UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TECNOLOGÍA 1 GRÁFICO

Código: FDI0218

Paralelo: A, A, A, B

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS

Correo electrónico jlazo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Para el Diseñador Gráfico es impresindible conocer las técnicas y tecnologías de impresión y relacionarse con empresas de artes gráficas que luego serán sus proveedores inmediatos.

En esta asignatura teórica se introduce al estudiante en las tecnologías de impresión, se analiza los diferentes sistemas de impresión a través de su historia y su aplicación en la actualidad. Se realiza además un acercamiento a los proveedores locales.

Los proyectos realizados en los talleres de Diseño que tengan como soporte medios analógicos deberán tener justificaciones técnicas y tecnológicas basadas en los sistemas de impresión o reproducción propuestos para su concreción.

3. Contenidos

01.	**Historia de la comunicación escrita.**
01.01.	Mesopotamia, Egipto, el Mediterráneo (4 horas)
01.02.	Extremo Oriente, América (2 horas)
01.03.	Grecia, Roma, Arabia, el Medioevo (6 horas)
02.	**Historia y desarrollo de la Tipografía e Impresión.**
02.01.	Los inicios de la Imprenta. Siglos XV-XVIII (4 horas)
02.02.	Los cambios en la Revolución Industrial (4 horas)
02.03.	La impresión hasta la actualidad (2 horas)
03.	**Historia de las familias tipográficas**
03.01.	De Guttemberg a las familias tipográficas sans serif (4 horas)
04.	**Impresión tradicional analógica**
04.01.	Altorelieve: Xilografía, Tipografía (4 horas)
04.02.	Bajorelieve: Grabado, Calcografía (2 horas)
04.03.	Plana: Litografía, Offsett (8 horas)
05.	**Impresión no tradicional analógica**
05.01.	Altorelieve: Clichés, Troquelado (4 horas)
05.02.	Bajorelieve: Huecograbado (2 horas)
05.03.	Plana: Serigrafía, Tampografía, Stencil (6 horas)
06.	**Impresión digital**
06.01.	Impresión láser, impresión a tinta a gran formato, plotters, cama plana (6 horas)
06.02.	Transfer, Sublimado (2 horas)
06.03.	Plotters de corte, Routers, CNC, Bordadoras (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Describir los diversos sistemas de impresión utilizados en la actualidad y seleccionar los adecuados de acuerdo al proyecto propuesto.	-Reactivos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Describir los diversos sistemas de impresión utilizados en la actualidad y seleccionar los adecuados de acuerdo al proyecto propuesto.	-Investigaciones
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Identificar, comparar y seleccionar la tecnología adecuada para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.	-Investigaciones -Trabajos prácticos - productos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Identificar, comparar y seleccionar la tecnología adecuada para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.	-Visitas técnicas
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Identificar, comparar y seleccionar la tecnología adecuada para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.	-Visitas técnicas
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-Conocer la historia de la escritura, la tipografía y los procesos de impresión.	-Investigaciones
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-Conocer la historia de la escritura, la tipografía y los procesos de impresión.	-Investigaciones
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Identificar, comparar y seleccionar empresas de artes gráficas locales y nacionales adecuadas para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.	-Investigaciones
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Identificar, comparar y seleccionar empresas de artes gráficas locales y nacionales adecuadas para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.	-Investigaciones
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Identificar, comparar y seleccionar empresas de artes gráficas locales y nacionales adecuadas para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.	-Investigaciones -Visitas técnicas

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1		APORTE 1	5	

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Capítulos 1, 2 y 3		APORTE 2	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulos 4 y 5		APORTE 2	5	
Investigaciones	Capítulos 4 y 5		APORTE 3	5	
Reactivos	Capítulos 4, 5 y 6		APORTE 3	10	
Reactivos	Reactivo de los últimos capítulos	Impresión digital, Impresión no tradicional analógica, Impresión tradicional analógica	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 6		EXAMEN	10	
Reactivos	Reactivos de toda la materia	Historia de la comunicación escrita., Historia de las familias tipográficas, Historia y desarrollo de la Tipografía e Impresión., Impresión digital, Impresión no tradicional analógica, Impresión tradicional analógica	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	La calificación en el trabajo supletorio del trabajo práctico queda fija sobre 10 puntos	Impresión digital, Impresión no tradicional analógica, Impresión tradicional analógica	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

