



GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	TÉCNICAS Y APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO
Asignatura	CÓDIGO: 804110 NOMBRE: TÉCNICAS DE IMPRESIÓN INDUSTRIAL

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Tercero
Carácter:	Optativa
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DIBUJO II (DISEÑO E IMAGEN)
Coordinador: Belén González Riaza
Correo electrónico: belengriaza@gmail.com
Teléfono: 91 3943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

Es una asignatura de carácter optativo en la que se adquieren conocimientos básicos relacionados con la reproducción impresa, esenciales para el diseño gráfico. Se da a conocer los diferentes métodos y soportes de impresión y la forma en que sus posibilidades y sus límites condicionan el proyecto de diseño. Sus contenidos se desarrollan a partir de clases teóricas, visitas a empresas del sector, charlas de profesionales en el aula y resolución de ejercicios tanto teóricos como prácticos.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así



como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

- OG.6. Dar a conocer el rol social del diseñador enfatizando la necesidad social de innovación y sostenibilidad, así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.
- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.
- OG.8. Promover una aproximación ordenada al diseño que potencie la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso.
- OG.13. Formar profesionales que dominen en profundidad las condiciones requeridas para la creación de productos gráficos, tridimensionales y escénicos desde su concepción hasta su realización definitiva.

Objetivos específicos:

- Conocer los conceptos fundamentales de la preimpresión y producción gráfica.
- Saber elegir los sistemas de impresión y los soportes gráficos adecuados a las características de cada proyecto.
- Preparar correctamente los archivos para la imprenta en función del tipo de proceso.
- Controlar los distintos factores que condicionan la fase de producción de un proyecto.
- Conocer las nuevas técnicas y materiales
- Desarrollar breves proyectos de diseño para la impresión, haciendo especial hincapié en las posibilidades y limitaciones de las diferentes técnicas y materiales
- Aplicar una metodología adecuada al proyecto de diseño, reflexionando a lo largo del proceso sobre los condicionantes de producción.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG3. Conocer los métodos y técnicas relevantes en distintas áreas de aplicación del Diseño participando en la creación de nuevas soluciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad.

Competencias específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.



- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Reproducción e impresión
- Soportes: papeles y otros materiales
- Diseño para la impresión : posibilidades y limitaciones de las diferentes técnicas y materiales
- Preimpresión y producción gráficas
- Técnicas de ideación y proyectación para el diseño de material impreso.
- Maquetación, composición y producción
- Preparación de originales y archivos para la imprenta
- Preparación de presupuestos
- Producción gráfica sostenible: materiales y técnicas ecológicas

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos. Cuando sea posible y adecuado, se invitará en esta fase a profesionales o se realizarán visitas a empresas del sector
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según se van tratando. Cuando sea posible y se considere adecuado, la asignatura se coordinará en estos ejercicios con otras asignaturas del curso.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos, con apoyo de referencias visuales. Asistencia a conferencias, talleres, exposiciones. Participación en el aula de profesionales del sector. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el	CG1. CG2. CG3. CE1. CE3. CE4. CE7.	3



profesor. Debates dirigidos por el docente. Realización de exámenes programados.		
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG1. CG2. CG3. CE1. CE3. CE4. CE7.	50% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos.	CG1. CG2. CG3. CE1. CE3. CE4. CE7.	25% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Visitas (individuales) y comentario a empresas, asistencia a conferencias y exposiciones.	CE1. CE3. CE4. CE7.	25% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación en los que el alumno profundiza en los conocimientos adquiridos y tiene en cuenta los condicionantes que la producción impone al proyecto.
- Proyectos de investigación, individuales y en grupo, sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Asistencia y participación en las visitas a empresas del sector y a las presentaciones de profesionales en el aula, que forman una parte esencial de esta asignatura
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Examen o exámenes teóricos, que es imprescindible superar para aprobar la asignatura.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - El trabajo tutelado del estudiante supondrá un 20-30% de su evaluación
 - El trabajo autónomo en el taller o laboratorio proporcionará un 50-70%.
 - La corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles un 10-20%.

BIBLIOGRAFÍA

Hollis, R. (2000). *El diseño gráfico. Una historia abreviada*. Barcelona: Ed. Destino.
Karch, R. (2001). *Manual de Artes Gráficas*. México, D.F.: Ed. Trillas.



bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Laing, J., y Saunders D. (1996). *Materiales gráficos y técnicas*. Barcelona: Ed. Blume.
Lynn, J. (1994). *Como preparar diseños para la imprenta*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
Pozo Puértolas, R. (2001). *Diseño e industria Gráfica*. Barcelona: Elisava Ediciones.
V.V.A.A. (2008). *El pequeño sabelotodo*. España: Index Book.