



40

**Diseño gráfico**

# **DESCRIPCIONES TÉCNICAS**

# Descripción técnica

La Descripción Técnica consiste en lo siguiente:

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. COMPETICIÓN Y ALCANCE DEL TRABAJO.....	4
3. PROYECTO DE PRUEBA.....	6
4. ADMINISTRACIÓN Y COMUNICACIONES.....	7
5. EVALUACIÓN .....	7
6. EXIGENCIAS DE SEGURIDAD ESPECÍFICAS.....	9
7. MATERIALES Y EQUIPOS .....	9
8. GLOSARIO.....	12

# 1. Introducción

## 1.1. Nombre y descripción de la habilidad

### 1.1.1. Nombre de la habilidad

Diseño gráfico

### 1.1.2. Descripción de la habilidad

Los diseñadores gráficos habitualmente trabajan en agencias publicitarias, departamentos de comunicación de empresas, gráficas y despachos de imagen. Pueden ser llamados Directores de Arte, Producción de Arte, Asistente de Arte, Asistente de Publicidad, Programador Visual, y Diseñador Gráfico. En las gráficas y en los despachos, se les puede llamar Asistentes de Producción Gráfica y Arte-Finalista.

Sus habilidades incluyen:

- Concebir, esbozar, pesquisar, diagramar, diseñar y realizar esbozos y arte-final digital, de proyectos gráficos publicitarios como anuncios, carteles, folletos, calendarios y otros.
- Diagramar y confeccionar esbozos e arte-final digital de impresiones editoriales como páginas de revista y periódicos, capas y cuerpos de libros.
- Crear y tratar imágenes digitales, preparar imágenes para el área gráfica, web, fotografía y otras áreas que demanden imágenes de calidad.
- Desarrollar marcas institucionales, conmemorativas y comerciales, definiendo sus características de aplicación gráficas variadas.
- Elaborar, esbozar, pesquisar, organizar, elaborar, diagramar, diseñar y realizar esbozos de proyecto gráfico de embalajes.

Todo ello, sin perder el polo de los aspectos estético, formal y funcional, adecuándolos a los conceptos de información y comunicación vigentes, y ajustándolos a las demandas del mercado y a las necesidades del usuario.

También acompañan el proceso de realización y reproducción del proyecto gráfico, de acuerdo con patrones específicos, normar técnicas y necesidades de los clientes, en condiciones de calidad, seguridad y preservación ambiental.

## **1.2. Campo de aplicación**

Cada Evaluador y Competidor debe conocer esta Descripción Técnica.

# **2. Competición y alcance del trabajo**

La Competición demuestra y evalúa las competencias asociadas a esta ocupación. La prueba consiste, solamente en trabajo práctico.

## **2.1. Especificación de la competición**

Esta modalidad involucra tecnología de diseño gráfico utilizando habilidades y técnicas aplicables en todas las fases como:

- Concepción/idea.
- Creación.
- Preparación digital de imágenes.
- Tipografía.
- Trabajo artístico (ilustraciones, tipografía, etc.).
- Esbozo.
- Arte Final.
- Procesamiento final y salida.
- Presentación del arte final.

## **2.2. Conocimientos teóricos**

El conocimiento teórico se requiere pero no se evalúa explícitamente.

El conocimiento de las reglas y del reglamento no será evaluado.

## **2.3. Trabajo práctico**

La competición se realizará utilizando un Apple Macintosh convencional. No se permitirá el acceso a Internet durante la competición.

Concepción e idea – Conceptos e ideas se pueden desarrollar en el ordenador o en esbozos de acuerdo con la preferencia del competidor. Los esbozos no se evaluarán en la competición.

Esbozo –La creación deberá ser desarrollada electrónicamente usando un programa específico escogido por el competidor.

Diseño Final – El resultado final de la creación y proceso de esbozo debe ser impreso y presentado para la evaluación dentro del tiempo asignado.