En esta materia se espera que los estudiantes lleguen a conocer los sistemas de impresión actuales y del pasado, por lo que se inicia con la historia de la escritura y la impresión desde sus inicios hasta nuestros días, esta evolución histórica se la relaciona con el contexto histórico y cultural en que estas innovaciones se dieron para que los estudiantes relacionen cada momento histórico con las posibilidades de cada tecnología, y además se muestran las tecnologías y los productos que pueden conseguir al utilizarlas.

Las clases se dan, en su mayoría, en dos partes, en la primera un grupo de estudiantes da una clase en base a una investigación realizada sobre el tema de ese día y a continuación el profesor profundiza sobre aquellos aspectos que interesa resaltar.

Las presentaciones de los estudiantes y el profesor utilizan, por lo general, presentaciones realizadas en línea utilizando herramientas como Prezi o Google Drive, por lo que quedan los enlaces para que los estudiantes puedan estudiar la materia. En otros casos se complementarán con presentaciones donde los estudiantes muestran los sistemas de impresión con las herramientas propias de estas tecnologías.

Finalmente hay clases donde los estudiantes utilizan los mecanismos creados por ellos para imprimir y generar texturas, en unos casos, y composiciones mezcladas con los de sus compañeros en otras.

Los estudiantes también harán visitas a empresas locales donde podrán

observar los sistemas de impresión, sus características y las posibilidades de producción de los mismos.

Criterios de Evaluación

En la materia se dan varios tipos de tareas y evaluaciones.
Existen tareas en donde la idea es construir artefactos impresores, o de utilizar tecnologías digitales de impresión y recorte, en ese caso se evalúa la calidad de los objetos conseguidos en cuanto a estética, funcionalidad y comprensión del uso.
Los estudiantes investigan y dan dos clases cada uno, estas clases se evalúan por su calidad en cuanto a: cantidad de información, relevancia de la información, uso de recursos multimedia, presentación a la clase. Cada estudiante hace su parte de la investigación y, aunque se presenta como grupo, cada estudiante es evaluado por separado.
Los exámenes se harán en base a reactivos utilizando preguntas con respuestas múltiples.
Se harán visitas a empresas locales y los estudiantes tendrán que hacer informes sobre los lugares visitados, sobre la tecnología observada y sobre las características de los productos que se elaboran en esas empresas.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BLANCHARD, GERARD	Gustavo Gilli	LA LETRA, COLECCIÓN ENCICLOPEDIA DEL DISEÑO	1988	NO INDICA
CALVER, GILES;	Gustavo Gilli	QUÉ ES EL PACKAGING	2004	NO INDICA
JURY, DAVID	Gustavo Gilli	¿QUÉ ES LA TIPOGRAFÍA?	2006	NO INDICA
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2006	NO INDICA
MÜLLER-BROCKMANN, JOSEF;	Gustavo Gilli	HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VISUAL	1998	NO INDICA

Web

Autor	Título	URL
Juan Carlos Lazo	Historia Del Diseño Gráfico	http://historiadisgrafico.weebly.com/
Varios	Los Sistemas De Escritura De Grecia Y Roma	http://clio.rediris.es/fichas/escritura/marcos_escritura.htm
Varios	Unos Tipos Duros	http://www.unostiposduros.com/
Juan Carlos Lazo	Netvibes	http://www.netvibes.com/juancarloslazo
Varios	Graphic Design History	http://www.designhistory.org/

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Autor	Título	URL	Versión
Prezi Inc.	Prezi	http://prezi.com	En la nube

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 05/09/2016

Estado: Aprobado