



GUÍA DOCENTE:
**Técnicas de Producción
e Impresión**

MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES
Universidad Católica de Valencia

Curso 2023/24



GUÍA DOCENTE DE TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN E IMPRESIÓN

		ECTS
Asignatura: Técnicas de Producción e Impresión		6
Materia: Diseño de Publicaciones		12
Módulo: Desarrollo Gráfico		30
Tipo de Formación ¹ : (Ob) Obligatoria	CURSO: 4 ^o Semestre: 1 ^o	
Profesorado: Nuria Pérez Gisbert	Departamento: Multimedia	
	E-mail: npgisbert@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

DESARROLLO GRÁFICO		Nº ECTS 30		
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:				
Materias y Asignaturas				
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre
<i>Creatividad</i>	6	Fundamentos de creatividad	6	2 ^o / 2 ^o
<i>Diseño de publicaciones</i>	12	Tipografía y Maquetación de publicaciones	6	2 ^o / 1 ^o
		Técnicas de producción e impresión	6	4 ^o / 1 ^o
<i>Identidad corporativa</i>	12	Identidad corporativa	6	3 ^o / 1 ^o
		Concepto y creación de envases	6	3 ^o / 2 ^o

¹ Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.



Guía docente materia / asignatura:

Diseño de publicaciones / Técnicas de Producción e Impresión

Requisitos previos: Haber superado la asignatura de Tipografía y Maquetación de Publicaciones.

OBJETIVOS GENERALES

1. Dominar el lenguaje y los conceptos propios de la producción gráfica y la impresión.
2. Conocer los principios históricos y teóricos de los procesos de impresión.
3. Idear, conceptualizar, crear y producir proyectos gráficos con un elevado criterio estético y funcional desde su concepción hasta su difusión impresa o electrónica.
4. Ser capaz de analizar la sociedad, el público objetivo y las tendencias de mercado para encontrar las respuestas adecuadas a las demandas y recursos de un contexto concreto.
5. Dirigir o realizar proyectos gráficos. Ser capaz de entender los procesos de la producción gráfica y la realización de **briefings** y planes de diseño, en los que se planteen las necesidades, plazos, etc., de un proyecto.
6. Identificar, clasificar y asimilar cualquier tipo de impresión a través de su estructura y composición, ya sea impresa o virtual.
7. Generar diseños y artes finales adaptadas a las nuevas tecnologías y sistemas de representación, que respondan a las necesidades actuales y futuras de las empresas.
8. Administrar, clasificar y preparar el contenido de una publicación para su correcta reproducción y distribución electrónica o impresa.
9. Adquirir las nociones fundamentales sobre los procesos de producción e impresión.
10. Adquirir la habilidad para arte finalizar un trabajo de cara a su envío a imprenta.
11. Conocer las diferentes herramientas y materiales que existen en el campo de la impresión.
12. Adquirir la habilidad de realizar un proyecto propio desde los primeros bocetos hasta su finalización y salida tanto a imprenta como a medios digitales.



COMPETENCIAS BÁSICAS	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CB. 1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.				x
CB. 2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.			x	
CB. 3 Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.				x
CB. 4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado				x
C.B. 5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.			x	

COMPETENCIAS GENERALES	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CG.01 Capacidad de análisis y síntesis			x	
CG.02 Capacidad de organización y planificación			x	
CG.05 Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio				x
CG.07 Resolución de problemas			x	
CG.08 Capacidad para presentar adecuadamente un curriculum vitae, una muestra del propio trabajo, como un portfolio y una presentación profesional.				x
CG.09 Toma de decisiones		x		
CG.10 Trabajo en equipo	x			
CG.11 Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar		x		
CG.14 Razonamiento crítico		x		
CG.16 Capacidad para asumir responsabilidades			x	
CG.17 Capacidad de autocrítica				x



