

<b>Ciclo Formativo Superior</b>	<b>Año:</b> 2023/2024
<b>Especialidad:</b> Ilustración	<b>Curso:</b> 2º
<b>Asignatura:</b> Producción Gráfica Industrial	
<b>Profesor/a:</b> Javier Ortega	<b>Horas semanales:</b> 3

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Introducción al módulo formativo 2. Objetivos 3. Contenidos 4. Planificación y temporización 5. Metodología 6. Evaluación 7. Actividades extraescolares  
8. Recursos 9. Bibliografía

### 1. Introducción al módulo formativo.

#### Marco normativo

##### Identificación del título:

- Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración.
- Nivel: Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- Duración total del ciclo: dos mil horas.
- Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual

##### Normativa aplicable:

- Real Decreto 1433/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.
- Decreto 127/2013, de 20 de septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.

##### Identificación módulo formativo:

Producción Gráfica Industrial

## Presentación

El ámbito profesional del ilustrador comprende diferentes campos: publicaciones editoriales, publicidad, diseño gráfico, televisión, cine, prensa, y productos multimedia (edición de CDs, videojuegos, páginas web...). A causa de su estrecha vinculación con éstos, el ilustrador trabaja en colaboración con diseñadores/as, directores/as artísticos, editores/as e impresores/as.

El Técnico Superior en Ilustración puede desempeñar su trabajo como profesional independiente o integrado en un estudio o empresa relacionada con el mundo de la imagen.

El Ciclo superior de Ilustración ofrece formación en áreas fundamentales como: dibujo artístico y técnico, procedimientos artísticos y técnicos, procedimientos artísticos tradicionales y experimentales, infografía y tratamientos digitales, procesos industriales de reproducción, procesos creativos y de producción de los diferentes medios de comunicación y de difusión de la imagen. Además, se estudian los aspectos técnicos, organizativos, económicos y legales necesarios para la realización de un proyecto de Ilustración.

En definitiva, el trabajo realizado en los estudios superiores de ilustración, crea una nueva filosofía del diseño y una nueva forma de vida.

La finalidad última de este módulo es capacitar a dicho profesional para el acceso al empleo y fomentar el espíritu emprendedor y la formación a lo largo de su vida.

---

## 2. Objetivos Pedagógicos.

---

Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.

Configurar adecuadamente archivos para imprenta.

Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.

Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.

Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.

Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.

Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.

Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

---

### **3.Contenidos.**

---

- 1.Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
- 2.Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
- 3.Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.
- 4.Soportes de impresión.
- 5.Post-impresión. Acabados.
- 6.Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

#### **Unidades didácticas**

- . **La industria gráfica: preimpresión, impresión, post-impresión**
- . **La preimpresión y tratamiento de los textos, el tratamiento de la imagen.**
- . **La compaginación y la imposición de las paginas.**
- . **Obtención de la forma impresora.**
- . **Reproducción de la imagen**
- . **Procesos fotomecánicos.**
- . **Reproducción digital.**
- . **La imagen digital: la resolución, profundidad de color, resolución de punto.**
- . **Modelos de color, espacios de color.**
- . **Dispositivos de captura**
- . **Formatos de archivo, mapa de bits, vectoriales, RAW, compresión.**
- . **El lenguaje PostScript.**
- . **Dispositivos de salida.**
- . **La industria papelera.**
- . **Sistemas de impresión industrial: offset pliegos, offset rotativa, tipografía, flexografía, serigrafía, huecograbado.**
- . **La post-impresión en el proceso gráfico.**
- . **Realización de presupuestos. Optimización de recursos.**

---

## 4. Planificación y temporización.

---

### TRIMESTRE 1

#### SEPTIEMBRE/OCTUBRE/NOVIEMBRE 2022

- . La industria gráfica: preimpresión, impresión, post-impresión
- . La preimpresión: tratamiento de los textos, el tratamiento de la imagen.
- . La compaginación: la imposición de las paginas.
- . Obtención de la forma impresora.
- . Reproducción de la imagen.
- . Procesos fotomecánicos.
- . Reproducción digital.
- . La imagen digital: la resolución, profundidad de color, resolución de punto.

### TRIMESTRE 2

#### DICIEMBRE 2022. ENERO/FEBRERO/MARZO 2023

- . Modelos de color, espacios de color.
- . Dispositivos de captura
- . Formatos de archivo, mapa de bits, vectoriales, RAW, compresión.
- . El lenguaje PostScript.
- . Dispositivos de salida.
- . La industria papelera.
- . Sistemas de impresión industrial: offset pliegos, offset rotativa, tipografía flexografía, serigrafía, huecograbado.
- . La post-impresión en el proceso gráfico.
- . Realización de presupuestos. Optimización de recursos.

---

## 5. Metodología didáctica.

---

### Clases teóricas

Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.

Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, visitas exposiciones, representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del estudiante.

---

## **6. Evaluación.**

---

### Consideraciones generales

La evaluación del rendimiento educativo del estudiante se regirá por el principio de evaluación continua que valora los conocimientos adquiridos, de forma progresiva, por los alumnos y las alumnas.

La evaluación comprobará el grado de consecución de los objetivos marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno y las alumnas.

Además se podrán valorar otros aspectos emanados de la particularización de la metodología empleada por cada profesor.

Las sesiones de evaluación tendrán por objeto estudiar el rendimiento académico y la actitud de cada alumno/a del grupo, acordar medidas de ayuda y recuperación para aquellos que lo necesiten, evaluar la eficacia de los métodos adoptados y valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos.

