

# GRÁFICA PUBLICITARIA

Normas EAA de entrega de trabajos y proyectos digitales  
del ciclo de Gráfica Publicitaria



CICLO FORMATIVO  
DE GRADO SUPERIOR  
EN GRÁFICA PUBLICITARIA

v. 26012026

ESCUELA  
DE ARTE  
ALGECIRAS



# Criterios generales de entrega

2

## CARPETAS Y ARCHIVOS

### Organización de documentos digitales

Con el fin de organizar la documentación de los proyectos digitales y facilitar su posterior localización, las carpetas y archivos que contengan trabajos y proyectos digitales se nombrarán según el sistema estándar de la Escuela de Arte Algeciras (EAA).

- **Nombres estándar EAA:** siglas de apellidos y nombre del alumnado \_ siglas estándar EAA del módulo \_ siglas del trabajo.

Por ejemplo: el primer trabajo de la alumna «Nombre Apellido Segundo» en el módulo de Proyectos de Gráfica Publicitaria del primer curso se denominaría «ASN\_PGP1\_TR01» (fig. 2).

### Extensiones de archivos

Cuando el mismo trabajo se entregue en diferentes formatos, los diferentes archivos solo se diferenciarán por su extensión. Por ejemplo: «ASN\_PGP1\_TR01.indd», «ASN\_PGP1\_TR01.pdf».

Cuando existan varias versiones del **arte final**, se diferenciarán entre sí añadiendo conceptos tras el nombre estándar. Por ejemplo: «ASN\_PGP1\_TR01\_RGB.pdf», «ASN\_PGP1\_TR01\_CMYK.pdf».

### Organización de carpetas

Aquellos proyectos que se subdividen en distintos apartados se contendrán en una carpeta con el nombre estándar, organizada internamente mediante subcarpetas diferenciadas por conceptos (fig. 3).

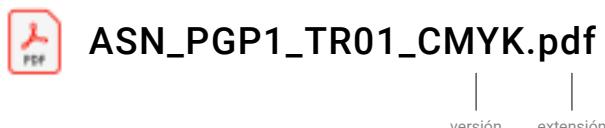
## DEMOSTRACIÓN DE AUTORÍA

Dadas las posibilidades de fraude que ofrecen las nuevas tecnologías, el alumnado debe aportar pruebas fidedignas de su autoría. Para ello, en todos los trabajos se incluirá una carpeta denominada «Autoría», con los archivos originales donde se hayan desarrollado los diseños, conservando todos los pasos dados para su realización y los bocetos de ideas deshechadas. En la misma carpeta se incluirán las imágenes y videos originales sin procesar.

► **OJO:** En caso de no incluirse los archivos solicitados en «Autoría», el profesorado podría concluir que el trabajo entregado sea un plagio, una apropiación o un diseño realizado por una IA.

SIGLAS ESTÁNDAR EAA DE LOS MÓDULOS CFGs GRÁFICA PUBLICITARIA	
Fundamentos de la Representación y la Expresión Visual	FREV(GP)
Teoría de la Imagen	TI(GP)
Medios Informáticos	MI(GP)1 / MI(GP)2
Fotografía	F(GP)1 / F(GP)2
Historia de la Imagen Publicitaria	HIP
Tipografía	T1 / T2
Fundamentos del Diseño Gráfico	FDG
Lenguaje y Tecnología Audiovisual	LTA(GP)1 / LTA(GP) 2
Proyectos de Gráfica Publicitaria	PGP1 / PGP2
Teoría de la Publicidad y el Marketing	TPM
Formación y Orientación Laboral	FOL(GP)
Proyecto Integrado	PI(GP)

1. Siglas de los módulos para su uso en la nomenclatura estandarizada.



2. Aplicación de nombres estándar EAA en carpetas y archivos de proyectos.

ORGANIZACIÓN INTERNA DE CARPETAS DE PROYECTOS	
ASN_PGP1_TR01	ASN_PGP1_TR01_cartel fachada ASN_PGP1_TR01_manual marca ASN_PGP1_TR01_mupi ASN_PGP1_TR01_valla 8x3

3. Ejemplo de proyecto subdividido en carpetas diferenciadas por conceptos.

# Artes finales y control de calidad

De todos los documentos que forman parte de un proyecto digital, los **artes finales** son los más relevantes para determinar la validez y calidad del resultado, ya que son la versión definitiva del trabajo.

## Cada salida, un arte final

Cada sistema de salida necesita que los artes finales cumplan con unos requisitos específicos, que se establecen en el presente documento.

- **Salida impresa.** El documento de referencia para los artes finales de impresión es el archivo PDF, aparte del empaquetado que requiera un trabajo determinado.
- **Salida pantalla.** Para las distintas pantallas –televisión, monitores, móviles– el documento que contiene el arte final es generalmente una imagen, sin capas ni canales, en RGB y a 8 bits, con una resolución de 72 ppp, aparte del empaquetado que se requiera según el trabajo..



4. El control de calidad es una de las fases más importantes de un proyecto.

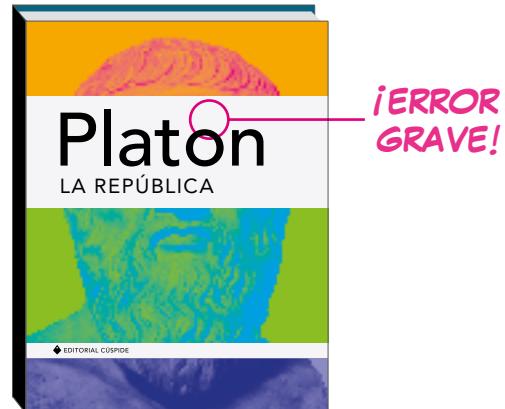
## El control técnico de calidad

Antes de la entrega, se deben aplicar procedimientos exhaustivos para el control de calidad para evitar errores graves en los documentos. Los artes finales con errores graves tendrán una calificación negativa.

- **Errores graves.** Se considerarán como errores graves, aquellos que *invalidarían el trabajo en el contexto profesional*.

## Archivos corruptos

La persona que crea los artes finales debe comprobar que los archivos están correctos y no se han corrompido al copiarlos. Los archivos corruptos no pueden evaluarse, por lo que se consideran no entregados.



5. Una falta ortográfica puede ser un error grave si obliga a tirar los trabajos ya impresos.

## ORTOGRAFÍA Y ORTOTIPOGRAFÍA

En publicidad, las faltas de ortografía y de **ortotipografía** pueden dar lugar a errores graves, que impiden la realización del trabajo o dañan económicamente al cliente. Por ejemplo: los fallos al escribir la marca del producto, eslóganes, titulares, textos legales, precios u otros datos importantes, serían errores graves.

- **Ortografía.** Los diseños han de estar totalmente libres de faltas de ortografía y gramaticales.
- **Ortotipografía.** Se han de seguir las reglas de ortotipografía recogidas en el libro «*Ortotipografía para diseñadores*» de Raquel Marín Álvarez.

