

PROCESOS DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

I. Datos Informativos

Código	:
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2019 - 1
Ciclo	: 5° ciclo
Categoría	: Formación básica
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Pre Prensa
Docente	: Ricardo Alejandro Iraola Villa

II. Sumilla

El presente curso de formación básica, tiene como objetivo otorgar los conocimientos necesarios sobre las tecnologías de los sistemas gráficos reproductivos y que el alumno esté en condiciones profesionales, para proponer el proceso gráfico de impresión más adecuado a las necesidades del proyecto, los insumos más apropiados, la elección del taller gráfico para hacer la impresión y además la supervisión y dirección de la producción gráfica.

El contenido a tratar está referido a: Historia y evolución de los sistemas de impresión desde la imprenta hasta nuestros días. Descripción, estudio, clasificación y análisis de las materias primas, materias de distintos tipos naturales, reciclados y ecológicos que intervienen en la composición de los soportes y sistemas de producción gráfica y sistemas de edición. Clasificación y descripción de las operaciones básicas y de las etapas o fases de las técnicas y procesos industriales y manufactureros del sector gráfico. Tipos de maquinarias, utillajes, herramientas y su control. Fotomecánica, cromatología, colorimetría y fotometría. Fotomecánica digital. Sistemas de impresión digital: Conceptos y técnicas. Clasificación y descripción de los sistemas y procesos industriales del sector desde la tipografía a la impresión digital. La Pre-prensa. El concepto de calidad. Fabricación de papel industrial y manual, tipos de papeles y cartones, sus características y acabados. Post producción: Sistemas auxiliares de la impresión. Encuadernación, guillotinado y troquelado. Análisis de los requerimientos esenciales (costo, tiempo, calidad, fidelidad) para comprender el factor de evolución de la técnica gráfica en la frontera digital. Conocer la relación de los proveedores nacionales y extranjeros de medios de impresión, que se adapten a las estandarizaciones ecológicas y protección del medio ambiente.

III. Competencias

- **General:**
Fundamenta, organiza, resuelve y clasifica la solución más adecuada y original al proyecto de diseño para su reproducción.
- **Específicas:**
 - Distingue los diversos sistemas de impresión.
 - Identifica los diferentes materiales y superficies de impresión.
 - Reconoce y analiza los procesos de reproducción gráfica, sus posibilidades y sus limitaciones.
 - Compila la información del proceso de impresión, acabado, color y costeo.
 - Conoce el software de diagramación e ilustración y retoque fotográfico (InDesign, Illustrator, Photoshop) como herramienta para el desarrollo de sus proyectos de diseño.
 - Entiende y utiliza la terminología propia de las producción de producción.

- Desarrolla una actitud creativa y crítica respecto al uso y aplicación de materiales en sus proyectos de diseño.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Los procesos de Producción: Definición, Características, Tipos: Por lotes, continuos, en cadena, proyecto. Factores que inciden en un PP. Componentes de un Proceso Productivo. Descripción de procesos productivos. Diagramas de procesos productivos / La tecnología.

2ª Semana

- Herramientas de gestión de Procesos Productivos. Tiempos vs. costos. Programación y Planificación del trabajo. La carta Gantt. Los procesos Productivos en las Artes Gráficas. Trabajo 1: Diseño de un proceso productivo.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Los Sistemas de Impresión digitales. Los sistemas de Impresión digital / laser / inkjet / gigantografías / usos / ventajas y limitaciones. Ejercicio: Identificación de usos y materiales.
- Los Sistemas de Impresión Convencionales / los flujos de trabajo / las matrices de Impresión / usos / ventajas / limitaciones / Trabajo 2: creación de una matriz de impresión.

4ª Semana

- Las Tintas: Definición, características, tipos de tintas color / el CMYK / EL RGB / los colores especiales / los colores en el computador / Aplicación de tintas en diversos materiales. Ejercicio: reconocimiento de uso de tintas en diferentes superficies.

5ª Semana

- El papel Definición. Fabricación. Clasificación. Características. Formatos. Papeles comerciales. Papeles y cartulina finas. Papeles Ecológicos y reciclados. Impresión de papeles. Trabajo 3: creación de dummies de un catálogo seleccionando y aprovechando el material.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Cartones Definición. Fabricación. Clasificación. Características. Formatos. Impresión de cartones.

7ª Semana Examen Parcial + Clase

- Producción de Empaques. Trabajo Parcial. Diseño de un empaque de cartón modelo e impresión.

