

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Diseño Gráfico			
CURSO		2º			
ASIGNATURA		Materiales, Tecnología y Producción Gráfica			
PROFESOR/A		Celia García Ginel			
DPTO.	Comunicación Gráfica y Audiovisual				
TIPO	Teórico-práctica		CARÁCTER	Obligatoria especialidad	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	8
HORAS TOTALES	200	HORAS PRESENCIALES	144	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	56

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Esta guía docente incluye todos los apartados especificados en el artículo 10 del **Decreto 91/2023 del 18 de abril**, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.

La guía docente se ha realizado atendiendo al siguiente marco legislativo:

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

Cualquier alumno o alumna que desee formarse como diseñador gráfico debe conocer el flujo de trabajo en la producción gráfica y entender cada uno de los procesos implicados. A fin de evitar errores no deseados en la producción de productos gráficos, todo diseñador/a debe conocer los diferentes materiales de producción, procedimientos de preimpresión, sistemas de impresión y acabados y tener criterio suficiente como para tomar decisiones acertadas en cada proyecto que realice. En este sentido, la asignatura ofrece conocimientos necesarios para que el alumnado sea capaz de profundizar en aspectos de procedimiento, técnicas y materiales de la producción profesional de productos gráficos, en soportes tanto digitales como impresos.

OBJETIVOS

Esta asignatura persigue que el alumnado conozca y sea capaz de seleccionar y aplicar correctamente los diferentes materiales, tecnologías y procedimientos implicados en el proceso de producción, para así poder abordar con éxito las distintas fases de preimpresión, impresión y postimpresión que atraviesa cualquier producto gráfico.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT02 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT03 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT04 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT06 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT07 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG04 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG05 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG07 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG08 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG09 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE08 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
CE15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

El flujo de trabajo en la producción gráfica. El color en diseño gráfico. Sistemas de gestión del color. Las imágenes digitales. Modos de color y resolución. Las pruebas de color. Escanear imágenes. Preimpresión. Postscript. PDF. Ajustes de impresión. Elaboración y preparación de un arte final. La imposición. Materiales. El papel: tipos y características. Otros materiales para el diseño. Técnicas de impresión. Las tintas. Manipulados y encuadernados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Tomando como referencia el calendario escolar vigente y el horario de clase atribuido, los contenidos serán distribuidos a lo largo del curso de la siguiente manera:

- **UD00. Presentación de la asignatura** (1 semana)

BLOQUE I: FLUJO DE TRABAJO Y MATERIALES

- **UD01 El proceso de la producción gráfica** (3 semanas)
Breve historia de los medios impresos. Procesos que intervienen en la producción de un producto gráfico impreso.
- **UD02 Materiales de producción** (6 semanas)
Soportes papeleros. Soportes no papeleros. Tintas. Barnices.

BLOQUE II: PREIMPRESIÓN Y GESTIÓN DEL COLOR

- **UD03 La imagen digital** (3 semanas)
Descripción de la imagen. Resolución. Profundidad de color. Modos de color. Formatos de imagen.
- **UD04 El color y el tono en impresión** (4 semanas)
Física del color. Teoría del color. Psicología del color. Gestión del color. El color y el tono en impresión.
- **UD05 Preimpresión** (5 semanas)
Revisión y exportación a PDF. Imposición. Pruebas. Obtención de la forma impresora.

BLOQUE III: IMPRESIÓN

- **UD06 Impresión** (5 semanas)
Los sistemas de impresión. Sistemas con forma impresora. Impresión digital.

BLOQUE IV: POSTIMPRESIÓN

- **UD07 Postimpresión** (5 semanas)
Tratamientos de superficie. Acabados de ennoblecimiento. Manipulados de estructura. Encuadernación.

Esta programación puede sufrir modificaciones a causa de las necesidades propias del alumnado y circunstancias externas a lo largo del curso.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Clases teóricas. Se utilizará la clase magistral, mediante la transmisión de información en un tiempo ocupado principalmente por la exposición oral y el apoyo de las TICs, la mayéutica y los debates.

Clases prácticas. En estas clases se aplicará el aprendizaje basado en problemas y orientado a proyectos concretos a fin de que el alumnado, siguiendo una metodología que impulsa el «aprender a aprender», sea capaz de solventar por sí mismo los problemas propuestos por la profesora, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en el curso.

Tutorías. Seguimiento grupal o personalizado en que se revisan y discuten las soluciones presentadas por el estudiante. La tutoría se realizará de manera presencial siempre que sea posible.

Actividades complementarias y extraescolares. En la medida de lo posible este tipo de actividades complementarán los conocimientos adquiridos en clase.

AGRUPAMIENTOS

Se fomentará el trabajo en grupo como herramienta para el desarrollo de la creatividad, ya que favorece la generación de nuevas ideas. No obstante, también se desarrollarán proyectos individuales.

TIPO DE ACTIVIDADES

Ejercicios: A lo largo del curso se llevarán a cabo diversos ejercicios para que el alumnado asimile de la mejor forma posible los conceptos explicados en la teoría.

