

GUÍA DOCENTE TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN E IMPRESIÓN II

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º

Anual/semestral: 2do 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

El alumnado adquiere los conocimientos técnicos necesarios para el tratamiento de imágenes y color. En ella, el alumnado adquiere las capacidades que le permitan la creación y obtención de documentos gráficos en el ámbito de la preimpresión para su producción industrial.

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

Preimpresión y tratamiento de imágenes.

El color en impresión: Modos de color, modelos de color, gestión del color.

La imagen digital: formatos de imágenes, formatos de compresión, escaneado de imágenes, edición y ajuste de imágenes.

Ficheros de salidas para imprenta.

Técnicas de post-impresión.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 56 horas	Trabajo autónomo 20 horas
8	Bloque I La imagen digital: formatos de imágenes, formatos de compresión, escaneado de imágenes, edición y ajuste de imágenes. Ficheros de salidas para imprenta. El color en impresión: Modos de color, modelos de color, gestión del color.	10
28	BLOQUE II Preimpresión y tratamiento de imágenes. Técnicas de post-impresión.	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. La metodología de trabajo se agrupa en dos grandes categorías: actividades de carácter presencial y actividades de trabajo autónomo.

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.

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 actividades o ejercicios específicos. Tutorías. Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos. Presentación pública de trabajos. Visitas y talleres. Evaluación.

→ Actividades de trabajo autónomo

Desarrollo de trabajos y ejercicios de diferentes niveles de complejidad que tiene por objetivo aplicar los contenidos de la materia sobre casos prácticos. Búsqueda y ampliación de los materiales ofrecidos por el docente. Estudio y preparación de exámenes.

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, corregirles y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios prácticos de pequeña duración en los que se plantean objetivos concretos acordes a la teoría impartida.

Exámenes teóricos-prácticos que determinen el nivel de conocimientos adquiridos.

Observación del docente sobre el nivel de conocimientos adquiridos a partir de la calidad y cantidad de las aportaciones del alumnado.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Encontrar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los trabajos deberán presentarse en forma y plazos indicados por el docente.

Los trabajos presentados en una convocatoria no se evaluarán en convocatorias posteriores debiendo realizarse los ejercicios planteados dentro de la convocatoria en la que se examinen.

Todas las actividades y el examen (si procede), deberán tener una calificación mínima de 5,00 sobre 10 para poder mediar.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE**→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Encontrar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos.	30%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Encontrar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Encontrar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	30%
--	-----

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos.	70%
--	-----

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Encontrar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos.	70%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa sin restricciones.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

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.

Serán necesarios otros materiales como: muestrarios de papel, pantoneras, cuenta-hilos, ejemplos de trabajos de diseño producidos, troqueles, planchas y cualquier otro recursos que sirva para acercar los contenidos al alumnado.

→ Recursos de la/el estudiante

Se recomienda disponer de ordenador para trabajo autónomo fuera del aula.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Pedrosa, Saul. Mucho diseño, pero de arte final poquito, Preimpresiona, 2025
- VV.AA. Todo, Nova Era, 2020.
- VV.AA. Art in book form, Send Points, 2018.
- VV.AA. Print Matters, Victionary, 2015.
- VV.AA. You are here 2, Victionary, 2020.
- VV.AA. The Book Block, Itemzero, 2018.
- VV.AA. The Book Cover, Itemzero, 2020.
- VV.AA. Gàffica 21: Artes Gráficas, Palaugéa, 2021.
- VV.AA. Gàffica 9: Packaging, Palaugéa, 2018.