



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TECNOLOGÍA 2 GRÁFICO

Código: FDI0220

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO

Correo electrónico: restrella@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0218 Materia: TECNOLOGÍA 1 GRÁFICO

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura teórica se tratará el sistema Offset por ser el más utilizado en la impresión comercial para la elaboración de piezas gráficas de diferentes formatos y complejidades, en sus etapas de edición, pre-prensa, prensa y post-prensa.

Permite conocer y utilizar las técnicas y el lenguaje usado por los proveedores de impresión para así tener una mejor comunicación al proyectar y producir piezas gráficas con la máxima optimización de recursos y además manejar las variables que influyen en los procesos de impresión.

Esta asignatura suma variables tecnológicas y técnicas para que lo proyectado en los Talleres de Diseño impreso se logren concretar y/o potenciar.

3. Contenidos

01.	Introducción
01.01.	Perspectiva histórica (1 horas)
01.02.	Impresión bajo demanda y los nuevos medios (1 horas)
01.03.	La impresión y el medio ambiente (2 horas)
02.	Color en la impresión comercial
02.01.	Física del color. Graficación en computador (1 horas)
02.02.	Resolución y lineatura de impresión (2 horas)
03.	Tecnologías
03.01.	Tecnología de impresión. Impresión offset y otros procesos de impresión (1 horas)
03.02.	Imposición y encuadernación y más terminología de impresión (2 horas)
04.	Construyendo una publicación
04.01.	Guías para colores específicos (1 horas)
04.02.	Sistemas de manejos de color y corrección de color (1 horas)
04.03.	Terminología del color, trucos de escaneado, impresión multitono (1 horas)
04.04.	Tamaño de imagen, interpolación y remuestreo. (1 horas)
04.05.	Formatos de archivos gráficos. Técnicas especiales, impresión a sangre y tendidos o crossover. (1 horas)
04.06.	Compensación del error de registro. Trapping o reventado (1 horas)
04.07.	Sobreimpresión para cubrir el error de registro. Métodos de trapping. (1 horas)
04.08.	Frecuencia de trama, resolución y escala de grises. Ganancia de punto (1 horas)
04.09.	Vinculación de gráficos, empaquetado y preparación de salida. (1 horas)
04.10.	Uso de la tipografía. Algunos términos tipográficos (2 horas)
05.	Pruebas de impresión

05.01.	Imágenes y pruebas. Opciones de escritorio (1 horas)
05.02.	Qué es lo que se debe mandar a producción. Chequeo de archivos. Chequeo de pruebas (1 horas)
05.03.	Barras de color. Archivo de los trabajos (2 horas)
06.	Gestión del proyecto
06.01.	Directrices para la gestión del proyecto (1 horas)
06.02.	Asuntos de dinero. Revisando los requerimientos (1 horas)
06.03.	Quién debe hacerlo? Seleccionando a los proveedores (1 horas)
06.04.	Decisiones que implican al proveedor de impresión (1 horas)
06.05.	Lista de control de transferencia de archivos (2 horas)
07.	Fotocomposición digital
07.01.	Fotomecánica tradicional. CTF. CTP (1 horas)
07.02.	Planchas para otros proceso de impresión. Introducción a los procesos e impresión (1 horas)
07.03.	Litografía offset. Impresión digital. Huecograbado. Serigrafía. Tipografía. Otros sistema de impresión (1 horas)
08.	El papel y las tintas
08.01.	Cómo se fabrica el papel. Clases de papel y características. Problemas potenciales (1 horas)
08.02.	Tamaños de papel. Normativa ISO. Papel y medio ambiente (1 horas)
08.03.	Tintas y toner. (2 horas)
09.	Postprensa
09.01.	Procedimientos de manipulado (1 horas)
09.02.	Plegado. Otros sistema de acabados (1 horas)
09.03.	Estampado. Control de Calidad. Programación y órdenes de impresión (2 horas)
10.	Temas legales
10.01.	Aspectos legales (1 horas)
11.	Preparación de artes
11.01.	Prácticas de preparación de artes. (5 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Identificar el lenguaje técnico utilizado por los proveedores de impresión Offset. Recordar los procesos utilizados por los proveedores de impresión Offset. Elaborar artes finales teniendo en cuenta las variables que influyen en el proceso de edición-impresión del sistema Offset.	-Reactivos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Identificar el lenguaje técnico utilizado por los proveedores de impresión Offset. Recordar los procesos utilizados por los proveedores de impresión Offset. Elaborar artes finales teniendo en cuenta las variables que influyen en el proceso de edición-impresión del sistema Offset.	-Reactivos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Identificar el lenguaje técnico utilizado por los proveedores de impresión Offset. Recordar los procesos utilizados por los proveedores de impresión Offset. Elaborar artes finales teniendo en cuenta las variables que influyen en el proceso de edición-impresión del sistema Offset.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Entender las diversas implicaciones económicas y ecológicas del proceso de impresión.	-Reactivos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-Identificar el lenguaje técnico utilizado por los proveedores de impresión Offset.	-Reactivos
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	
-Entender las diversas implicaciones económicas y ecológicas del proceso de	-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
impresión.	

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 1	5	Semana: 2 (19/03/18 al 24/03/18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 2	5	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 3	5	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 3	5	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Reactivos	Trabajo de artes finales sobre 10 puntos y examen de reactivos sobre 10 puntos		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Los primeros 10 puntos se mantendrá la nota de las artes finales y 10 puntos el examen supletorio de reactivos		SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

Metodología

Se realizan una combinación de clases magistrales con clases más prácticas. Se ha elaborado un programa de clases donde los alumnos saben que textos deben leer, incluso sus páginas, se establecen discusiones de análisis de posibles problemáticas. Se pide a los alumnos traer ejemplo de productos impresos para ver las posibles variedades de aplicación, descomponer el producto y entender como fue elaborado, los problemas, las virtudes a replicar y los errores a no cometer. Al final se trabajan en clases prácticas el desarrollo de artes finales básicos. Se pretende también salir al campo en la medida de las posibilidades y aceptación de los proveedores de servicios de impresión para que los ejemplos teóricos se vuelvan prácticos. Así mismo se utilizarán videos de internet del funcionamiento de ciertos equipos de pre-prensa, impresión y post-prensa.

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 12.0px 'Helvetica Neue'; color: #454545}

Criterios de Evaluación

Se evaluará, a lo largo de todo el curso, la asimilación de los conceptos teóricos mediante pruebas en base a reactivos sobre los conocimientos adquiridos en clase y a través de las lecturas de refuerzo. Para las evaluaciones se considerará el criterio de asimilación progresiva de los conocimientos, en donde cada fase integra todas las fases anteriormente tratadas. Por otro lado, en la parte final, se evaluará también la aplicación de los conocimientos adquiridos con la ejecución de trabajos prácticos en los cuales entren en juego las variables técnicas y tecnológicas en estudio.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Mason, Daniel	Gustavo Gilli	Materiales y Procesos de Impresión	2008	
Bann David	Blume	Actualidad en la producción de artes gráficas	2008	
Ambrose / Harris	Parramón	Manual de producción. Guía para diseñadores gráficos	2008	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/03/2018

Estado: Aprobado