

FACULTAD: CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
ESCUELA: ADMINISTRACION DE EMPRESAS DE DISEÑO

UNIDAD CURRICULAR: PRE-PRENSA

Código de la Escuela	Código	Período	Elaborado por	Fecha Elaboración		Plan de Estudios
15	15-0865	IX	Prof. Mark Ortiz	Abril 2013		2012
Eje de Formación			Prelación	HAD	HTIE	Unidades de Crédito
Profesional y Práctica			Sistema de Impresión	2	4	2

HAD: Horas de Acompañamiento Docente Semanales
HTIE: Horas de Trabajo Independiente del Estudiante Semanales

FUNDAMENTACIÓN

La Unidad Curricular de Pre Prensa ofrece al egresado un proceso que inicia con el primer contacto con su cliente para conocer sus necesidades gráficas y continúa con la elaboración de piezas graficas que satisfagan las necesidades del cliente, reforzando y profundizando los conocimientos obtenidos en unidades curriculares como Diseño IV, color y sistemas de impresión.

Evita el diseño de una pieza grafica sin conocer el sistema de impresión en el cual va hacer reproducido, sin necesidad de rediseñar, corregir y adaptar el diseño.

Esta Unidad Curricular finalmente, permite el alcance de las Competencias genéricas abordadas en el perfil del egresado, como:

- Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente
- Capacidad para identificar, plantear, resolver problemas y generar nuevas ideas
- Compromiso con la calidad
- Habilidades para trabajar en forma autónoma
- Capacidad de Comunicarse de manera oral y escrito.

COMPETENCIAS DEL PERFIL PROFESIONAL VINCULADAS CON LA UNIDAD CURRICULAR

El egresado aprende a conocer los sistemas de impresión con sus limitaciones para poder realizar el diseño de la pieza grafica que se requiera según las necesidades del cliente, de la manera más eficaz en función a la producción gráfica.

- Planifica, dirige y controla la materialización de sus producciones e implementación de los proyectos de producción gráfica, artística y visual.
- Elabora y administra proyectos de producción gráfica y visual en diferentes tipos de organizaciones

COMPETENCIAS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Analiza los sistemas de impresión más importantes en la actualidad y aplica los procesos previos a la producción de piezas gráficas impresas en dicho sistema.

MÓDULOS

MÓDULO I. FLUJO DE TRABAJO CREATIVO

Contenidos:

Brief. Tipos de Brief. Importancia del Brief.
 Pre-Bocetos. Bocetos. Originales de Arte.
 Evaluación y aprobación del Arte Final.
 Pre-impresión. Impresión.

Desempeños:

Identifica la importancia de un Brief reconociendo las necesidades del cliente al momento de realizar un proyecto gráfico.

MÓDULO II. SISTEMAS DE IMPRESIÓN Y POST-IMPRESIÓN

Contenidos:

Litografía. Tipografía. Flexografía. Offset. Serigrafía. Offset Digital.
 Ventajas y desventajas de cada sistema.
 Tipos de colores empleados en las imprentas. Colores directos (Pantone). Cuatricromías.
 Planchas, clichés, mallas para imprimir. CTF. CTP. CTFP. CTC.
 Troquel. Troquelado. Guillotina. Guillotinado. Estampado. Pegado. Laminado. Barnizado.

Desempeños:

Reconoce las características, ventajas y desventajas de los sistemas de impresión y post impresión, logrando el diseño de piezas graficas de la forma más óptima, ajustado al alcance del sistema.

MÓDULO III. PRODUCCION DIGITAL DE ORIGINALES DE ARTE

Contenidos:

Vectores. Píxeles. Mapa de Bits.
 Digitalizaciones de imágenes. Fotografía Digital. Formatos de Imágenes.
 Ventajas y desventajas de cada una.
 Colores RGB, CMYK, manejo del color en las computadoras.
 Archivos PDF.
 Códigos de barras.

Desempeños:

Elabora una pieza grafica utilizando adecuadamente las herramientas de producción digital de originales de artes en la computadora.

MÓDULO IV. MONTAJES Y SALIDAS

Contenidos:

Montajes. Sangrado. Líneas de troquel. Líneas de corte. Tramas. Líneaturas. Medios Tonos. Herramientas para el control del color. Colocación de registros, cortes y gamas. Separaciones de color. Overprint. Trapping Salidas (papel positivo y negativo). Pruebas de color.

Desempeños:

Elabora el arte final obteniendo los medios para lograr la impresión de la pieza gráfica.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Establecer las posibles acciones y procedimientos didácticos que propone el docente para facilitar al alumno sus experiencias de aprendizaje y para alcanzar las competencias. Considerar para su selección, la naturaleza y complejidad del contenido.

El docente podrá adaptar las estrategias didácticas en su planificación, según las características y necesidades de cada grupo. Pueden utilizarse estrategias individuales o grupales. Se sugieren, entre otras: cartografía conceptual, mapas conceptuales y mentales, proyectos, ensayo, panel, taller, aprendizaje basado en problemas, método de casos, seminarios, investigación de tópicos y problemas específicos, informe de lectura, relatorías, debates, visitas o pasantías formativas, juego de roles, simulación de procesos. Procurar plantear estrategias que propicien la interdisciplinariedad y la contextualización.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Expresar las técnicas e instrumentos de evaluación que se proponen para evaluar los aprendizajes, así como las posibles evidencias que indican el nivel de desempeño de las competencias.

Considerar los momentos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa. También tomar en cuenta las formas de participación: autoevaluación, co-evaluación y heteroevaluación.

Algunas técnicas e instrumentos a considerar son los siguientes: pruebas (escritas, orales o prácticas), entrevistas, cuestionarios, mapas conceptuales o mentales, cartografía conceptual, escalas de estimación y listas de cotejo.

REFERENCIAS

Bann, D. (2008). Actualidad en la Producción de Artes Gráficas. BLUME.

Dabbs, A. y Campbell, A. (2005). La Biblia del Diseñador Digital. Evergreen.

Faieley, M. (2007). Enciclopedia ilustrada de las etiquetas y de su tecnología. Londres: Labels & Labeling. Tarsus Publishing LTD.

Educación en Artes Gráficas. <http://www.hugosantarsiero.blogspot.com>

Santarsiero, H. (2005). Preimpresión. Flujos de Trabajo & Gestion Digial. Producción Gráfica Ediciones.

Santarsiero, H. (2001) Producción Gráfica Sistemas de Impresión. Producción Gráfica Ediciones.