«Comillas latinas»	✓
“Comillas inglesas”	✗
"Comillas simétricas"	✗

6. En español la regla ortotipográfica es usar comillas latinas, ni inglesas, ni simétricas.

## IMÁGENES Y CALIDAD

### Calidad de imágenes y resolución

Las imágenes incluidas en los artes finales —además de estar en el formato requerido y contar con la resolución adecuada—, deberán cumplir con los estándares profesionales de calidad, en cuanto a color, enfoque, composición e iluminación.

También habrá de tenerse en cuenta la relación de la estética, la composición, los modelos, las expresiones, etcétera, con el público objetivo y el mensaje que se debe transmitir.

► **OJO:** *No debe falsearse la resolución de una imagen aumentándola artificialmente mediante interpolación de sus píxeles. En este caso, la resolución se considerará errónea.*



7. Fotografía publicitaria de alta calidad: técnica, estética y comunicativa.

# Archivos para impresión

## ARTES FINALES PARA IMPRIMIR

### Empaqueado

Los trabajos se entregarán mediante un **empaqueado**, una carpeta que incluya todos los archivos necesarios para la evaluación del trabajo realizado.

Los archivos de los artes finales estarán en formato nativo (INDD, IDML, AI) y el arte final en PDF, siendo este último el documento clave para la corrección.

Las imágenes vinculadas estarán en una carpeta llamada «Links» y los tipos se incluirán en carpeta denominada «Document fonts».

Por último, se incluirá la carpeta «Autoría» descrita en la página 2.

### Tamaño de página

En un diseño típico, a la **página** se le suman el área de sangrado y el área de anotaciones, para obtener el área de impresión. El área de impresión ha de ser igual o inferior al área máxima de impresión de la impresora, la cual viene determinada por los **márgenes de impresión** específicos de ese modelo.

### Márgenes de página

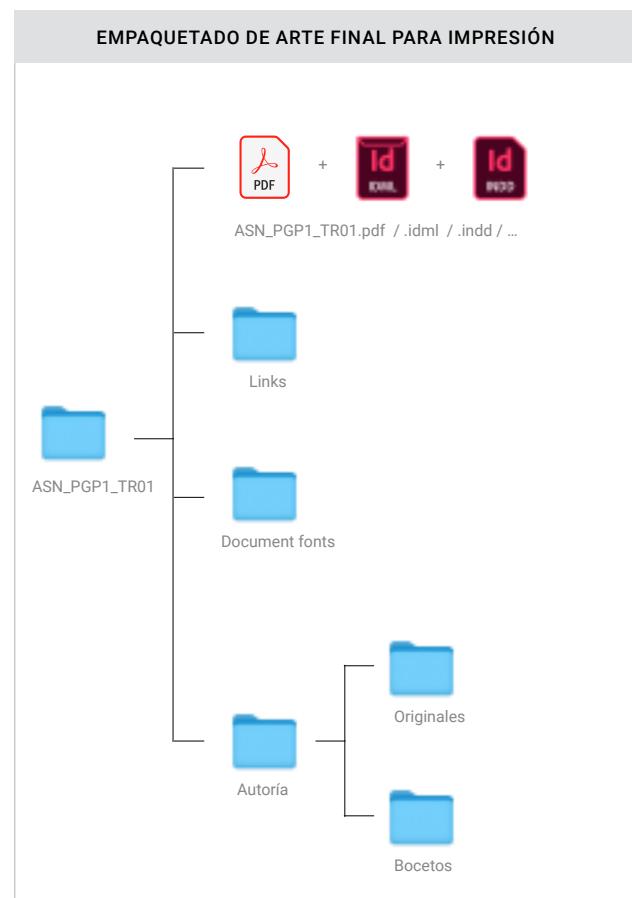
El **margin** debe alejar los elementos del diseño de los lados del papel para optimizar su visibilidad. Las medidas de cada uno de los márgenes deben adaptarse al tamaño del formato.

### Tamaños mínimos

Estos valores son de aplicación general. Cuando una técnica de impresión requiera tamaños mayores, estos se definirán específicamente en sus parámetros.

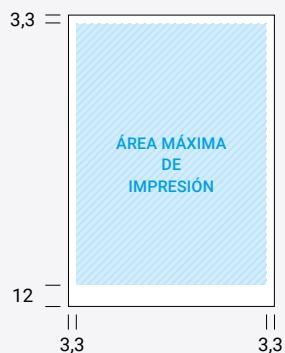
#### TAMAÑOS MÍNIMOS DE DISTINTOS ELEMENTOS

Grosor mínimo de trazo	<b>0,1 mm</b>
Grosor mínimo de trazo blanco o tramado	<b>0,25 mm</b>
Cuerpo de texto mínimo	<b>5 pt</b>
Cuerpo de texto mínimo blanco o tramado	<b>8 pt</b>
Margen de página mínimo	<b>5 mm</b>



