Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

Técnicas y Procedimientos en el Diseño Gráfico y la Imagen II
(2022 - 2023)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Técnicas y Procedimientos en el Diseño Gráfico y la Imagen II	Código: 199472205

- Centro: **Facultad de Bellas Artes**
- Lugar de impartición: **Facultad de Bellas Artes**
- Titulación: **Grado en Diseño**
- Plan de Estudios: **G047 (Publicado en 2012-04-13)**
- Rama de conocimiento: **Artes y Humanidades**
- Itinerario / Intensificación:
- Departamento/s:
  Bellas Artes
- Área/s de conocimiento:
  Dibujo
- Curso: **2**
- Carácter: **Obligatoria**
- Duración: **Segundo cuatrimestre**
- Créditos ECTS: **6,0**
- Modalidad de impartición: **Presencial**
- Horario: **Enlace al horario**
- Dirección web de la asignatura: **http://www.campusvirtual.ull.es**
- Idioma: **Castellano**

2. Requisitos para cursar la asignatura

Recomendables: Conocer el entorno Moodle aplicado al aprendizaje

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: **FRANCISCO JAVIER TORRES FRANQUIS**

- Grupo: **PE101, PE102**

General
- Nombre: **FRANCISCO JAVIER**
- Apellido: **TORRES FRANQUIS**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

Contacto
- Teléfono 1: **922319756**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **fjtorres@ull.edu.es**
- Correo alternativo:
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	08:00	08:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Todo el cuatrimestre		Martes	13:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Todo el cuatrimestre		Miércoles	08:00	08:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Todo el cuatrimestre		Miércoles	13:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Todo el cuatrimestre		Jueves	08:00	08:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Todo el cuatrimestre		Jueves	13:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Todo el cuatrimestre		Viernes	08:00	08:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Todo el cuatrimestre		Viernes	13:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32

Observaciones:

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32

Todo el cuatrimestre		Miércoles	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Todo el cuatrimestre		Viernes	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD32
Observaciones:						

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Talleres de Técnicas y Tecnologías**
Perfil profesional: **Se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título, introduciendo al alumno en la formación técnica necesaria para desarrollar los conocimientos y poner en práctica las habilidades adquiridas en el módulo de procesos avanzados en diseño y comunicación visual. Las competencias adquiridas en este módulo serán imprescindibles para que el alumno pueda participar del módulo de proyectos de diseño.**

5. Competencias

Específicas

E9 - Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión, técnicas y soportes digitales y multimedia.
E10 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos, materiales, tecnología y ciencias de la construcción.
E14 - Estar motivado por la calidad de los resultados obtenidos así como demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Familiaridad con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas (como por ejemplo las normas ISO).

Generales

G3 - Trabajo en equipo: capacidad para colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común; capacidad para colaborar en equipos interdisciplinares y multiculturales.
G7 - Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.
G8 - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.

Básicas

B2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
B4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como

no especializado.
B5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

I. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO VECTORIAL

Tema 1. ¿Qué son los vectores?. Curvas Bezier
Tema 2. Aplicaciones orientadas a objetos (vectores) versus aplicaciones raster (pixels).
Tema 3. Formatos gráficos vectoriales. Importación / exportación
Tema 4. Preferencias y configuración de un documento nuevo.
Tema 5. Trabajo con puntos, líneas y rellenos.
Tema 6. Las fuentes digitales. Formatos, uso y gestión.
Tema 7. Trabajar con texto. Carácter, párrafo y estilos.

II. TÉCNICAS Y FUNCIONES AVANZADAS DE DISEÑO VECTORIAL

Tema 8. La gestión del color vectorial. Espacios de color, especificación y uso. Muestras, bibliotecas, paletas…
Tema 9. Creación y aplicación de degradados, fusiones y mallas.
Tema 10. Creación y aplicación de máscaras de recorte y transparencias.
Tema 11. Herramientas y funciones avanzadas.
Tema 12. Las imágenes ráster y su integración en los proyectos vectoriales: Formatos / resolución / modo de color / silueteados.

III. DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ORIGINALES VECTORIALES PARA IMPRESIÓN

Tema 13. Escaneado de originales. El triángulo: resolución / lineatura / coeficiente de escala.
Tema 14. Protocolo de preparación de los originales vectoriales PostScript.
Tema 15. Especificaciones y aplicación de acabados: Formato del documento / sangre / marcas de corte y registro / reserva / sobreimpresión / trapping / tintas especiales / hot stamping / barniz uvi / relieve / troqueles / laminado.
Tema 16. Los errores más frecuentes en preimpresión.
Tema 17. La ficha técnica de producción y la entrega del proyecto.
Tema 18. Impresión en formato PDF. Verificación del documento o preflight.

