



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 2023

Grado de virtualidad: Bajo Virtual

Profesor: 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 la técnica serigráfica.
- 2.2. Sugerir la técnica serigráfica cuando ésta 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, vídeos 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	13-3	Lectura del programa de curso Impresos y aplicaciones del punto de venta Diseño para espacios externos e internos Sobre diseño sostenible	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso.



			Presentación y discusión del tema
2	20/3	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	27/3	Impresos y aplicaciones del punto de venta Investigación y entrevistas	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
4	3/4	Semana Santa	
5	10/4	Principios de museografía y espacios de exposición	
6	17/4	Pre revisión proyecto 1 principios de <i>Wayfinding</i>	Exposiciones y Presentación del Proyecto 1
7	24/4	Semana Universitaria Sistematización de la imagen corporativa al espacio físico	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	1/5	Señalización e iconografía Información en el espacio	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	8/5	Entrega proyecto 1A	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	15/5	Historia del diseño web principios de diseño web	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	22/5	Principios de HTML Hosting y dominio	Exposiciones y Presentación del Proyecto 2
12	29/5	Principios de CSS Principios de diseño de interface	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	5/6	Diseño de información en mapa de sitios web.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	12/6	Preparación de formatos imágenes y archivos para diseño web	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	19/6	herramientas de prototipado	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
16	26/6	Pre-Revisión Expo 2	Revisión y discusión en clase
17	3/7	desarrollo de proyecto	Exposiciones y Presentación de Expo 3 al cliente.



18	10/7	Fin de lecciones	
19	17/7	Entregas finales	

Valoración y Aprovechamiento

Participación en la clase y ejercicios semanales	25%	
Investigación cliente y tema	15%	
Proyecto expositivo A. impresos punto de venta en espacios internos y externos	25%	
Proyecto expositivo B. Diseño Web	25%	
Presentaciones temáticas	10%	

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 indicar 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

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)

Tornquist, Jorrit. Color y Luz. Teoría y Práctica. Editorial Gustavo Gili. España, Barcelona, 2008.

Johansson, Lundberg y Ryberg. Manual de Producción Gráfica. Recetas. Editorial Gustavo Gili. España, Barcelona, 2011.

Willberg y Forssman. Primeros Auxilios en Tipografía. Editorial Gustavo Gili. España, Barcelona, 2003.

Boyle, Cailin. Color Harmony for the Web. Rockport Publishers. Estados Unidos, 2001.



Frascara, Jorge. Diseño Gráfico y Comunicación. Ediciones Infinito. Argentina, Buenos Aires, 2000.

Meggs, Philip. Historia del Diseño Gráfico. McGraw Hill. México, 1998.

Wagner, Rainer. Manual de Control de Calidad. Proceso Fotolitográfico. Colegio Vocacional de Artes y Oficios (COVAO). Costa Rica, Cartago, 1995.

Lynn, John. Cómo preparar Diseños para la Imprenta. Editorial Gustavo Gili. España, Barcelona, 1994.

Bann y Gargan. Cómo corregir Pruebas de Color. Editorial Gustavo Gili. España, Barcelona, 1993.

Camacho, Jairo. Curso de Diseño Gráfico. Ediciones Orbis. Colombia, Bogotá, 1992.

Dalley, Terence. Guía completa de Ilustración y Diseño. Técnica y Materiales. H. Blume Ediciones. España, Madrid, 1981.

Capetti, F. Técnicas de Impresión. Ediciones Don Bosco. España, Barcelona, 1975.

Collier, David y Cotton, Bob. Basic Desktop Design & Layout. North Light Books. Estados Unidos, Ohio, 1989.

Davis, Graham. Ideas Creativas para Realizar los Mejores Layouts. Blum. España, Barcelona, 1994.
Grafista-Maquetista. Editorial Ideas Propias. España, Madrid. 1998

Ambrose, Gavin y Harris, Paul. Diccionario Visual de Impresión y Producción. IndexBook. España, Barcelona, 2010.

Ambrose, Gavin y Harris, Paul. Diccionario Visual de Diseño Gráfico. IndexBook. España, Barcelona, 2006.

Cawthray, Richard y Denison, Edward. Packaging. McGraw-Hill. México, D.F., 1999.

Johansson, Kaj / Lundberg, Peter/ Ryberg, Robert.: Manual de producción gráfica recetas segunda edición, Editorial Gustavo Gilli, SL, Barcelona, España, 2011.