## Criterios de evaluación

- Se valorará la capacidad del alumnado para:  
Reconocer la diferenciar de originales: de cada uno de los sistemas de impresión
- Describir los procesos de grabado y estampación, así como la terminología propia de las artes gráficas.
- Conseguir calidad en la impresión y estampación de los originales.
- Elaborar propuestas creativas demostrando sensibilidad artística.
- Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
- Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
- Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
- Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.
- Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

La asistencia a clase es obligatoria, se perderá la evaluación continua si se falta a clase el 20% o más de las horas lectivas de cada trimestre, en este caso el alumno/a pierde la evaluación continua pudiendo presentarse al examen correspondiente y entregando los trabajos que el profesor estime necesarios para su correcta evaluación, que pueden ser los mismos o no que los del resto de alumnos. En cualquier caso, perder la evaluación continua significa que el alumno/a desarrolla la asignatura de forma individual, sin contar con la dirección del profesor, debido a que no se puede realizar un seguimiento en clase.

## Criterios de calificación

Dado el carácter presencial de los estudios, la calificación del estudiante quedará necesariamente vinculada a su asistencia regular y al seguimiento del programa de formación de acuerdo con los siguientes criterios:

- El sistema de evaluación/calificación se aplicará siguiendo el protocolo general cuando el alumno/a haya mostrado una asistencia, al menos, del 80%.
- Una asistencia menor del 80% supondrá una evaluación particular.

Los resultados obtenidos por el alumno/a en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10.

## Instrumentos de evaluación

Realización de exámenes teóricos de la asignatura dada. **Presencial.**

Carpeta de recolección de muestras impresas, las cuales son destacadas por algún procedimiento especial o riqueza en cuanto a Artes Gráficas, las muestras deben llevar un resumen escrito de sus peculiaridades. Ejercicios propuestos relacionados con la asignatura.

## Procedimiento de evaluación

La evaluación es continua y será determinada por la valoración de todo el proceso de aprendizaje. En ella quedan englobadas la evaluación inicial (que tiene en cuenta la situación en el inicio de la secuencia de aprendizaje), la evaluación formativa (que valora el proceso de aprendizaje) y la evaluación sumativa (realizada al terminar la secuencia de aprendizaje).

---

## **7. Actividades extraescolares.**

---

**-VISITA A EMPRESA DE ARTES GRÁFICAS LITOGRAFÍA OFFSET**

**-VISITA TALLER DE TIPOGRAFÍA**

**-VISITA A EMPRESA DE SERIGRAFÍA**

---

## **8. Recursos.**

---

Proyección de videos sobre materias concretas de Artes Gráficas, relacionadas con la materia impartida.

Material audiovisual e informático: ordenadores y proyector. Material de documentación: utilización de la Biblioteca como recurso didáctico.

Materiales curriculares: bibliografía, artículos de prensa especializada, relación de sitios web, vídeos, esquemas y diagramas.

---

## 9. Bibliografía

---

- BLASCO, LAIA. SOBREIMPRESIÓN. UDC.
- POZO, RAFAEL. PRODUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS. ALISABA.
- BLASCO, LAIA. ON PRINT. INDEX BOOK.
- GRACOL. REQUISITOS GENERALES EN APLICACIONES DE LITOGRAFIA OFFSET.
- BUCHAN, JACK. SECRETOS PARA ESTUDIO DEL ARTISTA GRAFICO.
- DEMONEY, JERRY. MONTAJE DE ORIGINALES GRÁFICOS PARA SU REPRODUCCIÓN. GG.
- MURRAY, RAY. MANUAL DE TÉCNICAS PARA DIRECTORES ARTÍSTICOS Y DISEÑADORES. GG.
- FORMENTI, JOSEP. PREIMPRESION: TRATAMIENTO DE LA IMAGEN. FUNDACIÓ INDUSTRIES GRÁFIQUES.
- GATTER, MARK. MANUAL DE IMPRESIÓN PARA DISEÑADORES GRÁFICOS. PARRAMON.
- LYNN, JOHN. COMO PREPARAR DISEÑOS PARA LA IMPRENTA. MANUALES DE DISEÑO.
- BORREGO, MARÍA. MF0482\_2 PREPARACIÓN DE ARCHIVOS PARA LA IMPRESIÓN DIGITAL. IC EDITORIAL.
- POZO, RAFAEL. DISEÑO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA. ED CFG.
- FARACE, JOE. IMPRESIÓN DE IMÁGENES. INDEX BOOK.
- POZO, RAFAEL. DISEÑO E INDUSTRIA GRÁFICA. ELISAVA.
- MASON, DANIEL, MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN. GG.
- PORTER, TOM. MANUAL DE TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS 1. GG.
- PORTER, TOM. MANUAL DE TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS 2. GG.
- PORTER, TOM. MANUAL DE TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS 3. GG.
- FIORAVANTI, GIORGIO. DISEÑO Y REORODUCCIÓN. GG.
- GATTER, MARK. LISTO PARA LA IMPRENTA. INDEX BOOK.

ENLACES (páginas web, bases de datos, documentación hemerotecas, etc.)

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_xbTetbobwY](https://www.youtube.com/watch?v=_xbTetbobwY)

<https://www.youtube.com/watch?v=VOvo9qhFh8c>

<https://laprestampa.com/>

<http://blog.taskbcn.com/tramado-imagen-digital/>

<https://www.laimprentacg.com/como-imprimir-libros-tecnicas-de-imposicion-y-plegado/>