Actividades a desarrollar en otro idioma

Consulta de artículos, bibliografía, tutoriales y webs en inglés.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

Tratándose de un taller, esta asignatura tiene un claro carácter práctico-tecnológico donde el alumno/a pondrá en práctica los contenidos abordados en cada tema simultáneamente al desarrollo de las explicaciones impartidas por el profesor en clase. En el aula se expondrán el uso y aplicación de las diversas herramientas vectoriales que ofrece la aplicación Adobe Illustrator, así como los pasos y procedimientos necesarios a seguir para la preparación de proyectos gráficos, centrándonos especialmente, en todo lo relativo a la correcta formalización de los originales digitales para impresión y su correcta reproducción, ajustándose a las exigencias y procedimientos estándar del sector de las artes gráficas. Además, se contempla el estudio y análisis de ejemplos y muestras de proyectos reales. A partir de aquí, las clases prácticas en el aula estarán destinadas a definir y formalizar el trabajo personal del alumno/a, según unas determinadas directrices y en función de los objetivos de aprendizaje previstos para cada ejercicio. Pretendemos que los alumnos aprendan a abordar y solucionar problemas desde el diseño encontrando soluciones reales a problemas reales y que no se limiten a ser receptores pasivos de información, queremos que conecten conocimientos, tomen decisiones y aporten sus propias soluciones. Se trata de reproducir, en la medida de lo posible, lo que se van a encontrar más adelante en su vida profesional, un entorno cambiante y activo, donde las propuestas y las ideas están en constante movimiento. De este modo desarrollarán competencias transversales como el trabajo en equipo, la investigación, la autonomía y el aprender haciendo. Los ejercicios planteados en clase serán lo suficientemente abiertos como para que los alumnos tengan margen y puedan enfocarlos desde múltiples puntos de vista. Todos los proyectos deberán realizarse bajo la tutorización y el seguimiento personalizado del profesor durante las clases destinadas a este fin, pudiendo hacer uso, además, de las tutorías académicas cuando así lo consideren. Estos ejercicios prácticos y sus correspondientes memorias, deberán reflejar la correcta aplicación de los aspectos prácticos y tecnológicos tratados, así como el resto de los aspectos evaluables contemplados.

El alumno/a realizará a lo largo del cuatrimestre un total de tres ejercicios prácticos, cuyo nivel de complejidad irá incrementándose progresivamente. En estos ejercicios deberá hacerse patente que se poseen las competencias y conocimientos técnicos e instrumentales tratados en los diferentes bloques temáticos del curso, así como la correcta aplicación de los procedimientos utilizados en el sector de la preimpresión, además de mostrar un nivel razonable de creatividad, innovación y calidad gráfica en las propuestas presentadas. Cada uno de estos ejercicios prácticos irá acompañado de su correspondiente memoria. Todos los ejercicios de la asignatura, tanto los proyectos prácticos como las memorias se presentarán tanto en formato impreso, cuya entrega se hará presencialmente en clase, como en formato digital pdf que se subirán al aula virtual de la asignatura como entrega de tarea. Todos los ejercicios deberán ajustarse a los requisitos exigidos tanto formales como de contenido.

Los ejercicios prácticos a realizar consistirán en:
Ejercicio 1. Composición tipográfica en B/N a partir de la edición de tipografías digitales convertidas a curva.
Ejercicio 2. Ilustración básica en tres versiones: B/N con líneas moduladas, monocolor con matices en una tinta Pantone y versión en cuatricromía con aplicación de degradados, mallas y fusiones.
Ejercicio 3. Diseño y originación de un producto gráfico complejo a dos caras listo para imprenta.

Cada uno de estos ejercicios tendrá una fecha de entrega, que será comunicada previamente y con la antelación suficiente, no admitiéndose la entrega y presentación de los trabajos fuera de plazo. Tampoco se admitirán para su evaluación aquellos trabajos cuyo desarrollo no haya sido realizado mayoritariamente dentro de la dinámica de las clases y en consecuencia, no hayan contado con el seguimiento y tutorización del profesor. Esto no será de aplicación para el alumnado que haya optado por la evaluación única, según lo previsto en el artículo 5 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna.

