



**PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

GUIA 6. ESTANDARIZACIÓN DEL COLOR EN LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:
Técnico en pre prensa digital para medios impresos
- Código del Programa de Formación:
937210 versión 102
- Nombre del Proyecto Formativo:
Preparar archivos digitales certificados para la impresión
- Fase del Proyecto:
 - Planear el flujo de trabajo
 - Hacer
 - Verificar
- Actividad de Proyecto Formativo:
 - Planificar el flujo de pre prensa en condiciones de seguridad, calidad y productividad
 - Revisar archivos digitales finalizados, matrices de impresión y prueba de color del producto gráfico.
 - Elaborar montajes y matrices de impresión.
- Competencia:
 - Operar en el proceso gráfico en condiciones de seguridad, calidad y productividad.
 - Preparar imágenes digitales para la diagramación según especificaciones técnicas.
 - Elaboración de pruebas de color para aprobación del cliente.
- Resultados de Aprendizaje:
 - Operar los equipos de medición de color de acuerdo con las directrices de los fabricantes
 - Comprobar la gestión de color aplicada a los diferentes procesos según estándares internacionales.
 - Aplicar perfiles de color a las imágenes digitales de acuerdo al medio impreso.
 - Preparar equipos y materiales para realizar pruebas de color según orden de producción
 - Identificar características del archivo digital de acuerdo a la normatividad vigente y medio de salida
 - Calibrar dispositivos de pruebas de color de acuerdo con el medio de salida



- Elaborar prueba de color para aprobación del cliente según orden de producción
 - Verificar calidad de la prueba de color según estándares internacionales
- Duración de la Guía de Aprendizaje:
30 horas

2. PRESENTACIÓN

¿Cómo pasar de la pantalla al papel sin sorpresas? Esta guía de aprendizaje parte de una pregunta inicial para introducir uno de los elementos visuales más importantes en el diseño gráfico: el color. Además de su función estética y comunicativa, el color es un parámetro clave de estandarización que permite garantizar la calidad en los procesos de impresión. Durante el proceso formativo, el aprendiz reconocerá los aspectos técnicos del color, la forma en que los seres humanos lo perciben y cómo puede convertirse en una referencia objetiva para evaluar la calidad dentro de la producción gráfica.

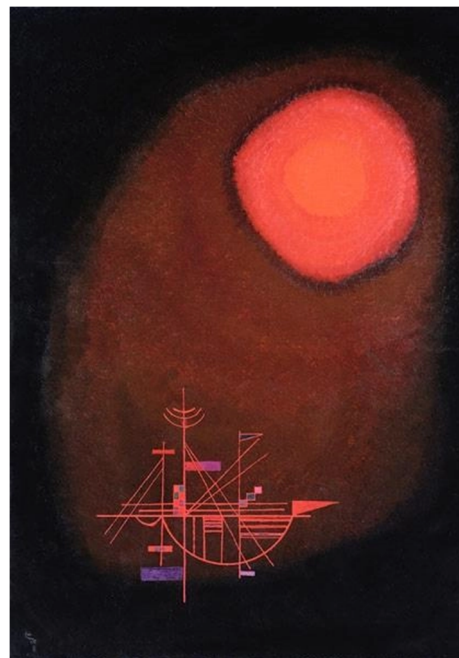
Asimismo, la guía propone relacionar los conocimientos previos del entorno digital con nuevos aprendizajes propios del proceso de impresión, fomentando el trabajo autónomo, organizado y colaborativo. A través de actividades de análisis, observación y creación, el aprendiz fortalecerá su criterio técnico y comprenderá el color como un elemento fundamental en la calidad del producto gráfico, reconociendo también su valor histórico y expresivo, tal como lo planteaba Vasili Kandinsky al entenderlo como un lenguaje capaz de transmitir emociones y significado.

Sol rojo y barco, 1925 de Vasili Kandinsky

Una obra de arte de belleza atemporal.

