

SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN 3

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE
DEPTO. DE FILOSOFÍA, ARTES Y LETRAS
SECCIÓN DE ARTES PLÁSTICA

AP -7115 Sistemas de Reproducción III
Requisitos: AP -7110. Correquisitos: AP -7114
Horas semanales: 3 horas clase, 2 horas de estudio independiente
Profesor: Lic. Manfred Araya Parra
manfred.araya@gmail.com

Descripción del curso

Los sistemas de impresión no sólo cumplen su cometido en la reproducción de libros y revistas. Hay infinidad de productos en nuestra vida cotidiana que llevan la marca de los sistemas de impresión. Desde los billetes de lotería y las especies fiscales, pasando por relojes, jarras, electrodomésticos, hasta las cajas de carga pesada, contenedores y los embalajes del comercio internacional. Las aplicaciones son casi imposibles de enumerar y están presentes prácticamente en todas las facetas de la vida humana.

Este curso teórico-práctico profundiza conocimientos de los cursos precedentes e introduce información sobre otras técnicas, materiales, posibilidades y procedimientos. Se trata de dar una visión panorámica de las múltiples aplicaciones que los sistemas de impresión ofrecen al servicio del ser humano y la sociedad. De ese modo se estudian recursos de gran presencia en la vida moderna, pero a la vez casi desconocidos por la mayoría de las personas.

Objetivo general

Ejercitar conocimientos acerca de aplicaciones alternativas y no tradicionales de los sistemas de impresión en nuestro medio.

Objetivos específicos

- 1.1. Reconocer y diferenciar aplicaciones no tradicionales de los sistemas de impresión.
- 1.2. Recomendar usos alternativos de los sistemas de impresión.
- 1.3. Entender el funcionamiento y las posibilidades de la flexografía y la gigantografía.
- 1.4. Estudiar la serigrafía y sus posibilidades.
- 1.5. Profundizar las posibilidades de uso de los sistemas de impresión tradicionales y no tradicionales.
- 1.6. Utilizar adecuadamente la terminología técnica.
- 2.1. Entender el funcionamiento de técnica serigráfica.
- 2.2. Sugerir la técnica serigráfica cuando esta sea la más recomendable.
- 2.3. Esbozar cotizaciones y llevar a cabo control de calidad.
- 3.1. Reconocer y comprender la impresión sobre sustratos no tradicionales.

Contenidos

- Serigrafía comercial
 - En tela
 - En metal
 - En vidrio
 - En plásticos
- Litografía para sustratos rígidos
- Flexografía para sustratos flexibles
- Gigantografía
- Control de calidad
- Pruebas de color
- Especificaciones y procedimientos de cotización
- Consideraciones del campo con el medio ambiente
- Publicación Digital

Procedimiento metodológico

El aula es un laboratorio de cómputo en el que se desarrollan prácticas, bajo la supervisión del profesor y la participación activa de los estudiantes. El trabajo es de carácter individual donde cada estudiante debe realizar prácticas en computadora sobre los temas vistos en clase. Habrá sesiones de presentación teóricas e de interactivas, de modo que el estudiante pueda identificar y analizar las características del diseño y su aplicación a los sistemas de impresión.

Materiales:

Impresiones de alta calidad (láser o de inyección para carpeta de bocetos y artes finales)

Evaluación

Trabajo en clase y participación	30%
Trabajos y ejercicios Extraclase	15%
Investigaciones y exposiciones	10%
Proyecto 1. impresos punto de venta	17,5%
Proyecto 2. espacios internos y externos	17,5%
Proyecto 3. sistemas web	10%

No se aceptan trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido revisado en el curso. Se evaluará aspectos teóricos, proceso, la propuesta, la técnica y la presentación.

Las fechas para evaluación de proyectos se indicaran con un mínimo de una semana de anticipación, los estudiantes tiene 15 min después de la hora indicada para presentarse con sus trabajos terminados, pasados los 15 min se comenzara a descontar puntos de la nota del proyecto.

Nota:

Los porcentajes pueden variar según el desarrollo del curso, siempre en común acuerdo entre los estudiantes y el profesor.

Debido a la modalidad del curso, la presencia y partición del estudiante tiene gran importancia, por lo que se considerará reprobado aquel estudiante que se ausente más de 3 veces o su equivalente en llegadas tardías. 2 tardías equivalen a una ausencia.

Se considera como ausencia, si el estudiante se presenta 45 min después de iniciada la clase.

Se considera como llegada tardía, si el estudiante se presenta 15 min después de iniciada la clase.

Materiales y equipo

Habrà clases de taller en el aula regular, clases en el taller de còmputo. Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Materiales específicos como papeles, baterías, etc. Seràn pedidos durante el semestre y es responsabilidad del estudiante tenerlos.

El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para calificación, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y/o almacenamiento.

Las horas de trabajo en el laboratorio son exclusivas para los proyectos o tareas del curso, los estudiantes que usen este tiempo y el equipo del laboratorio para asuntos personales o ajenos al curso se les descontaran puntos del trabajo en clase.

Bibliografía básica

Auge, R.: **La Imprenta**, Ediciones Paraninfo, Madrid, España, 1971.

Bann, David / Gargan, John: **Cómo corregir pruebas en color** Barcelona. Editorial Gustavo Gili, 1992.

Carvajal y Cía., **Revista Mensual de Artes Gráficas**, Cali, Colombia.

Foundation of FTA, El Flexógrafo Principiante, F.F.T.A. Rononoma, N.Y., U.S.A, 1990.

Gottardello, C. y M.: Impresión Offset, Ediciones Don Bosco, Barcelona, España, 1985.

Gottardello, C. y M.: Técnica de la imprenta Offset, Editorial Librería Salesiana, Barcelona, España, 1985.

Jackson, Hartley E.: Introducción a la práctica de las Artes Gráficas. México D. F., Editorial Trillas, S. A. Primera edición en español, 1966.

Raviola, E.: Fotolitografía, Ediciones Don Bosco, Barcelona, España, 1969.

New Media. New narratives. American Center for Design Journal. Number 2, 2000.

Goto, K. & Cotler, E. Web Redesign, Workflow that Works. Indiana: New Ryders. 2002.

E. England; A. Finney. Managing Multimedia. Project Management for Interactive Media. Essex: Addison-Wesley, 1999.

Arte y Diseño por Ordenador. MC Ediciones. (Revista)

Revista virtual de artes gráficas, Colombia.
www.artesgraficas.com

Nombre	Firma	N. carnet	Email	Teléfono
--------	-------	-----------	-------	----------

--	--	--	--	--