



Programa

Profesora Titular
DCV María Gabriela Madonia

Profesores Adjuntos
DCV Pablo Schoening
DCV Maximiliano Bidart

Módulos

Entorno Comercial. Estrategia como punto de partida para iniciar cualquier tipo de trabajo de diseño y materialización. Identidad Corporativa: Papelería institucional. Gráfica en locales y vehículos. Resolución tecnológica de piezas gráficas para impresión en sistemas convencionales. Comunicación externa: plotter de corte y de impresión. Preparación de archivos para cartelería (corpóreos, frontlight, backlight). Escala. Materialización. Tipos y formatos de archivos para cada caso. Análisis de casos.

Entorno Digital. Productos Digitales. Resolución tecnológica para la comunicación en diferentes soportes y dispositivos digitales. Experiencia e Interfaces de Usuario (UX/UI), prototipado, sistemas y patrones de diseño, sitios web y aplicaciones móviles. Marketing digital y redes sociales. Tipos y formatos de archivos para cada caso. Metodologías y programas de softwares específicos.

Editorial. Tecnología para la realización de piezas editoriales en sistemas de impresión convencionales. Encuadernación. Postimpresión. Tratamientos de superficie y de protección. Acabados especiales. Tratamientos de valor estético. Materialización. Tipos y formatos de archivos. Análisis de casos.

Ingeniería del papel. Mecanismos. Soportes celulósicos. Preparación de archivos. Originales y armado de piezas para su materialización.

Envases y Packaging. Resolución tecnológica para impresión de packaging y envases en diferentes sistemas de impresión. Postimpresión. Tratamientos de superficie y protección. Acabados especiales. Tratamientos de valor estético. Materialización y producción. Tipos y formatos de archivos. Análisis de casos.

TECNOLOGÍA como eje fundamental en todas las disciplinas que componen al Diseño en Comunicación Visual. Materialidad de un diseño. Importancia de las decisiones tecnológicas. Costos. Introducción al reconocimiento de papelería básica, piezas de promoción, indumentaria y embalaje. Nuevas tecnologías en soportes digitales.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN. Nociones básicas y ejemplos con clientes reales para poder resolver problemas tecnológicos y de materialización.

SOPORTES

- . **Soportes Celulósicos.** Clasificación. Tipos. Gramajes. Comercialización. Usos.
- . **Soportes NO Celulósicos.** Clasificación. Tipos. Gramajes. Comercialización. Usos.
- . **Sistemas de color.** Modelo CMYK y RGB. Sistema de color sólido. Pantone. Vinilos.
- . Cartas de colores y tintas según sistemas de impresión.

IMÁGENES

- . **Imágenes vectoriales.** Características. Tamaños y tipos de archivos. Imágenes plenas y tramadas. Generación en software.
- . **Imágenes bitmap.** Características. Tamaños y tipos de archivo. Generación en software.
- . **Uso de imágenes en entornos impresos y digitales.** Diferencias. Tamaños. Modos de color.

SISTEMAS DE IMPRESIÓN Y/O PRODUCCIÓN

Sistema de Impresión Tipográfico. Forma impresora. Clisé. Preimpresión. Máquinas de impresión. Usos en producción de piezas gráficas. Uso en operaciones complementarias a la impresión. Características del sistema. Producción viable.

. **Sistema de Impresión Offset Tradicional.** Formas impresoras. Preimpresión. CTF y CTP. Máquinas de impresión. Soportes utilizados. Impresión de tinta blanca. Producción de piezas gráficas: tipos, tamaños. Uso en operaciones complementarias y de tratamientos posteriores a la impresión. Características del sistema. Costos de producción y viabilidad según casos.

. **Sistema de Impresión Offset digital.** Máquinas Inkjet, Inkjet cama plana y xerográficas. Características. Tintas. Soportes utilizados. Producción de piezas gráficas: tipos, tamaños. Ventajas y desventajas. Producción viable.

. **Sistema de Impresión Tampográfico.** Formas impresoras. Tampones: tipos y usos según soportes. Preimpresión. Máquinas de impresión. Tintas. Soportes utilizados. Características del sistema. Ventajas y desventajas. Elección de piezas gráficas adecuadas. Producción viable.

. **Sistema de Impresión Serigráfico.** Formas impresoras. Preimpresión. CTF y CTS. Máquinas de impresión. Tintas. Soportes utilizados. Producción de piezas gráficas: tipos, tamaños. Producción viable. Serigrafía vitrificada.

Sublimación y DTF (Impresión directa sobre film). Características del sistema. Máquinas de impresión. Tintas. Soportes utilizados. Producción de piezas gráficas: tipos, tamaños. Uso apropiado según elección de pieza gráfica a reproducir. La importancia del uso de la tinta blanca en DTF. Producción viable.

. **Sistemas de impresión para cartelería y gráfica vehicular.** Nociones de escala. Inkjet gran formato. Plotter de corte e impresión. Soportes. Lonas y vinilos: diferencias y usos. Máquinas utilizadas. Usos. Originales y preparación de archivos.

. **Sistema de impresión flexográfico.** Formas impresoras. Preimpresión. CTF y CTP. Máquinas de impresión. Tintas. Soportes utilizados. Producción de packaging, packing, embalajes y piezas gráficas: tipos, tamaños y clasificación según su contenido. Tipos de sellado y laminado. Importancia de la tinta blanca: usos, modo de realización en un original. Flexografía digital.

