



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TECNOLOGÍA 1 GRÁFICO
Código: FDI0218
Paralelo: A, B
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS
Correo electrónico: jlazo@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura teórica se introduce al estudiante en las tecnologías de impresión, se analiza los diferentes sistemas de impresión a través de su historia y su aplicación en la actualidad. Se realiza además un acercamiento a los proveedores locales.

Para el Diseñador Gráfico es imprescindible conocer las técnicas y tecnologías de impresión y relacionarse con empresas de artes gráficas que luego serán sus proveedores inmediatos.

Los proyectos realizados en los talleres de Diseño que tengan como soporte medios analógicos deberán tener justificaciones técnicas y tecnológicas basadas en los sistemas de impresión o reproducción propuestos para su concreción.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-Describir los diversos sistemas de impresión utilizados en la actualidad y seleccionar los adecuados de acuerdo al proyecto propuesto.

-Investigaciones
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos - productos

ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-Describir los diversos sistemas de impresión utilizados en la actualidad y seleccionar los adecuados de acuerdo al proyecto propuesto.

-Investigaciones
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos - productos

am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Identificar, comparar y seleccionar la tecnología adecuada para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.

-Investigaciones
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Identificar, comparar y seleccionar la tecnología adecuada para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Identificar, comparar y seleccionar la tecnología adecuada para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

-Conocer la historia de la escritura, la tipografía y los procesos de impresión.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

-Conocer la historia de la escritura, la tipografía y los procesos de impresión.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Identificar, comparar y seleccionar empresas de artes gráficas locales y nacionales adecuadas para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Identificar, comparar y seleccionar empresas de artes gráficas locales y nacionales adecuadas para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Identificar, comparar y seleccionar empresas de artes gráficas locales y nacionales adecuadas para la reproducción de los proyectos visuales que proponga.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1		APORTE 1	5	
Investigaciones	Capítulos 1, 2 y 3		APORTE 2	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulos 4 y 5		APORTE 2	5	
Investigaciones	Capítulos 4 y 5		APORTE 3	5	
Reactivos	Capítulos 4, 5 y 6		APORTE 3	10	
Reactivos	Reactivo de los últimos capítulos	Impresión digital, Impresión no tradicional analógica, Impresión tradicional analógica	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 6		EXAMEN	10	
Reactivos	Reactivos de toda la materia	Historia de la comunicación escrita., Historia de las familias tipográficas, Historia y desarrollo de la Tipografía e Impresión., Impresión digital, Impresión no tradicional analógica, Impresión tradicional analógica	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	La calificación en el trabajo supletorio del trabajo práctico queda fija sobre 10 puntos	Impresión digital, Impresión no tradicional analógica, Impresión tradicional analógica	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BLANCHARD, GERARD	Gustavo Gilli	LA LETRA, COLECCIÓN ENCICLOPEDIA DEL DISEÑO	1988	NO INDICA
CALVER, GILES;	Gustavo Gilli	QUÉ ES EL PACKAGING	2004	NO INDICA
JURY, DAVID	Gustavo Gilli	¿QUÉ ES LA TIPOGRAFÍA?	2006	NO INDICA
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2006	NO INDICA
MÜLLER-BROCKMANN, JOSEF;	Gustavo Gilli	HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VISUAL	1998	NO INDICA

Web

Autor	Título	Url
Juan Carlos Lazo	Historia Del Diseño Gráfico	http://historiadisgrafico.weebly.com/
Varios	Los Sistemas De Escritura De Grecia Y Roma	http://clio.rediris.es/fichas/escritura/marcos_escritura.htm
Varios	Unos Tipos Duros	http://www.unostiposduros.com/
Juan Carlos Lazo	Netvibes	http://www.netvibes.com/juancarloslazo
Varios	Graphic Design History	http://www.designhistory.org/

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Autor	Título	Url	Versión
Prezi Inc.	Prezi	http://prezi.com	En la nube

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/09/2016**

Estado: **Aprobado**