Para conocer más sobre este importante artista y teórico ruso, haga clic abajo:

<https://www.youtube.com/watch?v=r6fLT2SWnsk&t=62s>





3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de reflexión inicial: Cuando el color comunica y falla

Descripción de la actividad:

Observación rápida: En grupos de 3, los aprendices reciben dos impresiones de la misma imagen (una de impresora de inyección y otra de una imprenta o centro de copiado). Observan y anotan en una hoja: ¿cuál tiene mejor color? ¿en cuál confiarían para aprobar un trabajo? ¿notan diferencias en la nitidez?

Video disparador: Vean este video corto sobre Wassily Kandinsky y su relación con el color: <https://www.youtube.com/watch?v=R3uBkuNGu4w&t=93s> (“La vida de Kandinsky” - 8 min) ó <https://www.youtube.com/watch?v=N5wi4onouhs&t=7s> (“Wassily Kandinsky: El artista que escuchaba los colores” – 5 min)

Conversatorio guiado (20 min): El instructor modera una conversación rápida con preguntas concretas:

- Para Kandinsky, el color expresaba emociones. Para nosotros, en pre prensa, ¿el color también debe expresar algo? ¿Qué?
- ¿Alguna vez han impreso algo y el color no se parecía al de la pantalla? ¿Qué creen que pasó?
- Si el color es tan subjetivo (a cada persona le gusta uno diferente), ¿cómo hacemos para que un cliente y una imprenta se pongan de acuerdo?

Cierre: Cada grupo escribe en una frase la idea más importante que se llevan de esta reflexión. Se comparten 3 o 4 frases con el grupo completo.

Ambiente requerido:

Sala de sistemas que permita la proyección de material visual y audiovisual.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Conversatorio guiado, aprendizaje colaborativo, observación reflexiva y preguntas orientadoras.

Materiales de formación:

Piezas gráficas impresas, tablero o medio para registrar ideas y elementos básicos de escritura.

Material de apoyo:

Recurso audiovisual sobre la percepción y el significado del color en la obra de Vasili Kandinsky.

Duración de la actividad:

2 horas.



3.2. Actividades de contextualización

3.2.1. Taller: "El ojo vs. el instrumento"

Descripción de la actividad:

Paso 1: En grupos de 3, los aprendices reciben dos impresiones de la misma imagen hechas en diferentes impresoras (una de inyección del salón y una láser comercial). Sin usar ninguna herramienta, discuten y anotan: ¿cuál tiene mejores colores? ¿cuál se ve más nítida? ¿en cuál confiarían para aprobar un trabajo?

Paso 2: El instructor presenta los instrumentos de medición profesional (lupa de 10x, cuentahilos, espectrofotómetro). Si no hay físicos, se usan fotos ampliadas y videos cortos de YouTube (ej. "cómo usar un espectrofotómetro"). Se explica que estos aparatos leen el color y le asignan números, eliminando la subjetividad.

Paso 3: Los grupos vuelven a las impresiones, pero ahora usan aplicaciones móviles gratuitas como Color Grab (Android) o Adobe Capture (iOS/Android) para medir valores RGB/CMYK en varias zonas. Comparan los números obtenidos en ambas impresiones. Reflexión: ¿siguen pensando lo mismo que al principio? ¿por qué es importante medir?

Ambiente requerido:

Aula con mesas amplias, buena luz, acceso a internet para las apps.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Aprendizaje colaborativo, observación guiada, uso de TIC.

Materiales de formación:

Impresiones de práctica, lupas (o celulares con cámara macro), Formato de cuadro comparativo impreso,

Material de apoyo:

Celulares con cámara macro y acceso a Play Store/App Store.

Duración de la actividad:

2 horas.

3.2.2. Taller: Diccionario sobre perfiles de color

Descripción de la actividad:

Paso 1: Dinámica "Teléfono roto del color". El instructor muestra un color en pantalla (ej. un verde corporativo) y susurra una descripción al primer aprendiz. Este la pasa al siguiente, y así sucesivamente. Al final, el último debe señalar el color que cree que es. Conclusión: necesitamos un lenguaje común y objetivo.