### **Impresos, presentación y almacenamiento**

- Cuando se finaliza la prueba, el competidor debe almacenar e imprimir los resultados y presentarlos como fue solicitado para propósitos de evaluación y exhibición según lo descrito en la prueba.
- Los archivos preliminares y finales deben, también, ser salvados en una carpeta con el nombre apropiado de acuerdo con las instrucciones dadas.
- Algunos apartados se deben realizar manualmente para ser presentados, así como también en modelos 3D de acuerdo con las instrucciones suministradas.
- Los competidores no pueden recoger sus impresiones de la impresora, deben solicitar a un evaluador que le recoja el trabajo de la impresora.
- Todo lo impreso debe contener el número del taller de trabajo; en caso contrario el evaluador no podrá entregar lo impreso al competidor.
- El competidor es el único responsable de salvar sus archivos en caso de colapso del ordenador. También, es de su responsabilidad la preparación de archivos para impresiones en impresoras láser para presentación. No se dará tiempo extra para compensar cualquier tiempo perdido.
- Si ocurren problemas con el ordenador, ajenos al trabajo del operador, el competidor podrá pedir tiempo adicional. La decisión final corresponde al Evaluador Jefe.

## **3. Proyecto (Test Project)**

El proyecto consiste en el desarrollo de un trabajo práctico.

### **3.1. Formato/Estructura de la prueba**

La prueba será modular, dividida en cuatro proyectos diferentes.

- Módulo 1 – Producto impreso. Día 1. 6 horas
- Módulo 2 – Manipulación de imágenes. Día 2. 6 horas
- Módulo 3 – Embalaje. Día 3. 6 horas
- Módulo 4 – Diseño Editorial. Día 4. 4 horas

## **3.2. Requisitos de diseño del proyecto de prueba**

Los módulos pueden incluir:

- Digitalización de imágenes, optimizándolas con valores especificados correctamente y mejorándolas usando herramientas apropiadas para la manipulación y el ajuste.
- Diseñar y rediseñar elementos de informaciones como diagramas, gráficos y mapas.
- Trazar y vectorizar logotipos con base en píxeles y figuras simples como símbolos e iconos.
- Crear los más variados tipos de impresos, como libros y pastas de libros, revistas y portadas de revistas, periódicos, logos e imatipos, elementos de identidad corporativa (papel carta, tarjeta de visita, etc.), carteles, publicidad, folletos, etc.
- Creación gráfica en formato 3D, como embalajes, envases de productos, etc.

## **3.3. Desarrollo de la prueba**

### **3.3.1. ¿Quién desarrolla la prueba?**

El Evaluador Jefe desarrolla la prueba en conjunto con los evaluadores de las diferentes Comunidades Autónomas a través del foro de discusiones.

### **3.3.2. ¿Cómo y dónde se desarrolla la prueba?**

Los módulos de la prueba serán desarrollados por los evaluadores a través del foro de discusiones. El proyecto de prueba debe circular con 2 meses de anterioridad a la competición.

Sin embargo en los 2 días antes de la competición se discutirá el 30% de cambio a la prueba publicada.

## **3.4. Evaluación de la prueba**

Cada módulo debe ir acompañado de una propuesta de evaluación que tenga como base los criterios definidos en la sección 5.

La propuesta de evaluación deberá ser realizada por las personas que elaboren la prueba.

## **4. Administración y comunicaciones**

### **4.1. Foro de discusiones**

Antes de la Competición, todas las discusiones, comunicación, colaboración, y tomas de decisiones relacionadas con la prueba tendrán lugar en el foro de discusiones específico. Todas las decisiones y comunicaciones relacionadas a la ocupación sólo serán válidas si tienen lugar dentro del Foro. El Evaluador Jefe (o Evaluador que aquel haya nombrado) será el moderador en este Foro. Consulte el Reglamento de la Competición, para el cronograma de comunicación y exigencias en el desarrollo de la competición.