. **Producción Inmould.** Características del proceso. Tipos de impresiones que intervienen. Ventajas y desventajas. Producción viable.

EDITORIAL

Clasificación según encuadernación: fija y móvil. Tapas: duras y blandas. Encuadernación cartoné. Hoja guarda. Especificaciones. Soportes utilizados: tipos y gramajes. Terminación de impresos: tareas del área. Plegado. Corte. Alzado. Afianzamiento. Operaciones de corte. Uso adecuado de la tecnología en todo el proceso de realización. Costos de producción editorial y viabilidad. Impresión digital en editorial.

INGENIERIA DEL PAPEL. Historia y casos. Tecnología utilizada. Mecanismos y procesos: desde el diseño a la producción. Operaciones tecnológicas que intervienen. Soportes recomendados. Armado de originales para impresión, troquelado y montaje. Materialización de una pieza gráfica móvil.

PACKAGING Y ENVASES

Tipos. Soportes celulósicos y NO celulósicos. Gramajes. Clasificación. Características. Diseño. Mensaje. Uso de tecnología adecuada.

PRODUCTOS DIGITALES

Definición y tipos de Interface.

Proceso de desarrollo. Research & Benchmarking. Arquitectura de la información y estrategia comunicacional. Copywriting y Storytelling. Wireframing y planificación de la estructura del producto digital, grillas y módulos. Diseño visual y prototipado. Front/Backend. Testing.

Tipos de sitio web. Grilla Constructiva. Dispositivos y adaptabilidad. UX/UI. Usabilidad y Accesibilidad. Sistemas y patrones de diseño. Webfonts, Imágenes, objetos multimedia y modos de color.

ORIGINALES DIGITALES PARA:

.Impresión en gráfica institucional, digital, editorial, envases y packaging, ingeniería del papel. Características generales. Elementos extras al original.

Codificaciones. Tipo de original según sistema de impresión: offset tradicional, digital, inkjet gran formato, sublimación, tampografía, serigrafía.

. Originales con imágenes bitmaps y vectoriales. PPI, LPI, DPI.

. Originales para resolución de piezas a 1 tinta, 2 tintas, 4 tintas. (CMYK y tintas sólidas).

Originales para tinta blanca.

. Resolución de imágenes para originales según sistemas de impresión. Software.

Entornos digitales (web, redes sociales, etc.): Tipos y formatos de archivos. Modos de color. Imágenes. Formatos y peso. Usos. Software.

.Operaciones complementarias a la impresión. Impresiones especiales.

. Originales para troqueles simples en máquinas de plotter de corte.

. Originales de troquel para troqueladoras en línea.

. Originales para tratamientos de superficie. Capas. Modos de empleo.

. Hot Stamping: en línea y en final de producción. Máquinas. Originales. Hotfoil.

. Originales para cuño seco, timbrado, holografía, termorrelevé, domes, impresión lenticular.

Bibliografía

1. Apuntes teóricos de la Cátedra. <https://tecno2bdcv.com.ar/>
2. Videos tutoriales de la Cátedra. <https://tecno2bdcv.com.ar/>
3. Artes gráficas: transferencias e impresión de informaciones. Hans Rösner, Jürgen Scheuermann, Manfred Dorra, Uwe Baufeldr /México 2000.
4. Diseñar en producción pública de medicamentos: cuando el objetivo es un bien social. Madonia M. Gabriela. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/108800>
5. On Color. David Scott Kastan, Stephen Farthing. Yale University. 2018.
6. Terminación de Impresos. Madonia M. Gabriela. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74404>
7. Tintas. Modos de Color. Entornos. Hot Stamping. Madonia. M. Gabriela. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74187>
8. Uso de programas específicos para diferentes piezas gráficas. Armado de originales. Madonia M. Gabriela. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74556>
9. Como se construye un Producto Digital. Bidart Maximiliano. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/161396>
10. Armonía Cromática. Edición Pantone. Blume 2018.
11. Sistemas Editoriales. Editorial Hoja Blanca. México.
12. Maestros del Web. <http://www.maestrosdelweb.com/sitio/correo>
13. Pequeño diccionario del Diseñador. <https://openlibra.com/es/book/pequeno-diccionario-del-disenador>
14. Técnicas y Leyes Compositivas. Diseño Editorial. Universidad Diego Portales 2009.
15. La Impresión como Arte. Ann D´Arcy Hughes, Hebe Vernon Morris. Editorial BLUME
16. Sistemas de Reproducción. Glenda Araya Rojas. Univ. Costa Rica 2005
17. The Elements Of User Experience. Jessie James Garrett
18. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability.
19. The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Don Norman https://www.amazon.com/Design-Everyday-Things-Revised-Expanded-ebook/dp/B00E257T6C?ref_=ast_author_mpb
21. User Centered System Design: New Perspectives on Human-computer Interaction. 1st Edition. Don Norman. <https://www.amazon.com/User-Centered-System-Design-Human-computer/dp/1138432938> ref_=ast_author_dp
22. La Flexografía de alta calidad. Jesús Anguita. Barcelona 2017. www.libroflexografia.com