

AP-7105 SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN

ESCUELA DE ARTES VISUALES
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE

Correquisitos: Medios Digitales 1
Créditos: 1

Horas semanales: 3 horas clase, 2 horas de estudio independiente

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra
manfred.araya@gmail.com

Descripción del curso

Desde sus inicios, el Diseño Gráfico ha estado en estrecho contacto con los sistemas de impresión. Estos mismos han posibilitado que la obra de los artistas y diseñadores se materialice, se multiplique y llegue a muchas personas. Es indispensable que los diseñadores gráficos conozcan las posibilidades y limitaciones que dichos medios ofrecen.

Este curso teórico-práctico constituye una introducción a los sistemas de impresión básicos de la industria gráfica contemporánea: impresión tipográfica, litografía Offset y serigrafía. Así mismo, ofrece un panorama general acerca de otros medios más recientes, diferentes sustratos y tintas utilizadas en los diferentes procesos de reproducción gráfica.

A través de este primer curso se contemplará el uso de programas de edición para el Diseño Gráfico, para la realización específica de artes finales de manera digital y manual. Por otra parte, familiariza a los y las estudiantes con el vocabulario técnico correspondiente.

Objetivo general

Introducir a los y las estudiantes en los conceptos fundamentales de los sistemas básicos de impresión -tipografía, litografía Offset y serigrafía-, sus particularidades técnicas, materiales y equipos complementarios; y su aplicación en los medios gráficos contemporáneos.

Objetivos específicos

1. Reconocer y distinguir las particularidades de los sistemas de reproducción tipográfica, litográfica y serigráfica.
2. Dominar las posibilidades y limitaciones que los sistemas de reproducción ofrecen.
3. Identificar las características y aplicaciones de los diferentes tipos de sustratos y tintas.
4. Utilizar adecuadamente la terminología técnica.
5. Apreciar la estrecha relación existente entre el diseño gráfico y los sistemas de reproducción.

Contenidos

- Fundamentos de impresión tipográfica (sistemas móviles / monotipia).
- Troqueles / Embozados / Estampados / Plecado / Numerado / Clisés (clichés)
- Fundamentos de litografía Offset (máquina plana).
- Sustratos / Tintas / Maquinaria / Elaboración de planchas / Densitometría
- Fundamentos de serigrafía (artística e industrial).
- Registro / Esténciles o máscaras / Tintas y barnices / Soportes / Medios tonos (alto contraste), degradados y cuatricromía
- Procedimientos finales (artes, procesos y mercado).
- Creación de artes finales de manera manual y digital / Formatos (pequeño, mediano, grande, gigantografía) / Pruebas de color / Control de calidad / Especificaciones y procedimientos de cotización / Aspectos legales

Cronograma

MARZO

Historia de la impresión
Sistemas de reproducción
Teoría del color en impresión

ABRIL

Introducción a las tecnologías de impresión
El Sustrato
El Papel
Proyecto 1

MAYO

La Tinta
Software de impresión
Fundamentos de impresión serigráfica

JUNIO

Proyecto 2
Artes finales mediante proceso digital
Administración de proyectos en Diseño Gráfico
Fundamentos de impresión tipográfica
Fundamentos de litografía Offset

Julio

Desarrollo proyecto final
Evaluación Final

Nota: las fechas pueden variar dependiendo del desarrollo de los temas.

Procedimiento metodológico

Exposiciones teóricas y prácticas de laboratorio. Se asignarán tareas con ejercicios específicos para realizar en periodo de clase, y se desarrollaran proyectos grupales e individuales extraclase.

Evaluación

Trabajo en clase (participación, motivación, esfuerzo, dedicación)	20%
Trabajos extraclase y exposiciones	15%
Muestrario de papeles	5%
Giras	5%
Pruebas Cortas	25%
Proyecto 1	15%
Proyecto 2	15%

No se aceptan trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido revisado en el curso. Se evaluará aspectos teóricos, proceso, la propuesta, la técnica y la presentación.

Las fechas para evaluación de proyectos se indicaran con un mínimo de una semana de anticipación. Los estudiantes tiene 15 min después de la hora indicada para presentarse con sus trabajos terminados, pasados los 15 min se comenzara a descontar puntos de la nota del proyecto, cumplidos 40 min el proyecto tiene nota de "0".

Es responsabilidad del estudiante hacer llegar sus tareas o proyectos en fechas de entrega al profesor. De lo contrario tendrá una nota de "0". Si un estudiante goza de una incapacidad médica, o similar, debe comunicarlo de inmediato al profesor.

Ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afecten el desarrollo y evaluación del mismo, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiantado mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas en todo el desarrollo del curso.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente.

No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso. Cuando un estudiante no asista personalmente a una clase para la presentación de proyectos y asignaciones, debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega.

Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.

Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Materiales específicos serán pedidos durante el semestre y es responsabilidad del estudiante tenerlos.

El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y/o almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

En los talleres y laboratorios se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

Las horas de trabajo en el laboratorio son exclusivas para los proyectos o tareas del curso, los estudiantes que usen este tiempo y el equipo del laboratorio para asuntos personales o ajenos al curso se les descontaran puntos del trabajo en clase.

Bibliografía básica

Auge, R. (1971). *La Imprenta*. Ediciones Paraninfo: Madrid, España.

Bann, David y Gargan, John. (1992). *Cómo corregir pruebas en color*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, España.

Campbell, Alastair y Dabbs, Alistair. (2004). *Biblia del diseñador digital*. Evergreen: Barcelona, España.

Carvajal y Cía. (n.d.) *Revista Mensual de Artes Gráficas*. Cali, Colombia.

Foundation of FTA. (1990). *El flexógrafo principiante*. F.F.T.A. Rononoma: N.Y., U.S.A.

Gottardello, C. y M. (1985). *Impresión Offset*. Ediciones Don Bosco: Barcelona, España.

Gottardello, C. y M. (1985). *Técnica de la Imprenta Offset*. Editorial Librería Salesiana: Barcelona, España.

Jackson, Hartley E. (1966). *Introducción a la práctica de las Artes Gráficas*. Primera edición en español. Editorial Trillas, S. A.: México D. F.

Müller-Brockmann, J. (1985). *Sistemas de Retículas*. Editorial Gustavo Gili S. A.: Barcelona, España.

Raviola, E. (1969). *Fotolitografía*. Ediciones Don Bosco: Barcelona, España.

Swann, Alan. (1990). *Bases del Diseño Gráfico*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, España.

Nombre	Firma	N. carnet	Email	Teléfono
---------------	--------------	------------------	--------------	-----------------

--	--	--	--	--