### **4.2. Informaciones al Competidor**

Toda información que sea dada a los competidores estará disponible en el sitio [www.spainskills.com](http://www.spainskills.com). Esas informaciones incluyen:

Reglamento de la Competición;  
Descripción Técnica;  
Otras informaciones que tienen relación con la Competición.

### **4.3. Administración diaria.**

Las actividades diarias de los evaluadores de la ocupación se definirán por el Evaluador Jefe que las presentará bajo la forma de un calendario de trabajo al comienzo de la competición.

## **5. Evaluación**

Esta sección describe los mecanismos a través de los cuales los evaluadores evaluarán los módulos. También define los criterios de evaluación, procedimientos y exigencias en la puntuación.

### **5.1. Criterios de Evaluación**

Esta sección define los criterios de evaluación y la puntuación (subjetiva y objetiva) La suma total de puntos de todos los criterios debe ser igual a 100.

Puntos de Sección Criterio Subjetivo

Objetivo Total

A Proceso creativo	8
B Diseño final	32
C Uso del ordenador	16
D Habilidades manuales	8
E Conocimiento de la industria gráfica	16
F Salvado y formato de archivo	20

**Total = 100 40% 60%**

### **Sección A – Proceso Creativo – 2 puntos**

A.1 Ideas y originalidad

A.2 Comprensión del público a quien se dirige.

A.3 Comprensión de las directrices de la tarea.

A.4 Relevancia de todos los aspectos de la tarea.

### **Sección B – Diseño Final – 8 puntos**

B.1 Calidad de la composición visual (apariencia estética y equilibrio).

B.2 Legibilidad del diseño.

B.3 Contraste y legibilidad del texto.

B.4 Elección apropiada de la tipografía.

B.5 Calidad de la tipografía (tamaño, peso y espacio entre letras y líneas).

B.6 Calidad de los colores utilizados (elección, equilibrio visual y armonía).

B.7 Calidad de la diagramación (equilibrio de los elementos: texto, blanco e imágenes).

B.8 Calidad de la manipulación de imagen (corrección de color, recorte, retoque y montaje).

B.9 Calidad de la fusión de imágenes (sombra, color, perspectiva, proporción y unidad).

B.10 Calidad del diseño vectorial.

B.11 Calidad del diseño de otros elementos (gráficos, tablas, mapas, esbozos, etc.).

B.12 Calidad de la presentación final del trabajo (alineamiento, limpieza, cortes).

### **Sección C – Uso del Ordenador – 4 Puntos**

C.1 Resolución de las imágenes como la solicitada en la tarea.

C.2 Modo de color como el solicitado en la tarea.

C.3 Dimensión de la imagen como se solicite en la tarea.



- C.4 Manipulación de imagen (selección, recorte, retoque, clonado, montaje) hecha correctamente.
- C.5 Corrección de color de la imagen hecha correctamente.
- C.6 Fusión de imagen hecha correctamente.
- C.7 Usa páginas maestras y hojas de estilo como se solicita en la tarea..
- C.8 Dimensiones finales del esbozo como pedido en la tarea.
- C.9 Todo texto pedido está presente en la tarea.
- C.10 Todos los elementos pedidos están presentes en la tarea.

#### **Sección D – Habilidades Manuales – 2 Puntos**

- D.1 Repasa impresiones para presentación.
- D.2 Monta e identifica impresiones en plancha para presentación.
- D.3 Monta prototipo 3D para presentación.

#### **Sección E – Conocimiento de la Industria Gráfica – 4 Puntos**

- E.1 Sangría aplicada como se solicita en la tarea.
- E.2 Trapping aplicado como se solicita en la tarea.
- E.3 Overprint aplicado como se solicita en la tarea.
- E.4 Modo de Color y Colores Spot utilizados como se solicita en la tarea.
- E.5 Separaciones hechas correctamente impresas o en PDF.
- E.6 Impresión compuesta realizada correctamente.
- E.7 Aplica indicaciones para producción final (marcas de corte, registro de color, dobleces, terminados etc.,).

