**El presente Contenido Analítico/Guía Docente/Sílabo de asignatura, está estructurado para su aplicación tanto en modalidad presencial como en modalidad virtual**

**Datos Generales de la asignatura:**

| Facultad | Artes Visuales y Aplicadas |
| --- | --- |
| Programa | Diseño gráfico |
| Semestre | 2023- A |
| Asignatura | Técnicas de impresión |
| Código (SIGA) | Tecimp |
| Horas Semanales | 3 |
| Créditos |  |
| [Pre]requisitos | Ninguno |
| Correo Electrónico | vgonzalez@bellasartes.edu.co |
| Docente(s) | Víctor Hugo González |

**Micro descripción de la asignatura:**:

La asignatura brinda al estudiante las competencias necesarias para desarrollar habilidades técnicas, prácticas y creativas, relacionadas con las técnicas de impresión, la edición digital de imágenes para las diferentes técnicas y el dominio de la pre prensa o edición previa del arte final. Así como el uso y la aplicación de diferentes materiales. Se plantea el desarrollo de proyectos de diseño, arte, y comunicación realizados por medio de los procesos de investigación, creación y experimentación, desarrollados en el aula.

Durante las jornadas de taller se realizaran prácticas y talleres para que el estudiante domine y comprenda las técnicas, estas competencias le permitirán llevar a cabo de manera adecuada los procesos necesarios para producir proyectos impresos con autonomía, editando y creando imagenes con recursos propios, habilidades que le permitirán a los asistentes desarrollar producciones seriadas y únicas, de igual manera editar proyectos digitales e impresos de alta exigencia y calidad, los estudiantes deben por medio de la práctica y el ejercicio constante, dominar las herramientas. A través de talleres prácticos, los cuales serán trabajados en clase y reforzados con tutoriales de vídeo grabados por el docente, charlas, sesiones en vivo, asesorías y ejercicios prácticos.

**Objetivos de la asignatura**

**Explicar, los contenidos necesarios para que el estudiante desarrolle habilidades que le permitirán comprender y manejar las herramientas para realizar los diferentes procesos de impresión y edición.**

**incentivar al estudiante para que desarrolle proyectos de diseño o artísticos involucrando las técnicas y recursos vistos en clase.**

Al término del curso el estudiante podrá conocer la historia, los aspectos técnicos, teóricos y prácticos de las diferentes técnicas de impresión planteadas durante el el taller, los asistentes desarrollarán competencias y habilidades que le facilitarán el planteamiento de diferentes proyectos gráficos, impresos y digitales.

El estudiante podrá comprender y dominar el proceso para el tratamiento de imágenes en formatos digitales, previos a la impresión, desarrollando habilidades para la producción y la impresión de las diversas técnicas impartidas en el taller.

Los ejercicios planteados en el programa incentivan al estudiante a generar una producción con énfasis en el desarrollo de proyectos colectivos, personales y comerciales, enfocados al emprendimiento y a la producción autogestionada y comercial de producto, marca, obra, arte y diseño, así como propuestas comunicativas, o de expresión ligadas a diferentes temáticas.

**Competencias a desarrollar:** Hace referencia a las capacidades humanas a las que llegarán los estudiantes al terminar el tema propuesto: conocimientos, habilidades, pensamientos, entre otros.

| La asignatura es una electiva que fortalece los procesos y habilidades de estudiantes de artes y diseño, fomentando los procesos de investigación, creación y producción. El estudiante trabaja aspectos técnicos y conceptuales de la imagen, explorando el significado y la materialización de la obra en cada uno de los cortes.  Desarrollo de competencias y habilidades creativas para la producción de obra impresa, creación de piezas análogas y digitales, para la producción de material como recursos gráficos para el diseño y las artes.  Durante el taller se incentiva el desarrollo de habilidades para la experimentación, comunicación, creación e investigación en el desarrollo de proyectos que vinculen la imagen y los procesos de impresión.  Se incentiva al estudiante al desarrollo de proyectos para la producción y elaboración de contenidos e imágenes desarrollados desde las artes, el diseño y artes gráficas, fomentando la integración entre las diferentes disciplinas del saber.  Habilidades para el manejo de herramientas y dominio en procesos de impresión vistos durante el taller. |
| --- |

