

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

Guía docente de

Producción para artes gráficas

Especialidad de Diseño Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
Guía docente de la asignatura **Producción para artes gráficas**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	Curso 4º / 1º y 2º semestre
Nº créditos	4 ects
Departamento	Ciencia, Materiales y Tecnología del Diseño
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Marta Calleja	mcalleja@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Concha García	cgarcia@esdmadrid.es	4DGA
Concha García		4DGB
Marta Calleja	mcalleja@esdmadrid.es	4DAX
Marta Calleja		4DBX
Marta Calleja		4DC

4. Presentación de la asignatura

La asignatura formará a los alumnos en el campo de las artes gráficas para adquirir las competencias que le permitan planificar presentar y presupuestar correctamente proyectos para su producción gráfica. Esta asignatura está ubicada dentro de la materia de Tecnología aplicada al diseño gráfico de la especialidad de Diseño gráfico. La asignatura responde a la necesidad de creación de proyectos gráficos impresos.

En un mundo cambiante donde las nuevas tecnologías apuestan por un mundo digital, los soportes y los medios buscan nuevos desarrollos en el campo de las artes gráficas en una rápida adaptación al futuro. Es por ello imprescindible este ámbito para la formación de un diseñador gráfico, que le permita vislumbrar, desde la fase de aprendizaje, esta realidad y su papel como diseñador en los procesos que implican una producción externa. El diseñador debe conocer las posibilidades que ofrece la producción gráfica, sus costes, su realidad y perfilar una visión lo más actual posible de la dirección a la que apuntan los nuevos desarrollos tecnológicos. Actualmente las artes gráficas han incorporado tecnologías de preimpresión, producción e impresión digitales que conviven con sistemas de impresión tradicionales. El futuro diseñador se enfrentará a la planificación de un impreso con una amplia variedad de posibilidades en los procesos, que dependerán de factores como tiradas, soportes, costes de producción, presupuestos y distribución que deberá resolver como profesional del medio.

Cada proyecto impreso debe ser el resultado de un trabajo acorde con una necesidad de comunicación, y los procesos y acabados deben elegirse en función de esta necesidad, siempre dentro de unos costes que lo permitan.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Esta asignatura, ubicada en el cuarto curso de los estudios, supone la ampliación y la consolidación de los contenidos impartidos a lo largo de los estudios de las asignaturas impartidas en el segundo curso de Fundamentos de estampación e impresión y de Sistemas de reproducción e impresión, a las que está directamente vinculada; pero también al desarrollo de los contenidos impartidos en el tercer curso de la especialidad en la asignatura de Diseño Editorial.

Sin duda para el desarrollo idóneo de esta asignatura, el alumno debe poseer competencias y conocimientos consolidados de manejo de programas de tratamientos de imágenes y textos, así como una capacidad proyectual para abordar una propuesta editorial.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)

3CT - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

11CT- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

14CT - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

18CT - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

13CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)

2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

4CG Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

Competencias específicas (propias de esta asignatura)

1CEG - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

12CEG - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes y textos para la producción gráfica

CEG1 - Conocer procesos y materiales en el desarrollo de un diseño impreso.

CEG2 - Conciliar los requisitos de un proyecto de diseño con las opciones y los condicionantes específicos de los procesos de impresión.

CEG3 - Elegir el tipo de soporte según la finalidad del impreso.

6. Resultados del aprendizaje

Al terminar con éxito esta asignatura los estudiantes serán capaces de:

- organizar un proyecto editorial atendiendo a sus diferentes fases de producción
- estimar los costes de una producción gráfica
- calcular el volumen de material (soportes papel) que conllevará un proyecto editorial
- preparar una ficha de producción que regule todo el proceso de producción
- organizar los diferentes elementos que deben incluirse en un arte final para enviar a imprenta
- decidir cuál de todas las opciones es la más idónea y viable para que el proyecto quede ajustado en calidad y costes
- revisar, consensuar y validar todas las pruebas de impresión previas para que el proyecto garantice su resultado

