuntes de situación de compaginación.
  - 1.2.2 Seleccionar las tintas a utilizar, con la correcta confrontación de los muestrarios de color estandarizados.
  - 1.2.3 Dibujar manual o informáticamente un boceto, ajustándose a las especificaciones del diseñador y al manual de identidad corporativa.

#### CONTENIDOS TEÓRICO-PRÁCTICOS:

- Síntesis de información gráfica.
- Concepto del proyecto gráfico.
- Planificación de las fases de un proyecto gráfico.
- Normas de estandarización de medidas.
- Formatos estándares en el mercado de papel.
- Conceptos generales de composición gráfica.
- Color. Síntesis aditiva y sustractiva.
- Técnicas de realización de bocetos.
- Características y aplicación del papel.
- Interpretación convencional de las indicaciones del proyecto gráfico.
- Realizar bocetos previos al producto definitivo.

- Proponer y/o justificar el formato de la obra u otras modificaciones en atención a cuestiones técnicas o económicas.
- Consultar muestrarios de papel.
- Seleccionar tipos y colores de papel.
- Consultar muestrarios de tintas y peliculados.
- Seleccionar tintas y peliculados a utilizar.
- Interpretar las indicaciones de un manual de identidad corporativa.

## **Módulo 2. Selección de imágenes (asociado a la unidad de competencia 2: preparar las imágenes para incorporarlas al proyecto gráfico)**

Objetivo general del módulo: seleccionar y preparar las imágenes más adecuadas para su reproducción e integración en el proyecto gráfico.

Duración: 140 horas.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS / CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 2.1 Gestionar archivos gráficos.
  - 2.1.1 Consultar a las agencias privadas o públicas de imágenes, para la posterior selección.
  - 2.1.2 Consultar archivos informáticos de imágenes.
  - 2.1.3 Valorar los costes relacionados con la propiedad intelectual de las imágenes.
  - 2.1.4 Archivar o copiar manual e informáticamente las imágenes.
- 2.2 Seleccionar originales de imagen.
  - 2.2.1 Valorar la coherencia gráfica en la totalidad de la publicación de las distintas imágenes.
  - 2.2.2 Seguir los criterios marcados por el diseñador gráfico y el manual de imagen corporativa.
  - 2.2.3 Evaluar la idoneidad para su reproducción
- 2.3 Realizar originales de imagen.
  - 2.3.1 Elegir los programas gráficos más adecuados para la realización de imágenes.
  - 2.3.2 Calcular y optimizar las resoluciones y medidas del archivo.
  - 2.3.3 Identificar los condicionamientos técnicos de la inclusión de la imagen deseada.
  - 2.3.4 Realizar tablas y gráficos, coherentes desde la perspectiva estética con el resto de la publicación.

### **CONTENIDOS TEÓRICO-PRÁCTICOS:**

- Características de la reproducción de imágenes.
- Normas de selección de imágenes.
- Archivos y agencias gráficas y fotográficas.
- Archivos informatizados de imágenes.
- Programas de tablas y gráficos.
- Control de calidad de las pruebas de imágenes.
- Usos y características del color.
- Seleccionar el tipo de imágenes a emplear.
- Seleccionar las imágenes más adecuadas.
- Buscar imágenes en archivos o agencias.
- Consensuar las imágenes seleccionadas.
- Realizar fórmulas, tablas y gráficos con el ordenador.
- Revisar la interpretación correcta en las pruebas.

## **Módulo 3. Maquetación (asociado a la unidad de competencia 3: realizar la maqueta técnica y la producción gráfica del original)**

Objetivo general del módulo: Realizar la maqueta técnica como pauta a seguir en todo el proceso de producción.

