

PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Producción Gráfica

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGG314					
4. Ubicación en la malla	5º semestre, 3º año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	1	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clases			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	No tiene					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN	COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	Creatividad	Observación y conceptualización	X	Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo	Empatía	Dominio de herramientas metodológicas	X	Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública	Trabajo en equipo	Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía	Persuasión	Juicio crítico		
X	Eficiencia	Pensamiento estratégico			
	Visión global				
	Visión analítica				
	Comunicación				

B. Aporte al Perfil de Egreso

El alumno conoce diferentes soportes, procesos, técnicas y sistemas de impresión. Identifica las ventajas comparativas de cada uno, evaluando cuál resulta más idóneo según la naturaleza de cada proyecto. Es capaz de integrar desde el inicio del proceso creativo y proyectual las ventajas de cada sistema productivo, ampliando las posibilidades técnicas y materiales. Adquiere el lenguaje y los conocimientos técnicos asociados al proceso de pre prensa e impresión, con el objetivo de lograr una comunicación fluida con imprentas y proveedores de suministros gráficos, minimizando las dificultades que el proceso de impresión presenta.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Conocimientos Específicos**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Eficiencia, Representación y Visualización y Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Eficiencia	<ul style="list-style-type: none"> Hace uso racional de recursos disponibles (sustratos, procesos, materiales y tiempo) en el desarrollo y comunicación de una idea. Aplica contenidos teóricos en el análisis de los atributos técnicos observados en diversas piezas gráficas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Representación y visualización	<ul style="list-style-type: none"> Transmite y describe visualmente lo observado o imaginado a través de croquis o representaciones gráficas. Esquematiza procesos y procedimientos productivos para programar el desarrollo de proyectos gráficos.
Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción	<ul style="list-style-type: none"> Identifica, analiza y aplica con fines comunicacionales, recursos técnicos del proceso de pre-prensa e impresión. Se familiariza con el uso de insumos gráficos e instrumentos propios del proceso de impresión. Relaciona aspectos teóricos con el manejo de profesional de software.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: Sistemas de Impresión 1.1 Historia de las artes gráficas y el origen de los actuales sistemas de impresión. 1.2 El cliché como protagonista de todos los sistemas de impresión. 1.3 Sistemas de Impresión: características principales, clasificación y nicho de mercado. 1.4 Criterios de selección y combinación de sistemas y procesos de acuerdo a la naturaleza de un proyecto de diseño	<ul style="list-style-type: none"> Eficiencia Representación y visualización 	<ul style="list-style-type: none"> Explica la relación que existe entre el desarrollo histórico de las artes gráficas y los sistemas disponibles hoy en el mercado. Relaciona distintos principios y sistemas de producción a los diferentes nichos de mercado y producto.
UNIDAD 2: Insumos Gráficos. 2.1 Sustratos y sistemas de impresión: definición, clasificación, atributos y potencial expresivo. 2.2 Tintas, barnices y folias; recursos cromáticos y relación con los sistemas de impresión.	<ul style="list-style-type: none"> Eficiencia Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción 	<ul style="list-style-type: none"> Explica los criterios de clasificación y comercialización de insumos gráficos como opciones para el desarrollo de piezas gráficas. Relaciona posibles combinaciones de insumos

2.3 Relación entre tintas, sustratos y procesos; consecuencias de su configuración en el desarrollo de un proyecto de diseño		y/o herramientas en el desarrollo de piezas gráficas.
UNIDAD 3: Post-Prenta y Encuadernación. 3.1 Definición de post-pressa y su importancia dentro del proceso de producción gráfica. 3.2 Post-Prenta desde piezas gráficas laminares hasta packaging 3.3 Proceso de Encuadernación y post-pressa para productos editoriales.	<ul style="list-style-type: none"> ● Representación y visualización ● Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualiza la cadena de producción de piezas gráficas desde la pre-pressa hasta su despacho. ● Integra variados instrumentos y recursos de producción al control del proceso de impresión

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Salidas a terreno
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.).

El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional).

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.

Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Ambrose, G. & Harris, P (2007) Manual De Producción: Guía Para Diseñadores Gráficos. España: Parramón.
- Introducción a la preimpresión digital en color (vol. 1 y 2). Alemania: Ediciones AGFA.
- Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004) Manual de Producción Gráfica, España: Gustavo Gili.
- Soto V., J. (2003) Del Trazo al Chip: La Técnica Gráfica y sus Sistemas. Chile: Arca Gráfica.

Bibliografía Complementaria:

- Bann, D. + Gargan, J. Cómo corregir pruebas en color. España: Gustavo Gili.
- Carlstadt, NJ (2005) Pantone Essentials. EE.UU. Pantone.
- Soto V., J. (2008) La Historia de la Imprenta en Chile. Chile: Arca Gráfica.
- Soto V., J. (2007) La Serigrafía de Chile. Chile: Arca Gráfica.
- Stawinski, G. (2011) Retrofonts. España: Index Book.
- Wiedemann, J. (2007, 2009, 2011) Logo Design (Vol. 1, 2 y 3). Alemania: Taschen.