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- El proceso de la producción gráfica	Tema 1. Fases, tareas y profesionales que intervienen en una producción gráfica
	Tema 2. Preimpresión. Tratamientos y formatos de textos e imágenes. Artes finales y PDF para imprenta
	Tema 3. Impresión. Imposición y montaje de la forma impresora. Sistemas y soportes de impresión Impresión Offset/ Impresión Digital
	Tema 4. Postimpresión. Acabados, plegados, encuadernados...Empaquetado y distribución.
II.- Investigación y experimentación	Tema 1. Propuesta personal de proyectos. Planificación. Desarrollo. Acabado. Presentación de presupuestos. Memoria
III.- Gestión del color	Tema 2. El color y el tono en impresión. Modelos y espacios de color RGB, CMYK, HSV, CIE. Tramas. Reproducción tonal. Cuatricromía. Colores directos. Gestión del color. Perfiles ICC
IV.- Postimpresión y Acabados	Tema 1. Acabados. Tratamientos de ennoblecimiento Acabados efectistas. Plegados. Cortes. Encuadernados
	Tema 2. Últimas operaciones Montaje, enfajado, empaquetado. Distribución
V.- Contratación y control de calidad	Tema 1. Fichas de producción y presupuestos Desarrollos. Imprentas y certificaciones

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:

1. Realización de ejercicios prácticos

2. Asistencia a conferencias y visitas programadas en horas presenciales
3. Ejercicios escritos: memoria de proyecto
4. Asistencias

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	50
Otras actividades formativas (a)	22
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	34
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	14
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

La asignatura se desarrollará en sesiones teóricas y prácticas. Su contenido en una cantidad importante de información técnica se irá estructurando a través de los diferentes bloques temáticos. Se ha incorporado al aula tecnología digital para el desarrollo de trabajos a través de procesos innovadores de serigrafía digital, que facilitará la agilidad en los procesos manuales, y también incorporará una mejora en la calidad de las impresiones, pudiendo a través de este nuevo proceso comprender muchos de los problemas específicos de la reproducción de imágenes en artes gráficas .

Los alumnos tienen la oportunidad de poder conocer y controlar estos procesos para la creación y reproducción de imágenes, lo que supone una situación de especial interés para la comprensión de algunos de los métodos y aplicaciones de las artes gráficas en los procesos de diseño.

Se trabajará utilizando los canales que ofrece el Aula virtual para la comunicación de actividades, subir documentos de contenidos teóricos y la remisión y entrega por parte de los alumnos de sus trabajos al profesor. El aula será una herramienta de intercambio de material, pero la comunicación profesor alumno para el debate y definición de los diferentes temas que surjan en el desarrollo de la asignatura se debatirán y tratarán de modo presencial.

Se trabajará en colaboración con instituciones y empresas de los sectores del diseño, las artes gráficas y la creación, para el desarrollo de los contenidos y los proyectos de la asignatura.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

- . Asistencia a las clases y seguimiento a través del aula virtual.
- . Asistencia obligatoria a visitas y talleres.
- . Planificación y desarrollo de un proyecto editorial complejo, compuesto por diferentes elementos que obligan al alumno a poner en práctica todos los conocimientos teórico prácticos adquiridos en la asignatura.
- . Memoria de investigación, desarrollo y técnica.
- . Ejercicios cortos, prácticos evaluables
- . Prueba ordinaria y extraordinaria para aquellos alumnos que hayan perdido o suspendido la evaluación continua.

Estas pruebas serán teórico prácticas.

11.2. Criterios de evaluación

La evaluación establece la valoración de conocimientos y habilidades adquiridas, así como las actitudes en el proceso de aprendizaje.

Se evaluarán las competencias adquiridas en relación a los contenidos, con especial atención a las competencias específicas de la asignatura:

1CEG - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

12CEG - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes y textos para la producción gráfica

CEG1 - Conocer procesos y materiales en el desarrollo de un diseño impreso.

CEG2 - Conciliar los requisitos de un proyecto de diseño con las opciones y las limitaciones de un proceso de impresión.

CEG3 - Elegir el tipo de soporte según la finalidad del impreso.

Se valorará también la actitud crítica, el conocimiento y utilización de la terminología específica de los procesos de las artes gráficas, así como la capacidad de comprender y teorizar sobre la evolución y el futuro de las artes gráficas el uso y manejo de bibliografía y materiales adecuados, tanto los que proporcione el profesor en las clases o a través del aula virtual, como los que busque el alumno.

11.3. Criterios de calificación

-Se calificará de 0 a 10 , en relación a las ponderaciones establecidas en esta guía

-Son mínimos exigibles:

1. la correcta asimilación de los contenidos teóricos y prácticos
2. la realización correcta de todos los ejercicios propuestos
3. la presentación en plazo de los mismos
4. la superación de las pruebas.