Actividades: Se desarrollarán proyectos, tanto individuales como grupales, en los que el alumnado trabaje los contenidos teóricos vistos en clase. Estas actividades, en la mayoría de los casos, culminarán con una presentación para desarrollar la capacidad expositiva y comunicativa del alumnado.

Actividades complementarias y extraescolares. Para completar la formación del alumnado se prevé una serie de actividades complementarias (realizadas en horario lectivo y de carácter obligatorio) y extraescolares (realizadas fuera del horario lectivo y de carácter voluntario), orientadas a potenciar la integración con el ámbito cultural de la ciudad y provincia.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el **Decreto 111/2014, de 8 de julio**, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación transversales

CET01/3 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CET02 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

CET04 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

CET06 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e

interpersonal.

CET07 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CET10 Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.

CET11 Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CET12 Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

CET16 Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Criterios de evaluación generales

CEG01 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CEG04 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CEG05 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CEG07 Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CEG08 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CEG09 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CEG10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CEG15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CEG16 Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CEG20 Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CEG22 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Criterios de evaluación específicos

CEE08 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEE11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEE12 Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEE15 Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En esta asignatura se recurrirá a los siguientes **instrumentos de evaluación**:

- **(ATD) Evaluación de la actitud y el trabajo diario**
Observación de la asistencia regular y puntual a clase y de la participación activa en el aula.
Observación del comportamiento y respeto hacia compañeros/as y docentes. Observación de la actitud dentro de los equipos de trabajo.
- **(P) Evaluación de las habilidades y conocimientos prácticos**

Actividades en grupo o individuales.

- **(T) Evaluación de los conocimientos teóricos**
Pruebas escritas objetivas.

Los **procedimientos de evaluación** serán los siguientes, en cada caso:

a. Evaluación Ordinaria 1ª - Alumnado asistente

Durante el curso la evaluación será continua, con el fin de actualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y formativa, que servirá para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos. Para el alumnado asistente a clases (con menos de un 20% de faltas de asistencia no justificadas) la Evaluación Ordinaria se llevará a cabo de acuerdo a las siguientes ponderaciones:

(P) 70% - (ATD) 10% de cada actividad

(T) 30%

Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada una de las actividades propuestas. En caso de que no se cumplan estas condiciones, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética se derivase un valor superior.

b. Evaluación Ordinaria 1ª - Alumnado con pérdida de evaluación continua

El alumnado con más del 20% de faltas de asistencia no justificadas (27 horas* perderá el derecho a evaluación continua. Para superar la evaluación deberá realizar una prueba al final del curso, además de entregar de forma correcta todas las actividades realizadas. En este caso, las ponderaciones serán:

(P) 50%

(T) 50%

Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada una de las actividades propuestas y en la prueba planteada. En caso de que no se cumplan estas condiciones, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética se derivase un valor superior.

** Los retrasos en la llegada a clase y las salidas antes de tiempo computarán como una falta de asistencia si superan los 15 minutos.*

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada una de las **actividades** planteadas seguirá una metodología concreta para su realización, que le será especificada al alumnado al comienzo de la actividad junto con los criterios de ponderación. Estas serán calificadas de acuerdo con una escala numérica de 0 a 10, con expresión de dos decimales; se considerarán positivas las calificaciones iguales o superiores a 5 y negativas las restantes.

No se aceptarán **trabajos incompletos o que no obedezcan a las instrucciones dadas**. Cualquier ejercicio, tarea o proyecto que no sea original en su creación tendrá una calificación negativa, teniendo en cuenta no solo el **plagio** sino también el uso de herramientas de **Inteligencia Artificial** para su elaboración, salvo que el profesor autorice su uso.

Necesariamente, los **plazos de entrega** de trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos (exceptuando casos puntuales debidamente justificados); de no entregar un proyecto a tiempo penalizará el apartado de ATD y el alumno/a no podrá defender el proyecto en clase.

En caso de no superar alguna de las actividades entregadas, el alumnado podrá **recuperar** a lo largo del curso a partir de las correcciones y especificaciones de la profesora; de no conseguir recuperar la actividad, el alumno/a dispondrá de la convocatoria correspondiente en el mes de septiembre. Esta recuperación a lo largo del curso en ningún caso se aplicará a los alumnos que no han presentado en fecha el trabajo; este es un beneficio para los alumnos que cumplan con las fechas de entrega y mantengan una actitud de motivación y proactividad.

Los resultados de cada evaluación se expresarán en términos de calificaciones, de acuerdo con una **escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal**. Se considerarán positivas las calificaciones iguales o superiores a 5 y negativas las restantes.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

El alumnado que al final del curso no obtenga una calificación positiva en la asignatura tiene derecho, dentro del calendario de exámenes que el centro determine, a una **Evaluación Ordinaria 2ª** durante el mes de septiembre.