Paso 2: El instructor explica con una analogía sencilla:



"Imaginen que el archivo digital es una receta de cocina, la impresora es el chef y el perfil de color es el idioma en que está escrita la receta. Si el chef habla español y la receta está en chino, el plato saldrá mal. El perfil le dice a la máquina exactamente qué hacer."

Paso 3: Ejercicio práctico en Photoshop (o GIMP): Abren una misma imagen.

- Van a Edición → Asignar perfil y prueban diferentes perfiles (sRGB, Adobe RGB, ProPhoto).
- Luego van a Edición → Convertir a perfil y eligen un perfil de destino (ej. Coated FOGRA39 para simular impresión offset).
- Observan cómo cambia la simulación en pantalla (soft proof). Anotan diferencias en un cuadro comparativo simple.

Ambiente requerido:

Sala de sistemas con Photoshop (o GIMP/Photopea online).

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Analogía, aprendizaje basado en problemas, práctica guiada.

Materiales de formación

imágenes de práctica, formato de cuadro comparativo impreso.

Material de apoyo:

Computadores

Duración de la actividad:

2 horas.

3.2.3. Taller: Visita al laboratorio, conociendo a los profesionales' del color

Descripción de la actividad:

Paso 1: Visita guiada al laboratorio de pruebas y ensayos de color. El técnico del laboratorio (o el instructor) muestra:

- Espectrofotómetro: cómo mide el color y da valores numéricos (Delta E).
- Cabina de luz: cómo se evalúa el color bajo diferentes iluminaciones (D50, luz de día, fluorescente).
- Densitómetro: para qué sirve y cómo se usa (aunque no lo toquen, que vean uno real).
- Cuñas de control (UGRA/Fogra): las tiras de colores que acompañan las pruebas profesionales.

Paso 2: Los aprendices, en grupos, reciben una cuña de control impresa (puede ser una descargada de internet e impresa en el laboratorio o en el colegio). Con ayuda del técnico, miden algunos parches con el espectrofotómetro y registran los valores.

Paso 3: De vuelta en el aula, reflexionan:



- ¿Qué sintieron al usar equipos profesionales?
- ¿Por qué creen que la industria gasta dinero en estos equipos?
- ¿Cómo se relaciona lo que vimos con los problemas de color que hemos tenido en clase?

ANEXO 1: Cuadro resumen de normas de color para pruebas de impresión

Norma	¿Qué regula?	¿Por qué me importa a mí?
ISO 12647-7	Requisitos para las pruebas de color contratadas (proofs).	Define si mi prueba de color es confiable o no.
ISO 12647-2	Estándares para la impresión offset.	Me dice cómo debe ser la impresión final (ganancia de punto, color).
ISO 13655	Medición del color en gráficos.	Estandariza cómo medir con un espectrofotómetro.
FograCert	Sistema de certificación para pruebas de color.	Un sello de calidad que garantiza que una prueba cumple la ISO.
Fogra 39 / Fogra 51	Conjuntos de datos de impresión (characterization data) para papel estucado.	Es el perfil que usan la mayoría de imprentas en Colombia para producir impresiones de calidad.

Ambiente requerido:

Laboratorio de pruebas y ensayos de color (o taller de impresión con equipos básicos).

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Visita técnica, observación directa, aprendizaje experiencial.

Materiales de formación:

libreta para apuntes.

Material de apoyo:

Cuñas de control impresas,

Duración de la actividad:

2 horas.



3.3. Actividades de apropiación:

3.3.1. Primera Jornada: El juego de los perfiles y la conversión

Descripción de la actividad:

Los aprendices se convierten en "traductores de color". Se les entrega un archivo digital (el afiche de Rock al Parque, un empaque, etc.) y una Orden de Producción que especifica:

Cliente: Festival Rock al Parque.