8. Esquema de organización de carpeta con documento para impresión empaquetado.

#### CÁLCULO DEL ÁREA MÁXIMA DE IMPRESIÓN



#### MÁRGENES DE IMPRESIÓN

Impresora HP Officejet 8600

superior: 3,3 mm

inferior: 12 mm

izquierdo: 3,3 mm

derecho: 3,3 mm

#### ÁREA MÁXIMA DE IMPRESIÓN

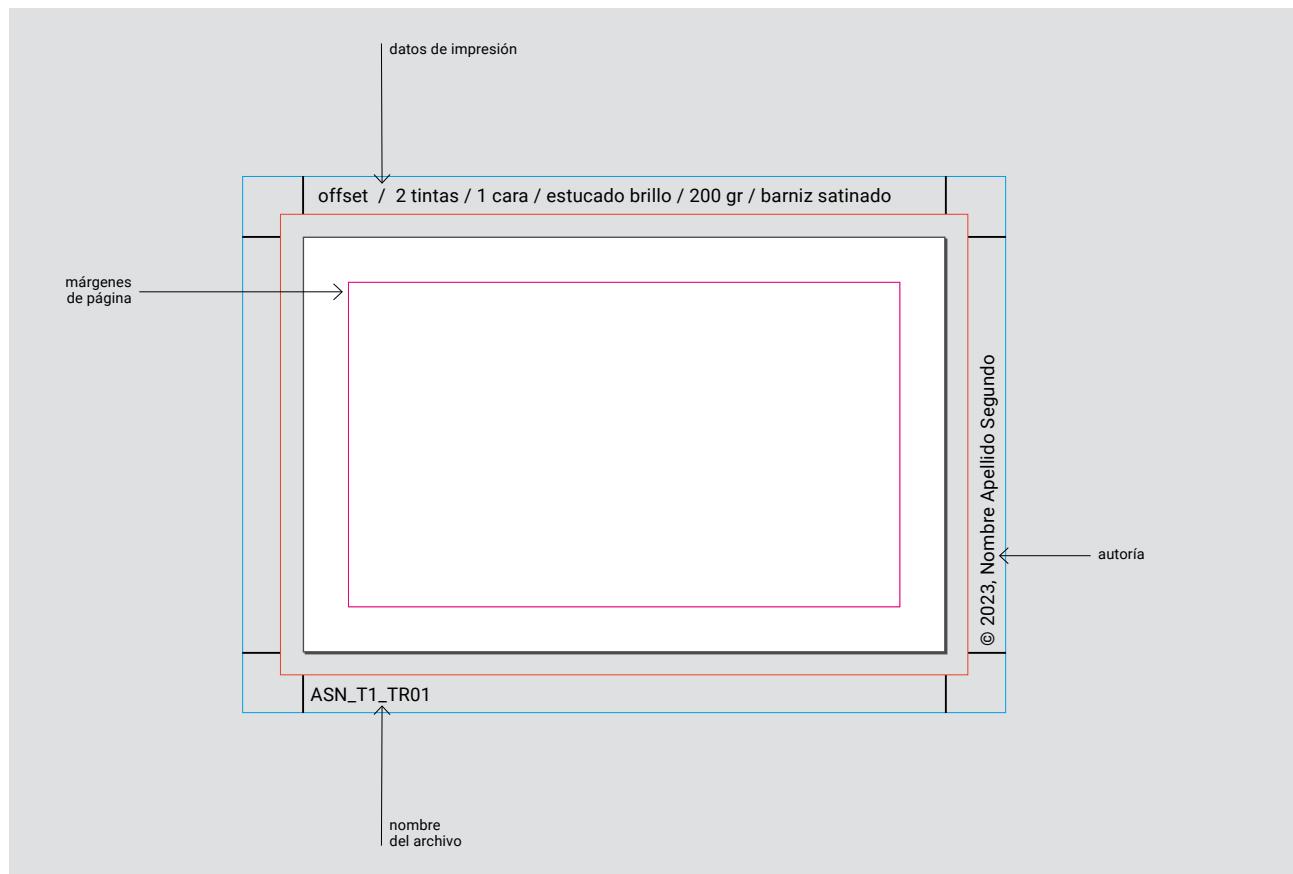
A4 = 210 × 297 mm

$$210 - 3,3 - 3,3 = 203,4$$

$$297 - 3,3 - 12 = 281,7$$

$$\text{área} = 203,4 \times 281,7 \text{ mm}$$

9. Ejemplo de cálculo de área máxima de impresión xerográfica en un A4.



10. Ejemplo de aplicación de los parámetros básicos EAA en un documento para impresión offset.

## Datos de impresión

En este apartado ha de incluirse toda la información sobre de la impresión, los materiales y el manipulado.

### DATOS DE IMPRESIÓN CON EJEMPLOS

Sistema de impresión	<b>offset / xerografía / inkjet / serigrafía</b>
Tintas	<b>CMYK / nº tintas planas</b>
Caras	<b>1 cara / 2 caras</b>
Tipo de papel	<b>estucado brillo / estucado mate / sin estucar</b>
Gramaje del papel	<b>60 gr / 80 gr / 100 gr / 150 gr / 200 gr</b>
Acabados	<b>barniz / relieve en seco / estampado</b>
Manipulados	<b>plegados / troquelados / encuadernación</b>

## Anotaciones

Todos los textos del área de anotaciones —datos de impresión, nombre del archivo, autoría, etcétera— se escribirán utilizando la tipografía descrita en la siguiente tabla.

### TIPOGRAFÍA PARA ANOTACIONES

Fuente	<b>Roboto Regular</b>
Tamaño	<b>8 pt</b>
Color	<b>Registro</b>

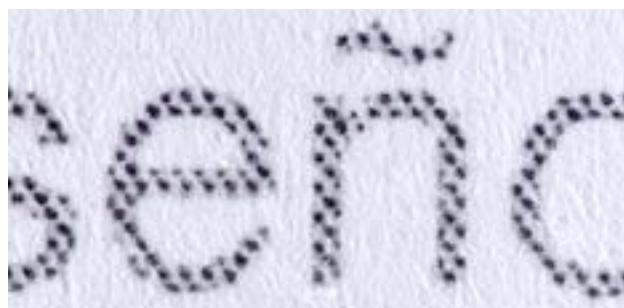
## Autoría

Todas las páginas de los documentos deben indicar la autoría en el espacio lateral derecho, haciendo constar el símbolo de *copyright*, el año de creación, y el nombre y apellidos del alumno o alumna.

## XEROGRAFÍA

La xerografía, también denominada vulgarmente « impresión digital », puede ofrecer impresión en CMYK o utilizar solamente tinta negra. En este apartado sólo se definen los parámetros CMYK, ya que son válidos para ambas modalidades.

PARÁMETROS DE IMPRESIÓN XEROGRAFÍA CMYK		
COLOR		
Tipos de color admitidos	CMYK	
	Negro y matices de Negro	
	Papel (ausencia de tinta)	
Tipos de color NO ADMITIDOS	Tinta plana	
Modos de color admitidos	CMYK	
Modos de color NO ADMITIDOS	RGB / Lab / HSB	
IMÁGENES		
Formato	TIFF	
	Imagen acoplada	
	sin canales extra	
Modos admitidos	CMYK	
	Escala de grises	
	Imagen 1 bit	
Espacios de color y modos de imagen NO ADMITIDOS	RGB / Lab / Indexado	
	Duotono / Multicanal	
Profundidad de color	8 Bits	
Profundidades de color NO ADMITIDAS	16 Bits / 32 Bits	
Resolución idónea	CMYK	150 ppp
	Escala de Grises	
	Imagen 1 bit	600 ppp
Resolución mínima	CMYK	100 ppp
	Escala de Grises	
	Imagen 1 bit	600 ppp
Resolución máxima	CMYK	300 ppp
	Escala de Grises	
	Imagen 1 bit	1.200 ppp



11. Debido a la limitada resolución de la xerografía, los puntos de trama son imprecisos.

## OFFSET CMYK

Las tablas de color que se han de utilizar preferentemente son: Pantone solid to process EURO, Pantone color bridge CMYK o Pantone Process.

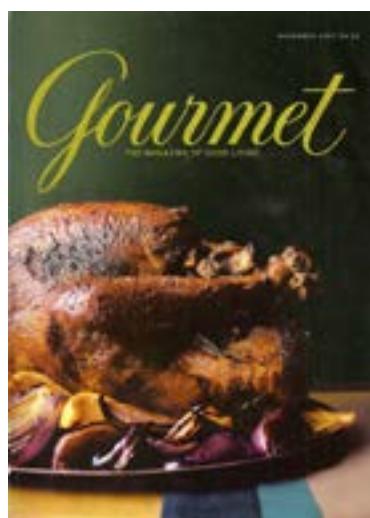
El color negro debe sobreimprimirse en elementos pequeños, como líneas o textos.

Las imágenes en blanco y negro deben estar en modo CMYK, con tinta en todos los canales, para que no resulten débiles de color.

En masas grandes de color negro, incluyendo tipos de más de 72 pt, debe emplearse un color negro intenso (80/70/60/100).

► **OJO:** Es un error grave utilizar el color Registro en el diseño. El color Registro sólo puede utilizarse en marcas de corte y plegado, o indicaciones para el impresor, dentro del área de anotaciones.