**Método**

Las clases serán teórico prácticas, basadas en el método, desarrollo de proyectos y aprendizaje por indagación, en el taller se realizará la socialización de aspectos técnicos y conceptuales, un marco teórico y práctico que le permitirán al estudiante dominar y conocer diferentes técnicas de impresión, esto por medio de charlas, lecturas, talleres, presentaciones y video tutoriales basados en los temas del contenidos en el programa, los cuales serán grabados por el docente. Durante la asignatura, se plantean asesorías grupales e individuales para compartir los proyectos y hacer la revisión y orientación para la solución de inquietudes pertinentes. Los trabajos finales y ejercicios en clase se exponen ante el grupo. Se tendrá en cuenta el proceso y el dominio de la técnica, aplicada a la producción de las piezas finales, la calidad del material impreso, así como el mensaje, la idea y la concepción de la misma, se evaluará el proceso y la dedicación del estudiante para afrontar los problemas que se presenten durante las prácticas, así el estudiante podrá desarrollar competencias creativas y conceptuales para la solución de problemas relacionados con los procesos de impresión.

La asignatura propone al estudiante la necesidad de abordar las temáticas del curso de manera práctica, indagando y experimentando diversos resultados con la técnicas para esto desarrollarán diferentes talleres en casa guiados por el docente. El estudiante tendrá la libertad de plantear la temática del ejercicio, la plataforma y la técnica con la cual desarrollará el proyecto de cada corte.

Se incentiva el desarrollo de competencias creativas y habilidades técnicas, con el trabajo constante de talleres y prácticas, durante el semestre. Se trabajará con diferentes apoyos tecnológicos, presentaciones con algunas definiciones de conceptos y temas específicos, referentes a los contenidos de la clase, se expondrán referentes locales e internacionales, considerados importantes exponentes de las técnicas desarrolladas en el curso

Se expondrá material impreso, como archivo de cursos pasados, archivo del docente, portafolio y algunos referentes bibliográficos.

El curso tiene como actividad para el final del corte invitar un personaje experto en el medio que nos cuente su historia y la conexión con las técnicas de impresión que trabajamos en el taller. (Charla y foro) Espacios de debate. video en vivo desde el taller de La Linterna.

**Objetos y apoyos didácticos de enseñanza-aprendizaje:** Asigne los objetos de aprendizaje o los apoyos a la docencia necesarios y la tarea correspondiente.

**TALLER 1-**

-Orientaciones para la edición de imágenes en Photoshop. ejercicio e introducción, conversion de imágenes en monotono, edición de contraste, separación y edición de fondos, ejercicio de rotoscopia con fotografías, cración de vectores y bitmaps en blanco y negro.

Ejercicio de edición en clase guiado por el docente para editar imágenes en blanco y negro, se compartira la pantalla para dar una breve explicación sincronica con la clase donde los estudiantes realizaran un ejercicio de edición, de una imágen, ilustración o fotografía, para convertirla en modo blanco y negro, escala de grises y Bit maps.

Este ejercicio tendrá como material de apoyo un video tutorial grabado por el docente.

Como tarea los estudiantes deberán realizar una rotoscopia de un retrato para la clase que sigue la cual será trabajada a un solo color, en un ejercicio posterior para ser impreso en esténcil o sellos.

**Objetivo**

lograr que el estudiante domine las opciones que le permiten hacer ediciones de imágenes en un solo color y en escala de grises, ediciones previas necesarias para la impresión de piezas con técnicas como foto transferencia, sellos, stencil, serigrafías, litografías entre otras técnicas.

lograr que los estudiantes comprendan los conceptos de contraste, forma,volumen, luz, sombras y lo apliquen en la producción de piezas y material para impresión

dominen y comprenda los procesos de preprensa para la edición de imágenes para impresión en un solo color con múltiples aplicaciones a proyectos de diseño y arte.