Por otra parte, los criterios de calificación han de tener en cuenta:

1. la capacidad e iniciativa de trabajo
2. la asistencia

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicios escritos. Memoria	45%
Ejercicios prácticos	45%
Asistencia	5%
Actividades fuera del aula	5%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase deberán presentarse a un examen ordinario. Duración de la prueba 4 horas, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	60%
Pruebas prácticas	40%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido. Duración de la prueba 4 horas.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	60%
Prueba Práctica	40%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	60%
Pruebas prácticas (se atenderá a la discapacidad del alumno)	35%
Asistencia a clase	5%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Se trabajará con los materiales, maquinarias y herramientas específicos de los procesos técnicos, en los medios con desarrollo de matrices físicas y procesos digitales de procesamiento de archivos e impresión. Las horas de clase teórica se plantearán como clase de contenidos y de revisión de trabajos. En el caso de las clases prácticas se abordarán los procesos técnicos a través de pruebas de taller, Se trabajará en proyectos específicos a través del seguimiento individualizado por parte del profesor. Se contará en momentos puntuales con la colaboración, si es posible, de especialistas en el aula Para los contenidos teóricos se utilizará el aula virtual como medio de comunicación y trabajo entre el profesor y los alumnos

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Manual de producción gráfica. Recetas. Segunda edición actualizada y ampliada</i>
--------	--

Autor	Johansson, Kaj /Lundberg, Peter /Ryberg,Robert
Editorial	Gustavo Gili. Barcelona 2011
Título	<i>Sobre impresión. De la pantalla al papel y viceversa</i>
Autor	Blasco Soplón, Laia
Editorial	Index Book S.L. Barcelona , 2011
Título	<i>Diseño y producción gráfica. el diseño, la industria papelera y la industria gráfica. Los procesos en la producción gráfica</i>
Autor	Pozo Puértolas, Rafael
Editorial	Ediciones CPG., Barcelona, 2008
Título	<i>Impresión y acabados</i>
Autor	Ambrose- Harris
Editorial	Parramón . Barcelona, 2008
Título	<i>Creación ,Diseño y producción de libros</i>
Autor	Andrew Haslam
Editorial	Editorial Blume. Barcelona,2007
Título	<i>Dirección de arte. Proyectos impresos</i>
Autor	Tony Seddon/ Luke Herriot
Editorial	Gustavo Gili. Barcelona,2007
Título	<i>Desarrollo de un proyecto gráfico</i>
Autor	Jaume Pujagut/Sergi B. García
Editorial	Indexbook.com. Barcelona,2011
Título	<i>Manual de producción</i>
Autor	Ambrose/Harris
Editorial	Paidós . Barcelona 2008.

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Huecograbado</i>
Autor	Paloazzi,M.
Editorial	Ediciones Don Bosco,1974
Título	<i>Formas para Offset</i>
Autor	Raviola, E.
Editorial	EDB. Barcelona 1981
Título	<i>Las pruebas: Sus opciones y glosario</i>
Autor	Casals, Ricardo
Editorial	Barcelona,1992

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://recursos.cnice.mec.es/fp/artes/cf.php?familia_id=5&ciclo_id=1
Dirección 2	http://gusgsm.com/estandarizacion_administracion_color_artes_graficas
Dirección 3	http://www.agfa.es
Dirección 4	http://www.adobe.com/support/techdocs/g9b6.htm
Dirección 5	http://www.adobe.com/support/techdocs/c2c2.htm
Dirección 6	http://www.hartmann.es
Dirección 7	http://www.heidelberg.com
Dirección 8	http://www.scitex.com
Dirección 9	http://www.fogra.org
Dirección 10	http://www.gain.net
Dirección 11	http://www.ugra.ch
Dirección 12	http://the-publishing-lab.com/es/

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Concepción García Sánchez
Departamento	Tecnología aplicada al diseño
Categoría	Profesora de artes plásticas y diseño. Edición de arte
Titulación Académica	Doctora en Bellas Artes
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>Tesis doctoral referida a los procesos de Creación Contemporánea a través del arte gráfico.</p> <p>Participa actualmente en el grupo de investigación(GIR) del Instituto Universitario de Investigación en Arte y Tecnología de la Animación. A.T.A. Universidad de Salamanca proyecto de investigación: Serigrafía digital y Tipografía experimental.</p>