PARÁMETROS DE IMPRESIÓN OFFSET CMYK	
COLOR	
Tipos de color admitidos	CMYK
	Negro y matices de Negro
	Papel (ausencia de tinta)
Tipos de color NO ADMITIDOS	Tinta plana
Modos de color admitidos	CMYK
Modos de color NO ADMITIDOS	RGB / Lab / HSB
IMÁGENES	
Formato	TIFF
	Imagen acoplada
	sin canales extra
Modos admitidos	CMYK
	Escala de grises
	Imagen 1 bit
Espacios de color y modos de imagen NO ADMITIDOS	RGB / Lab / Indexado
	Duotono / Multicanal
Profundidad de color	8 Bits
Profundidades de color NO ADMITIDAS	16 Bits / 32 Bits
Resolución idónea	CMYK
	300 ppp
	Escala de Grises
Resolución mínima	Imagen 1 bit
	1.200 ppp
	CMYK
Resolución máxima	200 ppp
	Escala de Grises
	Imagen 1 bit
	CMYK
	600 ppp
	Escala de Grises
	Imagen 1 bit
	2.400 ppp



12. Portada de revista impresa en offset CMYK.

## OFFSET TINTAS PLANAS

Las tintas planas deberán nombrarse mediante referencias Pantone de tinta plana, tanto en los documentos vectoriales como en los canales de tinta plana de imágenes bitmap.

Aunque teóricamente no existe un límite en el número máximo de tintas planas a emplear en un documento, tanto por motivos técnicos como por economía, lo habitual es que se utilicen de 1 a 3 tintas planas por tirada.

Las tintas planas pueden mezclarse entre sí y/o con colores de cuatricromía para dar lugar a tintas mixta, con las que es posible obtener un amplio rango cromático.

- **Modos admitidos en imágenes colocadas (\*).** En InDesign o Illustrator pueden usarse imágenes de Escala de grises o de 1 bit siempre que se sustituya el color Negro por una tinta plana o mixta.
- **Modo admitido en imágenes bitmap (\*).** En imágenes bitmap, las tintas planas deben definirse mediante canales de tinta plana en documentos en modo Escala de grises.

Para crear imágenes de tintas planas con variedad tonal, han de tomarse como partida los canales de RGB o CMYK de imágenes a color.

Debe tenerse en cuenta que las tintas planas metálicas son casi totalmente opacas, por lo que ocultan los colores subyacentes.

Las tintas planas fluorescentes son bastante transparentes, por lo que es recomendable realizar una doble impresión para que el color sea intenso.

- **OJO:** No deben emplearse efectos de transparencia de InDesign o Illustrator con tintas planas.

PARÁMETROS DE IMPRESIÓN OFFSET TINTAS PLANAS		
COLOR		
Tipos de color admitidos	Tinta plana	
	Tinta mixta	
	Papel (ausencia de tinta)	
Tipos de color NO ADMITIDOS	CMYK	
Modos de color admitidos	RGB / Lab	
Modos de color NO ADMITIDOS	CMYK / HSB	
IMÁGENES		
Formato	TIFF (canales tinta plana)	
	Imagen acoplada	
	sin canales innecesarios	
Modos admitidos*	Escala de grises	
	Imagen 1 bit	
Espacios de color y modos de imagen NO ADMITIDOS	CMYK / RGB / Lab / Indexado	
	Duotono / Multicanal	
Profundidad de color	8 Bits	
Profundidades de color NO ADMITIDAS		
Resolución idónea	Escala de Grises	300 ppp
	Imagen 1 bit	1.200 ppp
Resolución mínima	Escala de Grises	200 ppp
	Imagen 1 bit	1.200 ppp
Resolución máxima	Escala de Grises	600 ppp
	Imagen 1 bit	2.400 ppp



13. Envase en cuatricromía más tinta verde, con detalle de las muestras de trámado.

## INKJET CMYK GRAN FORMATO

La impresión de inyección de tinta (*inkjet*) con impresoras CMYK de gran formato es la tecnología más empleada en cartelería, tanto exterior como interior. Por las características de las máquinas empleadas y por la mayor distancia de visualización, se requiere una resolución de imagen menor que en otros sistemas; así como de unos tamaños más grandes de los textos y elementos gráficos.

En todo caso, en gran formato se considerará incorrecto el uso de imágenes que superen los 100 MB.

## INKJET CMYK GIGANTOGRAFÍA (>5M<sup>2</sup>)

Se denomina «gigantografía» a la impresión de inyección de tinta de formatos muy grandes. Con el fin de simplificar, se considerarán dentro de esta categoría los diseños que superen los 5 metros cuadrados y tengan distancias de visualización superiores a los 5 metros.

Los artes finales de este tipo se realizarán a escala 1:10, lo cual se indicará claramente en el área de anotaciones. En este caso, las resoluciones de las imágenes reducidas a escala se corresponderán con las de la impresión offset CMYK.

En todo caso, en gigantografías se considerará incorrecto el uso de imágenes que superen los 100 MB.

PARÁMETROS DE IMPRESIÓN INKJET CMYK GRAN FORMATO		
COLOR		
Tipos de color admitidos	CMYK	
	Negro y matices de Negro	
	Papel (ausencia de tinta)	
<b>Tipos de color NO ADMITIDOS</b>	<b>Tinta plana</b>	
Modos de color admitidos	CMYK	
<b>Modos de color NO ADMITIDOS</b>	<b>RGB / Lab / HSB</b>	
IMÁGENES		
<b>Tamaño máximo de las imágenes</b>	<b>100 MB</b>	
	TIFF	
Formato	imagen acoplada	
	<b>sin canales extra</b>	
	CMYK	
Modos admitidos	Escala de grises	
	Imagen 1 bit	
<b>Espacios de color y modos de imagen NO ADMITIDOS</b>	<b>RGB / Lab / Indexado</b>	
	<b>Duotonos / Multicanal</b>	
Profundidad de color	8 Bits	
<b>Profundidades de color NO ADMITIDAS</b>	<b>16 Bits / 32 Bits</b>	
Resolución idónea	CMYK	75 ppp
	Escala de Grises	
	Imagen 1 bit	300 ppp
Resolución mínima	CMYK	50 ppp
	Escala de Grises	
	Imagen 1 bit	300 ppp
Resolución máxima	CMYK	150 ppp
	Escala de Grises	
	Imagen 1 bit	600 ppp
OBJETOS		
Grosor mínimo de trazo	<b>1 mm</b>	
Grosor mínimo de trazo blanco o trámado	<b>2 mm</b>	
TEXTO		
Cuerpo de texto mínimo	<b>48 pt</b>	



14. Anuncio gigantográfico sobre los andamios de un edificio.

## SERIGRAFÍA

Debe emplearse el menor número de tintas posible, ya que el precio por color es alto y resulta difícil evitar los errores de registro. En todo caso, no son raras las máquinas industriales rotatorias con 6 brazos –uno para cada tinta– o incluso más.

Ha de tenerse en cuenta que las tintas de serigrafía son generalmente opacos y ocultan los elementos sobreimpresos.

Cuando se imprime sobre soportes oscuros o transparentes pueden realizarse dobles impresiones, o impresiones sobre una máscara de tinta blanca, para que los colores no pierdan luminosidad.

- Modos admitidos en imágenes (\*).** En imágenes bitmap, las tintas planas deben definirse mediante canales de tinta plana en documentos en modo Escala de grises. Las imágenes deben ser procesadas mediante posterizado manual para eliminar los tonos grises y suavizar los contornos.