8ª Semana

- La madera, los aglomerados y el trupan. Definición. Fabricación. Clasificación. Características. Formatos. Posibilidades de uso. Impresión de madera y trupan. Trabajo 4: Desarrollo de un juguete básico en madera o trupan.

9ª Semana

- Plástico. Definición. Fabricación. Clasificación. Características. Formatos. Moldeo: inyección, compresión, rotación, inflación. Extrusión. Posibilidades de uso y fabricación de Envases. Bolsas. Cajas. Muebles.

10ª Semana

- Definición. Fabricación. Clasificación. Características. Formatos. Procesos de producción laminado, estirado, fundición, moldeado. Producción de latas. Impresión en metales. Trabajo 5: Desarrollo de un empaque que incorpore mica, metal y cartón.
- Investigación de campo.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Cerámicas; Definición. Fabricación. Clasificación. Características. Formatos Procesos producción de piezas cerámicas.

12ª Semana

- Vidrio. Definición. Fabricación. Clasificación. Características. Formatos Proceso de producción Laminado, soplado.

13ª Semana

- Producción de envases, Reutilización y reciclaje. Impresión en vidrio.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Definición. Fabricación. Clasificación. Características. Formatos Textiles. Procesos de producción de telas (algodón, sintéticas). Trabajo 6: Diseño e impresión de una bolsa de tela.

15ª Semana - Examen Final

- Entrega de proyecto final. Desarrollo de una envoltura de regalo, un empaque y una botella de Pisco. En el empaque se deberán combinar por lo menos 3 de los materiales estudiados.

16ª Semana – Entrega de Notas

V. Metodología

- La metodología del curso es teórico práctica.
- Se desarrollan conferencias para explicar los conceptos e ideas básicas. Se utiliza las exposiciones con PPT y videos.
- Se utiliza el Estudio de Casos para situar al alumno en la búsqueda de soluciones a problemas habituales.
- Se fomentará la investigación y auto-aprendizaje en la búsqueda de mejores soluciones a los problemas de producción, se fomenta el planteamiento de propuestas.
- Los trabajos prácticos y ejercicios se desarrollan en grupos. (trabajo colaborativo).
- Las tareas encargadas implican tomar contacto con proveedores reales, tanto en términos comerciales como de producción.
- Los alumnos expondrán sus trabajos fomentándose el debate, el intercambio de ideas, la actitud crítica y la tolerancia.

VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua(40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VII. Fuentes

Nº	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	741.6/A48M	Ambrose, G. y Harris, P. (2010). <i>Bases del diseño: Metodología del diseño</i> . Barcelona: Parramón.

2	741.6035/F27	Fawcett, R. (2007). <i>Acabados de impresión y edición de folletos y catálogos</i> . Barcelona: Promopress.
3	745.61/A48D	Harris, P. (2010). <i>Diccionario visual de preimpresión y producción</i> . Barcelona: Index book.
4	EBSCO: Art Source	Tobias, P., & Spiegel, D. S. (2010). Facilitating the Dialogue of User Experience through Design. <i>Design Principles & Practice: An International Journal</i> , 4(1), 15-21.
5	EBSCO: Art Source	Sharma, S., & Fisher, A. (2013). Simulating the User Experience: Design Optimisation for Visitor Comfort. <i>Architectural Design</i> , 83(2), 62-65.
6	EBSCO: Art Source	Battarbee, K., & Koskinen, I. (2005). Co-experience: user experience as interaction. <i>Codesign</i> , 1(1), 5-18
7	Repositorio UCAL	Oscar Mas. (2014). <i>Diseñando país: El valor del diseño</i> . Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/146

Fuentes complementarias

Ambrose, G. y Harris, P. (2010). *The visual dictionary of graphic arts*. Suiza: AVA Publishing.

Lefter, C. (2012). *Making It: Manufacturing Techniques for Product Design*. 2º edición, Londres: Laurence King.

Michael F. y Kara J. (2014). *Materials and Design*, 3º edición, Londres: Butterworth-Heinemann

Kenneth, H. y Finley, C. (2009). *Offset Lithographic Technology, Workbook*. USA.

Romano, F. (2007). *Pocket Pal, The Handy Book of Graphic Arts Production*. 20º edición. Memphis. USA: International Paper.

Sutherland, R. y Karg, B. (2004). *Graphic Designer's Color Handbook*. Massachusetts. USA: Rockport Publishers.