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: martes 2:00 pm a 4:50 pm
Horas contacto: 3 horas semanales
Horas estudio independiente: 2 Horas cuanto menos.
Horas de atención al estudiantado: 2 Horas
Curso lectivo: I semestre I ciclo lectivo 2019
Profesor: Lic. José David Rodríguez González
Email: josedavidrg88@gmail.com
Cel: 8804-4371

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

El aula es un laboratorio de cómputo en el que se desarrollan prácticas, bajo la supervisión del profesor y la participación activa de los estudiantes. El trabajo es de carácter individual donde cada estudiante debe realizar prácticas en computadora sobre los temas vistos en clase. Habrá sesiones de presentación teóricas e de interactivas, de modo que el estudiante pueda identificar y analizar las características del diseño y su aplicación a los sistemas de impresión.

Cronograma

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	12/3	Lectura del programa de curso Diseño de sitios web Principios HTML	Discusión del programa de curso. Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
2	19/3	Principios HTML y CSS	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

3	26/3	Sitios web administrables, *CMS (Content Management System)*	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
4	2/4	Sitios web y su administración Requerimientos de archivos gráficos para sitios web **Exposición 1**	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	9/4	**Semana Santa**	**Feriado**
6	**16/4**	Preevaluación Proyecto 1	Semana U
7	23/4	**Entrega Proyecto 1**	**Exposiciones y Presentación del Proyecto 1**
8	**30/4**	Adobe Muse **Exposición 2**	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	**7/5**	Adobe Muse **Exposición 3**	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	14/5	Dominios y hosting **Exposición 4**	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
11	21/5	Preevaluación Proyecto 2 **Exposición 5**	Avance y discución del proyecto
12	28/5	**Entrega Proyecto 2**	**Exposiciones y Presentación del Proyecto 2**
13	4/6	Impresos y aplicaciones del punto de venta Diseño para espacios externos e internos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	11/6	El ser humano en el espacio expositivo y comercial Diseño para espacios externos e internos	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
15	18/6	Impresos y aplicaciones del punto de venta	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
16	25/6	Serigrafía y arte final	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
17	2/7	Pre-revisión proyecto 3 final	Revisión y discusión en clase
18	9/7	**Revisión proyecto 3 final**	**Exposiciones y Presentación del Proyecto 3.**
19	16/7		

Valoración y Aprovechamiento

Trabajo en clase y participación	25%
Trabajos y ejercicios extraclase	10%
Investigaciones y exposiciones	10%
Proyecto 1. Web Personal/Temática	20%
Proyecto 2. Web Corporativa	20%
Proyecto 3. impresos punto de venta espacios internos y externos	15%

Normas del Curso

• Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada. Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica.

• Para la comunicación y entrega de materiales por parte del profesor y estudiantes se utilizará la plataforma en línea Google Classroom (https://classroom.google.com) los estudiantes se comprometen el primer día del curso a brindar una dirección de correo electrónico para la matrícula del pizarrón virtual del curso y se hacen responsables por su perfil personal en ese espacio.

• Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria.

Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informar cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia. Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.

• Bibliografía: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación.

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

• Presentación: Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos bidimensionales

deben presentarse protegidos de alguna forma (bolsa, funda, papel cebolla,) la espalda del trabajo limpia y únicamente deben detallar el nombre y carné. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.

• 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 exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.

• 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. Todo trabajo debe contar con una portada y referencias. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc.

• Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el “Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica”.

• 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 almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

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)
Revista virtual de artes gráficas, Colombia.
www.artesgraficas.com