



FACULTAD DE
**ARQUITECTURA
Y URBANISMO**

UNIVERSIDAD DE CHILE

PROGRAMA	
Nombre de la actividad curricular:	Introducción a la Producción Gráfica
Nombre de la sección:	!
Profesores:	Oswaldo Zorzano Betancourt
Ayudante:	!
Nombre de la actividad curricular en inglés:	<i>Introduction to Graphic Production (Graphic Production 101)</i>
Unidad académica:	Escuela de Pregrado Carrera de Diseño
Horas de trabajo de estudiante:	5 horas semana
Horas directas (en aula):	3 horas
Horas indirectas (autónomas):	2 horas
Tipo de créditos:	Sistema de créditos transferibles
Número de créditos SCT – Chile:	12

PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Esta asignatura introduce a futur@s diseñadores al mundo de la producción en serie de productos gráficos en un contexto local (Santiago). Esto involucra contenidos que van desde visitas a terreno a fin de presenciar *in situ* cómo se imprimen diferentes productos, hasta preparar insumos para dichos fines tales como originales digitales y maquetas con simulaciones de alta calidad para pre-prensa. El propósito principal de estos aprendizajes es que cada estudiante se apropie de ellos y los incorpore a las variables que debe considerar a la hora de diseñar un producto o de tomar decisiones relacionadas con producción. Un beneficio indirecto de la adquisición de estos conocimientos es la capacidad de negociar o comunicarse fluidamente con contrapartes del mundo de la producción (imprentas y proveedores de insumos y servicios, entre otros).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Procedimentales

- Incorporación al proceso de Diseño de variables e inquietudes relacionadas con producción, desde el principio de un encargo o proyecto.
- Elaboración limpia y óptima de insumos de producción tales como originales digitales para pre-prensa, simulaciones de alta calidad de piezas gráficas y de documentos contractuales tales como cotizaciones.

Cognitivos

- Conocimientos básicos de entornos productivos; máquinas, insumos gráficos, flujos de trabajo y cómo se vinculan al proceso de Diseño.
- Adquisición de un léxico técnico más rico y preciso para una mejor comunicación de aspectos productivos con diferentes contrapartes (proveedores, clientes, pares, etc.)
- Mayor comprensión del proceso de Diseño completo, incorporando la producción como parte del desarrollo del proyecto y no como una externalidad posterior (error muy frecuente).

Actitudinales

- Capacidad de visualización y gestión de encargo de productos impresos de principio a fin, incorporando las diversas variables de producción que afectan en la toma de decisiones. Esto (saber cómo se produce un impreso) a su vez permite asesorar a clientes, socios u otros socios estratégicos.
- Mejora en la comunicación efectiva con contrapartes de entornos productivos, gracias a la adquisición de un léxico técnico más rico y preciso y al conocimiento de procesos, máquinas e insumos

Palabras clave: Flujos de producción, Imprenta, Insumos gráficos, Pre-prensa, Producción gráfica.

SABERES | CONTENIDOS

Unidad I: Visitas a Terreno

Contenidos [Materias]:

- Recorrido guiado y explicado de centros de producción gráfica de diversa índole a fin de observar en terreno diferentes procesos de elaboración de piezas gráficas.
- Respuesta a consultas y revisión de muestras post-visita a fin de despejar dudas surgidas en la visita.

Unidad II: Fundamentos de la Producción Gráfica

Contenidos [Materias]:

- Sistemas de impresión y procesos de impresión asociados a diferentes líneas de productos (papelería, packaging, editorial, merchandising)
- Insumos gráficos y la relación que existe entre sistema de impresión / tintas / sustratos
- Post-prensa para terminaciones en papelería, diseño editorial y packaging.

Unidad III: Originales Digitales para Pre-Prensa

Contenidos [Materias]:

- Preparación de archivos e instrucciones de imprenta en diferentes programas para ser procesados en pre-prensa para la elaboración de clichés de diferentes sistemas.
- Recursos de simulación para maquetas de alta fidelidad, usadas como entregables contractuales.
- Redacción de cotizaciones, presupuestos y otros documentos relacionados con la gestión de producción.

