



Sistemas de Reproducción 3

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta programática para el curso AP-7115

AP-7115 Sistemas de Reproducción 3

Grupo 1

Requisitos: Medios Digitales 2, Sistemas de reproducción 2

Correquisitos: AP -7114

Créditos: 2

VII Nivel. Cuarto Año. Ciclo Profesional

Horario de clase: Lunes 9:00 am a 11:50 am

Horas contacto: 3 horas semanales

Horas estudio independiente: 2 Horas cuanto menos.

Horas de atención al estudiantado: martes de 10 am a 12 md

Curso lectivo: I semestre I ciclo lectivo 2018

Grado de virtualidad: 100% virtual

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra

Email: manfred.araya_p@ucr.ac.cr

Cel:8705-8515

Descripción del Curso

Los sistemas de impresión no sólo cumplen su cometido en la reproducción de libros y revistas. Hay infinidad de productos en nuestra vida cotidiana que llevan la marca de los sistemas de impresión. Desde los billetes de lotería y las especies fiscales, pasando por relojes, jarras, electrodomésticos, hasta las cajas de carga pesada, contenedores y los embalajes del comercio internacional. Las aplicaciones son casi imposibles de enumerar y están presentes prácticamente en todas las facetas de la vida humana.

Este curso teórico-práctico profundiza conocimientos de los cursos precedentes e introduce información sobre otras técnicas, materiales, posibilidades y procedimientos. Se trata de dar una visión panorámica de las múltiples aplicaciones que los sistemas de impresión ofrecen al servicio del ser humano y la sociedad. De ese modo se estudian recursos de gran presencia en la vida moderna, pero a la vez casi desconocidos por la mayoría de las personas.

Objetivos Generales

1. Ejercitar conocimientos acerca de aplicaciones alternativas y no tradicionales de los sistemas de impresión en nuestro medio.

Objetivos Específicos

- 1.1. Reconocer y diferenciar aplicaciones no tradicionales de los sistemas de impresión.
- 1.2. Recomendar usos alternativos de los sistemas de impresión.
- 1.3. Entender el funcionamiento y las posibilidades de la flexografía y la gigantografía.



- 1.4. Estudiar la serigrafía y sus posibilidades.
- 1.5. Profundizar las posibilidades de uso de los sistemas de impresión tradicionales y no tradicionales.
- 1.6. Utilizar adecuadamente la terminología técnica.
- 2.1. Entender el funcionamiento de técnica serigráfica.
- 2.2. Sugerir la técnica serigráfica cuando esta sea la más recomendable.
- 2.3. Esbozar cotizaciones y llevar a cabo control de calidad.
- 3.1. Reconocer y comprender la impresión sobre sustratos no tradicionales.

Contenidos

- Serigrafía comercial
 - En tela
 - En metal
 - En vidrio
 - En plásticos
- Litografía para sustratos rígidos
- Flexografía para sustratos flexibles
- Gigantografía
- Control de calidad
- Pruebas de color
- Especificaciones y procedimientos de cotización
- Consideraciones del campo con el medio ambiente
- Publicación Digital

Metodología y estrategia didáctica

grado de virtualidad: 100% virtual

El aula virtual como espacio-taller sincrónico y asincrónico, en el que se desarrollan los proyectos, bajo la supervisión de los profesores y la participación activa de los integrantes del grupo. Aquí juegan un papel especial el análisis, la discusión y la crítica de los trabajos. Habrá sesiones de presentación de muestras interactivas, de modo que el estudiante pueda identificar y distinguir las características del diseño interactivo.

Las clases se desarrollarán de manera virtual, videollamadas, videos explicativos en la plataforma de YouTube y compartidas en Mediación Virtual y Google Classroom. De manera complementaria, cada estudiante desarrollará proyectos donde deberá aplicar y sintetizar los conocimientos adquiridos a través del curso. Este requerimiento busca que cada estudiante estimule la habilidad para conceptualizar proyectos.

Cronograma

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	5/4	Lectura del programa de curso Impresos y aplicaciones del punto de venta Diseño para espacios externos e internos	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso.



			Presentación y discusión del tema
2	12/4	El ser humano en el espacio expositivo y comercial Diseño para espacios externos e internos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	19/4	Diseño para espacios externos e internos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
4	26/4	Impresos y aplicaciones del punto de venta	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	3/5	Día del trabajador	
6	10/5	Entrega Proyecto 1	Exposiciones y Presentación del Proyecto 1
7	17/5	Principios de museografía y espacios de exposición	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	24/5	Señalización e iconografía	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	31/5	Señalización e iconografía	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	7/6	Información en el espacio	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	14/6	Entrega Expo 1	Exposiciones y Presentación del Proyecto 2
12	21/6	principios de <i>Wayfinding</i>	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	28/6	Sistematización de la imagen corporativa al espacio físico	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	5/7	Ética y diseño gráfico	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	12/7	Serigrafía y producción impresos POP	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
16	19/7	Pre-Revisión Expo 2	Revisión y discusión en clase
17	26/7	Anexión de Guanacaste Revisión Expo 2	Exposiciones y Presentación de Expo 3 al cliente.
18	2/8		



19	9/8		
----	-----	--	--

Valoración y Aprovechamiento

Participación en la clase y foros	20%
Trabajos y ejercicios extraclase	20%
Proyecto 1. impresos punto de venta espacios internos y externos	20%
Proyecto expo 1.	15%
Proyecto expo 2.	25%

Normas del Curso

Observaciones

Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica. Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informar cuanto antes a los profesores para resolverlo a conveniencia.

Es obligación del estudiante consultar el programa, las plataformas virtuales y de comunicación del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en las clases.

Recibidos: Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.

Proyectos

- **Presentación:** Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio.
- **Entrega:** La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora y medio convenidos. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período convenido, el/la estudiante debe comunicarse con los profesores del curso lo antes posible.
- Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.



- No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.
- 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.
- Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final. -
- Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.
- Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teórico-prácticos que faciliten su desempeño. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc. Si se comprueba el plagio o la copia se aplicarán las sanciones correspondientes ya que es considerado como falta grave según el “Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica”.

Hostigamiento sexual: https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento_sexual.pdf

Régimen académico:

https://www.cu.ucr.ac.cr/uploads/tx_ucruniversitycouncildatabases/normative/regimen_academico_estudiantil.pdf

Orden y disciplina de estudiantes: https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/orden_y_disciplina.pdf

Bibliografía Básica

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

Bann, David / Gargan, John: Cómo corregir pruebas en color Barcelona. Editorial Gustavo Gili, 1992.

Carvajal y Cía., Revista Mensual de Artes Gráficas, Cali, Colombia.

Foundation of FTA, El Flexógrafo Principiante, F.F.T.A. Rononoma, N.Y., U.S.A, 1990.

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

Gottardello, C. y M.: Técnica de la imprenta Offset, Editorial Librería Salesiana, Barcelona, España, 1985.

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

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



New Media. New narratives. American Center for Design Journal. Number 2, 2000.

Goto, K. & Cotler, E. **Web Redesign, Workflow that Works.** Indiana: New Ryders. 2002.

E. England; A. Finney. **Managing Multimedia.** Project Management for Interactive Media. Essex: Addison-Wesley, 1999.

Arte y Diseño por Ordenador. MC Ediciones. (Revista)