

PROCESOS DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

I. Datos Informativos:

Código	: 305026
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2020 2
Ciclo	: 5° ciclo
Categoría	: Formación Profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Pre Prensa
Docente	: Gianmarco Higuchi Matsuda

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 la 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 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 plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Evaluación

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

Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

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	741.6/A48M	Ambrose, G. y Harris, P. (2010). <i>Bases del diseño: Metodología del diseño</i> . Barcelona: Parramón.
3	741.6035/F27	Fawcett, R. (2007). <i>Acabados de impresión y edición de folletos y catálogos</i> . Barcelona: Promopress.
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.