PARÁMETROS DE IMPRESIÓN SERIGRAFÍA		
COLOR		
Tipos de color admitidos	Tinta plana	
	Papel (ausencia de tinta)	
<b>Tipos de color NO ADMITIDOS</b>	<b>CMYK</b>	
Modos de color admitidos	RGB / Lab	
<b>Modos de color NO ADMITIDOS</b>	<b>CMYK / HSB</b>	
<b>NO SE ADMITEN COLORES TRAMADOS</b>		
IMÁGENES		
Formato	TIFF	
	Imagen acoplada	
	sin canales innecesarios	
Modos admitidos*	Escala de grises	
	Imagen 1 bit	
<b>Espacios de color y modos de imagen NO ADMITIDOS</b>	<b>CMYK / RGB / Lab / Indexado</b>	
	Escala de grises	
	Duotono / Multicanal	
Profundidad de color	<b>8 Bits</b>	
<b>Profundidades de color NO ADMITIDAS</b> <b>16 Bits / 32 Bits</b>		
Resolución idónea	Escala de Grises	<b>150 ppp</b>
	Imagen 1 bit	<b>600 ppp</b>
Resolución mínima	Escala de Grises	<b>100 ppp</b>
	Imagen 1 bit	<b>600 ppp</b>
Resolución máxima	Escala de Grises	<b>300 ppp</b>
	Imagen 1 bit	<b>1.200 ppp</b>
<b>NO SE ADMITEN COLORES TRAMADOS (TONOS GRISES)</b>		
OBJETOS		
Grosor mínimo de trazo	<b>0,5 mm</b>	
TEXTO		
Cuerpo de texto mínimo	<b>12 pt</b>	



15. Marca sobre producto entelado, impresa mediante serigrafía.

## VINILO DE CORTE

En el mercado no existen tantos colores de vinilo como los que ofrecen las cartas de color tipo Pantone. Las tintas planas deben nombrarse con las denominaciones empleadas por los fabricantes, especificando si los vinilos son opacos, translúcidos o transparentes. También puede ser conveniente especificar la durabilidad en años del vinilo que se desea, como en el caso de rotulación de vehículos.

Los puntos b茅zier deben ubicarse en los lugares clave de la forma y no ser m谩s de los necesarios. Las formas con huecos han de ser trazados compuestos para evitar errores de registro.

Al dise帽ar elementos de gran tama帽o, ha de tenerse en cuenta que el ancho de los rollos de vinilo suele ser de 60 cm de ancho, siendo necesario reservar unos m谩rgenes aproximados de 10 cm en la cabeza y de 5 cm en los lados y el pie.

### Rotulaci贸n de luminosos

Para la rotulaci贸n de luminosos es muy importante especificar en las muestras qu茅 vinilos son opacos y cu谩les son translúcidos.

Cuando dos vinilos se solapan, es conveniente reventar las formas huecas del vinilo inferior hacia adentro, para evitar que se vean espacios en blanco a trav茅s de las fisuras entre ambos vinilos. Esto es especialmente importante en luminosos, cuando se emplean elementos en vinilo transl膰cido sobre elementos en vinilo opaco.

PARÁMETROS DE IMPRESIÓN VINILO DE CORTE	
COLOR	
Tipos de color admitidos	Tinta plana
Tipos de color NO ADMITIDOS	CMYK
Modos de color admitidos	RGB / Lab
Modos de color NO ADMITIDOS	CMYK / HSB
<b>NO SE ADMITEN COLORES TRAMADOS</b>	
IMÁGENES	
<b>NO SE ADMITEN IMÁGENES</b>	
OBJETOS	
<b>NO SE ADMITEN GROSORES DE TRAZO</b>	
TEXTO	
Cuerpo de texto m谩nimo	24 pt



16. Los nombres de los colores varian seg煤n el fabricante del vinilo.



Vinilo inferior con forma hueca reventada



Vinilo superior



Con reventado de la forma hueca



Sin reventado de la forma hueca

17. Con el hueco reventado, el vinilo superior se solapa sin fisuras con el vinilo inferior.

# Acabados

## BARNIZADO CUBRIENTE

El barnizado cubriendo es aquel que se aplica sobre toda la hoja de papel ya impresa, bien para proteger la impresión o para conseguir un determinado grado de brillo uniforme. El tipo de barniz se define en el área de anotaciones y en la orden de impresión. No es necesario añadir nada más al arte final.

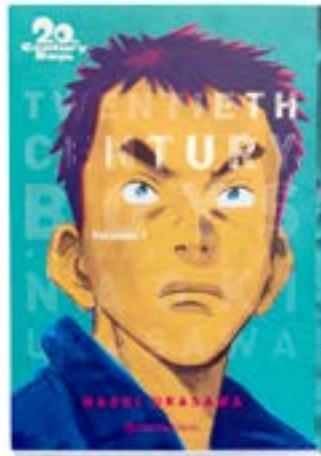
---

### TIPOS DE BARNIZ CUBRIENTE

---

Brillante / Mate / Satinado

---



18. El barniz selectivo brillante contrasta bien al aplicarse sobre un plastificado mate.

## BARNIZADO SELECTIVO

Para que el diseño del barniz selectivo no interfiera con el diseño impreso, se coloca en una capa aparte que denominaremos «CAPA BARNIZ». El barniz se define con una muestra de color personalizada del tipo **tinta plana**, que llamaremos «BARNIZ UVI», «BARNIZ BRILLO», «BARNIZ MATE» o «BARNIZ SATINADO», según sea el tipo de barniz. El modo de color de la muestra ha de ser RGB, con un color llamativo que se distinga del diseño impreso. Es muy importante sobreimprimir todos los rellenos y trazos del barniz para que no generen reservas en las tintas de impresión.

---

### MUESTRA PARA BARNIZ SELECTIVO

---

Nombre	«BARNIZ UVI» / «BARNIZ BRILLO» / ...
Tipo de color	Tinta plana (no admite tramas)
Modo de color	RGB
Atributos	Sobreimprimir relleno y/o trazo

---

## PLASTIFICADO

El plastificado no puede realizarse selectivamente, por lo que simplemente se indica el tipo de plastificado en el área de anotaciones y en la orden de impresión. Es necesario especificar si se trata de un plastificado a una cara o a doble cara, este último es también denominado encapsulado.

---

### TIPOS DE PLASTIFICADO

---

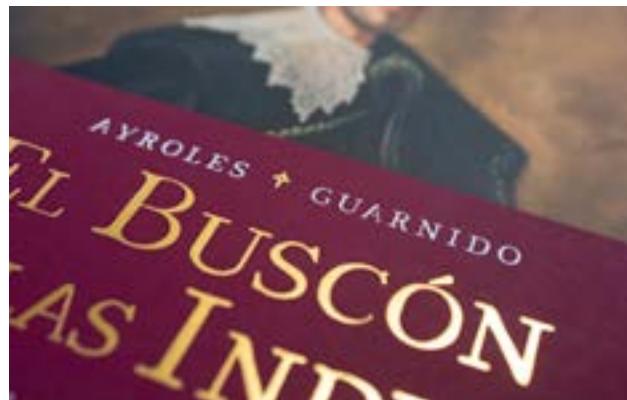
1 cara	Plastificado brillo
	Plastificado mate
2 caras	Encapsulado brillo
	Encapsulado mate

---

## ESTAMPACIÓN EN CALIENTE O «STAMPING»

Las láminas de estampación son totalmente opacas y pueden utilizarse sin problemas sobre papeles oscuros y sobre zonas impresas. Por otra parte, no deben utilizarse en motivos demasiado pequeños, de grosor inferiores a 0,4 mm.