#### **Sección F – Salvado del Archivo – 5 Puntos**

- F.1 Salva imágenes en el formato de archivo como el pedido en la tarea.
- F.2 Perfil ICC presente en las imágenes como se solicita en la tarea..
- F.3 Salva archivos PDF como se solicita en la tarea. (con identificación).
- F.4 Archivos de producción final guardados como se solicita en la tarea.
- F.5 Ficheros de producción final guardados como se solicita en la tarea. (archivos abiertos, cerrados, fuentes e imágenes).

**Total = 25 puntos por módulo (15 objetivos + 10 subjetivos)**

### **5.2. Puntuación subjetiva.**

Es en estos casos en los que los puntos se atribuirán en una escala de 1 a 10 de la forma siguiente.

Perfecto = 10 puntos.

Muy bueno = 9 puntos.

Bueno = 8 puntos.

Razonablemente bueno = 7 puntos.

Suficiente = 6 puntos.  
Medio = 5 puntos.  
Pobre = 4 puntos.  
Insuficiente = 3 puntos.  
Muy malo = 2 puntos.  
No se puede evaluar = 1 punto.

### **5.3. Procedimientos de evaluación de la tarea.**

Durante la evaluación de los módulos solamente se permitirá la impresión de 02 copias de los formularios de evaluación.

Cada evaluador evaluará el mismo criterio en todos los competidores en aquel módulo.

Al final de cada día se colocará la evaluación de cada equipo en el sistema de información.

Las mismas presentaciones serán usadas para cada módulo; cada grupo de desarrollo seleccionará los mejores aspectos para su proyecto. En el caso en que exista más de una tarea en un módulo (ejemplo: crear un logotipo y un póster son dos tareas), los aspectos pueden aplicarse a cada tarea si fuera necesario (ejemplo: B6 puede ser evaluado tanto para el logotipo como para el póster).

## **6. Exigencias de seguridad específicas**

Adicional a la información anterior consulte la documentación de Seguridad y Salud Laboral del País y general de la competición.

## **7. Materiales y Equipos**

### **7.1 Lista de infraestructuras**

Esta descripción técnica se distribuye en conjunto con la lista de infraestructura de la habilidad, la cual se encuentra adjunta al presente documento. La lista de infraestructura detalla los elementos usados para la competición.

La lista de infraestructura relaciona los elementos que los competidores, evaluadores y la organización debe suministrar para el desarrollo de la competición.

El documento detalla todos los equipos, materiales e instalaciones que el organizador proporcionará.

### 7.1.1 Material, equipos y herramientas generales

-Ordenadores de escritorio Mac con las características necesarias para el diseño gráfico. Imac ( como mínimo 24" LCD 2.93GHz, 4GB, 640GB) con software\* para la edición de imagenes textos y animaciones, catálogos tipográficos (fundiciones tipográficas: Bauer Types, ITC, Fontshop, Linotype...)

-Programas:

Programa de publicación editorial (ej.: Adobe InDesign, QuarkXPress).

Programa de ilustración (ej.: Adobe Illustrator, Corel Draw).

Programa de tratamiento de imagen (ej.: Adobe Photoshop/ ImageReady).

Programa de compresión (ej.: Acrobat Professional).

Programa de gestión de fuentes (ej.: Catálogo tipográfico, Adobe type manager).

-Scanners HP Scanjet G2710 o HPScanjet G4050 o similar (2 hasta 4 competidores, 3 de 5 a 7 competidores...)

-Sistemas de salida en línea:

Impresora color tipo Canon IR C28801 formato A3 (con impresión a doble cara), o similar, que acepten al menos papeles de 200gr. Tintas y recambios.

Plotter de impresión Canon IPF 610 o similar.

-Papeles de diferentes formatos y gramajes para artes y soportes. La cantidad y el tipo de papeles estarán determinados por el tipo de proyectos a realizar en los cuatro módulos.

- Papel normal de 80 gr.en formato A-4 y A-3

.

