

Materia : Materiales y Técnicas de Realización III

Semestre:	III
Clave:	23859
Área:	Investigaciones Tecnológicas
Departamento:	Técnicas de Realización
Tipología:	Teórico Practica
Carácter:	Instrumental
Tipo:	Obligatoria
Horas:	Prácticas (02) Teóricas (02)
Créditos:	4
Carreras:	Diseño Gráfico
Elaboró:	Profr. Juan Javier Espericueta Martínez
Revisó:	D. G. Gerardo L. Faz Martínez
Fecha:	Noviembre de 1998

Presentación de la materia

La Comunicación Gráfica y las Técnicas de Reproducción son aspectos que están profundamente relacionados en el ejercicio profesional del Diseñador Gráfico. Un proyecto de Comunicación Gráfica puede llegar a toparse con limitaciones de reproducción técnica si se desconocen los aspectos básicos de los Sistemas de Impresión, y estos no están sujetos a caprichos artísticos ya que sus capacidades y limitaciones están perfectamente delimitados, y es requisito indispensable que el Profesional del Diseño Gráfico los relacione adecuadamente con las soluciones por él propuestas, para que el proyecto sea factible y represente una solución verdadera y real.

Esta materia propone en su contenido, los conocimientos básicos indispensables para el Profesional en el aspecto de Prerensa e Impresión Offset el más representativo, en forma teórico-práctica por medio de ejercicios cercanos a la realidad del trabajo formal con la intención de que el alumno adquiera capacidad de solución de problemas técnicos que puedan presentarse en cada medio impreso sin detrimento de su actividad creativa.

Objetivo general

El alumno analizará y conceptualizará la relación entre creatividad y reproducción en serie, de medios de comunicación gráfica, y aplicará las técnicas de Prerensa Gráfica y Digital en proyectos propuestos para su reproducción por el sistema de Impresión Offset, en donde seleccionará adecuadamente el proceso, acorde a las características, limitaciones y posibilidades del mismo.

UNIDAD 1

De la litografía al offset

Objetivo particular:

El alumno conocerá y analizará las características, posibilidades y limitaciones del sistema de impresión offset, desde su origen hasta la actualidad, y será capaz de aprender y distinguir los aspectos básicos de estos, aplicables a proyectos gráficos.

- 1.1 La litografía como técnica de impresión.
 - 1.1.1 Principios básicos.
 - 1.1.2 La litografía como medio de expresión gráfica.
 - 1.1.3 De la litografía al offset.
 - 1.1.4 Análisis de una prensa de offset.
 - 1.1.5 Los diferentes tipos de prensas offset.
 - 1.1.6 Posibilidades y limitaciones de una prensa de offset.
 - 1.1.7 Etapas previas a la impresión.

UNIDAD 2

Preprensa: etapas previas a la impresión

Objetivo particular:

El alumno distinguirá y aprenderá los diferentes procedimientos previos a la impresión en offset, y será capaz de aplicar las técnicas básicas de preprensa, en trabajos prácticos, simulando el trabajo real y solucionándolo por etapas.

- 2.1 Generalidades de las etapas previas a impresión.
- 2.2 El boceto o modelo y formas de presentación.
- 2.3 El original mecánico y sus tipos.
- 2.4 Reproducción fotomecánica y sus procedimientos.
- 2.5 Fototransporte y sus aplicaciones.
- 2.6 El original Digital y aplicaciones.
- 2.7 Nomenclatura y simbología.
- 2.8 Preprensa digital.

UNIDAD 3

Fotorreproducción

Objetivo particular:

El alumno será capaz de realizar originales mecánicos en forma manual y digital de impresos sencillos y su reproducción fotomecánica por los diferentes procedimientos, su presentación digital y visualizará el impacto económico de sus propuestas por medio de los costos de producción.

- 3.1 Originales de línea.
- 3.2 Reproducción de línea y tramas de efectos.
- 3.3 Originales de tono y su evaluación.
- 3.4 Reproducción de tono y retoque digital.
- 3.5 Originales de color y su evaluación.
- 3.6 Reproducción de color, retoque digital.
- 3.7 Extensiones de archivos y conversiones.
- 3.8 Separación digital.
- 3.9 Presupuestos.

Mecánica de enseñanza aprendizaje

Se llevará a cabo una enseñanza con grupos no mayores de 8 alumnos, debido a la limitación de espacio y equipo disponible para las prácticas. Los conocimientos serán transmitidos en interacción del maestro con el alumno mediante la exposición del tema, demostración de la práctica e inmediata aplicación por parte del alumno en la elaboración de ejercicios de aplicación, investigación y/o exposición. Es necesario el tener acceso al aula de computación, pues la mayoría de los temas están relacionados directamente al uso de la computadora, principalmente las unidades 2 y 3, por lo que es necesario considerarlo como horas-práctica.

Mecanismos de evaluación

La evaluación estará a consideración del profesor sobre la base de los trabajos desarrollados durante las clases en cada una de las unidades didácticas y la aplicación de examen y/o trabajos finales por unidad.

No estará exenta la posibilidad de aplicar además un examen general de conocimientos (teórico).

Observaciones:

Es indispensable la dotación de computadoras al área de taller de impresión, ya que todo lo relacionado a medios impresos, hace imprescindible el uso de computadoras tanto para la enseñanza al alumno, como para la elaboración de material didáctico. computadoras tipo PC y Macintosh con programas de Diseño Gráfico como Corel, FreeHand, Adobe Photo Shop, Page Maker, Quark Press, Adobe ilustrator, Corel Ventura, etc., y su actualización constante.

Bibliografía básica

- RANDOLPH KARCH. *Manual de Artes Gráficas*. Editorial Trillas.
J. M. PARRAMÓN. *Artes Gráficas para publicistas*.
ARTHUR N. THURNBULL. *Composición Gráfica*. Editorial Trillas. México.
NORMAN SANDERS, WILLIAM BEWINGTON; *Manual de Producción del Diseñador Gráfico*. Editorial Gustavo Gili.
Fotorreproducción En Las Artes Gráficas. Ed., Don Bosco
JOSEFF MULLER-BROCKMAN *Sistema de Retículas*. Ed. Gustavo Gili
Diccionario Enciclopédico de las Artes Gráficas. Ed. Don Bosco