



CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7105.
CURSO:	AP-7105 Sistemas de Reproducción 1
GRUPO:	001.
MODALIDAD:	Semestral.
CORREQUISITO:	AP-7114
CREDITOS:	02 créditos.
NIVEL:	V Nivel. Tercer Año.
HORARIO DE CLASE:	martes 9:00 am a 11:50 am
HORAS CONTACTO:	03 horas por día
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	04 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	02 horas semanales.
CICLO LECTIVO:	I Semestre I Ciclo Lectivo 2022.
PROFESORADO:	Mag. Laura Saborio Taylor
eMail:	laura.saborio_t@ucr.ac.cr

Descripción del Curso

En atención y seguimiento de las medidas institucionales-país con motivo del COVID-19, el curso AP8001 durante el I ciclo lectivo 2022 se gestionará con Alta Virtualidad. Se utilizará la plataforma institucional Mediación Virtual para colocar documentos, videos, enlaces y otros materiales del curso. Además, se usará para realizar tareas, exámenes, foros y otras evaluaciones.

Desde sus inicios, el Diseño Gráfico ha estado en estrecho contacto con los sistemas de impresión. Estos mismos han posibilitado que la obra de los artistas y diseñadores se materialice, se multiplique y llegue a muchas personas. Es indispensable que los diseñadores gráficos conozcan las posibilidades y limitaciones que dichos medios ofrecen.

Este curso teórico-práctico constituye una introducción a los sistemas de impresión básicos de la industria gráfica contemporánea: impresión tipográfica, litografía Offset y flexografía. Así mismo, ofrece un panorama general acerca de otros medios más recientes, diferentes sustratos y tintas utilizadas en los diferentes procesos de reproducción gráfica.

A través de este primer curso se contemplará el uso de programas de edición para el Diseño Gráfico, para la realización específica de artes finales de manera digital y manual. Por otra parte, familiariza a los y las estudiantes con el vocabulario técnico correspondiente.

Objetivo Generales

Introducir a los y las estudiantes en los conceptos fundamentales de los sistemas básicos de impresión -tipografía, litografía Offset y flexografía-, sus particularidades técnicas, materiales y equipos complementarios; y su aplicación en los medios gráficos contemporáneos.



Objetivos Específicos

1. Reconocer y distinguir las particularidades de los sistemas de reproducción tipográfica, litográfica y flexográfica.
2. Dominar las posibilidades y limitaciones que los sistemas de reproducción ofrecen.
3. Identificar las características y aplicaciones de los diferentes tipos de sustratos y tintas.
4. Utilizar adecuadamente la terminología técnica.
5. Apreciar la estrecha relación existente entre el diseño gráfico y los sistemas de reproducción.

Contenidos

- Fundamentos de impresión tipográfica (sistemas móviles / monotipia).
- Troqueles/ Embozados / Estampados / Plecado / Numerado / Clisés (clichés)
- Fundamentos de litografía Offset (máquina plana).
- Sustratos/ Tintas / Maquinaria / Elaboración de planchas / Densitometría
- Fundamentos de flexografía.
- Registro/ Esténciles o máscaras / Tintas y barnices / Soportes / Medios tonos (alto contraste), degradados y cuatricromía
- Procedimientos finales (artes, procesos y mercado).
- Creación de artes finales de manera manual y digital / Formatos (pequeño, mediano, grande, gigantografía) / Pruebas de color / Control de calidad / Especificaciones y procedimientos de cotización / Aspectos legales

Metodología y estrategia didáctica

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 presentaciones teóricas e interactivas, de modo que el estudiante pueda identificar y analizar las características del diseño y su aplicación a los sistemas de impresión.

Cronograma

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	29 MARZO	Proyecto 1. Asignación Investigación 1. Asignación Catálogo de proveedores. Asignación Proceso de producción gráfica (PG): Del diseño al producto final	Discusión del programa de curso. Sincrónica: 1.5 horas de revisión de proyecto Asincrónica: 2.5 horas de teoría y práctica
2	5 ABRIL	PG: Sistemas de reproducción y el sustrato de impresión. Illustrator: Selección y formas básicas	Presentación y discusión del tema y ejercicio práctico PRESENCIAL
3	12 ABRIL	FERIADO	SEMANA SANTA



4	19 ABRIL	PG: Diseño y arte final Illustrator: Pluma, colores, capas, reglas y guías.	Sincrónica: 1.5 horas de revisión de proyecto Asincrónica: 2.5 horas de teoría y práctica
5	26 MAYO	PG: El troquel. Construcción de cajas Illustrator: Color, imágenes, máscaras	Sincrónica: 1.5 horas de revisión de proyecto Asincrónica: 2.5 horas de teoría y práctica
6	3 MAYO	PG: El sustrato de impresión, papel y plegados Illustrator: Arte final en cajas Entrega investigación- 10%	Sincrónica: 1.5 horas de revisión de proyecto Asincrónica: 2.5 horas de teoría y práctica
7	10 MAYO	PRE- EVALUACION PROYECTO 1	Asincrónica
8	17 MAYO	EVALUACION PROYECTO 1- 25% Entrega catálogo de proveedores 5%	PRESENCIAL
9	24 MAYO	Introducción a Adobe Dimension	Sincrónica: 1.5 horas de revisión de proyecto Asincrónica: 2.5 horas de teoría y práctica
10	31 MAYO	Productos amigables con el ambiente. Photoshop. Selección. Concepto de capas.	PRESENCIAL
11	7 JUNIO	Ejes conceptuales Photoshop. Edición de la imagen	Sincrónica: 1.5 horas de revisión de proyecto Asincrónica: 2.5 horas de teoría y práctica
12	14 JUNIO	Implementación y producción Photoshop. Edición correctiva de la imagen	Sincrónica: 1.5 horas de revisión de proyecto Asincrónica: 2.5 horas de teoría y práctica
13	21 JUNIO	EVALUACION PROYECTO 2- 10% Photoshop. Edición por máscaras	PRESENCIAL
14	28 JUNIO	Lightroom. Flujo de trabajo y edición digital	Sincrónica: 1.5 horas de revisión de proyecto Asincrónica: 2.5 horas de teoría y práctica



15	5 JULIO	Artes para Redes Sociales y Web Lightroom. Edición por zonas	PRESENCIAL
16	12 JULIO	PRE- EVALUACION PROYECTO 3	Asincrónica
17	19 JULIO	EVALUACION PROYECTO 3- 20%	PRESENCIAL
18	26 AGOSTO	AMPLIACIÓN	

VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Aprovechamiento	10%
Tareas y reportes	20%
Catálogo de proveedores	5%
Investigación	10%
Proyecto 01: Troquel	25%
Proyecto 02: Render de producto	10%
Proyecto 03: RRSS	20%

NORMAS DEL CURSO

- Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada. Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica. Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informarlo cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia. Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.
- Bibliografía: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación. Recibidos: Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.
- Presentación: Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos bidimensionales deben presentarse protegidos de alguna forma (bolsa, funda, papel cebolla,) la espalda del trabajo limpia y únicamente deben detallar el nombre y carné. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.



- Entrega: La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en 2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.
- Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.
- No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.
- Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.
- Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final.
- Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.
- Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teóricoprácticos que faciliten su desempeño. Todo trabajo debe contar con una portada y referencias. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc.
- Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el "Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica".
- El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

Cuando el profesor lo indique, se asignarán tareas que deberán ser enviadas al grupo de mediación virtual. Modalidad bajo virtual.

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