METODOLOGÍA

Este curso es de carácter teórico-práctico, lo que implica la combinación de experiencias prácticas con materias y contenidos teóricos que explican y fundamentan los fenómenos o procedimientos vivenciados en cada salida.

Por un lado las salidas sostenidas (tentativamente quincenales) a terreno tienen principalmente dos propósitos. El primero es acercar a los estudiantes a entornos y contextos que no son habituales en el contexto académico y pasar del asombro a lo cotidiano. El segundo es comprender e integrar los flujos productivos a sus consideraciones de diseñador/a a la hora de abordar un encargo o proyecto.

Por otro lado, las clases presenciales en sala de computadores –que se alternan con las salidas a terreno– tienen por objetivo reforzar desde el hacer los conocimientos teórico/prácticos. Para esto, cada sesión incluye recursos como videos de ejemplo o tutoriales, presentaciones de apoyo a las materias o contenidos de cada unidad y archivos compartidos o elaborados en la misma sala de computadores utilizando los programas profesionales con que se preparan archivos para pre-prensa (Illustrator, InDesign, Photoshop).

RECURSOS

- Dinero para movilización para 4 salidas a terreno, dentro del anillo Américo Vespucio a imprentas.
- Transporte proveído por la Facultad (van propia) para tres salidas a terreno fuera del anillo A. Vespucio.
- Materiales de maquetaje para la elaboración de maquetas de piezas gráficas de alta fidelidad

GESTIÓN DE MATERIALES

(Indicar si se trabajará con algún material en particular y que eventualmente requiera ser acopiado y tratado o reciclado, de manera tal que se evite la presencia de basura y material en desuso en las salas)

EJERCICIO	MATERIAL <i>(si es definido por docentes)</i>	TRATAMIENTO DE RESIDUOS/RECICLAJE
NO APLICA		

REQUERIMIENTO DE OTROS ESPACIOS DE LA FACULTAD

(Indicar si se utilizarán espacios además del respectivo sala/taller, como por ejemplo el patio para alguna instalación, auditorio, etc.)

FECHA	DURACIÓN	LUGAR

NO APLICA		
-----------	--	--

EVALUACIÓN

Dada la naturaleza y metodología de trabajo de este curso, es muy difícil medir el aprendizaje de lo observado en una visita guiada. Tan difícil como determinar cuánto aprende o aplica un estudiante a la hora de llevar lo aprendido a posteriores entregas para otros cursos o ya en su etapa profesional.

Por esto y porque el énfasis de este curso está en la experiencia en terreno, este curso tiene **una sola calificación** para aprobar. Esta nota es el resultado sumatorio de la participación de cada estudiante en las actividades de la asignatura, lo que no reemplaza ni se contradice con la exigencia mínima de asistencia reglamentaria (75%). En esta misma línea, se manifiesta que participación y asistencia no son lo mismo. Participar es estar presente, aportar, preguntar, aplicar las materias vistas, etc.

REQUISITOS DE APROBACIÓN

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro), la que se obtiene con un puntaje equivalente a 8 sesiones con puntaje completo. Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento), lo que equivale a 11 clases.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA (no más de 5 textos)

Bann, David. (2008). *Actualidad en la producción de artes gráficas* (1a. ed.). Blume.
Colores digitales : para internet y otros medios de comunicación. (2003). Index Book.
 Mason, D. (2008). *Materiales y procesos de impresión*. Gustavo Gili.
 Stewart, B., & Fortuin, G. (2008). *Packaging : manual de diseño y producción*. Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Bridgewater, Peter., & Woods, Gerald. (1993). *Efectos fotográficos tramados*. Gustavo Gili.
Claves del diseño. Packaging (2009). Gustavo Gili.
 Gäde, Reinhard. (2002). *Diseño de periódicos sistema y método*. Gustavo Gili.
 Johansson, K., Lundberg, P., Ryberg, R. *Manual de Producción Gráfica Recetas* (2004). Gustavo Gili.

IMPORTANTE

Sobre la asistencia a clases

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de enero de 2016), Artículo 21:

“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura. Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.

Sobre evaluaciones

Artículo N°22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de enero de 2016), se establece:

“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.

Sobre inasistencia a evaluaciones

Artículo N°23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a.

Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.