UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

TECNICAS DE IMPRESION

NIVEL

CUARTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
TECNICAS DE IMPRESION
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UP-04-04</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL Y RETOQUE DIGITAL</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-03-02</td></tr>
<tr><td>PACKAGING</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-03-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
3
Nivel
CUARTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito A través de la asignatura de Técnicas de Impresión se busca que el estudiante construya elementos visuales mediante la práctica constante desarrollando así habilidades sistemáticas, para optimizar recursos y procesos gráficos en la ejecución de proyectos de diseño. Indagación, interpretación, argumentación y sistematización de la información y los procesos a ser resueltos para automatizarlos, mediante los sistemas de impresión y la elaboración de artes finales.

Descripción de la asignatura E n la asignatura de Técnicas de Impresión , los estudiantes de Cuarto semestre se centra rán en el análisis de los diferentes sistemas de impresión y elegir los más idóneos para cada proyecto impreso, organizar los proyectos gráficos para que puedan entrar en un proceso, analizar documentos impresos y valorar su calidad, combinar diferentes sistemas de impresión, utilizar medios y herramientas de impresión. 1. Adquirir conocimientos sobre los sistemas de impresión y su aplicación en los proyectos de diseño . 2. Seleccionar los sistemas de impresión directos o indirectos según el proyecto de diseño y las características como ventajas y desventajas para determinar el más adecuado . 3. Reconocer las etapas del flujo de trabajo de impresión, así como los requisitos para la generación de artes finales. 4. Comprender las distintas opciones de terminados gráficos aplicables a los productos impresos como valor agregado o requisitos para la finalización y Presentación del producto final. Se establece una metodologia de aprendizaje basado en proyectos ABP y métodos de caso. Las clases se desarrollarán mediante talleres prácticos que apoyen el conocimiento teórico aprendido en clase, los estudiantes revisarán casos y resolverán problemas reales de diseño mediante la investigación, creación y desarrollo de propuestas . El resultado de aprendizaje de la asignatura es: Planifica proyectos gráficos impresos, mediante el análisis de factores técnicos, soportes, costes de producción, presupuestos y distribución, para su posterior implementación.

Objetivo general de la asignatura Conocer el proceso de fabricación y producción de un producto comunicacional en la normalización de un arte final para la entrega del producto impreso al cliente final y su comercialización, con el sistema de impresión adecuado.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar los elementos que intervienen en los sistemas de impresión para su aplicación en los proyectos que se planteen con base en la teoría.

2.-Comprender las características de los sistemas de impresión directos o indirectos, sus características, ventajas y desventajas, determinando el proceso más adecuado, segúb criterios de optimización de recursos y tiempo de producción.

3.-Asimilar los procesos de impresión desde el diseño hasta la entrega del impreso, a través de los conocimientos sobre terminados gráficos, sistema de impresión más adecuado y acabados según las necesidades del cliente, ajustándose a los costos y requerimientos del diseño.

4.-Reconocer los tipos acabados básicos aplicables a productos impresos y planifica su aplicación desde la etapa de preprensa determinando la opción más viable para el proceso de producción gráfica, con base en la experiencia, observación, lecturas sugeridas e investigación dirigida.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Identificar los elementos que intervienen en los sistemas de impresión para su aplicación en los proyectos que se planteen con base en la teoría.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Imagen digital y fuentes digitales.	3	5	1	Inteligencia Artificial Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Soportes de impresión	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases
1.3.- La impresión y su historia.	3	5	1	Pruebas de Diagnostico
1.4.- Sistemas de color	3	5	1	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Identifica los elementos que intervienen en los sistemas de impresión para su aplicación en cada uno de los proyectos que se plantee basándose en la materia.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, -
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Otros, Proyector, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula Virtual
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Comprender las características de los sistemas de impresión directos o indirectos, sus características, ventajas y desventajas, determinando el proceso más adecuado, segúb criterios de optimización de recursos y tiempo de producción.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Sistemas de impresión directos	6	10	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
2.2.- Sistemas de impresión indirectos	6	10	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Escoge uno de los sistemas de impresión directos o indirectos, sus características ventajas y desventajas para determinar el más adecuado en el proceso, basándose en la optimización de recursos y tiempo de producción.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, -
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Talleres
Recursos didácticos : Otros, Proyector, Internet: Aula Virtual
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Asimilar los procesos de impresión desde el diseño hasta la entrega del impreso, a través de los conocimientos sobre terminados gráficos, sistema de impresión más adecuado y acabados según las necesidades del cliente, ajustándose a los costos y requerimientos del diseño.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Pruebas de impresión	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
3.2.- Pre-prensa	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases
3.3.- Estándar de impresión y Normalización.	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
3.4.- Arte final.	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Organiza los procesos de impresión desde el diseño hasta la entrega del diseño impreso, aplicando los conocimientos sobre terminados gráficos, el sistema de impresión más adecuado y acabados según las necesidades del cliente, ajustándose a los costos y re
Metodología de enseñanza : Métodos de caso
Estrategias educativas : Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Otros, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aulas visuales, clases magistrales en línea
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Reconocer los tipos acabados básicos aplicables a productos impresos y planifica su aplicación desde la etapa de preprensa determinando la opción más viable para el proceso de producción gráfica, con base en la experiencia, observación, lecturas sugeridas e investigación dirigida.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Post-Preprensa	6	10	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
4.2.- Calidad del producto final	6	10	2	Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Reconoce los tipos acabados básicos que se realizan en la etapa de preprensa para determinar el mejor acabado dependiendo del proceso de producción gráfico basado en la experiencia, observación, la lectura sugerida e investigación dirigida.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Talleres
Recursos didácticos : Otros, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula Virtual
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. Aprendizaje real: se realizarÃ¡n talleres prÃ¡cticos donde el estudiante demuestre los conceptos aprendidos, a travÃ©s del uso de herramientas de software y herramientas prÃ¡cticas del diseÃ±o grÃ¡fico; tambiÃ©n se buscarÃ¡ un contacto con la realidad de la sociedad, la empresa y sus experiencias. Aprendizaje virtual: mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, especÃficamente en el uso del aula virtual con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos visuales, audiovisuales y dida?cticos que faciliten su proceso de aprendizaje, ademÃ¡s de mantener un contacto continuo y controlo de las actividades y evaluaciones de la clase; y el uso de redes sociales para la investigaciÃ³n. Aprendizaje Ã¡ulico: ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje para la asimilaciÃ³n de conocimientos se realizarÃ¡ en el aula de clase.