Al finalizar el cuatrimestre y coincidiendo con el calendario de exámenes oficiales de la titulación para la primera convocatoria, se realizará una prueba escrita consistente en preguntas de tipo desarrollo, definiciones y problemas, pudiendo optar el alumno/a por presentarse al primer o segundo llamamiento en esta primera convocatoria.

Una parte importante y fundamental del volumen de trabajo de la asignatura se reserva al estudio autónomo del alumno/a,

sin el cual resultará prácticamente imposible alcanzar los objetivos y competencias previstos.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	60,00	0,00	60,0	[B5], [B4], [B2], [G8], [G7], [G3], [E14], [E10], [E9]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	75,00	75,0	[B5], [B4], [B2], [G8], [G7], [G3], [E14], [E10], [E9]
Estudio/preparación de clases prácticas	0,00	15,00	15,0	[B5], [B4], [B2], [G8], [G7], [G3], [E14], [E10], [E9]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

AMBROSE, Gavin y Paul HARRIS (2008). *Impresión y acabados*. Ed. Parramón.
CHAN, Ron (2008). *Illustrator técnicas esenciales*. Ed. Anaya Multimedia.
GATTER, Mark (2008). *Listo para imprenta*. Ed. Index Book.
HARRIS, Jack y Steven WITHROW (2010). *Ilustración vectorial. Los secretos de la creación digital de imágenes*. Ed. Promopress.
LUNDBERG, Peter y Robert RYBERG (2009). *Manual de producción gráfica: recetas*. Ed. Gustavo Gili.

Bibliografía Complementaria

AA.VV. (2000). *Diseño digital. Técnicas avanzadas*. Ed. Anaya Multimedia, Madrid.
AMBROSE, Gavin y Paul HARRIS (2008). *Manual de producción: guía para diseñadores*. Ed. Parramón.
MASON, Daniel (2008). *Materiales y procesos de impresión*. Ed. Gustavo Gili.
PEDROSA, Saúl (2021). *Mucho diseñito, pero de arte final poquito*. Ed. Preimpresiona, sd, 3ª edición.

Otros Recursos

Aula virtual de la asignatura: http://campusvirtual.ull.es/
Video tutoriales. 13 unidades de elaboración propia (apróximadamente cinco horas de video). Disponibles en el Aula virtual de la asignatura.

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

De manera general, se aplicará el modelo de evaluación continua de acuerdo con el artículo 4 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna. La modalidad de evaluación continua se mantendrá para la segunda convocatoria de esta asignatura. Para aquellos casos previstos en los artículos 5.4 y 5.5 del citado reglamento se podrá optar por la evaluación única.

La evaluación continua y el carácter fundamentalmente práctico de la asignatura, a través del desarrollo de diferentes tipos de prueba, permitirá valorar la evolución del alumno a lo largo de su proceso de aprendizaje y ponderar el grado de adquisición de las competencias previstas a través de los resultados obtenidos en los distintos proyectos realizados durante el cuatrimestre. Con esta metodología, los estudiantes viven un proceso de aprendizaje continuo y están aprendiendo a aprender. Descubren que no hay dos proyectos iguales, ni siquiera dos maneras iguales de enfrentarse a un mismo proyecto. Dadas las características de la asignatura se considera indispensable la asistencia regular a las clases, el cumplimiento de los tiempos asignados para la ejecución de cada ejercicio y la entrega puntual de los mismos en las fechas establecidas.

Por medio de los tres ejercicios prácticos previstos y sus correspondientes memorias, se evaluará el nivel de asimilación de los conocimientos técnicos, la madurez de las competencias instrumentales requeridas y el grado de aplicación de las mismas en las propuestas proyectivas. En el caso de los ejercicios prácticos se valorarán los siguientes aspectos: correcta ejecución, adecuación técnica y originalidad e interés de la propuesta. Para las memorias se considerarán: el rigor y la capacidad de análisis, la argumentación, la riqueza y variedad del material consultado y la presentación. Además, al finalizar el cuatrimestre, dentro del período previsto para las convocatorias oficiales de exámenes, se realizará una prueba escrita de desarrollo. Para el cálculo de la nota final se aplicarán los criterios de ponderación establecidos más abajo; siendo imprescindible para aprobar la signatura contar, en cualquier caso, con el aprobado de todos los ejercicios del curso: los ejercicios prácticos, las memorias y la prueba escrita.

