



SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN 1

AP7105

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta programática para el curso AP-7105

AP-7105 Sistemas de Reproducción 1

Grupo 1

Correquisitos: AP -7114

Créditos: 2

VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional

Horario de clase: martes 9:00 pm a 11:50 pm

Horas contacto: 3 horas semanales

Horas de estudio independiente: 2 Horas cuanto menos.

Horas de atención al estudiantado: lunes de 1 pm a 3 pm

Curso lectivo: I semestre I ciclo lectivo 2023

Grado de virtualidad: Bajo Virtual

Profesor: Manfred Araya Parra

Email: manfred.araya@gmail.com

Cel: 8705-8515

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

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	14/3	Lectura del programa de curso Introducción a Sistemas de reproducción	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Presentación y discusión del tema
2	21/3	El papel como sustrato Introducción a la pop-up ingeniería en papel	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	28/3	Principios de conceptualización de tema gráfico Troquelado y sus términos técnicos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
4	4/4	Semana Santa	
5	11/4	Construcción y tridimensionalidad del sustrato	



6	18/4	Aplicación de troqueles a vectores	Exposiciones y Presentación del Proyecto 1
7	25/4	Semana Universitaria Sistematización de la imagen y color	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	2/5	Introducción al Arte Final digital	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	9/5	Entrega proyecto 1	Entrega y presentación proyecto 1
10	16/5	El color y la calibración	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase Exposiciones y Presentación del Proyecto 2
11	23/5	Sistemas de impresión Preparación de entrevista gira	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
12	30/5	Gira imprenta	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	6/6	Gira imprenta	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	13/6	Desarrollo proyecto 2 Adaptación digital de prototipos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	20/6	Arte final proyecto 2	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
16	27/6	Pre-Revisión Expo 2	Revisión y discusión en clase
17	4/7	desarrollo de proyecto	Exposiciones y Presentación de Expo 3 al cliente.
18	11/7	Fin de lecciones	
19	18/7	Entregas finales	

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

Procedimiento metodológico

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



Evaluación

Trabajo en clase y sus entregas	35%
Trabajos extraclase y exposiciones	15%
Muestrario de papeles	10%
Catálogo de proveedores	10%
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 indicarán con un mínimo de una semana de anticipación. Los estudiantes tienen 15 min después de la hora indicada para presentarse con sus trabajos terminados, pasados los 15 min se comenzará 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.

Materiales y equipo

Habrán clases de taller en el aula regular, clases en el taller de cómputo. Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Materiales específicos como papeles, baterías, etc. 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 calificación, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y/o almacenamiento.

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 descontarán 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.