



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 2
Código: DDG403
Paralelo: A
Periodo : Febrero-2025 a Junio-2025
Profesor: ALARCON MORALES JHONN MANUEL
Correo electrónico: jalarcon@uazuay.edu.ec

Nivel: 4

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0	16	80	144

Prerrequisitos:

Código: DDG303 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 1

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura de carácter teórico-práctico, el estudiante continúa con el estudio de las tecnologías de impresión, haciendo hincapié en el conocimiento del sistema de pre impresión e impresión offset, que es el sistema más utilizado en la impresión comercial actual. Asimismo, reflexiona sobre las variables que condicionan los trabajos desde su edición en pantalla hasta su reproducción en las prensas de impresión. El contenido abarca desde el control de calidad de los impresos, los procesos para construir una publicación, la preparación técnica de archivos de impresión y la negociación y manejo de los proveedores de impresión. También se desarrollan contenidos relacionados con el uso de programas de diagramación editorial en interacción con software de retoque fotográfico e imagen vectorial.

Esta asignatura aporta variables tecnológicas y técnicas para que los proyectos realizados en los Talleres de Proyectos se concreten y potencien de manera adecuada y estén apegados a la realidad de los procesos de producción actuales.

Para el Diseñador Gráfico es imprescindible conocer las tecnologías y los procesos de producción que permitirán la materialización de las piezas visuales que desarrolla ya que estas condicionan de forma importante la gama de posibilidades de diseño, la calidad final y la funcionalidad de los productos concebidos por el diseñador. Es importante también que el diseñador maneje conceptos, técnicas y un lenguaje técnico que le permita comunicarse y relacionarse adecuadamente con el mundo de las artes gráficas y los proveedores de impresión. Además será de gran ayuda para su profesión el entender como los programas de maquinación editorial se convierten en herramientas eficaces para la producción de productos editoriales.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.0	Control de calidad
1.1	Prueba de color, de impresión / Tipos de pruebas de color
1.2	Chequeo de pruebas de impresión y de color / Parches y barras de color
1.3	Problemas de impresión: repinte, variación de color, motas, fallas de registro
2.0	Productos Editoriales

2.1	Construyendo una publicación
2.2	Imposición y compaginado / Machotes y maquetas
2.3	Sistemas de encuadernación
3.0	Preprensa y programas de maquetación editorial
3.1	Vinculación de imágenes, tipografías, empaquetado y preparación para la salida de impresión
3.2	Comprobación preliminar / Postscript y PDF como estandar para producir impresos
3.3	Características técnicas y de salida para productos impresos y digitales
4.0	Contratación de la impresión (la relación con el proveedor)
4.1	Precio vs. Calidad vs. Tiempos de entrega / Los vendedores de imprenta
4.2	La orden de trabajo en la imprenta: especificación de impresión, materiales y acabados
4.3	La gestión de la impresión / Aspectos legales
5.0	Uso de los programas de maquetación editorial
5.1	Interfaz del programa
5.2	Formatos, paginación y páginas maestras
5.3	Arquitectura de la página
5.4	Herramientas de maquetación
5.5	Manejo de los bloques de texto
5.6	Manejo de estilos de carácter y de párrafo
5.7	Pantalla vs. impresión / Interactividad y botonería
5.8	Interacción con los programas de manejo de imagen vectorial y de mapa de bits
5.9	Herramientas para salida de impresión
6.0	Visitas técnicas a empresas de producción de impresos
6.1	Visitas técnicas guiadas (imprenta offset e imprenta digital)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

. cd. Selecciona, analiza y optimiza materiales, procesos, y técnicas, dentro los proyectos profesionales

-Conoce y utiliza herramientas digitales para maquetación editorial

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

-Identifica y planifica y gestiona la impresión en relación con los proveedores de servicio de impresión

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

. fa. Identifica tecnologías, procesos y saberes emergentes que se relacionan directa o indirectamente con la disciplina promoviendo una actuación constante del conocimiento.

-Identifica y planifica los procesos de maquetación e impresión comercial offset para poder diseñar piezas gráficas editoriales