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Identificar los elementos que intervienen en los sistemas de impresión para su aplicación en los proyectos que se planteen con base en la teoría.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluaciones al final de cada unidad
2.- Comprender las características de los sistemas de impresión directos o indirectos, sus características, ventajas y desventajas, determinando el proceso más adecuado, segúb criterios de optimización de recursos y tiempo de producción.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluaciones al final de cada unidad
3.- Asimilar los procesos de impresión desde el diseño hasta la entrega del impreso, a través de los conocimientos sobre terminados gráficos, sistema de impresión más adecuado y acabados según las necesidades del cliente, ajustándose a los costos y requerimientos del diseño.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Evaluaciones al final de cada unidad
4.- Reconocer los tipos acabados básicos aplicables a productos impresos y planifica su aplicación desde la etapa de preprensa determinando la opción más viable para el proceso de producción gráfica, con base en la experiencia, observación, lecturas sugeridas e investigación dirigida.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluaciones al final de cada unidad

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Komurki; John	2017	MAestros de la serigrafía:	1a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	238 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01135							
Comentario:	Contemporaneo. Técnicas de todo el proceso de impresión serigráfica: elegir el material y el equipo, preparar la película y la pantalla, y, finalmente, enfrentarte a la impresión y la postimpresión.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Blasco, Laia.	2017	Sobreimpresion de la pantalla al papel y viceversa	1	Editorial UOC	España Barcelona	1	242	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contemporaneo. En este libro muestra, básicamente, en el manejo de documentos para la publicación impresa, desde el diseáo original en pantalla hasta su impresián en papel, dando respuesta a algunas cuestiones tácnicas de producción.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/101026							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Torres, Alvaro	2022	Fases y procesos en artes gráficas: ARGI0209	2	IC Editorial	España Malaga	1	199	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contemporaneo. Se describen las etapas del flujo de trabajo de la impresion offset.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/lc/uta/titulos/225529							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Farratell, Lourdes	2016	Calidad del producto gráfico: UF1464	1	IC Editorial	España Malaga	1	167	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contemporaneo. Desarrollar proyectos gráficos a partir de las especificaciones iniciales del producto; elaborando bocetos, seleccionando y adecuando color, imágenes y							

	fuentes tipográficas; creando elementos gráficos, maquetas y artes finales; utilizando h
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/lc/uta/titulos/44090

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Gatter, Mark	2011	Manual de impresión para diseñadores gráficos	1a edición	Parramón	Barcelona	1	160 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00518							
Comentario:	Clásico. Un libro centrado en la preimpresion y en como preparar archivos con los principales programas de diseño del mercado.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Gómez, Aida	2012	Materias y productos en impresion: impresion en ofsset	1	IC Editorial	España Andalucia	1	342	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Clásico. Este libro muestra la correcta aplicación sobre diferentes soportes, así como su correcta aplicación en función de los diferentes sistemas de impresión.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/42580							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Torres, Alvaro	2012	Impresion offset	1	IC Editorial	España Malaga	1	265	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Clasico. Bases sobre la impresion offset.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/42583							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Torres, Alvaro	2011	UF0246: preparación y ajuste de la impresión digital	1a edición	IC Editorial	Andalucaa	1	264 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BJCS03573							
Comentario:	Clasico. Interpretar y gestionar la información para su proceso gráfico e imprimir por medio de las tecnologías digitales para alcanzar la productividad y la calidad de los productos en las condiciones de seguridad establecidas							
URL:								