Impresión: offset en papel estucado brillante (couché).

Estándar: Fogra 39 (ISO Coated v2 300%).

Entregar prueba de color solicitada.

NOTA: En Colombia, el perfil estándar para impresión offset en papel estucado es Fogra 39. Si algún aprendiz trabaja en el futuro con una imprenta que maneje estándares europeos actualizados, puede encontrar también Fogra 51 (que es la versión más reciente para papeles con blanqueadores ópticos).

Tareas (3 horas efectivas de práctica):

1. Asignar el perfil de trabajo correcto a las imágenes (verificar que estén en el espacio de color adecuado).
2. Convertir el documento completo a CMYK usando los diferentes intentos de renderizado (Perceptual, Colorimétrico Relativo, Saturación). Deben exportar 4 versiones en PDF del mismo afiche, una con cada intento, y nombrarlas claramente.
3. Preparar el archivo para enviar a impresión externa:
 - Incluir marcas de corte y sangrías de 3 mm.
 - Convertir textos a curvas.
 - Incrustar perfil ICC.

Cierre: Se imprimen las 4 versiones en la impresora de inyección del salón (aunque no sea profesional) y se comparan. Reflexión grupal: ¿Cuál se parece más a lo que esperaba el cliente? ¿Cuál satura más? ¿En cuál se pierden detalles? Relacionar cada resultado con el intento de renderizado utilizado.

Ambiente requerido:

Sala de sistemas con Photoshop (o GIMP/Photopea online).

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Aprendizaje basado en problemas, práctica guiada paso a paso, aprendizaje colaborativo (trabajo en grupos), gamificación (el juego de los perfiles), reflexión grupal.

Materiales de formación

Archivo digital de práctica (afiche de Rock al Parque, empaque, etc.), orden de producción" impresa para cada grupo y papel e insumos para la impresora de inyección.



Material de apoyo:

video tutorial: "Cómo convertir perfiles de color en Photoshop" (seleccionado previamente por el instructor), guía rápida de intentos de renderizado (impresa o digital) y acceso a la ayuda de Adobe Photoshop.

Evidencias de aprendizaje:

4 archivos PDF (con diferentes intentos) y un breve informe explicando las diferencias observadas.

Instrumentos de evaluación:

Rúbrica de producto

Duración de la actividad:

4 horas.

3.3.2. Segunda Jornada 2: El inspector y la lupa, verificando la prueba de color

Descripción de la actividad:

Ahora los aprendices son inspectores de calidad. Deben evaluar las pruebas de color que **mandaron a imprimir externamente** (o las que el instructor traiga del laboratorio).

ANEXO 2: TABLA DE TOLERANCIAS POR TIPO DE PAPEL (basada en ISO 12647-2 y 12647-7)

Tipo de papel	Ejemplos reales	Perfil ISO recomendado	Tolerancia Delta E (profesional)	Nuestra versión de clase	Ganancia de punto (TVI) esperada
Estucado brillante (PS1)	Revistas, catálogos, afiches de lujo	Fogra 39 o Fogra 51 Coated v2 300%.	< 2.5 ΔE_{2000}	Que no se note diferencia a simple vista	12-16% (la más baja)
Estucado mate (PS3/PS4)	Catálogos, libros de arte, empaques	PSO Coated v2	< 3.0 ΔE_{2000}	Diferencia apenas perceptible si te fijas mucho	14-18%
No estucado blanco (PS5)	Papelería, libros, folletos interiores	PSO Uncoated ISO12647 (Fogra29) o Fogra52	< 3.5 ΔE_{2000}	Se nota un poco la diferencia, pero es aceptable	18-22%
No estucado estándar (PS7)	Papel bond de fotocopidora	PSO Uncoated ISO12647 (Fogra29) o Fogra52	< 4.0 ΔE_{2000}	Se nota la diferencia, pero el cliente lo acepta	20-24%



Tareas:

1. **Reciben la impresión externa** (una por grupo, puede ser el afiche trabajado en la jornada anterior)
2. Usando la **plantilla "El Semáforo del Color"** (ver Anexo 1), evalúan:
 - **Registro:** con lupa, ¿las tintas calzan? (Sí/No/Regular).
 - **Ganancia de punto:** ¿los puntos se ven definidos o "embarrados"?
 - **Balance de grises:** ¿los grises son neutros o tienen dominantes?
 - **Color sólido:** comparan visualmente con la imagen en pantalla (calibrada con ColorTRUE).
3. **Emite un veredicto: APROBADA / APROBADA CON OBSERVACIONES / RECHAZADA**, justificando técnicamente cada punto.

Cierre: Puesta en común. Cada grupo defiende su veredicto. El instructor modera e introduce vocabulario técnico a medida que los chicos lo mencionan (ganancia de punto, registro, etc.).

Ambiente requerido:

Aula con mesas amplias y buena iluminación (luz natural o blanca). Espacio para trabajo en grupos. Si es posible, acceso a una cabina de luz o a un espacio con iluminación controlada.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Juego de roles (inspectores de calidad), aprendizaje basado en la experiencia, trabajo colaborativo, uso de instrumentos (lupas, apps), análisis comparativo, puesta en común y debate.

Materiales de formación:

Impresiones externas (una por grupo) realizadas en el centro de copiado. Lupas de 10x (o celulares con cámara macro), anexo 2: Tabla de tolerancias por tipo de papel (impresa para cada grupo), plantilla "El Semáforo del Color" (impresa para cada grupo) y hojas para anotaciones y lápices.

Material de apoyo:

App ColorTRUE (instalada en los celulares), app Color Grab o Adobe Capture (instalada en los celulares) e imagen digital original en el computador del instructor (para comparar).

Evidencias de aprendizaje:

Plantilla "Semáforo del Color" diligenciada y veredicto argumentado.

Instrumentos de evaluación:

Lista de cotejo + registro anecdótico.

Duración de la actividad:

4 horas.

3.3.3. Tercera Jornada: Desafío técnico, el cliente inconforme

Descripción de la actividad:



El instructor (actuando como cliente furioso) llega con una prueba de color (real o simulada) que "no le gusta". Los aprendices, como equipo de pre prensa, deben diagnosticar el problema y proponer una solución.

Tareas:

1. El problema: El "cliente" presenta una impresión con un problema claro (ej. los grises se ven rojizos, los azules se ven morados, hay bandas, el registro está corrido). Puede ser una de las impresiones externas que salieron mal, o una preparada por el instructor.
2. Diagnóstico: Los grupos deben:
 - Observar y medir con lupa y apps de color.
 - Formular hipótesis: ¿problema de perfil? ¿de tinta? ¿del papel? ¿de calibración de monitor?
3. Acción correctiva: Volver al archivo digital, ajustar lo necesario (cambiar perfil, corrección selectiva de color, etc.) y generar una NUEVA prueba en la impresora de inyección del salón
4. Comparación: Comparan la prueba corregida con la original.

Cierre: Reflexión sobre la importancia de la resolución de problemas y el pensamiento crítico en el trabajo de pre prensa.

Ambiente requerido:

Sala de sistemas con computadores (para la edición y corrección). Anexo con la impresora de inyección del salón para generar la nueva prueba. Espacio para trabajo en grupos.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Juego de roles (cliente vs. equipo de pre prensa), aprendizaje basado en problemas (ABP), resolución de casos reales, pensamiento crítico, trabajo colaborativo, simulación de contexto laboral.

Materiales de formación:

La "prueba problema" entregada por el instructor (impresa), computadores con software de edición. impresora de inyección del salón y lupas y apps de medición

Material de apoyo:

Acceso a internet para consultar posibles soluciones, guía rápida de corrección de color en Photoshop y tabla de tolerancias (Anexo 2) para consulta

Evidencias de aprendizaje:

Informe de diagnóstico y solución, incluyendo la prueba final corregida.