Para la **evaluación continua** la ponderación de las diferentes pruebas en la calificación final será la siguiente:
Prueba 1. Escalas de actitudes. Asistencia a clase y participación, un 5%
Prueba 2. Trabajos y proyectos. Composición tipográfica en B/N, un 10%
Prueba 3. Trabajos y proyectos. Ilustración básica en tres versiones, un 20%
Prueba 4. Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas. Diseño y originación de un producto gráfico complejo, un 20%
Prueba 5. Informes y memorias. Memorias, un 20%
Prueba 6. Prueba de desarrollo. Examen escrito, un 25%

Con respecto a la evaluación continua, se entenderá por agotada la convocatoria cuando el alumno/a haya presentado un número de trabajos cuya ponderación compute el 50% de la evaluación continua. El resto de los ejercicios no presentados se calificarán con un "0" a la hora de calcular la calificación final según la ponderación establecida.

El alumnado que haya concurrido en primera convocatoria por evaluación continua y no haya superado la asignatura, tendrá que recuperar en la segunda convocatoria, exclusivamente, aquellas actividades de evaluación continua que no se hayan superado en la primera.

Aquellos alumnos/as que deseen acogerse a la modalidad de evaluación única según lo previsto en los artículos 5.4. y 5.5 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna, podrán presentarse a las

convocatorias oficiales previstas y realizar una prueba de desarrollo, cuyo contenido teórico se ajustará al temario desarrollado durante el curso y que se describe en el punto 6 de esta guía. En ese mismo acto, además, deberán hacer entrega de los ejercicios prácticos y las memorias exigidos y realizados durante el cuatrimestre. Será requisito indispensable para su recogida y evaluación —a fin de garantizar, en lo posible, la veracidad en la autoría de estos trabajos— que todos ellos hayan sido realizados a lo largo del cuatrimestre bajo la supervisión y tutorización del profesor. En este sentido, será necesario haber asistido a un mínimo de ocho tutorías distribuidas a lo largo del cuatrimestre durante las cuales, el alumno/a deberá mostrar el progresivo desarrollo de todos los ejercicios. Al igual que en la modalidad de evaluación continua, será necesario contar con el aprobado en los ejercicios prácticos, las memorias y la prueba escrita para superar la asignatura.

Para la **evaluación única** la ponderación de las diferentes pruebas en la calificación final será la siguiente:
Prueba 1. Escalas de actitudes. Asistencia a ocho tutorías, un 5%
Prueba 2. Trabajos y proyectos. Composición tipográfica en B/N, un 10%
Prueba 3. Trabajos y proyectos. Ilustración básica en tres versiones, un 20%
Prueba 4. Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas. Diseño y originación de un producto gráfico complejo, un 20%
Prueba 5. Informes y memorias. Memorias, un 20%
Prueba 6. Prueba de desarrollo. Examen escrito, un 25%

Las pruebas de evaluación única se realizarán en las fechas establecidas para cada convocatoria en el Calendario de Exámenes del Grado en Diseño de la ULL que se publicita en la web institucional.

Cualquier otro aspecto no contemplado en este apartado se regirá por lo establecido en el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28275/Regl.%20Evaluacion%20Calificacion%20CG%2021_06_2022%20Fdo.pdf).

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas de desarrollo	[B5], [B4], [B2], [G8], [G7], [G3], [E14], [E10], [E9]	Dominio de los conocimientos teóricos-tecnológicos en diseño vectorial PostScript y su repercusión en la preimpresión. Manejo de los lenguajes y la terminología específica. Exactitud de las respuestas.	25,00 %
Trabajos y proyectos	[B5], [B4], [B2], [G8], [G7], [G3], [E14], [E10], [E9]	Dominio de los conocimientos técnicos y tecnológicos. Correcta aplicación de las técnicas adecuadas en la originación del diseño según los parámetros y los estándares aplicables dentro del proceso industrial de las artes gráficas, nivel creativo de las propuestas y calidad de la presentación.	30,00 %
Informes memorias de prácticas	[B5], [B4], [B2], [G8], [G7], [G3], [E14], [E10], [E9]	Uso de la terminología utilizada en pre-impresión y las artes gráficas. Estructura del trabajo, claridad de la redacción, explicación del proceso, argumentación, utilización de citas, referencias, bibliografía y presentación.	20,00 %

Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas	[B5], [B4], [B2], [G8], [G7], [G3], [E14], [E10], [E9]	Dominio de los conocimientos técnicos y tecnológicos. Correcta aplicación de las técnicas adecuadas en la originación del diseño según los parámetros y los estándares aplicables dentro del proceso industrial de las artes gráficas, nivel creativo de las propuestas y calidad de la presentación.	20,00 %
Escalas de actitudes	[B5], [B4], [B2], [G8], [G7], [G3], [E14], [E10], [E9]	Grado de cumplimiento de la asistencia, participación activa en las clases, capacidad de organización del trabajo y actividades en grupo.	5,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