Duración: 200 horas.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS / CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 3.1 Realizar la diagramación de página a partir del boceto elegido por el diseñador o el cliente.
  - 3.1.1 Seleccionar el programa más indicado según el tipo de trabajo.
  - 3.1.2 Realizar las pautas de compaginación para todas las páginas tipo o diferenciales.
  - 3.1.3 Reconocer los distintos tipos de documentos de texto e imagen.
  - 3.1.4 Comprobar el correcto reconocimiento de los distintos archivos magnéticos.
- 3.2 Seleccionar la tipografía.
  - 3.2.1 Identificar la tipografía elegida, en cada parte del proyecto gráfico.
  - 3.2.2 Comprobar la idoneidad de las fuentes utilizadas en el proceso de filmación.
  - 3.2.3 Seleccionar los cuerpos, espaciado e interlineado deseado.
  - 3.2.4 Aplicar los criterios estéticos especificados de la publicación, y de la correcta legibilidad.
- 3.3 Producir la maqueta técnica aplicando las características tipográficas y cromáticas específicas.
  - 3.3.1 Crear las cajas de texto de acuerdo con los bocetos previstos, respetando blancos y corondeles.
  - 3.3.2 Volcar en el formato los distintos archivos de texto.
  - 3.3.3 Aplicar la tipografía elegida, con los parámetros tipométricos previstos.
  - 3.3.4 Crear cajas de imágenes, respetando los blancos previstos.
  - 3.3.5 Justificar los textos de acuerdo con las normas establecidas.
  - 3.3.6 Aplicar fondos, filetaje, recuadros y sombreados.
  - 3.3.7 Situar las cabeceras y foliado en las publicaciones que lo requieran.
- 3.4 Insertar imágenes en la página, adaptando sus características técnicas según el sistema de reproducción
  - 3.4.1 Especificar la resolución más adecuada para el documento o el proyecto gráfico.
  - 3.4.2 Escanear y guardar imágenes en el formato adecuado para retocarlas.
  - 3.4.3 Encuadrar y recortar imágenes para la integración en la página.
  - 3.4.4 Retocar imágenes, para adaptarlas a las características del trabajo.
  - 3.4.5 Modificar, si es necesario, la saturación el brillo y el contraste de las imágenes que lo precisen.
  - 3.4.6 Insertar, fundir y mezclar imágenes previamente retocadas.
  - 3.4.7 Integrar las imágenes en la página, con las dimensiones precisas.
- 3.5 Realizar la compaginación con los controles necesarios
  - 3.5.1 Compaginar las distintas páginas que compongan el proyecto gráfico.
  - 3.5.2 Contrastar las páginas pares e impares, teniendo en cuenta la páginas blancas.

**CONTENIDOS TEÓRICO-PRÁCTICOS:**

- Maquetaje en industrias gráficas.
- Técnicas de diagramación.
- Tipología.
- Grafismos y contragrafismos.
- Tipometría.
- Proporciones en el maquetaje.
- Normas en la realización de pautas.
- Programas y normas de compaginación.
- Realizar la maqueta de la obra.
- Realizar la diagramación de la página.
- Calcular la cantidad de texto.
- Decidir la medida de la caja de texto, marcada en el proyecto gráfico.

- Seleccionar la tipología a emplear, marcada también en el proyecto.
- Decidir la posición de imágenes en la página.
- Realizar las pautas para maquetar.
- Compaginar las maquetas de página con el ordenador.
- Disponer las páginas tipo y diferenciales.

#### **Módulo 4. Realización del arte final (asociado a la unidad de competencia 4: realizar artes finales, el seguimiento y revisar la calidad del producto)**

Objetivo general del módulo: Realizar ilustraciones con precisión y claridad, para pasarlas a preimpresión.

