



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** TECNOLOGÍA 2 GRÁFICO  
**Código:** FDI0220  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO  
**Correo electrónico:** restrella@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 4

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0218 Materia: TECNOLOGÍA 1 GRÁFICO

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Permite conocer y utilizar las técnicas y el lenguaje usado por los proveedores de impresión para así tener una mejor comunicación al proyectar y producir piezas gráficas con la máxima optimización de recursos y además manejar las variables que influyen en los procesos de impresión.

En esta asignatura teórica se tratará el sistema Offset por ser el más utilizado en la impresión comercial para la elaboración de piezas gráficas de diferentes formatos y complejidades, en sus etapas de edición, pre-prensa, prensa y post-prensa.

Esta asignatura suma variables tecnológicas y técnicas para que lo proyectado en los Talleres de Diseño impreso se logren concretar y/o potenciar.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

01.01.	Perspectiva histórica
01.02.	Impresión bajo demanda y los nuevos medios
01.03.	La impresión y el medio ambiente
02.01.	Física del color. Graficación en computador
02.02.	Resolución y lineatura de impresión
03.01.	Tecnología de impresión. Impresión offset y otros procesos de impresión
03.02.	Imposición y encuadernación y más terminología de impresión
04.01.	Guías para colores específicos
04.02.	Sistemas de manejo de color y corrección de color
04.03.	Terminología del color, trucos de escaneado, impresión multitonos
04.04.	Tamaño de imagen, interpolación y remuestreo.
04.05.	Formatos de archivos gráficos. Técnicas especiales, impresión a sangre y tendidos o crossover.

04.06.	Compensación del error de registro. Trapping o reventado
04.07.	Sobreimpresión para cubrir el error de registro. Métodos de trapping.
04.08.	Frecuencia de trama, resolución y escala de grises. Ganancia de punto
04.09.	Vinculación de gráficos, empaquetado y preparación de salida.
04.10.	Uso de la tipografía. Algunos términos tipográficos
05.01.	Imágenes y pruebas. Opciones de escritorio
05.02.	Qué es lo que se debe mandar a producción. Chequeo de archivos. Chequeo de pruebas
05.03.	Barras de color. Archivo de los trabajos
06.01.	Directrices para la gestión del proyecto
06.02.	Asuntos de dinero. Revisando los requerimientos
06.03.	Quién debe hacerlo? Seleccionando a los proveedores
06.04.	Decisiones que implican al proveedor de impresión
06.05.	Lista de control de transferencia de archivos
07.01.	Fotomecánica tradicional. CTF. CTP
07.02.	Planchas para otros proceso de impresión. Introducción a los procesos e impresión
07.03.	Litografía offset. Impresión digital. Huecograbado. Serigrafía. Tipografía. Otros sistema de impresión
08.01.	Cómo se fabrica el papel. Clases de papel y características. Problemas potenciales
08.02.	Tamaños de papel. Normativa ISO. Papel y medio ambiente
08.03.	Tintas y toner.
09.01.	Procedimientos de manipulado
09.02.	Plegado. Otros sistema de acabados
09.03.	Estampado. Control de Calidad. Programación y órdenes de impresión
10.01.	Aspectos legales
11.01.	Prácticas de preparación de artes.

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

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

-Identificar el lenguaje técnico utilizado por los proveedores de impresión Offset. Recordar los procesos utilizados por los proveedores de impresión Offset. Elaborar artes finales teniendo en cuenta las variables que influyen en el proceso de edición-impresión del sistema Offset. -Reactivos

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

-Identificar el lenguaje técnico utilizado por los proveedores de impresión Offset. Recordar los procesos utilizados por los proveedores de impresión Offset. Elaborar artes finales teniendo en cuenta las variables que influyen en el proceso de edición-impresión del sistema Offset. -Reactivos

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

-Identificar el lenguaje técnico utilizado por los proveedores de impresión Offset. Recordar los procesos utilizados por los proveedores de impresión Offset. Elaborar artes finales teniendo en cuenta las variables que influyen en el proceso de edición-impresión del sistema Offset. -Reactivos

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

-Entender las diversas implicaciones económicas y ecológicas del proceso de impresión. -Reactivos

#### az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-Identificar el lenguaje técnico utilizado por los proveedores de impresión -Reactivos

Offset.

ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.

-Entender las diversas implicaciones económicas y ecológicas del proceso de impresión. -Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 1	5	Semana: 2 (19-MAR-18 al 24-MAR-18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 2	5	Semana: 6 (16-ABR-18 al 21-ABR-18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 2	5	Semana: 8 (01-MAY-18 al 05-MAY-18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 3	5	Semana: 11 (21-MAY-18 al 24-MAY-18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 3	5	Semana: 14 (11-JUN-18 al 16-JUN-18)
Reactivos	Examen de reactivos		APORTE 3	5	Semana: 16 (25-JUN-18 al 28-JUN-18)
Reactivos	Trabajo de artes finales sobre 10 puntos y examen de reactivos sobre 10 puntos		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Los primeros 10 puntos se mantendrá la nota de las artes finales y 10 puntos el examen supletorio de reactivos		SUPLETORIO	20	Semana: 19 ( al )

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Mason, Daniel	Gustavo Gilli	Materiales y Procesos de Impresión	2008	
Bann David	Blume	Actualidad en la producción de artes gráficas	2008	
Ambrose / Harris	Parramón	Manual de producción. Guía para diseñadores gráficos	2008	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **12/03/2018**

Estado: **Aprobado**