



SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN 1

AP7105

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta programática para el curso AP-7105

AP-7105 Sistemas de Reproducción 1

Grupo 1

Correquisitos: AP -7114

Créditos: 2

VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional

Horario de clase: jueves de 5:00 pm a 7:50 pm

Horas contacto: 3 horas semanales

Horas de estudio independiente: 2 Horas cuanto menos.

Horas de atención al estudiantado: miércoles de 1 pm a 3 pm

Curso lectivo: I semestre I ciclo lectivo 2025

Modalidad: Bajo Virtual

Profesor: José David Rodríguez González

Email: josedavid.rodriguez@ucr.ac.cr

Descripción del curso

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 serigrafía. 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 general

Introducir a los y las estudiantes en los conceptos fundamentales de los sistemas básicos de impresión -tipografía, litografía Offset y serigrafía-, 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 serigráfica.
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 serigrafía (artística e industrial).
- 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

Cronograma

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	13/03	Lectura del programa de curso Introducción a Sistemas de reproducción	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Presentación y discusión del tema
2	20/03	Introducción a software de diseño Photoshop - Principios de la ilustración	Inicio de proyecto 01 Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	27/03	Introducción a software de diseño Photoshop - Principios de la foto manipulación	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
4	03/04	Introducción a software de diseño Photoshop - Principios de la restauración	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	10/04	Evaluación 01	Entrega y presentación del Proyecto



6	17/04	Semana Santa	
7	24/04	Semana Universitaria El papel como sustrato Introducción a la pop-up, ingeniería en papel	Inicio de proyecto 02 Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	01/05	Construcción y tridimensionalidad del sustrato Troquelado y sus términos técnicos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	08/05	Aplicación de troqueles a vectores	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	15/05	Sistematización de la imagen y color El color y la calibración	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	22/05	Evaluación 02	Entrega y presentación del Proyecto
12	29/05	Introducción al Arte Final digital Sistemas de impresión	Inicio del proyecto 03 Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	05/06	La Flexografía Preparación de entrevista gira	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	12/06	Gira imprenta	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	19/06	La Serigrafía Arte final proyecto 03	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
16	26/06	Pre-Revisión del proyecto 03	Revisión y discusión en clase
17	03/07	Evaluación 03	Entrega y presentación del Proyecto
18	10/07	Entregas de promedios y ampliación	

Nota: las fechas pueden variar dependiendo del desarrollo de los temas.

Procedimiento metodológico

Exposiciones teóricas y prácticas de laboratorio. Se asignan tareas con ejercicios específicos para realizar en periodo de clase, y se desarrollarán proyectos grupales e individuales extraclase.

Uso de Mediación Virtual

En el presente curso se hará uso de la plataforma de Mediación Virtual como una herramienta de repositorio en modalidad "Virtual Baja". El sitio web se utilizará principalmente para realizar anuncios y cambios en las asignaturas y actividades del curso; para presentar materiales y tareas por parte del estudiante y para facilitar materiales didácticos a los mismos.



Evaluación

Aprovechamiento	25%
Trabajo extraclase: Muestrario de Papeles	10%
Trabajo extraclase: Catálogo de Proveedores	10%
Proyecto 01	15%
Proyecto 02	20%
Proyecto 03	20%

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 indicarán con un mínimo de una semana de anticipación. Los estudiantes tienen 15 min después de la hora indicada para presentarse con sus trabajos terminados, pasados los 15 min se comenzará a descontar puntos de la nota del proyecto, cumplidos 40 min el proyecto tiene nota de "0".

Es responsabilidad del estudiante hacer llegar sus tareas o proyectos en fechas de entrega al profesor. De lo contrario tendrá una nota de "0". Si un estudiante goza de una incapacidad médica, o similar, debe comunicarlo de inmediato al profesor.

Normas del curso

El estudiantado debe saber que, según el reglamento de orden y disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica, existen faltas y sanciones relacionadas con su comportamiento y con el cumplimiento de los rubros de evaluación de los cursos, siendo el plagio una falta muy grave, sancionada con la suspensión como estudiante regular por no menos de seis meses y hasta por seis años.
(https://www.cu.ucr.ac.cr/normativa/orden_y_disciplina.pdf).

Según el Artículo 10 del Reglamento de la UCR en contra del Hostigamiento Sexual establece la obligatoriedad de informar a la población estudiantil, sobre la existencia del reglamento y los mecanismos de denuncia correspondientes. De acuerdo con la Circular VD-11-2023 se informa e incentiva la apertura de espacios de diálogo en relación con la prevención y la erradicación de la violencia sexual en la académica y demás ámbitos de la convivencia social.

Se adjunta el enlace a la normativa al respecto:
(https://www.cu.ucr.ac.cr/normativa/hostigamiento_sexual.pdf)



Materiales y equipo

Habrán clases de taller en el aula regular, clases en el taller de cómputo. Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Materiales específicos como papeles, baterías, etc. Serán 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 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 descontarán puntos del trabajo en clase

Bibliografía básica

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

Bann, David y Gargan, John. (1992). *Cómo corregir pruebas en color*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, España.

Campbell, Alastair y Dabbs, Alistair. (2004). *Biblia del diseñador digital*. Evergreen: Barcelona, España.

Carvajal y Cía. (n.d.) *Revista Mensual de Artes Gráficas*. Cali, Colombia.

Foundation of FTA. (1990). *El flexógrafo principiante*. F.F.T.A. Rononoma: N.Y., U.S.A.

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

Gottardello, C. y M. (1985). *Técnica de la Imprenta Offset*. Editorial Librería Salesiana: Barcelona, España.

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

Müller-Brockmann, J. (1985). *Sistemas de Retículas*. Editorial Gustavo Gili S. A.: Barcelona, España.

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

Swann, Alan. (1990). *Bases del Diseño Gráfico*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, España.