Duración: 160 horas.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS / CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 4.1 Realizar el arte final, manualmente.
  - 4.1.1 Marcar, de forma exhaustiva, las características técnicas que deben tenerse en cuenta durante el procesado posterior.
  - 4.1.2 Realizar el original sobre un soporte flexible, adaptable al tambor del escáner.
  - 4.1.3 Proteger convenientemente el original para su traslado, presentación y conservación.
  - 4.1.4 Archivar y conservar convenientemente los originales utilizados.
- 4.2 Realizar informáticamente el original.
  - 4.2.1 Indicar las condiciones de reproductividad, las cuales estarán contenidas en el mismo original informático.
  - 4.2.2 Realizar el arte final con programas compatibles con la filmación.
  - 4.2.3 Archivar y realizar copias de seguridad de los trabajos realizados.
- 4.3 Supervisar las pruebas de impresión.
  - 4.3.1 Interpretar, según los requerimientos técnicos, el tipo de pruebas adecuadas para el control de calidad del proyecto gráfico.
  - 4.3.2 Controlar los resultados visual y densitométricamente.
  - 4.3.3 Comprobar la correcta impresión, teniendo en cuenta la visión general de la obra.
  - 4.3.4 Indicar las correcciones a realizar en las pruebas.

##### **CONTENIDOS TEÓRICO-PRÁCTICOS:**

- Características de los textos filmados.
- Técnicas de ilustración.
- Programas de ilustración informática.
- Programas de retoques de imágenes.
- Técnicas de realización y montaje de los originales gráficos.
- Control de calidad en la maquetación.
- Preparar los textos filmados en papel.
- Realizar ilustraciones, gráficos y esquemas simples.
- Modificar y utilizar símbolos en el ordenador.
- Modificar los grafismos para la ilustración.
- Marcar y programar el original gráfico para pasarlo a preimpresión.

### **3. Requisitos personales**

#### **3.1 Requisitos del profesorado.**

- a) Nivel académico: titulación universitaria, o, en su defecto, capacitación profesional relacionada con la ocupación.
- b) Experiencia profesional: tres años de experiencia en la ocupación.
- c) Nivel pedagógico: formación metodológica o experiencia docente.

#### **3.2 Requisitos de acceso del alumnado.**

- o a) Nivel académico o de conocimientos generales: Graduado Escolar, Graduado en Educación Secundaria, o nivel de conocimientos equivalente.
- o b) Condiciones físicas. Sentido correcto de la vista aunque sea compensada. Discriminación cromática.

#### 4. Requisitos materiales

##### 4.1 Instalaciones:

- o a) Aula de clases teóricas: superficie: 2 m por alumno o 3 m/alumno si se utiliza también para prácticas. Mobiliario: estará equipado con mobiliario para 15 plazas docentes, además de los elementos auxiliares.
- o b) Instalaciones para prácticas: superficie: será de 45 m, pudiendo utilizarse para la impartición de las clases teóricas. Iluminación: natural y artificial de 300/400 lux. Ventilación natural y/o forzada. Condiciones ambientales que permiten una temperatura de 18 a 25 oC.
- o c) Otras instalaciones: como instalaciones de apoyo se deberá disponer de las siguientes: un espacio mínimo de 50 m para despachos de dirección, sala de profesores y actividades de coordinación. Una secretaría. Aseos y servicios higiénico-sanitarios en número adecuado a la capacidad del centro. Los centros deberán reunir las condiciones higiénicas, acústicas, de habitabilidad y de seguridad, exigidas por la legislación vigente y disponer de licencia municipal de apertura como centro de formación.

##### 4.2 Equipo y maquinaria.

Ordenadores para maquetación Power Macs o PC Pentium.  
Impresoras chorro de tinta o láser, como mínimo una de color, Postscript.  
Escáners de sobremesa.  
Mesas de dibujo.  
Discos magnético-ópticos.

##### 4.3 Herramientas y utillaje.

«Software» de tratamiento de textos, imágenes y maquetación Clip Arts.  
Muestrarios de Pantone.  
Cintas métricas.  
Tipómetros de plástico transparente.  
Muestrarios de tipos.  
Muestrarios de papel.  
Instrumentos de dibujo.

##### 4.4 Material de consumo.

Toner o tinta.  
Disquettes y removibles.  
Papel y cartulinas para artes finales.  
Lápices, plumas, rotuladores, papel, gomas.  
Material de dibujo.