Para que el diseño de la estampación no interfiera con el diseño impreso, se coloca en una capa aparte que denominaremos «CAPA ESTAMPACIÓN». El estampado se define con una muestra de color personalizada del tipo **tinta plana**, denominada por su nombre: «ESTAMPADO PLATA», «ESTAMPADO BLANCO MATE», etcétera, según sea el tipo de lámina. Es muy importante sobreimprimir todos los rellenos y trazos del estampado para que no generen reservas en las tintas de impresión.



19. Textos estampados en oro y blanco sobre papel de color oscuro.

### MUESTRA PARA ESTAMPACIÓN EN CALIENTE

Nombre	<b>«ESTAMPADO ORO» / «ESTAMPADO PLATA» / ...</b>
Tipo de color	<b>Tinta plana (no admite tramas)</b>
Modo de color	<b>RGB</b>
Atributos	<b>Sobreimprimir relleno y/o trazo</b>
<b>NO UTILIZAR EN ELEMENTOS DE GROSOR INFERIOR A 1 MM</b>	

Los estampados en caliente se suelen presupuestar según el área que ocupan, por lo que en la orden de impresión es conveniente especificar el ancho por alto de la zona estampada.

## RELIEVE EN SECO

Los relieves pueden ser de dos tipos, según el volumen se aplique hacia dentro o hacia fuera de la cara impresa: «RELIEVE RESALTADO» o «RELIEVE HUNDIDO». El relieve debe indicarse en ambas caras del papel, sin olvidar que en una de ellas estará invertido.

### MUESTRA PARA RELIEVE EN SECO

Nombre	<b>«RELIEVE RESALTADO» / «RELIEVE HUNDIDO»</b>
Tipo de color	<b>Tinta plana (no admite tramas)</b>
Modo de color	<b>RGB</b>
Atributos	<b>Sobreimprimir relleno y/o trazo</b>

Los relieves se suelen presupuestar según el área que ocupan, por lo que en la orden de impresión es conveniente especificar el ancho por alto de la zona estampada.

# Manipulados

15

## SANGRADO Y ANOTACIONES

En todos los artes finales que sean guillotinados o troquelados se establecerán por defecto los siguientes valores de sangrado y anotaciones.

### SANGRADO Y ANOTACIONES

Sangrado	3 mm
Anotaciones	8 mm

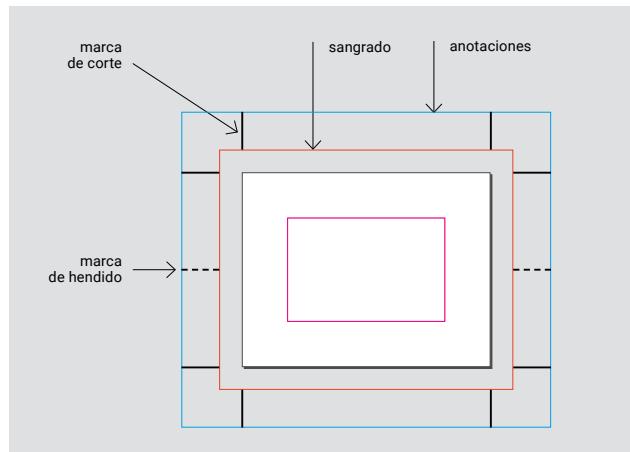
## GUILLOTINADO

Cada corte de guillotina se especifica en el área de anotaciones con dos pequeñas líneas en ambos extremos del corte, denominadas «marcas de corte».

Lo habitual es realizar cuatro cortes de guillotina, uno por cada lado del formato. Siempre son rectos y van de lado a lado del pliego. Son generalmente perpendiculares entre sí, dando lugar a formatos cuadrados o rectangulares. Para otro tipo de formatos o de aristas, se emplean troqueles.

### MARCAS DE CORTE

Grosor de trazo	0,25 mm
Tipo de trazo	Sólido
Color	Registro
Longitud	5 mm



20. Esquema del arte final de un diptico, para guillotinar y luego plegar horizontalmente.

## HENDIDO DE MÁQUINA

Los hendidos de máquina se utilizan para facilitar el plegado del papel y evitar su rotura. Son realizados por la propia máquina impresora, generalmente offset, mientras el papel realiza el recorrido de impresión. Se especifican en el área de indicaciones con dos marcas de hendidura, semejantes a las marcas de corte, pero con guiones (3 y 2).

Los hendidos de máquina siempre son rectos y van de lado a lado del formato. Para otro tipo de formas, se han de emplear troqueles.

### MARCAS DE HENDIDO

Grosor de trazo	0,25 mm
Tipo de trazo	Con Guiones (3 y 2)
Color	Registro
Longitud	5 mm

## TROQUELADO

El arte final de un troquel representa la posición de los flejes metálicos que lo forman. Estos realizarán cortes, hendidos o perforados. Los flejes para cortar tienen el borde afilado, los de hendir lo tienen romo, y los flejes de perforar alternan filos y huecos.

Para que el diseño del troquel no interfiera con el diseño impreso, se coloca en una capa aparte que denominaremos «CAPA TROQUEL». El troquel se define mediante trazados sin relleno, que utilizan trazos con una muestra de color personalizada del tipo **tinta plana** —que llamaremos «TROQUEL»—, en modo de color RGB y llamativa para que se distinga del diseño impreso. Es muy importante sobreimprimir todos los trazos del troquel para que no generen reservas en las tintas de impresión.

### TROQUELES

Grosor de trazo	<b>0,25 mm</b>
-----------------	----------------

MUESTRA DE COLOR PARA TROQUEL	
-------------------------------	--

Nombre	<b>«TROQUEL»</b>
--------	------------------

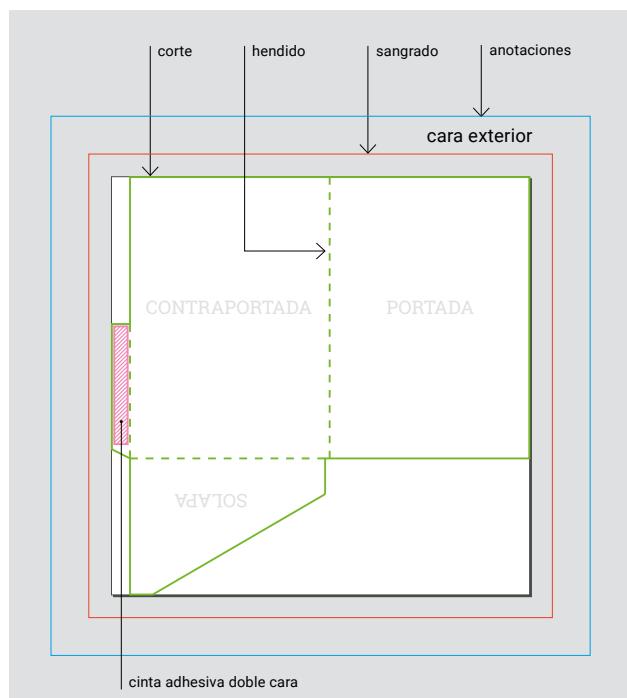
Tipo de color	<b>Tinta plana</b>
---------------	--------------------

