

PRE-PRENSA

I. Datos Informativos

Código	: 3054073
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2019 - 1
Ciclo	: 5° ciclo
Categoría	: Formación profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Procesos de producción gráfica
Docente	: Jean Pierre Enmanuel León Gil

II. Sumilla

Este curso de formación profesional, tiene como objetivo que el alumno aprenda y se convierta en experto en el proceso de preparar los artes finales para una adecuada impresión y poder utilizar todas las nuevas modalidades productivas que le ofrece la Industria Gráfica. Es de suma importancia el tratamiento de las nuevas tecnologías que se sustentan en la pre-prensa electrónica y los sistemas de accionamiento digital de la imagen. Adquirir los conocimientos, para aplicar con eficiencia los sistemas de normalización del control de calidad de la impresión.

El contenido a tratar está referido a: Herramientas digitales: procesos y técnicas, su integración con los métodos de producción tradicionales y su uso para preparar trabajos de diseño para la producción gráfica. Conceptos de Pre-prensa y Autoedición: Entornos Gráficos, Hardware y Software, Programas de Autoedición, Pruebas de impresión. Preparar correctamente los archivos para impresión. Usar correctamente los módulos de color: CMYK, Pantone, Trumatch, etc., y separar los colores de forma precisa y adecuada. Densitometría, sus funciones logarítmicas, sistemas y unidades de expresión. Conocer y aplicar software adecuado para el desarrollo de pre-prensa, artes finales e impresión digital. Control de calidad de la impresión, conocer los principales proveedores y servicios de pre-prensa e impresión digital del medio.

III. Competencias

- **General:**
Planifica, elabora y maneja sus proyectos de diseño garantizando un resultado de calidad.
- **Específicas:**
 - Comprende los criterios de resolución y calidad de las imágenes y los utiliza de forma adecuada.
 - Distingue los modos de color y maneja adecuadamente las pantonerías en sus proyectos gráficos.
 - Prepara correctamente un arte digital para su procesamiento en una pre-prensa o imprenta.
 - Realiza la revisión de un arte digital a partir de una lista de chequeo.
 - Desarrolla artes finales comprendiendo las limitaciones y virtudes de diversos materiales y aplicados a los diferentes sistemas de impresión.
 - Reconoce los diferentes acabados gráficos y realiza adecuadamente los archivos para su posterior aplicación.

IV. Contenidos

- Pre - Prensa. Definición y propósito. El arte final como materia prima de un proceso Productivo. El software de diseño gráfico. La resolución de las imágenes. Los DPI. Relación Tamaño Resolución. La calidad de las imágenes. Ejercicio: Los alumnos recopilan imágenes digitales y se analiza su resolución de impresión y la posibilidad de imprimirlas a un tamaño.
- El color. Cómo vemos / el CMYK / EL RGB / los colores especiales / uso de la pantonera / pruebas de color / los colores en el computador y como colocarlos / el color negro. Trabajo 1 Toma de una imagen con mucho color, identificación de colores con densitómetro de photoshop en pantalla, Impresión e identificación de colores con una pantonera solid y una process.
- El color Reconocimiento de colores en los diferentes programas / el gamut / Los perfiles de color / Color management / estándares / los mezcladores de color / uso del KULER y generación de paletas de color / Trabajo 2: el alumno selecciona un tema y genera una paleta de color para trabajar ese tema. Prepara un volante en 1 color especial.
- Las imágenes y su calidad / la cámara digital / el scanner / principios básicos de retoque de fotos / balance de blancos / contraste y luminosidad / rescate de una imagen muy oscura con niveles / corrección selectiva de color. Ejercicio: Trabajo de retoque de una imagen.
- El Arte final / La lista de Chequeo y sus partes / Importancia de checkear el archivo antes de entregarlo. / la prueba de color digital. Trabajo 3: diseño de un afiche y su arte final usando una foto a color. Hacer la prueba de color.
- Como se entrega el archivo a la imprenta / Pre prensa / fotolito definición, características y uso / flujo de trabajo con fotolito/ trama / ángulos / puntos. EL lineaje / la ganancia de punto y su relación con el lineaje y el material / llenado de una orden de trabajo para una pre-prensa.
- Trabajo Parcial: diseño de un tríptico usando CMYK más 2 especiales, le corre la lista de chequeo, filma los fotolitos. Hacer el trabajo en grupo de 2.
- Desarrollo y avances del proyecto parcial.

Examen Parcial + Clase

- Revisión del proyecto Parcial
- Pre-prensa para offset impresión de papeles, cartones y láminas metálicas y plásticas. El CTP definición, características y uso/ flujo de trabajo con CTP / EL plotter y su importancia.
- Pre prensa para acabados. El troquel preparación de plano mecánico de corte / EL uv sectorizado / el foil / los repujados / los plastificados. Flujos de trabajo / preparación de archivos que incorporen elementos de acabados. Trabajo 4: Desarrollo de un HANG TAG que incorpora troquel, repujado uv sectorizado y colores especiales. Prepara el modelo simulado y entrega de su arte digital.
- Pre prensa para serigrafía pre prensa para impresión de madera, trupan, vidrio, plásticos rígidos, cuero, cartones, cerámica, mayólicas textiles, tasas y botellas, lapiceros. El trapping o reventado, como realizarlo en Illustrator e Indesign. Ejercicio: Preparar un arte con base blanca y colores especiales.
- Pre prensa para plásticos flexibles, flexografía y huecograbado – pre prensa para impresión de bolsas, stickers en plásticos, etiquetas, empaques de snacks, alimentos y golosinas. Trabajo 5: preparar un arte para una bolsa de snack que incorpore imagen, base blanca, zonas mates y zonas metálicas.
- Pre-prensa para tampografía impresión de globos, artículos de merchandising .

- Trabajo final: por ejemplo preparar archivos para imprimir y el dummie, una lata para panetón, una caja para una botella de espumante + etiquetas, una tarjeta de invitación al evento, una gigantografía 2mt x 1mt y artículo de merchadising en su caja. La idea es que preparen varios productos para un mismo evento. De uno de los artes hace el plotter y saca las placas. Hacer el trabajo en grupo de 4 o 5 con un registro visual. Es muy importante revisar los archivos digitales y ver su correcta elaboración, no solamente ver los modelos de las piezas. la idea es que preparen artes considerando que se va a imprimir en diferentes materiales.
- Pre prensa para gigantografías y ploteo de vinil.

Examen Final

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 autoaprendizaje 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. Actividades de investigación formativa

La experiencia curricular de Pre Prensa atiende al proceso de investigación formativa a través de la elaboración de un manual técnico que los estudiantes desarrollan progresivamente desde la semana 7.

VII. 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.

VIII. Fuentes

N°	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	741.63/H23	Haslam, A. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i> . Barcelona: Blume.
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.

Blatner, D. y Roth, S. (2003). *Real World, Scanning and Halftones*. California, USA: Peachpit Press.

Fraser, B., Murphy, C., y Bunting, F. (2005). *Real World, Color Management*. California, USA: Peachpit Press.

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

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

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