MÓDULO 1er. CORTE

**TALLER 1-** Edición y tratamiento de imágenes, monótonos de color, imagenes en blanco y negro, vectores y tramas, ejercicio orientado a explicar la edición de una imagen en alto contraste, blanco y negro, escala de grises y tramas.

**TALLER 2 -**Impresión de imágenes en un solo color con la técnica de foto transferencia, explicación previa del docente, ejercicio con tutorial de apoyo para la práctica del estudiante, en este paso se aplicará los conocimientos adquiridos en la práctica de edición de imágenes en un solo color.

**TALLER 3 -**Impresión de imágenes en un solo color con la técnica de stencil y estarcido de pintura con aerosol, o ecolines, técnicas para impresión con estencil aplicando tinta con espuma. En este paso se aplicará los conocimientos adquiridos en la práctica de edición de imágenes en un solo color. creación de puentes para stencil, forma y contraforma, imágenes invertidas.

TALLER 4 - MONOTIPOS CON STENCIL

**Modalidad Presencial:** a continuación, se relacionan los diferentes recursos requeridos para el apoyo a la enseñanza presencial.

-Jornada de impresión de matrices de grabado tercer corte.

Proyecto final / MÓDULO 3

los estudiantes enviaran la matriz realizada en el proceso del taller y esta será impresa, en el taller del docente, se invitara a los estudiantes por medio de una transmisión de streaming en vivo.

Por medio de esta actividad explicaremos los procesos de impresión con matrices de linóleo, punta seca, y materiales reciclados como el tetra pak, las pruebas de impresión se realizarán en un tórculo, o prensa de impresión mecánica.

**Conceptos aplicados**: Elaboración de las piezas, dibujo, (creación), preparación de matriz, (implementación), aplicación en la pieza de técnicas para grabado, (carving) texturas, tramas, semitonos

gráficos e imágenes de luz, contraste, conceptos y aspectos técnicos del trabajo de imágenes en la técnica de grabado y repujado de matrices para impresión.

Se debe aclarar que esta actividad no requerirá de la presencia de los estudiantes, se transmitirá por video, como una jornada de taller donde podrán ver la jornada práctica para entender el uso de las matrices en este tipo de máquinas.

**Modalidad Virtual:** a continuación, se relacionan los diferentes recursos y E- Learning desde el Campus Virtual para el apoyo a la enseñanza a través de la virtualidad: Marque (o seleccione) la que corresponda a su elección.

| **Recurso** | **E-learning de apoyo a la docencia** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plataformas** | **Google Hangout** | | **Google Classroom** | | **Skype** | |
| Aplicación de mensajería multiplataforma desarrollada por Google. Ofrece servicio de mensajería instantánea, teleconferencia, comparte pantalla y se articula con Classroom. |  | Plataforma educativa gratuita diseñada para modelo de formación Blended Learning (B- learning). | X | Plataforma de comunicación que permite mensajería instantánea y teleconferencia.  También permite compartir pantalla |  |
| **Otras**  **plataformas** | **Whatsapp web** | | **Zoom** | |  |  |
| Herramienta de  Comunicación que permite, entre otras, video conferencias y contenidos de diverso formato entre varios usuarios | X | Herramienta de video conferencia que permite compartir contenido y mensajería instantánea al mismo tiempo |  |  |  |
| **Objetos de aprendizaje** | **Genially** | | **H5P** | | **Mydocumenta** | |
| Software en línea que permite crear contenidos virtuales de aprendizaje de manera interactiva.  Es una aplicación de presentación con mejores prestaciones que las convencionales |  | Entorno de  colaboración de contenido gratuito y código abierto, para desarrollar y compartir contenidos de formación. |  | Pyme española centrada en las TIC, que brinda soluciones de formación interactiva en línea, con herramientas digitales para la creación colaborativa |  |
| **Video tutorial** | **Screencast** | | **Camtasia** | | **Power point** | |
| Crea videos de screencast a través de un capturador de video de pantalla |  | Crea tutoriales en video y presentaciones vía screencast |  | Grabador de video y sonido de Power Point para  presentaciones y screencast |  |
| A través de las cámaras del celular | X | QUICKTIME |  |  |  |