Modo de color	<b>RGB</b>
---------------	------------

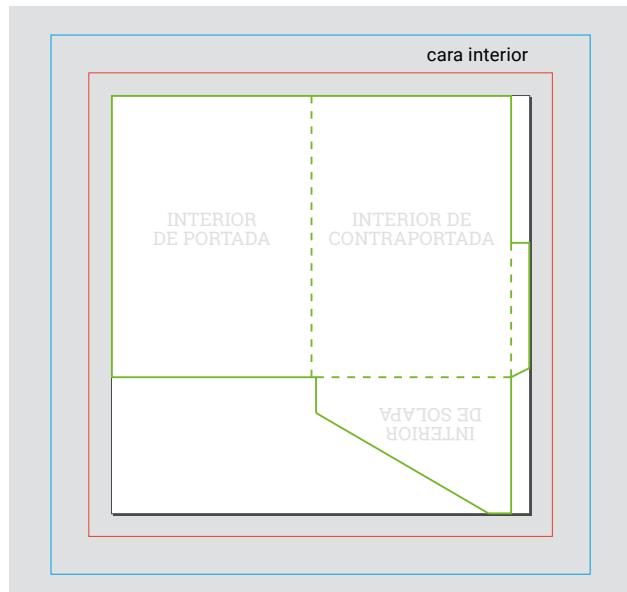
Atributos	<b>Sobreimprimir trazo</b>
-----------	----------------------------

#### TIPO DE TRAZO SEGÚN TIPO DE FLEJE

Fleje de corte o cuchilla	<b>Sólido</b>	—
Fleje de hendido	<b>Con Guiones (3 y 2)</b>	— · · —
Fleje de punteado	<b>Con Puntos</b>	· · · ·
Fleje de perforado	<b>Discontinuo</b>	— — —



21. Esquema del arte final de una carpeta troquelada, con solapa interior pegada.



22. La cara interior de un troquel asimétrico debe voltearse.

## DISEÑOS SIN GUILLOTINADO NI TROQUELADO

Cuando se imprime en una hoja del mismo tamaño que la página del diseño, los márgenes del diseño deben ser mayores que los márgenes de impresión. Así se evita que queden sin imprimir los elementos cercanos a los bordes. En este caso no se pueden imprimir elementos a **sangre**.



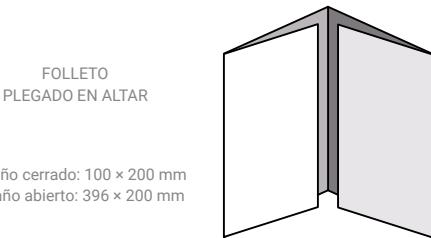
23. Díptico A5 sin elementos a sangre, concebido para imprimirse directamente en A4.

## PLEGADOS

En folletos plegados ha de definirse el tipo de plegado y las páginas en el área de anotaciones.

Sólo se deben utilizar documentos de páginas opuestas cuando los diseños vayan a encuadrarse formando cuadernillos.

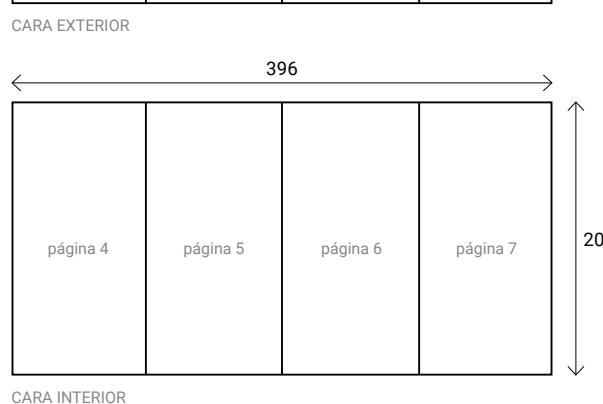
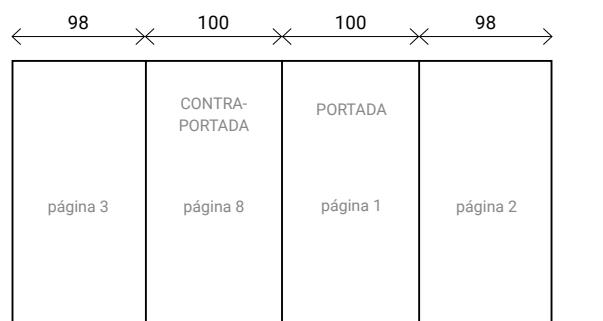
La páginas interiores de plegados enrollados deben sufrir una reducción de 2 mm respecto al tamaño de la página exterior.



## ENCUADERNACIÓN

En los dípticos cosidos con hilo o grapas, no debe sangrarse el margen del lomo.

En las encuadernaciones con gusanillo o wire-o debe reservarse un margen de 10 mm en el margen del lomo para la colocación del alambre.



24. Reducciones aplicadas a las páginas interiores de un plegado en altar.

# Archivos para pantalla

18

## ARTES FINALES PARA PANTALLA

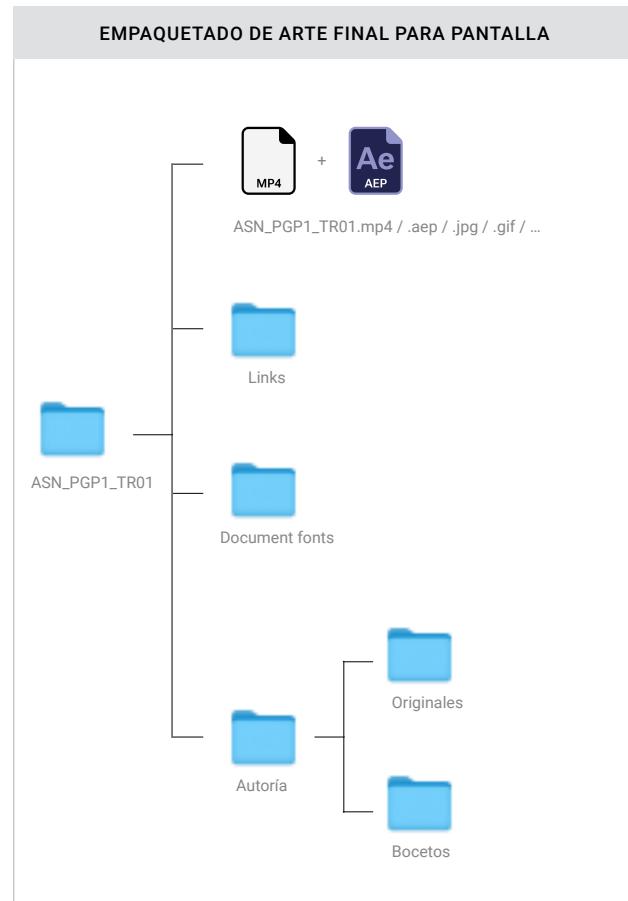
### Empaquetado

Los trabajos se entregarán mediante un **empaquetado**, una carpeta que incluya todos los archivos necesarios para la evaluación del trabajo realizado.