CG.18 Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional		X		
CG.19 Adaptación a nuevas situaciones		X		
CG.20 Creatividad				X
CG.22 Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.		X		
CG.25 Motivación por la calidad				X
CG.28 Sensibilidad hacia el patrimonio cultural			X	
CG.32 Enseñanza en niveles básicos, divulgación, etc. Optar a puestos docentes en los diferentes niveles educativos. Diseño, preparación e impartición de cursos relacionados con la Multimedia y Artes Digitales, orientados a profesionales, empresas y administraciones.			X	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CE.02. Sensibilidad artística. Desarrollar la capacidad de percibir la belleza en distintas formas y creaciones artísticas, aplicando principios estéticos y fomentando la creatividad y la innovación multidisciplinar.			X	
CE.03. Conocimiento de métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				X
CE.04. Desarrollo de habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos, textos, maquetación de publicaciones y envases de productos.			X	
CE.05. Capacidad para organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo del proyecto, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.		X		
CE.08. Capacidad para organizar y tratar la información que posteriormente va a ser incluida en el proyecto.	X			
CE.09. Capacidad para planificar y dirigir proyectos y desarrollos de contenido tecnológico, en particular referidos al arte, diseño multimedia y la comunicación.			X	
CE.10. Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.				X
CE.12. Sensibilidad para valorar la importancia del diseño en la formulación de mensajes y en el impacto de su transmisión en los diferentes ámbitos comunicativos.		X		
CE.13. Capacidad para contribuir al debate contemporáneo sobre las artes y prácticas digitales y multimedia.	X			
CE.17. Comprensión de las características propias del sector de la producción digital y de su funcionamiento y las tendencias que marcan su evolución actual y futura.				X
CE.19. Comprensión global de las prácticas artísticas y multimedia y la importancia de su relación con su contexto socioeconómico y cultural.				X



RESULTADOS DE APRENDIZAJE ²	COMPETENCIAS
R2 - Conocimiento del proceso editorial y tipos de publicaciones.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7,8,9,10,11,14,16,17,18,19,20,22,25,28,32 CE: 2,3,4,5,8,9,10,12,13,17,19
R3 - Dominio de aplicaciones informáticas relativas a la maquetación.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7,8,9,10,11,14,16,17,18,19,20,22,25,28,32 CE: 2,3,4,5,8,9,10,12,13,17,19
R6 - Dominio de las técnicas de impresión y de su adecuación a salida impresa o electrónica.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7,8,9,10,11,14,16,17,18,19,20,22,25,28,32 CE: 2,3,4,5,8,9,10,12,13,17,19
R7 - Selección adecuada de los materiales, posibilidades y soportes de impresión.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7,8,9,10,11,14,16,17,18,19,20,22,25,28,32 CE: 2,3,4,5,8,9,10,12,13,17,19
R8 - Originalidad y propuesta de soluciones creativas a problemas de soporte, impresión, materiales y creación digital.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7,8,9,10,11,14,16,17,18,19,20,22,25,28,32 CE: 2,3,4,5,8,9,10,12,13,17,19

² Enumerar correlativamente los resultados de aprendizaje siguiendo la nomenclatura propuesta.

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumno y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumno será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
CLASE PRESENCIAL	Exposición introductoria de cada tema por parte del profesor. Definición de los objetivos de conocimiento y competencias a alcanzar; explicación de las actividades a realizar y de la metodología a seguir, así como de los instrumentos y criterios de evaluación. Instrucciones específicas acerca del trabajo grupal e individual de cada tema.	R2, R3, R6, R7, R8	1
CLASES PRÁCTICAS	Actividades dirigidas al desarrollo de las competencias y relacionadas con los contenidos de cada tema: búsqueda bibliográfica en biblioteca, análisis crítico de materiales acerca de los contenidos del tema, análisis crítico de modelos de comunicación y creación artística, elaboración de un esquema de los contenidos de cada tema, búsquedas en Internet, utilización de la informática para el uso de herramientas digitales y realización de los contenidos propuestos.	R2, R3, R6, R7, R8	1
EXPOSICIÓN TRABAJOS GRUPO	Aplicación de conocimientos interdisciplinares en exposición oral por grupos de los trabajos realizados.		0
TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	R2, R3, R6, R7, R8	0,25
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas y/o prácticas empleadas en la evaluación inicial, formativa o sumativa del alumno.	R2, R3, R6, R7, R8	0,15
Total			(2,4*)