- Papel de 105 gr.High Grade Canon A-4 o A-3

- Glossy Photo Quality Paper Canon de 190 gramos para el plotter

- Glossy Photo Quality Paper 300 gramos para el plotter
  
- Cartón pluma de diversos formatos para montaje de trabajos, de 5mm con y sin autoadhesivo
  
- 1 Guillotina
- 1 Grapadora de encuadernado
  
- Bolígrafos, lápices y resaltadores
- Sistemas de encolado: cinta doble cara, spray de montaje.
- Libretas para esbozos y material de dibujo: lápices, gomas.
- Rotuladores pantone.
- Cartas de color pantone (Euro coated, uncoated, metalizados)
- Catálogos de papeles y cartones.
- Carpesanos, portafolios y taladradoras.
- Etiquetas adhesivas.
- Papeleras.

## 7.1.2 Material, equipos y herramientas para competidores

(De la siguiente lista se requiere un elemento o grupo por cada competidor de SpainSkills)

- 1 Ordenador de escritorio Mac con las características y los programas detallados en el punto 7.1.1
- 1 Tableta gráfica tipo Wacom DINA4
- 1 escritorio para soportar los equipos
- 1 silla ergonómica
- 1 mesa o superficie auxiliar para el proceso de corte, armado y bocetación
- 1 caballete o mueble display para la exposición de los proyectos
- 1 Display (plástico o metacrilato) identificador para cada competidor
- 1 Cutter
- 1 tijeras
- 1 regla metálica antideslizante apta para corte
- 1 Superficies de corte DIN A3 Cutting Mat
- 1 Archivador o mueble contenedor para guardar los elementos de trabajo de los participantes.
- 4 Cd para almacenamiento
- 10 hojas adhesivas tipo label para CD

## **7.2 Material, equipos y herramientas para los evaluadores**

Ordenadores para los evaluadores.

1 ordenador para la introducción de la puntuación CIS.

Un cañón proyector y pantalla proyectora.

Una mesa larga y sillas para cada uno de los expertos.

Muebles o taquillas con cierre para los evaluadores.

1 libreta y bolígrafo o material de oficina por evaluador para anotaciones.

Una pizarra.

## **7.3 Materiales responsabilidad de los participantes**

Se recomienda así mismo a cada participante llevar materiales propios para la realización de los diferentes trabajos. Tales como: Cutter, reglas, tipómetro, colores, lápiz, goma de borrar, pegamento, cinta transparente, cinta de doblecara, tijeras, memoria USB flash de almacenamiento, etc.

## **7.4. Materiales y equipos prohibidos en el área de trabajo.**

RAM extra.

Libros con referencias de proyectos gráficos.

Imágenes o banco de imágenes.

Placas de montaje ya cortadas en tamaños variados.

Dispositivos electrónicos ( Móviles, MP3, MP4, etc.)

## **7.5 Varios**

Ropa distintiva de la competición para los competidores, expertos, asistentes y jurado.

Servicio de catterring, café, agua y refrescos para toda la competición.

Asistentes de la cruz roja y botiquín y equipamiento para posibles accidentes.

## 7.6. Plano de distribución de los puestos de trabajo

La distribución se realizará en función cantidad de participantes (pendiente)

# 8. Apéndice

## 8.1 Glosario

**BANDING:** Diferencias entre diferentes patrones en lugar de una transición suave de los colores u otros efectos en un degradado. El banding puede suceder en imágenes con tonos continuos usando colores de menos de 24 bit o cuando se imprimen degradados sin la suficiente información relativa al color.

**BITMAP:** Mapa de bits. Representación binaria en la cual un bit o conjunto de bits corresponde a alguna parte de un objeto como una imagen o fuente. Por ejemplo, en sistemas monocromáticos, un bit en el mapa de bits representa un píxel en pantalla. Para la escala de grises o color, varios bits en el mapa de bits representan un píxel o grupo de píxeles.

**CALIBRACIÓN:** Proceso de detección de los parámetros óptimos para cada uno de los elementos (monitor, impresora, consumibles, etc...) de un sistema de imagen digital, que permitan obtener resultados óptimos, como el ajuste de los colores y el contraste en el proceso final de impresión.