El sistema de recuperación será **individualizado**, según las condiciones que el docente determine para cada caso, y podrá consistir en la elaboración –total o parcial– de las actividades o pruebas no superadas, y/o en el desarrollo de otras tareas o pruebas adicionales.

El procedimiento de evaluación será el detallado para la Evaluación Ordinaria 1ª en el apartado *Procedimientos e instrumentos de evaluación*, según el alumno/a tenga o no derecho a evaluación continua.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Material aportado por el centro

Pizarra, proyector, altavoces, equipos informáticos con acceso a internet, Google Suite y Adobe Creative Cloud, herramientas de corte, catálogos de papel, muestrarios de productos gráficos.

Material aportado por la profesora

Presentaciones didácticas, apuntes digitales con contenidos teóricos, propuestas de actividades, bibliografía específica, enlaces a páginas web, vídeos didácticos, cuentahílos.

Material aportado por el alumnado

Material de dibujo, papel, reglas, herramientas de encuadernación, cuentahílos

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Respondiendo al principio de Equidad en la Enseñanza y en el convencimiento de que el ritmo de aprendizaje no es el mismo para todo el grupo, se requieren adaptaciones curriculares para alumnos con altas capacidades intelectuales, para aquellos con dificultades en el aprendizaje por incorporación tardía al sistema educativo o por circunstancias familiares o sociales diversas, alumnos extranjeros, alumnos repetidores.

En todos los casos los principios rectores serán “la no discriminación y la normalización”. Se establecerán medidas individualizadas de apoyo educativo para aquellos alumnos que manifiesten y acrediten necesidades específicas. En el caso concreto de las enseñanzas artísticas la individualidad debe ser especialmente valorada y la profesora ha de tener en cuenta las aptitudes de cada alumno y alumna.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se promoverá la asistencia a eventos, talleres, congresos, exposiciones, masterclass, y otras actividades complementarias relacionadas con la materia que puedan surgir y que se adecuen a la planificación realizada.

Las actividades complementarias planificadas para el presente curso son las siguientes:

- Visitas a talleres y empresas de producción gráfica y encuadernación para acercar al alumnado a la realidad laboral en el sector del diseño y la producción gráfica.
- Realización de un taller de impresión tipográfica, bien en el centro o en un taller externo.
- Telmodice: Un festival de diseño gráfico organizado en la escuela, con talleres, conferencias y masterclasses con algunos de los mejores diseñadores gráficos del panorama actual.
- Además, desde la asignatura se tendrá en cuenta la oferta cultural y de ocio de Málaga y alrededores, en relación con la comunicación gráfica y audiovisual.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Se promoverá la asistencia a eventos, talleres, congresos, exposiciones, masterclass, y otras actividades extraescolares relacionadas con la materia que puedan surgir y que se adecuen a la planificación realizada.

Las actividades extraescolares planificadas para el presente curso son las siguientes:

- **Festival de Cultura Independiente Moments.** Desde la asignatura se prestará especial atención a aquellas sesiones, jornadas, talleres y conferencias en las que se traten aspectos de los materiales, tecnología y producción gráfica en particular, y de la comunicación gráfica en general.
- **Telmodice:** Un festival de diseño gráfico organizado en la escuela, con talleres, conferencias y masterclasses con algunos de los mejores diseñadores gráficos del panorama actual.
- **Málaga Type:** Un encuentro entre amantes de las letras que tiene lugar en la ciudad de Málaga con el ánimo de difundir la cultura tipográfica y crear comunidad.
- Además, desde la asignatura se tendrá en cuenta la **oferta cultural y de ocio de Málaga y alrededores**, en relación con la comunicación gráfica y audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA

Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Blasco, L. (2017). *Sobreimpresión: De la pantalla al papel y viceversa*. UOC.

Fernández J. M. (2008). *La fabricación de las materias papeleras*. Ediciones CPG.

Fraser, T. (2012). *Color: La guía más completa*. Evergreen.

Formentí J. y Reverte S. (2008). *La imagen gráfica y su reproducción*. Ediciones CPG.

Gatter, M. (2011). *Manual de impresión para diseñadores gráficos*. Parramón.

Gràffica. (2021). *Artes Gráficas*. Gràffica, 21. PalauGea.

Gràffica (2021) *Color*, 24. PalauGea.

Gràffica. (2023). *Tipografía*. Gràffica, 30. PalauGea.

Jardí, E. (2019). *Así se hace un libro*. Arpa.

Johansson, K., Lundberg, P., & Ryberg, R. (2011). *Manual de producción gráfica: Recetas*. Gustavo Gili.

Pedrosa, S. (2021). *Mucho diseño, pero de arte final poquito*. Editorial Preimpresiona.

Pozo R. (2015). *La comunicación técnica entre el proceso de diseño y la producción gráfica*. AENOR

Pozo R. (2008). *Diseño y producción gráfica: Manual técnico para la formación en el proceso de diseño y fabricación de productos gráficos impresos. La producción industrial del libro*. Ediciones CPG