**Programación de actividades por sesión o clase.** Describa las actividades que deberán seguir los estudiantes para lograr los propósitos del curso. Las actividades comprenden lecturas, debates, infografías, análisis, videos, entre otros recursos.

| **Periodo** |  | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Unidad** | **Sesión/**  **Clase** | **Tema** | **Propósito/**  **Resultado** | **Actividades** |
|  | 1 | Presentación del curso, introducción a los proyectos impresos con técnicas artesanales o análogas. Aproximación a los procesos de impresión antiguos y contemporáneos. Referencias. | Socialización de contenidos módulo 1  ( exposición de imágenes y referentes) | Presentación docente y estudiantes.  Presentación del programa académico, presentación de contenidos y actividades primer corte. Exposición de referentes y trabajos de los cursos anteriores. |
| 2 | TALLER 1- Edición y tratamiento de imágenes, monótonos de color, imagenes en blanco y negro, vectores y tramas, ejercicio orientado a explicar la edición de una imagen en alto contraste, blanco y negro, escala de grises y tramas. | Aproximación a los procesos de edición para imágenes en dos Tratamiento de Bitmaps en programas como Photoshop. Tramas de semitono, tramado de difusión, Tiff, y formatos de salida para impresión. | Pautas para el trabajo del primer corte.  Presentación de material de apoyo guia de actividad y Marco de referencias. |
| 3 | TALLER-2  FOTO TRANSFER  Asesoría sobre la impresión y la composición, | Ejercicio práctico, experimentación y trabajo con la técnica, desarrollo de composición en formato 1⁄4 de pliego, trabajado con la técnica de transferencia. | Ejercicio práctico de transferencia de imágenes en fotocopia, Video tutorial y guia fototransfer. |
|  | 4 | TALLER 3-  ESTENCIL O PLANTILLAS  Técnicas de reproducción por estarcido- |  | Video tutorial y guia creada por el docente estencil |
|  | 5 | Conceptos y pautas para ell tratamiento, la edición de imágenes para la impresión en estencil en varias capas  - ASESORÍA PROYECTO. | jornada de explicación para la impresión a dos capas, explicación a cargo del docente, práctica ejercicio de impresión. | - ASESORÍA PROYECTO.  Video tutorial explicación monotipo stencil ASESORÍA,impresión y desarrollo trabajo.  Primer corte. |
|  | 6 | ENTREGA CORTE -1  Entrega de trabajo primer corte técnicas análogas de impresión y edición de imágenes. | Trabajo práctico. Resultado,impresión con las diferentes técnicas vistas en el corte, formato a 1/4 de pliego, pieza de comunicación que integre texto e imágenes basados en una mensaje o tema o una problemática definida en clase. | actividad - 3 copias impresas, con las técnicas vista en clase. Foto transferencia, esténcil, monotipo. monotipo con estencil, Aplicación y edición de imágenes editadas para la técnica. Diseño y conceptualización de la propuesta. |
|  | 7 | Conceptos y pautas para el tratamiento, la edición de imágenes para la impresión en: Matrices tipo sello o matriz móvil, sellos de borrador  sellos con foam board, y materiales vegetales.  TALLER 4  MONOTIPOS CON ESTENCIL  Aproximación a los procesos de impresión, marco de referencias. | Aplicación de conocimiento de edición de imágenes preprensa y salida de archivos. | Orientación para el desarrollo de sellos en borrador, foamy, foam board, icopor. video tutorial y charla del docente. |
|  | 8 | Materiales y soportes necesarios para el trabajo de proyectos con impresiones artesanales en icopor, punzón en frío o caliente, materiales reciclados.  rodillos para impresión de tramas | creación de rodillos de impresión para tramas y texturas.  trabajo práctico sobre la técnica de grabado en icopor | Asesoría - Definición de las propuestas, Trabajo de composición y edición de imágenes, para el trabajo final |