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R2, R3, R6, R7, R8	0
TRABAJO AUTÓNOMO	Preparación individual de lecturas, resolución de casos, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma u otros espacios virtuales.	R2, R3, R6, R7, R8	3,6
Total			(3,6*)
SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES			
Instrumento de evaluación³	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS		Porcentaje otorgado
Entrega de trabajos individuales. (Será imprescindible su entrega en fecha y hora concertada para promediar con el resto)	R2, R3, R6, R7, R8		30%
Asistencia y Participación activa en clase (Asistencia, participación, sesiones teóricas y prácticas)	R2, R3, R6, R7, R8		10%
Examen (Será imprescindible superar estas pruebas para promediar el resto de instrumentos de evaluación)	R2, R3, R6, R7, R8		60%

³ Técnicas e instrumentos de evaluación: examen-exposición oral, pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales...), trabajos dirigidos, proyectos, estudio de casos, cuadernos de observación, portafolio, etc.



- La **asistencia** de la asignatura Técnicas de producción e impresión tendrá un porcentaje de 10% sobre la nota final. Cada falta de asistencia restará un 1% de la nota final, hasta un máximo de 10%.
- El **contenido práctico** tendrá un porcentaje de un 30% sobre la nota final (consistirá en tres proyectos con un valor de 10% cada uno).
- El **examen** tendrá un porcentaje de un 60% sobre la nota final. Este porcentaje se obtiene de la realización de una **prueba escrita** que constará de una serie de preguntas teórico-prácticas (40%) y de un **trabajo final** que se presentará de manera individual (20%). Es imprescindible presentar y aprobar la práctica final para presentarse al examen.
- De no aprobarse el examen, quedará suspendida la convocatoria, apareciendo en el acta reflejada la nota obtenida en el examen, norma que se aplicará tanto en primera como segunda convocatoria.
- Para computar y promediar las calificaciones del contenido práctico y la asistencia obtenidas durante el curso, se deberá aprobar tanto el trabajo final como el examen final de 1ª y 2ª convocatoria.
- La prueba escrita final constará de una parte teórica y otra práctica, siendo obligatorio aprobar ambas partes para hacer la media. El suspenso de la parte teórica o práctica supondrá el suspenso completo del examen, así como el suspenso del trabajo final o la no presentación de dicho trabajo.
- La presencia en el aula del alumno al inicio del examen conllevará la evaluación del mismo, sin posibilidad de poder reclamar como no presentado, aunque el alumno se ausente nada más comenzar dicho examen.
- Una vez aprobada la primera convocatoria no se podrá presentar trabajos para subir la nota obtenida en esta.
- Si en la primera convocatoria suspende el examen, el alumno debe realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.
- En caso de suspender la primera convocatoria se podrá presentar un trabajo de cara a la segunda convocatoria a criterio del profesor, que sustituirá a uno no entregado o con baja calificación de la primera convocatoria; la calificación del primer trabajo quedaría anulada y se sustituirá por la obtenida en este nuevo trabajo.
- Las notas por asistencia y prácticas sólo podrán obtenerse en la primera convocatoria y se guardarán de cara al examen de segunda convocatoria para promediar con este, en caso de no superar la primera convocatoria.
- No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la fecha y hora establecida en la plataforma para cada una. La entrega de prácticas sólo podrá realizarse por medio de la plataforma.
- El formato de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de las mismas. La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.
- La copia o falsificación de diseños o trabajos extraídos de internet, otro medio o compañero supondrá el suspenso inmediato de la asignatura tanto en primera como segunda convocatoria.



En virtud de la normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas de la UCV en su artículo 8.1 se establece que el alumno que no haya asistido, al menos, al 50% de las clases de la presente asignatura no podrá presentarse al examen en primera convocatoria. Se considerará como no asistencia tanto las faltas justificadas como no justificadas.