Instrumentos de evaluación:

Lista de cotejo + registro anecdótico

Duración de la actividad:

4 horas.



3.4. Actividades de Transferencia el Conocimiento: Certificando una prueba de color para un cliente real

Descripción de la actividad:

Los aprendices, en grupos, demuestran todo lo aprendido enfrentándose a un desafío integral. Se les asigna un brief de cliente con un proyecto de impresión específico. Pueden ser proyectos de otras guías (el afiche, el empaque, el periódico) o nuevos.

Fase 1: Diseño y planeación. Cada grupo recibe un brief diferente:

Grupo	Cliente	Proyecto	Exigencia
A	Editorial "Arte Moderno"	Portada de libro de arte	Alta fidelidad de color, papel estucado mate
B	"Empaque Total S.A.S."	Empaque para producto alimenticio	Colores corporativos (Pantone), troquel
C	"Periódico El Colegio"	Suplemento a todo color	Papel periódico, baja ganancia de punto

Deben planear: ¿Qué perfiles usarán? ¿En qué tipo de papel harán la prueba? (Simularán con impresión externa o del salón). ¿Qué instrumentos usarán para verificar?

Fase 2: Ejecución y verificación.

1. Desarrollan el diseño (puede ser uno ya trabajado) y **preparan el archivo final** con todas las especificaciones técnicas (CMYK, 300 ppp, sangrías, marcas, perfiles incrustados).
2. **Generan la prueba de color:** la enviarán a imprimir externamente (o usarán la impresora de inyección si el brief lo permite, simulando).
3. Usando la plantilla "Semáforo del Color" y los instrumentos disponibles, **certifican su propia prueba**. Deben ser honestos: si no pasa, repiten el proceso.

ANEXO 3: Perfiles de color estándar según tipo de papel

Tipo de papel	Perfil recomendado (ISO)	¿Cuándo se usa?
Estucado brillante o mate	Fogra 39 (ISO Coated v2 300%)	Revistas, catálogos, afiches de calidad. Es el estándar en Colombia.
No estucado (offset, bond)	PSO Uncoated ISO12647 (ECI)	Papelería, libros interiores, periódicos.
Periódico	ISOnewspaper26v4	Suplementos de periódico, impresión en papel diario.
Prueba de color	Fogra39 o Fogra51	Para simular cómo se verá en imprenta.



Fase 3: Sustentación y veredicto final.

Cada grupo presenta su proyecto al "cliente" (instructor y otros grupos). Exponen:

- El problema del cliente.
- Las decisiones técnicas que tomaron.
- Muestran la prueba final y la plantilla diligenciada, demostrando que CUMPLE (o explicando por qué, si no pudo cumplirse del todo).

El "cliente" da el visto bueno final o pide ajustes.

Ambiente requerido:

Sala de sistemas con computadores. Impresora de inyección del salón (para pruebas intermedias). Acceso al servicio de impresión externa (centro de copiado). Espacio amplio para la sustentación final (puede ser el aula habitual con proyector).

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Aprendizaje basado en proyectos (ABP), simulación de contexto empresarial real, juego de roles (cliente-proveedor), trabajo colaborativo, investigación aplicada, sustentación oral y defensa de decisiones técnicas.

Materiales de formación:

Briefs de clientes impresos (Anexo de la guía), papel e insumos para impresiones de prueba en el salón, acceso al servicio de impresión externa (gestionado por el instructor), anexo 3: Perfiles de color estándar según tipo de papel (impreso), plantilla "Semáforo del Color" (varias copias por grupo), formato para el informe final (opcional).

Material de apoyo:

Ejemplos de briefs reales de la industria, guía de buenas prácticas para enviar archivos a imprenta, rúbrica de evaluación del proyecto (entregada al inicio para que conozcan los criterios) y acceso a los sitios web de Fogra, ECI y Adobe Help.

