

GUÍA DOCENTE TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN E IMPRESIÓN I

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º

Anual/semestral: 1er semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 56

ECTS: 2

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

En esta asignatura el alumnado adquiere los conocimientos y fundamentos teóricos elementales en el ámbito de los procesos de producción e impresión del diseño gráfico. A partir de estos fundamentos, el alumnado debe ser capaz de distinguir los distintos sistemas, procesos de la producción gráfica que le permitan iniciarse en el dominio de los recursos tecnológicos propios de la producción gráfica.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad, CG16 Ser capaz de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional

→ Competencias específicas

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las

referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Reproducción e impresión. Técnicas de grabado. Sistemas de impresión industrial. Preimpresión y tratamiento de imágenes. Imagen digital. Ficheros de salida para imprenta. El lenguaje PostScript.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 56 horas	Trabajo autónomo 20 horas
18	La Industria gráfica: Flujo de producción gráfica. Preimpresión y tratamiento de imágenes. La imagen digital: Formatos de imágenes, formatos de compresión, escaneado de imágenes, edición y ajuste de imágenes. El color en impresión: Modos de color, modelos de color, gestión del color.	10
18	Técnicas de impresión: Impresión digital (CTP) Offset. Serigrafía. Huecograbado. Flexografía. Impresión tipográfica.	10

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	24
Asistencia a clases prácticas lectivas	10
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	15
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	5
Talleres de especialización	-
TOTAL	20

6. METODOLOGÍA

La metodología será dinámica, flexible, participativa. Se perseguirá por parte del profesor: El planteamiento de cuestiones que determinen la actividad mental. Fomentar la autoevaluación y el sentido crítico. Desarrollar la capacidad de observación, análisis y resolución a problemas dados. Estimular el trabajo en equipo. Dotar al alumno de los recursos necesarios para que sepa resolver problemas técnico-artísticos aplicando la técnica y la solución más apropiada. Estimular el trabajo en equipo.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos. Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo. Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o actividades. Tutorías. Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos. Presentación pública de trabajos. Visitas y talleres. Evaluación.

→ Actividades de trabajo autónomo

Estará fundamentada en la enseñanza personalizada con explicaciones generales sobre los conceptos básicos del temario y con una intervención importante del alumno puesto que ha de poner en práctica el método proyectual que debe ir asimilando según va avanzando en trabajo de los ejercicios prácticos (actividades planificadas).

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Sobre las actividades indicadas, entendemos que en esta asignatura se pueden realizar ejercicios prácticos de dos tipos: proyectos individuales y actividades de trabajo en grupo sobre problemas concretos. Entendiendo los primeros como los proyectos propios de la especialidad profesional a la que pertenece la asignatura, con unos objetivos amplios y generales; y los segundos como ejercicios de pequeña duración en los que se plantean objetivos concretos. Se priorizará el desarrollo de actividades de aula. Se fomentará la puesta en común entre los alumnos por medio de debates, defensa de proyectos, para así, desarrollar el sentido crítico. Se planificarán actividades acordes a la teoría impartida y se fijarán exámenes teóricos-prácticos que determinen el nivel de conocimientos adquiridos.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

C.Ev.1. Conocer las opciones que la industria gráfica proporciona para una posterior utilización de las mismas en relación con las necesidades comunicacionales del cliente. C.Ev.2. Conocer la función, características y aplicación de las técnicas de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La prueba teórico práctica o exámenes teórico/prácticos versarán sobre la materia impartida. Debe obtenerse una calificación superior a 5,00 para poder mediar. Los ejercicios prácticos: Será obligatoria la presentación de todas las prácticas propuestas en clase, y haber obtenido en cada una de ellas una calificación superior a 5,00 para la superación de la asignatura.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Conocer las opciones que la industria gráfica proporciona para una posterior utilización de las mismas en relación con las necesidades comunicacionales del cliente. Conocer la función, características y aplicación de las técnicas de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer las opciones que la industria gráfica proporciona para una posterior utilización de las mismas en relación con las necesidades comunicacionales del cliente. Conocer la función, características y aplicación de las técnicas de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.	60%
PARTICIPACIÓN ACTIVA	0%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS C.Ev.1. Conocer las opciones que la industria gráfica proporciona para una posterior utilización de las mismas en relación con las necesidades comunicacionales del cliente. C.Ev.2. Conocer la función, características y aplicación de las técnicas de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.	30%
---	-----

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN C.Ev.1. Conocer las opciones que la industria gráfica proporciona para una posterior utilización de las mismas en relación con las necesidades comunicacionales del cliente. C.Ev.2. Conocer la función, características y aplicación de las técnicas de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.	70%
---	-----

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS C.Ev.1. Conocer las opciones que la industria gráfica proporciona para una posterior utilización de las mismas en relación con las necesidades comunicacionales del cliente. C.Ev.2. Conocer la función, características y aplicación de las técnicas de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN C.Ev.1. Conocer las opciones que la industria gráfica proporciona para una posterior utilización de las mismas en relación con las necesidades comunicacionales del cliente. C.Ev.2. Conocer la función, características y aplicación de las técnicas de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.	70%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

No se permite el uso de IA Generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- No procede

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Para el correcto desarrollo de la materia, será necesario un aula cuya estructura y distribución potencie el diálogo y debate entre los miembros del grupo con mesas amplias, pizarra, proyector. Zona de mesas para trabajar. Zona de trabajo digital. Es necesario equipamiento informático, red, impresora y software: Illustrator e InDesign, Photoshop, o programas de edición similares. El aula dispone de bibliografía de consulta y acceso a internet. El aula dispone de pizarra y proyector para el desarrollo de las clases.

→ Recursos de la/el estudiante

El alumno aporta las herramienta propias para bocetar y material escolar que le permita desarrollar las prácticas.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2007). Impresión y acabados: Bases del diseño. Parramón.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Guía para diseñadores gráficos. Parramón.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Diccionario visual de preimpresión y producción. Index Book.
- Dabas, A., & Campbell, A. (2004). Biblia del diseñador digital. Evergreen.
- Johansson, K., Lundberg, P., & Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica: Recetas. Gustavo Gili.
- Palaugéa. (2021). Gráfica 21: Artes gráficas.
- Victionary. (2015). Print matters.
- VV. AA. (2018a). Print finishes. Flamant.
- VV. AA. (2018b). The book block. Itemzero.
- VV. AA. (2020). The book cover. Itemzero.