**CMYK:** Abreviatura inglesa de uso general en todos los idiomas para referirse a la cuatricromía. Las siglas corresponden a “Cyan, Magenta, Yellow and Key (colour)”. Que el negro se mencione como “Key” se debe a que en imprenta se consideraba el color “clave”.

**COLORES PLANOS:** Zonas impresas con un solo color y en masa, es decir, con una película continua de tinta.

**CORRECCIÓN DE COLOR:** Proceso definido como el método de seleccionar el mejor balance de color y densidad de imagen con el fin de archivar el mejor rendimiento o simplemente crear un aspecto o look específico. Este proceso es importante ya que los colores planos no se reproducen fidedignamente en CMYK sin hacer algunos ajustes previos.

**CORRECCIÓN DE GAMMA:** Corrección tonal irregular que muestra la curva de gama de una imagen.

**DCS:** Formato de documento digital para artes gráficas desarrollado por la firma Quark. Su nombre, DCS, son las siglas de Desktop Colour Separation (Separación de color de Autoedición) y es básicamente una variante del formato EPS creada con la idea de facilitar el trabajo con colores directos y su separación en planchas en equipos de escaso rendimiento como los existentes a comienzos de la revolución de la autoedición. A comienzos del siglo XXI, su utilidad se ha desvanecido casi por completo y su uso plantea más problemas que ventajas, por lo que debe reservarse a casos en los que no hay una alternativa práctica.

**EPS:** Siglas del inglés Encapsulated PostScript (File), es decir: “(Fichero PostScript) Encapsulado”. Es un tipo especial de ficheros PostScript que se caracteriza, entre otras cosas por tener sólo una página.

**ESPACIO DE COLOR:** En líneas generales, un espacio de color es un modelo con el que se intenta describir la percepción humana que se conoce como color. En un espacio de color propiamente dicho se deben poder establecer relaciones entre los distintos colores independientemente de sus intensidades, saturaciones, etc.). Ampliando el concepto anterior, todos Los colores que un aparato son capaces de reproducir o captar se pueden situar en un diagrama tridimensional con unos límites muy concretos. El cuerpo así construido (y los datos asociados) forman el espacio de color de ese aparato.

**FILETE:** En artes gráficas y tipografía, sinónimo de línea o de adorno más o menos lineal que no sea demasiado grueso.

**FILTRO DE COLOR:** Filtros usados en la creación de la separación de colores Rojo, Azul, Verde.

**GANANCIA DE PUNTO:** La ganancia de punto es el fenómeno por el que los puntos de una trama se perciben y reproducen como mayores de lo que se pretendía, lo que causa un oscurecimiento de lo reproducido. Está representado en porcentaje.

**GRADACIÓN:** La gradación es un término usado para describir el intervalo de contrastes o la variación tonal de una imagen fotográfica. Si la imagen tiene muchos tonos intermedios entre los extremos más claro y más oscuro, se dice

que tiene una gradación suave, mientras que la gradación se describe como dura cuando estas tonalidades intermedias son escasas.

**HISTOGRAMA:** Representación gráfica que muestra la distribución de tonos en una imagen.

**IMAGEN RASTER:** Imagen generada como un grupo de puntos situados en un formato rectangular.

**IMAGEN VECTORIAL:** Fichero de imagen que utiliza descripciones matemáticas para definir puntos gráficos.

**JPEG:** Un formato de archivo de compresión con pérdida que admite color de 24 bits y se utiliza para conservar las variaciones tonales de las fotografías. JPEG comprime el tamaño de los archivos descartando selectivamente los datos.