|  | 9 | ASESORÍA Y TRABAJO SOBRE EL PROYECTO.  SEGUNDO CORTE | Asesoría y trabajo práctico, desarrollo de procesos de impresión y edición por parte del estudiante | Asesoría colectiva sobre procesos de impresión y edición de imágenes. |
|  | 10 | Tintas artesanales para impresión de grabado y serigrafía.  Proceso para la elaboración de tintas para la impresión, con materiales caseros. | Practica de impresión con los materiales resultado del taller,  Aplicación del aspectos técnicos para desarrollar tintas caseras | video tutorial y charla docente y estudiantes |
|  | 11 | Trabajo práctico, taller, asesorías, impresión de copias y registro, Orientación del docente sobre marcación y numeración correcta de obra gráfica.  Edición de imágenes a color, separación de canales en CMYK, tramado de imágenes para impresión en a color por capas,bitmaps ángulos y lineaturas, tamaño de imágen y salida de archivos o arte final. | evaluación avances y proceso sobre los proyectos de impresión de los estudiantes.  Dominio del estudiantes en la Separación de canales de color para impresión de positivos y para tirajes de imagenes y arte final. Manejo y separación de canales en imágenes CMYK, preprensa, ejercicio de registro y composición de imágenes en mapas de bit, para impresiones en policromía. | Trabajo práctico, taller, asesorías, Ejercicio práctico de edición, guiado por el docente, videoconferencia y tutorial de respaldo para la actividad. |
|  | 12 | TALLER - 5 - Gelatina de plata, matriz de impresión. | presentación de la técnica experiencia de impresión, analisis de resultados y virtudes de la técnica. | video tutoriales para realizar el taller de práctica en cas , presentación de la experiencia de impresión con la técnica |
|  | 13 | ENTREGA  SEGUNDO CORTE  proceso de impresión, de las obras resultado de los proyectos de estudiantes en el taller. |  | Presentación del trabajo de los estudiantes |
|  | 14 | Planteamiento trabajo final  Acercamiento a los procesos de impresión seriada.  Orientación para el trabajo con matrices, repujadas,punta seca, repujado y grabado en tetrapack | Planteamiento del trabajo final y los proceso de impresión a trabajar este módulo | Socialización del trabajo final, corte 3 definición de pautas para la entrega. Marco de referencia  Trabajo de creación para realizar 3 composiciones visuales, gráficas o tipográficas para la impresión en el taller con las técnicas vistas en clase. |
|  | 15 | TALLER - 6 - Lino grabado, explicación del proceso de impresión, tratamiento de la imagen conceptos, materiales, uso de gubias y herramientas, aproximación a la técnica y marco de referencias. conceptos de luz, sombra, forma, contraforma, presentación de bocetos y asesoría de las propuestas para el proyecto final. | Cada estudiante debe trabajar sobre el proceso de la creación de una matriz de linóleo | Introducción a la técnica guiada por el docente |
|  | 16 | Taller - impresión de una pieza lino grabada, matriz tallada,  EJERCICIO DE GRABADO. | Como ejemplo práctico para la introducción a la técnica, explicación de los procesos y manejo de la máquina de impresión para linograbado, pruebas de impresión realizadas por parte de los docentes y estudiantes. explicación y retroalimentación con ejercicio práctico. | Ejercicio teórico práctico sobre la impresión en linóleo con prensa y punta seca, ejemplos referencias y conceptos |
|  | 17 | charla en el taller de la Linterna - streaming en vivo con los maestros conociendo el taller y los diferentes procesos de impresión.  TRABAJO PRÁCTICO Y ASESORÍA | videoconferencia | recorrido por el taller , presentación de los maestros, reconocimiento de los proceso de impresión , máquinas. jornada de preguntas. |
|  | 18 | ENTREGA FINAL |  | Presentación trabajos de los estudiantes |

**Evaluación**

La evaluación deberá tener en cuenta también los tiempos de entrega de tareas de las actividades en los diferentes formatos que el docente diseñe, bien sea por las plataformas mencionadas o por correo electrónico.