Evidencias de aprendizaje:

- Archivos digitales del proyecto (PSD, PDF).
- Prueba de color física.
- Plantilla "Semáforo del Color" diligenciada.
- Sustentación oral.

Instrumentos de evaluación:

Duración de la actividad: horas.



4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Planeación	Planificar el flujo de pre prensa en condiciones de seguridad, calidad y productividad	3.2.2 Taller 2 (Perfiles) + 3.2.3. Taller 3 (Visita)	Cuadro comparativo de perfiles; registro de visita	Identifica modelos de color, perfiles y estándares	Lista de chequeo
Hacer	Elaborar montajes y matrices de impresión.	3.3.1. Jornada 1 (Perfiles y conversión)	4 PDF con diferentes intentos de renderizado + informe	Opera software para aplicar perfiles y generar archivos	Rúbrica de producto
Verificar	Revisar archivos digitales finalizados, matrices de impresión y prueba de color del producto gráfico.	3.3.2. Jornada 2 (Inspector) + 3.3.2.Jornada 3 (Cliente)	Plantilla "Semáforo" diligenciada; informe de diagnóstico	Verifica calidad de prueba (registro, ganancia, color)	Lista de cotejo + registro anecdótico
Actuar	Elaborar montajes y matrices de impresión.	3.4 Proyecto final (Transferencia)	Proyecto completo (archivos + prueba + plantilla + sustentación)	Comprueba gestión de color en proyecto real, justifica decisiones	Rúbrica holística

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Perfil ICC:** Archivo que describe el comportamiento del color de un dispositivo. Es el "idioma" que permite la traducción fiel del color.
- **Intento de renderizado:** La "receta" que usa el gestor de color para convertir colores de un espacio a otro.
- **Prueba de color (proof):** Simulación impresa de cómo se verá el trabajo final.
- **Cuña de control:** Tira de parches de color que se imprime junto a la prueba para medir calidad objetivamente.
- **Ganancia de punto:** Aumento del tamaño del punto de trama durante la impresión.
- **Registro:** Precisión con la que las diferentes planchas de color coinciden en el papel.
- **ISO 12647:** Norma internacional para la producción de impresión offset y pruebas de color.
- **Espectrofotómetro:** Instrumento que mide el color con precisión y asigna valores numéricos.
- **Cabina de luz:** Equipo que permite ver el color bajo condiciones de iluminación estandarizadas.



6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Blasco, L. (2017). Sobreimpresión, de la pantalla al papel y viceversa. Barcelona. Editorial UOC.
- Johanson, K.; Lundberg, P.; Ryberg, R. (2011). Manual de la producción gráfica – Recetas (2da. edición). Barcelona, España. Editorial Gustavo Gilli.
- Gestión de color en Photoshop. Tomado de: <https://cutt.ly/rp9sVca> . 10 de febrero de 2026
- Gestión de color en Ilustrador. Tomado de: <https://cutt.ly/Lp9aMwG> . 10 de febrero de 2026
- Adobe Systems Incorporated. (2023). Gestión del color en Photoshop. Adobe Help Center. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/color-management.html>
- Adobe Systems Incorporated. (2023). Pruebas de color en pantalla (soft proof) en Photoshop. Adobe Help Center. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/color-proofing-soft-proofs.html>
- European Color Initiative (ECI). (s.f.). Perfiles de color ICC y documentación técnica. Recuperado de <https://www.eci.org>
- Fogra Forschungsinstitut für Medientechnologien. (s.f.). FograCert: Sistema de certificación para pruebas de color. Recuperado de <https://www.fogra.org>
- X-Rite Incorporated. (2023). ColorTRUE: Aplicación de calibración de pantalla. Recuperado de Google Play Store / Apple App Store. Disponible en: <https://www.xrite.com/colortrue>
- YouTube. (2023). La vida de Kandinsky [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=R3uBkuNGu4w>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Angelica Liliana Roa	Instructor	Articulación con la media	07/03/2026

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					