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Réplica de estructura de doble página de revista entregada por el profesor.	Control de calidad, Uso de los programas de maquetación editorial	APORTE	5	Semana: 2 (24/02/2025 al 01/03/2025)
Reactivos	Reactivos Capítulo 1	Control de calidad	APORTE	5	Semana: 4 (10/03/2025 al 15/03/2025)
Trabajos prácticos - productos	Maquetación de páginas de periódico completo / a los alumnos se les asigna distintas páginas de un solo periódico.	Productos Editoriales, Uso de los programas de maquetación editorial	APORTE	5	Semana: 6 (24/03/2025 al 29/03/2025)
Reactivos	Reactivos capítulo 2	Productos Editoriales	APORTE	5	Semana: 10 (21/04/2025 al 23/04/2025)
Trabajos prácticos - productos	Elaboración de un PDF interactivo	Preprensa y programas de maquetación editorial, Uso de los programas de maquetación editorial	APORTE	5	Semana: 12 (05/05/2025 al 10/05/2025)
Reactivos	Reactivos capítulo 3	Preprensa y programas de maquetación editorial	APORTE	5	Semana: 14 (19/05/2025 al 24/05/2025)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final. Parte 1. Machote y prueba de color de imprenta / Cuentos para el Municipio de Cuenca	Contratación de la impresión (la relación con el proveedor), Control de calidad, Preprensa y programas de maquetación editorial, Productos Editoriales, Uso de los programas de maquetación editorial, Visitas técnicas a empresas de producción de impresos	EXAMEN	10	Semana: 16 (02/06/2025 al 07/06/2025)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final. Parte 2. Diagramación de un cuento para el Municipio de Cuenca / prototipo final	Contratación de la impresión (la relación con el proveedor), Control de calidad, Preprensa y programas de maquetación editorial, Productos Editoriales, Uso de los programas de maquetación editorial, Visitas técnicas a empresas de producción de impresos	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final. Parte 1. Machote y prueba de color de imprenta / Cuentos para el Municipio de Cuenca (Nota fija examen)	Contratación de la impresión (la relación con el proveedor), Control de calidad, Preprensa y programas de maquetación editorial, Productos Editoriales, Uso de los programas de maquetación editorial, Visitas técnicas a empresas de producción de impresos	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final. Parte 2. Diagramación de un cuento para el Municipio de Cuenca	Contratación de la impresión (la relación con el proveedor), Control de calidad, Preprensa y programas de maquetación editorial, Productos Editoriales, Uso de los programas de maquetación editorial, Visitas técnicas a empresas de producción de impresos	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Se incluirán para el aprendizaje autónomo algunas investigaciones básicas para reforzar el glosario de terminología utilizada en el área de la asignatura que es amplia e incluso utiliza el lenguaje inglés. Todos los temas que se ven durante el curso serán reforzados a través de lecturas por parte de los estudiantes tomando como referencia la bibliografía dada. Será importante durante el ciclo la alimentación constante de un glosario de términos técnicos que el estudiante deberá ir desarrollando como memoria y material de consulta propio. Se procurará, siempre que sea posible, que los conceptos teóricos que se describen en clases se asienten en trabajos de aplicación práctica fuera de clases. Un recurso de aprendizaje, será la realización de un cuaderno de materia, en el cual los estudiantes realizarán el registro de los avances y la teoría aprendida.	Autónomo
Se utilizarán varias estrategias metodológicas, desde la clase expositiva para acompañar el texto base, algunos métodos interactivos como el apunte incompleto, donde el alumno deberá estar atento a la clase para completar textos que dará el profesor, así mismo se procura utilizar el método del caso, para analizar productos reales y se procura hacer ejercicios sencillos de resolución de problemas. Se procurará mucha interacción con los estudiantes. También se proponen visitas guiadas a centros o empresas proveedores de servicios cercanos a la temática que aborda el curso.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Se evaluarán los trabajos prácticos que se envíen a investigar calificando básicamente, cumplimiento de la tarea encomendada, calidad y cantidad de información recopilada, calidad de entrega del material según lo estipule cada tarea. Se evaluará el orden, contenido, limpieza y creatividad del cuaderno de materia.	Autónomo
Se evaluará por una parte, a lo largo de todo el curso, la asimilación de los conceptos teóricos, a través de pruebas en base a reactivos sobre los conocimientos adquiridos en clase. Para las evaluaciones se considerará el criterio de asimilación progresiva de los conocimientos, en donde cada fase integra todas las fases anteriormente tratadas.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ambrose / Harris	Parramón	Manual de producción. Guía para diseñadores gráficos	2008	
BLANCHARD, GERARD	Gustavo Gilli	LA LETRA, COLECCIÓN ENCICLOPEDIA DEL DISEÑO	1988	NO INDICA
Bann, David.	Blume	Actualidad en la producción de artes gráficas.	2008	9788480767460
Formentí S., Josep Reverte V., Sergi Gatter, Mark	Fundació Indústries Gràfiques Parramon	Preimpresión: tratamiento de la imagen	1999	
Gatter Mark	Index Book	Manual de impresión para diseñadores gráficos	2011	9788434237926
Lawler, Brian	Adobe	Listo para imprenta	2004	
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	The Official Adobe. Print Publishing Guide	2006	321304667
BLACKWELL, Lewis	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2006	NO INDICA
Rivers Charlotte	Gustavo Gili	Historia de la Comunicación Visual	2004	
		Nueva Impresión Tipográfica	2012	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 07/02/2025

Estado: Aprobado