El arte final debe incluir el archivo en el formato de imagen o video correspondiente (JPEG, GIF, MP4...), y los formatos nativos donde se hayan realizado los diseños (AE, PSD, AI, INDD, IDML).

Las imágenes y videos vinculados estarán en una carpeta llamada «Links» y los tipos se incluirán en carpeta denominada «Document fonts».

Por último, se incluirá la carpeta «Autoría» descrita en la página 2.



25. Ejemplo de organización de carpeta con documento para pantalla empaquetado.

### PRINCIPALES RESOLUCIONES DE PANTALLA

High Definition 720	<b>1.280 × 720 px</b>
High Definition 1080 [HD]	<b>1.920 × 1.080 px</b>
2K	<b>2.560 × 1.440 px</b>
Ultra High Definition 4K	<b>3.840 × 2.160 px</b>
8K	<b>7.680 × 4.320 px</b>

## TAMAÑOS MÍNIMOS

### Márgenes de página

El **margen** debe alejar los elementos del diseño de los lados del formato para optimizar su visibilidad. Las medidas de cada uno de los márgenes deben adaptarse al tamaño de documento.

### Tamaños mínimos de texto

Los textos y otros elementos gráficos que deban leerse, deben poder visualizarse por una persona normal a la distancia de uso típica del dispositivo.

### PARÁMETROS DE SALIDA PANTALLAS

IMÁGENES	JPEG / PNG / GIF
Formato	Imagen acoplada
	sin canales extra
Modo admitido	RGB / Indexado (sólo GIF)
Espacios de color y modos de imagen NO ADMITIDOS	CMYK / Lab
	Escala de grises
	Duotono / Multicanal
Profundidad de color	8 Bits
Profundidades de color NO ADMITIDAS	16 Bits / 32 Bits
Resolución idónea	72 ppp

26. En aplicaciones para pantalla, el arte final es generalmente una imagen o un vídeo.

## MAQUETAS DIGITALES («MOCKUPS»)

Las maquetas digitales (en inglés *mockups*) son imágenes que muestran el aspecto de un diseño aplicado a un determinado producto.

En el ciclo de Gráfica Publicitaria no se admite el uso de maquetas digitales prediseñadas. El alumnado ha de realizar sus propias imágenes en las que aplicar sus diseños, demostrando tanto sus conocimientos técnicos para la captura y creación de imágenes digitales y fotomontajes, como su criterio en la selección de modelos y localizaciones para la marca y producto concretos.

Las maquetas digitales deben coincidir con los datos descritos y con el contenido de los artes finales digitales. La composición, los fondos y la iluminación de las imágenes deben cuidarse especialmente, y han de mostrarse de forma realista los aspectos más relevantes del diseño, así como su uso y acabados. Cuando se realicen maquetas mediante fotomontaje, además del archivo con el resultado, se entregará el PSD con las capas sin acoplar.

Maquetas digitales EAA GP	
Formato	JPEG / PSD + JPEG
Modo	RGB
Resolución	4K UHDV (3.840 × 2.160 px)

## PRESENTACIONES EN PANTALLA

Las presentaciones en pantalla se utilizarán como apoyo gráfico de las exposiciones orales y se diseñarán teniendo en cuenta las características de resolución, tamaño y distancia de visualización del dispositivo de salida utilizado para la presentación.

Presentaciones en pantalla EAA GP	
Formato	PDF
Modo	RGB
Ratio	16:9

## DISEÑOS PARA REDES SOCIALES

### Instagram

Las publicaciones de Instagram pueden ser imágenes cuadradas, horizontales o verticales, aunque en el feed todas las imágenes se verán cuadradas —sufriendo recortes los formatos rectangulares—, lo que debe tenerse en cuenta en la composición de las imágenes rectangulares (Adobe, 2023).

Los vídeos deben tener el mismo tamaño que las imágenes, con relaciones de aspecto de 1,91:1 a 4:5.

El tamaño de vídeo horizontal ideal de ratio 16:9, con un peso máximo de 4GB y una duración máxima de 60 segundos.

Las imágenes y videos de las historias de Instagram se visualizan con el móvil en vertical, siendo su tamaño recomendado de 1.080 px por 1.920 px. Esto se aplica tanto a las fotos como a los vídeos.

Publicaciones Instagram		
TIPO DE PUBLICACIÓN	RATIO	RESOLUCIÓN
Imágenes (Post) cuadradas	1:1	1.080 × 1.080 px
Imágenes (Post) horizontales	1,91:1	1.200 × 628 px
Imágenes (Post) verticales	4:5	1.080 × 1.350 px
Vídeo (Post) recomendado [HD]	16:9	1.920 × 1.080 px
Historias: imágenes y vídeos [HD]	9:16	1.080 × 1.920 px

# Bibliografía

AMBROSE, Gavin y HARRIS, Paul (2007). *Impresión y acabados*. Badalona: Parramón.

GORDON, Bob y GORDON, Maggie (2007). *Manual de diseño gráfico digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

JOHANSSON, Kaj; LUNDBERG, Peter y RYBERG, Robert (2011). *Manual de producción gráfica: Recetas*. Barcelona: Gustavo Gili.

MARÍN ÁLVAREZ, Raquel (2013). *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: Gustavo Gili.

MASON, Daniel (2008). *Materiales y proceso de impresión*. Barcelona: Gustavo Gili.

PEDROSA, Saúl (2021). *Mucho diseño, pero de arte final poquito*. Preimpresiona.

# Glosario

**arte final** Documento digital que contiene un diseño preparado para un determinado sistema de salida: impresión offset, impresión digital, pantalla, web, etcétera.

**empaquetado** Proceso de recopilación en una carpeta de todos los archivos necesarios para editar e imprimir un documento. Suelen incluirse formatos de intercambio para facilitar su apertura en distintos programas o en distintas versiones del programa de edición, y un formato universal como el PDF.

**margen** Espacio que generalmente se deja en blanco a cada uno de los cuatro lados de una página, definiendo de este modo la mancha del diseño. En los programas de maquetación se muestran como guías no imprimibles, cuya función es la de alinear los elementos que limitan con la mancha.

**márgenes de impresión** Zonas del perímetro de un soporte en el que una impresora no puede imprimir. Son diferentes según la marca y el modelo, y pueden consultarse en la documentación técnica del fabricante. Algunas impresoras pueden imprimir hasta los bordes del formato, en cuyo caso puede decirse que los márgenes son cero.

**ortotipografía** Reglas y convenciones para el uso correcto de los signos tipográficos en cada lengua.

**página** En un arte final digital, la página es la superficie donde se coloca el diseño, y se corresponde con una cara de la hoja impresa.

**sangre / a sangre** Elemento del diseño, un texto o una imagen, que llega hasta el mismo borde de la página. Los elementos a sangre se imprimen más allá del formato, ocupando el área de sangrado; área que posteriormente se recorta para obtener el tamaño de página deseado.