Todos los ejercicios planteados tendrán un módulo teórico y explicativo que aborda las formas y los métodos para desarrollar los diferentes procesos de impresión con las técnicas aprendidas en clase. Se brindara al estudiante recursos en pdf y videotutoriales, jornadas de asesoría, y Prácticas de impresión que el estudiante debe realizar en casa para entender y dominar la técnica.

Evaluación 1. Ejercicio para desarrollar 3 piezas diferentes tamaño 1/4 de pliego. trabajo de Impresiones con foto transferencia y stencil, y sellos en borrador, foam board, se realizará una edición de imágenes previa a la impresión, El objetivo es realizar una composición gráfica editando recursos visuales propios, o trabajando a manera de collage con imágenes y textos libres de derechos de autor, bajo una temática definida, y un mensaje o idea clara que comunique un contenido, este proyecto será asesorado por el docente y el estudiante plantea durante el curso el proyecto a imprimir. La entrega será digitalizada por algún medio y enviada al docente vía correo electrónico, el estudiante deberá imprimir las piezas y realizar todo el proceso previo de impresión y edición de imágenes.

Trabajo final 25% Proceso de clase y asistencia - 5%

Evaluación 2. Trabajo final, modulo de matrices móviles para impresión

Objetivo: Realizar una impresión con la técnica de monotipo, monotipo con estencil, vinculando el trabajo con sellos para impresión, realizados con diferentes tipos de matrices, matrices con icopor y material reciclado, creación y aplicación de tintas artesanales, tintas litográficas , oleos, marcación de obra gráfica y producciones seriadas.

Realizar 3 impresiones con dos series cada una. total 6 piezas, formato libre.

cada asistente al taller debe crear 3 composiciones visuales, gráficas o tipográficas para la impresión en el taller. En este proceso se deben vincular las técnicas vistas antes en primer corte. Todas las piezas deben estar numeradas y seriadas en caso de ser varias copias, plataforma libre, el estudiante puede transferir las imágenes sobre diferentes superficies, como madera, papel, plástico, esto depende del técnica aplicada en los ejercicios.

**Evaluación 3.** 35% Proyecto de grabado y matrices repujadas, aplicación de la técnica y desarrollo del proceso de impresión. materiales reciclados

matrices, repujadas, linóleo, punta seca, repujado y grabado en tetrapack

Taller, Aplicación de todas las técnicas vistas en clase durante los módulos anteriores

Para el proyecto del corte se plantea la creación de una publicación colectiva, una publicación que reúne las impresiones resultado de los proyectos impresos en clase bajo una temática definida de acuerdo al proyecto, entre los asistentes al taller. formato media carta impreso o digital, se evaluará la calidad de la pieza la técnica la elaboración y el producto final, se espera que los trabajos no estén manchados y se conserve una limpieza en las piezas, estén bien impresos, se apliquen los conceptos de edición de imágenes y los aspectos técnicos para imprimir con cada técnica.

Porcentaje de evaluación 35%, Proceso asistencia y trabajo en clase 5% = 40 % Nota final.

**Fuentes de Referencia:** Lecturas que complementan la información al estudiante, adicionales a su objeto de aprendizaje.

Basica:

- Manual de procesos de impresión, Yulissa Walters y Marco Hidalgo.

- Manual de artes gráficas, traducción del Pocket pal.

publicado por, International Paper.Estados Unidos. Edición 15.

- Graphic designer ́s print +color handbook, Barb Karg, Constance sidles, Rick Sutherland

- El arte de la producción creativa, materiales encuadernación y acabados,

Autor Catharine Fishel, Index books.S.L.

- Manuales meseguer, Xilografía historia y técnicas del grabado en madera.

Tomas G. Larraya

**Bellas Artes - Valle**