Quedarán excluidos de esta normativa aquellos alumnos que previamente y tras comunicar al profesor su situación personal reciban por parte del profesor el permiso de presentarse al examen en primera convocatoria si el docente considera justificada la ausencia, ya sea por motivos laborales, coincidencias de asignaturas, segundas matrículas, enfermedades graves, etc. Para acogerse a esta exención es absolutamente imprescindible haberlo hablado con el profesor al inicio de la asignatura y haber aceptado el procedimiento de evaluación que el profesor estime más adecuado. En ningún caso se podrá apelar por defecto o al final de la asignatura a estas situaciones para incumplir la norma.

Por otro lado, el profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado, la falta de atención en el aula (uso de móviles sin autorización, falta de participación, etc) pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y en consecuencia contribuyendo a superar el límite que impide examinarse así como afectar al porcentaje establecido en la guía docente de asistencia y participación.

Esta norma es complementaria a los porcentajes de evaluación de la no asistencia y participación, así como la evaluación y realización de trabajos o casos en el aula o durante el curso que seguirán sus propios criterios de evaluación. Ambos porcentajes se recogen en la presente guía docente.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR: Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	
Técnicas de producción gráfica	
1. Historia de los sistemas de impresión. 2. La producción gráfica, Teoría y fases 3. El color en el proceso de preimpresión. Tintas planas/CMYK 4. El Arte final y como preparar los documentos para imprenta . 5. El proceso de rasterizado. Resolución, trama y ángulo. 6. Perfiles y calibración 7. Realización de proyectos para imprenta	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7,8,9,10,11,14,16,17,18,19,20,22,25,28,32 CE: 2,3,4,5,8,9,10,12,13,17,19
La impresión	
8. Materiales y soportes de impresión 9. Acabados especiales y manipulados. 10. La impresión digital 11. La encuadernación 12. Sistemas de impresión: Offset, flexografía, huecograbado y serigrafía	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7,8,9,10,11,14,16,17,18,19,20,22,25,28,32 CE: 2,3,4,5,8,9,10,12,13,17,19



BIBLIOGRAFÍA

- Manual de producción gráfica, Recetas. Kaj Johansson, Peter L y Robert R. Edit. GG
- Diseño y producción gráfica:... Rafael Pozo Puértolas. Edit.CPG
- La Imagen grafica y su reproducción. Josep Formenti (Autor), Sergio Reverte (Autor). Edit.CPG
- Guía completa de grabado e impresión: técnicas y materiales. John Dawson. Ed:Hermann Blume
- Manual de diseño gráfico digital. de Maggie Gordon, Bob Gordon. Edit: Gustavo Gili,
- Listo para imprenta "Cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel" de Mark Gatter. Edit. Inex Book



ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE:	
BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1. Presentación de la Asignatura. Guía Docente. Objetivos. Normativa.	1
2. Historia de los sistemas de impresión	1
3. La producción gráfica. Teoría y fases	1
4. El color en el proceso de preimpresión	2
5. El arte Final y como preparar los documentos para imprenta	4
6. El proceso de rasterizado. Resolución , tramas, ángulo...	2
7. Realización de ejercicios de preimpresión.	8
8. Materiales y soportes de impresión. Acabados y manipulados.	2
9. Sistemas de impresión.	2
10. Proyecto final.	5
11. Repaso de la asignatura. Conclusiones. Aprendizaje.	1

**INFORMACIÓN ADICIONAL:****Impartición de la asignatura en segunda y sucesivas matrículas:**

Habrà un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo.

En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES PRESENCIALES
1	Revisión contenidos teóricos de las UD. 1, 2,	1
2	Revisión contenidos teóricos de las UD. 3	1
3	Revisión contenidos teóricos de las UD. 4	1
4	Revisión contenidos teóricos de las UD. 5	1
5	Revisión contenidos teóricos de las UD. 6	1
6	Revisión contenidos teóricos de las UD. 8,9	1