Una vez alcanzadas las competencias de la asignatura, el alumno/a será capaz de:

1. Conocer y aplicar los conceptos teóricos, tecnológicos y prácticos relacionados con el diseño basado en aplicaciones vectoriales PostScript.
2. Disponer de un amplio registro de conocimientos técnicos con los que acometer adecuadamente la realización de diseños basados en el lenguaje vectorial para la industria gráfica y en función de estos conocimientos, preparar y optimizar los artes finales para este entorno productivo.
3. Utilizar las herramientas tecnológicas y recursos instrumentales suficientes que permitan el desarrollo una propuesta de diseño teniendo en cuenta, además de los aspectos creativos, las exigencias de producción.
4. Comprender y emplear la terminología específica vinculada al mundo profesional en la industria gráfica.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La asignatura se organizará, fundamentalmente, en torno a cuatro tipos de actividades de enseñanza aprendizaje secuenciales en el tiempo y cuya estructura se repite a lo largo del cuatrimestre: clases teóricas-tecnológicas, estudio de ejemplos y muestras, clases prácticas y realización de proyectos. En medio de éstas se insertan las tutorías académicas y otras actividades complementarias, si fuesen posible.

Segundo cuatrimestre					
Semana	**Temas**	**Actividades de enseñanza aprendizaje**	**Horas de trabajo presencial**	**Horas de trabajo autónomo**	**Total**
Semana 1:	Tema 1	Presentación de la asignatura. ¿Qué son los vectores?. Curvas Bezier. Ejemplos de diferentes técnicas y estilos de dibujo vectorial.	4.00	5.00	9.00

Semana 2:	Temas 2, 3 y 4	Vectores versus pixels. Formatos gráficos vectoriales. Importación / exportación. Clases prácticas. Configuración de un documento nuevo. Preferencias.	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	Temas 5 y 6	Clases prácticas. Trabajo con puntos, líneas y rellenos. Las fuentes digitales. Formatos, uso y gestión.	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	Tema 7	Clases prácticas. Trabajar con texto: carácter, párrafo y estilos. Ejercicio 1. Realización de trabajo práctico utilizando tipos digitales.	4.00	5.00	9.00
Semana 5:		Ejercicio 1. Realización de trabajo práctico utilizando tipos digitales. Revisión y control del trabajo práctico.	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	Temas 8, 9 y 10	Clases prácticas. El color y su gestión en las aplicaciones vectoriales. Aplicación de degradados, fusiones y mallas. Clases prácticas. Máscaras de recorte y máscaras de transparencia.	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	Temas 11 y 12	Clases prácticas. Herramientas y funciones avanzadas. Clases prácticas. Las imágenes ráster y su integración en los proyectos vectoriales: Formatos / resolución / modo de color / silueteados	4.00	5.00	9.00
Semana 8:		Ejercicio 2. Realización de trabajo práctico con color utilizando degradados, fusiones y mallas.	4.00	5.00	9.00
Semana 9:		Ejercicio 2. Realización de trabajo práctico con color utilizando degradados, fusiones y mallas. Revisión y control del trabajo práctico.	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	Temas 13 y 14	Clases prácticas. Escaneado de originales para la impresión. Problemas de resolución. Clases prácticas. Protocolo de preparación de los originales vectoriales PostScript.	4.00	5.00	9.00

Semana 11:	Tema 15	Demostraciones técnicas. Especificaciones y acabados: Formato del documento / sangre / marcas de corte y registro / reserva / sobreimpresión / trapping / tintas especiales / hot stamping / barniz uvi / relieve / troqueles / laminado. Ejemplos y muestras.	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	Temas 16 y 17	Clases prácticas. Los errores más frecuentes detectados en pre-impresión. La ficha técnica de producción y la entrega del proyecto. Ejercicio 3. Propuesta del proyecto final.	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	Tema 18	Clases prácticas. Impresión en formato PDF. Verificación del documento o preflight. Ejercicio 3. Elaboración del proyecto final.	4.00	5.00	9.00
Semana 14:		Clases prácticas. Ejercicio 3. Elaboración del proyecto final.	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	Semana 15 a 16. Evaluación	Repaso general. Trabajo autónomo del alumno para la preparación de la prueba de evaluación. Evaluación.	4.00	20.00	24.00
Semana 16 a 18:			0.00	0.00	0.00
		Total	60.00	90.00	150.00