Nombre y apellidos	Marta Calleja de Castro
Departamento	Tecnología aplicada al diseño
Categoría	Profesora de artes plásticas y diseño. Edición de arte
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes

<p>Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura</p>	<p>Diseñadora Gráfica con más de 20 años de experiencia profesional en diferentes áreas del Diseño Gráfico, la Comunicación Visual y la Fotografía.</p> <p>Profesora en la Escuela Superior de Diseño y en la Escuela Artes10, ha impartido asignaturas de Producción para Artes Gráficas, Fundamentos de estampación e impresión, Sistemas de reproducción e impresión, Proyectos de Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Teoría de la Imagen, Tipografía y Fundamentos del Diseño.</p> <p>En la Especialidad de Producto ha impartido asignaturas como Iniciación al Diseño de Producto y Diseño Gráfico y Comunicación de Proyectos.</p>
--	--

Cronograma

El cronograma incluye la planificación por semanas y a lo largo de todo el semestre, de los bloques, temas, actividades y metodologías aplicadas.

■	PRUEBA ORDINARIA
■	PRUEBA EXTRAORDINARIA
■	EXAMEN
■	ENTREGA

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Producción para artes gráficas

SEMESTRE: 1º

PROFESORAS: Concha García y Marta Calleja

CURSO: 4º

ESPECIALIDAD: Gráfico

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Presentación de la asignatura y propuesta de actividades	I.- El proceso de la producción gráfica	I. - bis	II.- Investigación y proyecto	I. bis	III._ Gestión del color	IV.- Postimpresión y Acabados	IV.- bis	V.- Contratación y calidad
TEMA		Temas 1,2,3,4	Temas 1, 2, 3, 4	Temas 1, 2, 3, 4	Temas 1, 2, 3, 4	Temas 1,	Tema 1	Tema 2	
ACTIVIDAD		Teoría	Teoría	Planteamiento Proyecto	Práctica	Teoría/ Proyecto	Teoría/ Proyecto	Práctica	Proyecto editorial
METODOLOGÍA		Clase teórica	Visita C'Print	Clase teórica	Ejercicio evaluable	Clase teórica	Clase teórico práctica	Ejercicio evaluable	Clase teórico práctica/ con especialista
COMPETENCIAS		12CEG - CEG1-7CG- 18CT- 4CG	12CEG - CEG1-7CG- 18CT- 4CG	12CEG - 1CEG-2CG	3CT - 11CT- 18CT - 7CG - 10CG	CEG3 - CEG2	CEG3 - CEG2	3CT - 11CT- 18CT - 7CG - 10CG	14CT - 13CT

Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Producción para artes gráficas

SEMESTRE: 1º

PROFESORAS: Concha García y Marta Calleja

CURSO: 4º

ESPECIALIDAD: Gráfico

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	V.-bis	II Investigación y experimentación	II Investigación y experimentación	II Investigación y experimentación	II Investigación y experimentación	II Investigación y experimentación	Entregas y presentaciones finales de la evaluación continua	Ex. Ordinario	Prueba extraordinaria
TEMA	Tema 1	Tema 1	Tema 1	Tema 1	Tema 1	Tema 1			
ACTIVIDAD	Proyecto editorial	Proyecto editorial	Proyecto editorial	Proyecto editorial	Proyecto editorial	Proyecto editorial			
METODOLOGÍA	Posible visita a imprenta	Teórico-práctico	Teórico-práctico	Teórico-práctico	Teórico-práctico	Teórico-práctico	Presentaciones	Ejercicio teórico y práctico	Ejercicio teórico y práctico
COMPETENCIAS	1CEG - 12CEG- CEG1- CEG2 - CEG3 - 8CT	1CEG - 12CEG- CEG1- CEG2 - CEG3 -8CT	1CEG - 12CEG- CEG1- CEG2 - CEG3- 8CT	1CEG - 12CEG- CEG1- CEG2 - CEG3- 8CT	1CEG - 12CEG- CEG1- CEG2 - CEG3- 8CT	1CEG - 12CEG- CEG1- CEG2 - CEG3- 8CT	1CEG - 12CEG- CEG1-CEG2- CEG3	1CEG - 12CEG- CEG1-CEG2- CEG3	1CEG - 12CEG- CEG1-CEG2- CEG3