



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** TECNOLOGÍA 1 GRÁFICO  
**Código:** FDI0218  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019  
**Profesor:** LAZO GALAN JUAN CARLOS  
**Correo electrónico:** jlazo@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**  
 Ninguno

**Nivel:** 3

**Distribución de horas.**

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

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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

#### 4. Contenidos

<b>1</b>	<b>Historia de la comunicación escrita.</b>
1.1	Mesopotamia, Egipto, el Mediterráneo (4 horas)
1.2	Extremo Oriente, América (2 horas)
1.3	Grecia, Roma, Arabia, el Medioevo (6 horas)
<b>2</b>	<b>Historia y desarrollo de la Tipografía e Impresión.</b>
2.1	Los inicios de la Imprenta. Siglos XV-XVIII (4 horas)
2.2	Los cambios en la Revolución Industrial (4 horas)
2.3	La impresión hasta la actualidad (2 horas)
<b>3</b>	<b>Historia de las familias tipográficas</b>
3.1	De Guttemberg a las familias tipográficas sans serif (4 horas)

<b>4</b>	<b>Impresión tradicional analógica</b>
4.1	Altorelieve: Xilografía, Tipografía (4 horas)
4.2	Bajorelieve: Grabado, Calcografía (2 horas)
4.3	Plana: Litografía, Offsett (8 horas)
<b>5</b>	<b>Impresión no tradicional analógica</b>
5.1	Altorelieve: Clichés, Troquelado (4 horas)
5.2	Bajorelieve: Huecograbado (2 horas)
5.3	Plana: Serigrafía, Tampografía, Stencil (6 horas)
<b>6</b>	<b>Impresión digital</b>
6.1	Impresión láser, impresión a tinta a gran formato, plotters, cama plana (6 horas)
6.2	Transfer, Sublimado (2 horas)
6.3	Plotters de corte, Routers, CNC, Bordadoras (4 horas)

## 5. 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.

-Evaluación escrita  
-Evaluación oral  
-Investigaciones  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos  
-Visitas técnicas

#### ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una 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.

-Evaluación escrita  
-Evaluación oral  
-Investigaciones  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos  
-Visitas técnicas

#### 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.

-Evaluación escrita  
-Evaluación oral  
-Investigaciones  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos  
-Visitas técnicas

#### 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.

-Evaluación escrita  
-Evaluación oral  
-Investigaciones  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos  
-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.

-Evaluación escrita  
-Evaluación oral  
-Investigaciones  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos  
-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.

-Evaluación escrita  
-Evaluación oral  
-Investigaciones  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos  
-Visitas técnicas

**Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia**

**Resultado de aprendizaje de la materia**

**Evidencias**

**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.	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Visitas técnicas
--	---

**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.	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Visitas técnicas
---	---

**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.	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Visitas técnicas
---	---

**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.	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Visitas técnicas
---	---

**Desglose de evaluación**

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Creación de un artefacto impresor para imprimir en clases	Historia de la comunicación escrita.	APOORTE 1	5	Semana: 4 (09/10/18 al 13/10/18)
Evaluación oral	Investigación y exposición de la historia de la escritura	Historia de la comunicación escrita., Historia de las familias tipográficas, Historia y desarrollo de la Tipografía e Impresión.	APOORTE 2	5	Semana: 7 (29/10/18 al 03/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Creación de una plantilla de impresión que será utilizada en conjunto con el de los compañeros	Impresión tradicional analógica	APOORTE 2	5	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Evaluación oral	Investigación y exposición de los diferentes sistemas de impresión	Impresión no tradicional analógica	APOORTE 3	5	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Visitas técnicas	Informe de visitas técnicas realizadas en empresas locales, imprentas y servicios de impresión.	Impresión digital, Impresión no tradicional analógica, Impresión tradicional analógica	APOORTE 3	10	Semana: 15 ( al )
Reactivos	Reactivo sobre los conocimientos adquiridos en los sistemas de impresión	Impresión digital, Impresión no tradicional analógica, Impresión tradicional analógica	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Construir un objeto 3D utilizando tecnologías de corte e impresión digital	Impresión digital, Impresión no tradicional analógica	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Evaluación escrita	Examen Supletorio	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	SUPLETORIO	20	Semana: 21 ( al )

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		tradicional analógica			

#### 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.

## 6. 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	<a href="http://historiadisgrafico.weebly.com/">http://historiadisgrafico.weebly.com/</a>
Varios	Los Sistemas De Escritura De Grecia Y Roma	<a href="http://clio.rediris.es/fichas/escritura/marcos_escritura.htm">http://clio.rediris.es/fichas/escritura/marcos_escritura.htm</a>
Varios	Unos Tipos Duros	<a href="http://www.unostiposduros.com/">http://www.unostiposduros.com/</a>
Juan Carlos Lazo	Netvibes	<a href="http://www.netvibes.com/juancarloslazo">http://www.netvibes.com/juancarloslazo</a>
Varios	Graphic Design History	<a href="http://www.designhistory.org/">http://www.designhistory.org/</a>

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: 14/09/2018

Estado: Aprobado