**LINEATURA:** El número de puntos de semitono que hay en una unidad de medida lineal, usualmente pulgadas o centímetros. Así, hablamos de lineaturas de 150 líneas por pulgada (150 lpi —del inglés lines per inch— o 150 lpp) y 60 líneas por centímetro (60 lpc), por ejemplo. En imprenta, al imprimir con tramas de semitonos ordenadas (es decir: tramas no estocásticas), hablar de lineatura es la forma (la mejor, de hecho) de medir la resolución de la impresión. A mayor lineatura, más puntos de semitono por unidad; 150 lpp indica una impresión con mayor resolución que 60 lpp.

**MEDIO TONO:** Proceso de reproducción de una imagen como series de puntos de varios tamaños partiendo de una trama.

**PANTONE:** Sistema creado en 1963 y buscando un estándar para la comunicación y reproducción de colores en las artes gráficas, su nombre completo es Pantone Matching System, y se basa en la edición de una serie de catálogos sobre diversos sustratos, que suministran una codificación estandarizada mediante un número de referencia y un color específico.

**PDF:** Formato de documento digital creado por Adobe para el intercambio de información conservando el máximo posible de la apariencia original que tenía en el programa con el que se creó (sin necesidad de éste). Las siglas PDF corresponden a la expresión inglesa Portable File Document (“fichero de documento transportable”).



**PERFIL DE COLOR:** Datos que describen los atributos de color de un dispositivo de imagen en particular (scanner, monitor, impresora, etc.) por la definición de una correspondencia entre el dispositivo origen espacio color objetivo y un espacio de conexión de perfil (profile connection space - PCS). Este PCS es CIELAB o CIEXYZ. Las correspondencias se pueden especificar usando tablas, en las cuales se aplica interpolación, o bien por medio de series parámetros para las transformaciones.

**PERFIL ICC:** Conjunto de datos que caracteriza a un dispositivo de entrada o salida de color, o espacio color, según los estándares promulgados por el Consorcio Internacional del Color

**PLANCHAS EXTENDIDAS:** Opción en algunos programas para imprimir páginas dobles en una sola cara.

**PSD:** Formato nativo usado por defecto por Photoshop para el guardado de los trabajos.

**PDF:** Formato para la transferencia de archivos entre multitud de plataformas. PDF es un formato digital universal. Los documentos en PDF pueden ser visionados e impresos en cualquier ordenador con independencia de las fuentes o programas utilizados en la creación del original.

**RANGO DINÁMICO:** Diferencia mensurable entre la luz más brillante (blanco) y el valor más denso que un sistema pueda crear, también el rango de las escalas de grises que el sistema pueda reproducir. Los valores más altos muestran la capacidad de un producto de generar luces y sombras.

**RESOLUCIÓN:** Número de puntos que un dispositivo es capaz de generar o captar.

**SANGRE:** En artes gráficas, la medida que se debe extender la impresión de un documento que vaya impreso hasta el mismo borde para que al cortarse al final en la guillotina no queden rebordes blancos o vacíos que lo afeen. La medida de esa sangre varía según cada proceso; en litografía offset estándar suele andar por los 3 mm.

**SEPARACIONES DE COLOR:** Proceso fotográfico o electrónico de creación de patrones, o planchas, para cada componente de un espacio de color, como elementos independientes generados únicamente en cian, magenta, amarillo y negro (C.M.Y.K.) durante la impresión.

**SOBREIMPRESIÓN:** Colocación de un color sobre otro. Utilizado en los procesos de generación de color para crear tonos variables y sombras. También utilizado con colores directos para crear otros colores (como con la GerberScientific's Thermal-print Spectratone).

**TRAMADO:** Proceso en el que se utilizan fórmulas matemáticas para generar patrones de puntos con el objeto de representar imágenes de tonos continuos.

**TINTAS PLANAS:** Estos colores son impresos como áreas sólidas de color (o tinte) y son utilizadas cuando menos de cuatro colores son necesarios o cuando el proceso de la cuatricromía (CMYK) es incapaz de reproducir exactamente el color especificado.

**TIFF:** Estándar de documentos informáticos usado en artes gráficas, especialmente para el envío de anuncios y páginas terminadas. Los TIFF/IT son documentos complejos con datos de mapas de bits en alta y media resolución.