



DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

**COLECTIVO DE TECNOLOGÍA
SUBCOLECTIVO DE MEDIOS IMPRESOS**

EXPLICANDO LA IMPRESIÓN LEJOS DE LOS TALLERES DE LA UAM

Integrantes:

**Adriana Acero, Beatriz Mejía, Gabriel Flores,
Gabriela García, Mónica Gómez, Montserrat Hernández**

PROGRAMA EMERGENTE



Impartir clases en el contexto del Programa Emergente de Educación Remota (PEER), planteo la complejidad de llevar los contenidos del aula presencial a un entorno virtual. Implicó la adecuación de actividades hacia un contexto específico muy distinto al cotidiano. Nos vimos en la tarea de:

- Conocer las plataformas para educación a distancia
- Hacer y rehacer material didáctico en tiempo récord
- Buscar recursos (documentos, videos, tutoriales, etc.)
- Eliminar actividades y plantear otras nuevas

Siempre considerando las limitantes de este nuevo escenario.

UEA DE MEDIOS IMPRESOS

Para nuestro colectivo, uno de los principales retos fue la adaptación de los contenidos de las UEA obligatorias relacionadas con las Artes Gráficas:

Tecnología para el Diseño Gráfico II
Introducción a las Artes Gráficas

Tecnología para el Diseño Gráfico IV
Preprensa y DTP

En estos cursos los alumnos requieren la realización de prácticas en los talleres y laboratorios de medios impresos que tiene la universidad.

TALLERES DE IMPRESIÓN



Las instalaciones de la UAM nos brindan para estas UEA la ventaja de contar con talleres y equipos que, si bien no cubren todos los sistemas incluidos en la temática de las UEA, ayudan a que con la realización de algunas prácticas planeadas, se entiendan los principios de reproducción impresa y se complementen los contenidos teóricos.

- Taller de Serigrafía
- Tórculo de impresión
- Taller de Offset
- Taller de Fotomecánica

TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO II

INTRODUCCIÓN A LAS ARTES GRÁFICAS

OBJETIVO DE LA UEA

Identificar y evaluar las principales características de los sistemas de impresión: tipografía, flexografía, rotograbado, tampografía, offset y serigrafía, así como las condicionantes para reproducir eficazmente un objeto de diseño gráfico.

Al principio de la contingencia, la principal problemática de la UEA Introducción a las Artes Gráficas consistió en la disyuntiva de hacer o no las prácticas aún sin contar con los talleres, y considerar si se pueden trabajar en casa algunas de estas.

Sin embargo, aun en el contexto del PEER, está implícito el riesgo de contagios por la pandemia, por lo que no nos parecía apropiado que los alumnos salieran a conseguir materiales específicos.

TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO II

INTRODUCCIÓN A LAS ARTES GRÁFICAS

Nos dimos a la tarea de buscar y probar prácticas alternativas que permitieran que los alumnos, utilizaran cosas que tuvieran en casa, materiales fáciles de conseguir o incluso improvisar.

Incluir estas prácticas alternativas permitió que los alumnos experimentarán analizando los principios de reproducción.



TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO II

INTRODUCCIÓN A LAS ARTES GRÁFICAS



TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO II

INTRODUCCIÓN A LAS ARTES GRÁFICAS



Esto dio buen resultado, porque estas actividades refuerzan de manera importante la parte teórica, pero tuvo otra gran ventaja que los alumnos expresaron durante las clases: les ayudó a salir de la monotonía.

El estrés que conllevó la adecuación a la modalidad virtual se disipó en gran medida con las prácticas y actividades manuales, motivando también un área de creatividad que muchos de nuestros alumnos tienen un poco descuidada.

TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO II

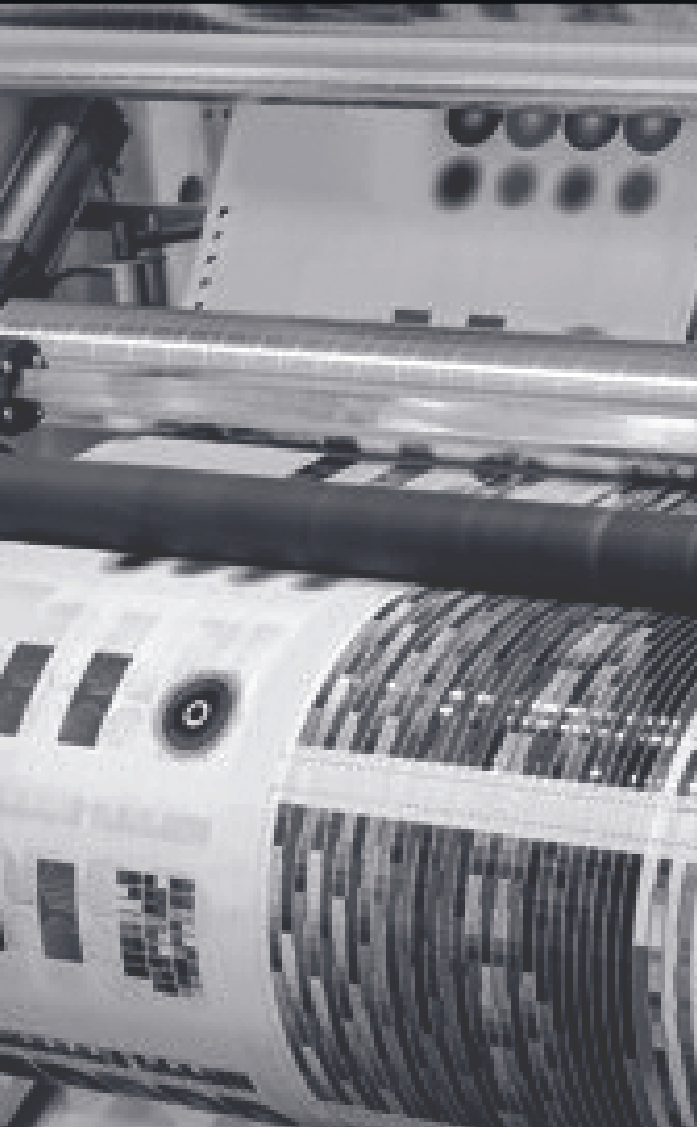
INTRODUCCIÓN A LAS ARTES GRÁFICAS



Sin embargo no todas las posibilidades de aprendizaje que brindan los talleres se pueden cubrir con las prácticas alternativas, pues se requiere equipo o materiales a los que es más difícil acceder.

Un ejemplo es cuando se aborda el tema de originales de reproducción, queda muy poco comprensible al momento de la teoría; la práctica que realizan en el laboratorio de fotomecánica les ayudaría a comprender mejor.

- SERIGRAFÍA • IMPRESIÓN OFFSET Y DIGITAL •
- FLEXOGRAFÍA Y ROTOGABADO •



Esta problemática se presenta también en el caso de las UEA flexografía y rotograbado, serigrafía e impresión offset y digital, ya que no es posible realizar una práctica significativa, si no se cuenta con el material y equipo especial, además de que algunas de las particularidades de los temas requieren forzosamente atención personal y presencial.

Por estas razones, dichas UEA no se han ofertado durante el PEER.

TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO IV

PREPrensa Y DTP

OBJETIVO DE LA UEA

Aplicar los fundamentos teóricos, metodológicos y operativos para producir un objeto de diseño mediante el manejo de los programas para la edición electrónica, con base en los principios de la producción en las artes gráficas, ubicando la función del diseñador de la comunicación gráfica en la planeación, creación, desarrollo y producción de los proyectos.

Respecto a la UEA Tecnología para el Diseño Gráfico IV, y con relación a las prácticas, resultó ser menos complicado llevar los temas a un "medio virtual" ya que las actividades que se requieren son mayormente enfocadas en el uso del software; de manera general el objetivo es la preparación de archivos para la eficiente reproducción impresa de los productos de diseño.

TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO IV

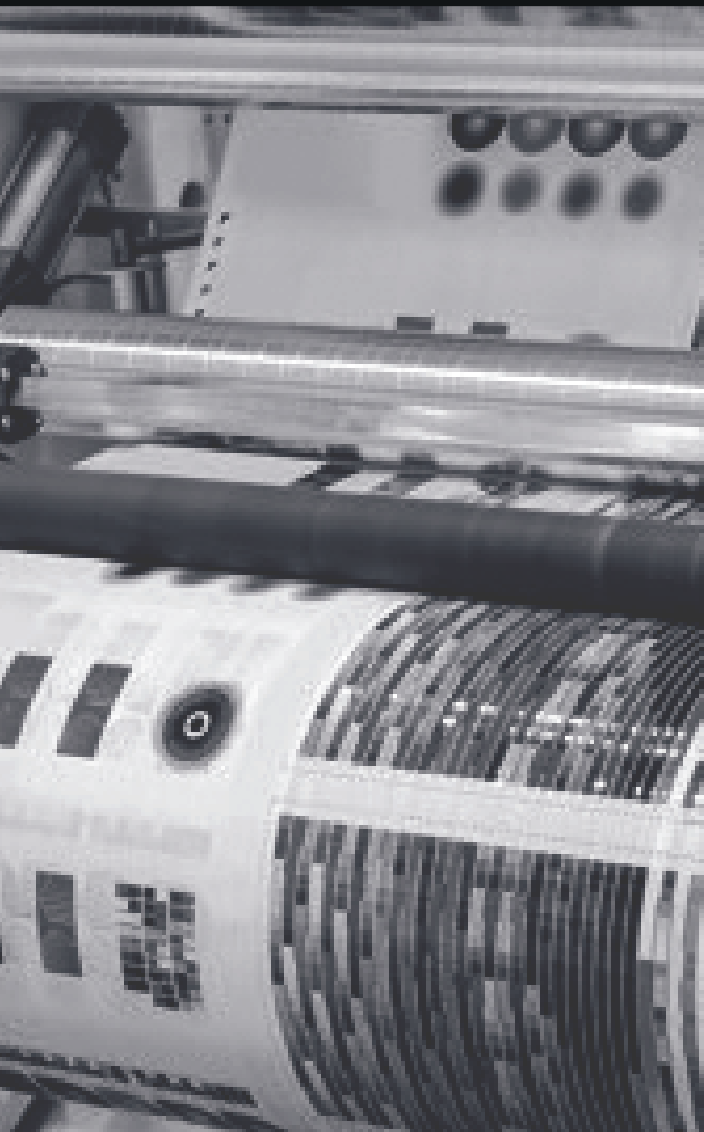
PREPrensa Y DTP



Sin que se pueda generalizar esta idea, consideramos que esta facilidad de adaptación tiene que ver con el uso de algunas herramientas docentes como: la posibilidad de grabar las sesiones y compartirlas, o la creación de materiales que, a manera de tutoriales, los guían paso a paso en el trabajo en la interface del *software*, de forma que los alumnos pueden revisar los temas asíncronamente en el momento en que estén trabajando con los proyectos de forma extraclase.

TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO IV

PREPrensa y DTP

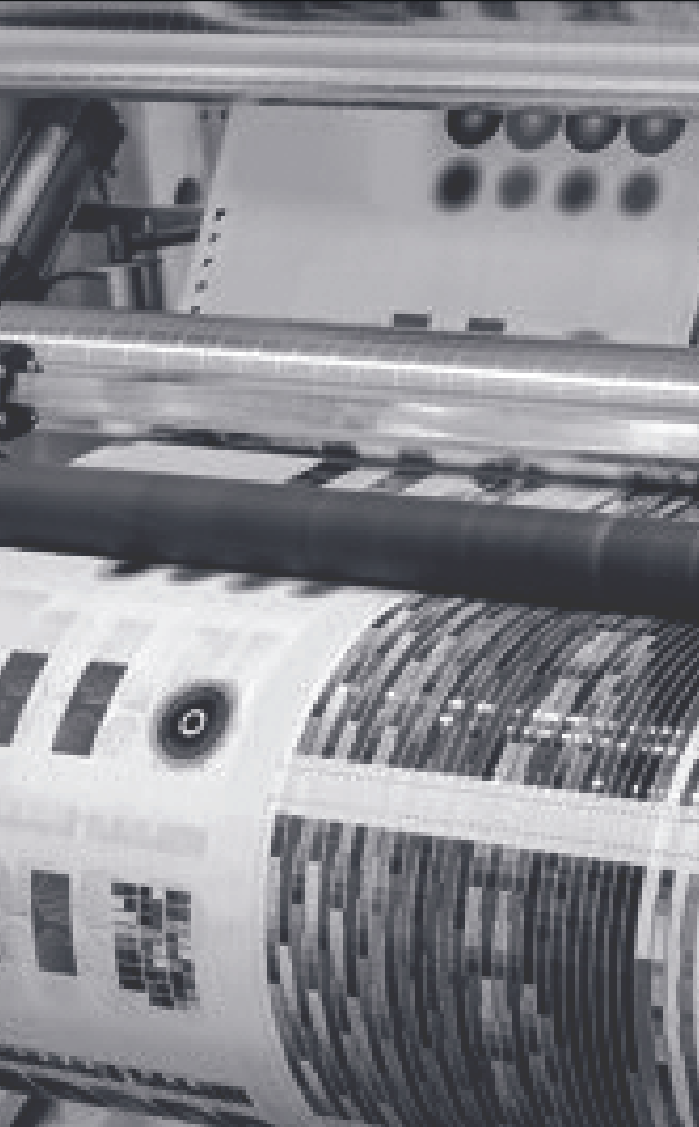


En contraparte, se tuvieron que dejar de lado experiencias valiosas para el curso como: el trato con el impresor, la práctica de realizar un tiraje o hacer pruebas de impresión; las cuales resultan muy ilustrativas para los alumnos.

Otra actividad importante que también quedó fuera, es la visita al laboratorio de fotomecánica en la que los estudiantes presenciaban el funcionamiento del RIP y el procesamiento para el tramado de las imágenes de medio tono. Lamentablemente no se localizó algún ejercicio que permitiera la simulación y que realmente reforzara el tema sin resultar oneroso o complicado para los estudiantes.

TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO IV

PREPrensa Y DTP

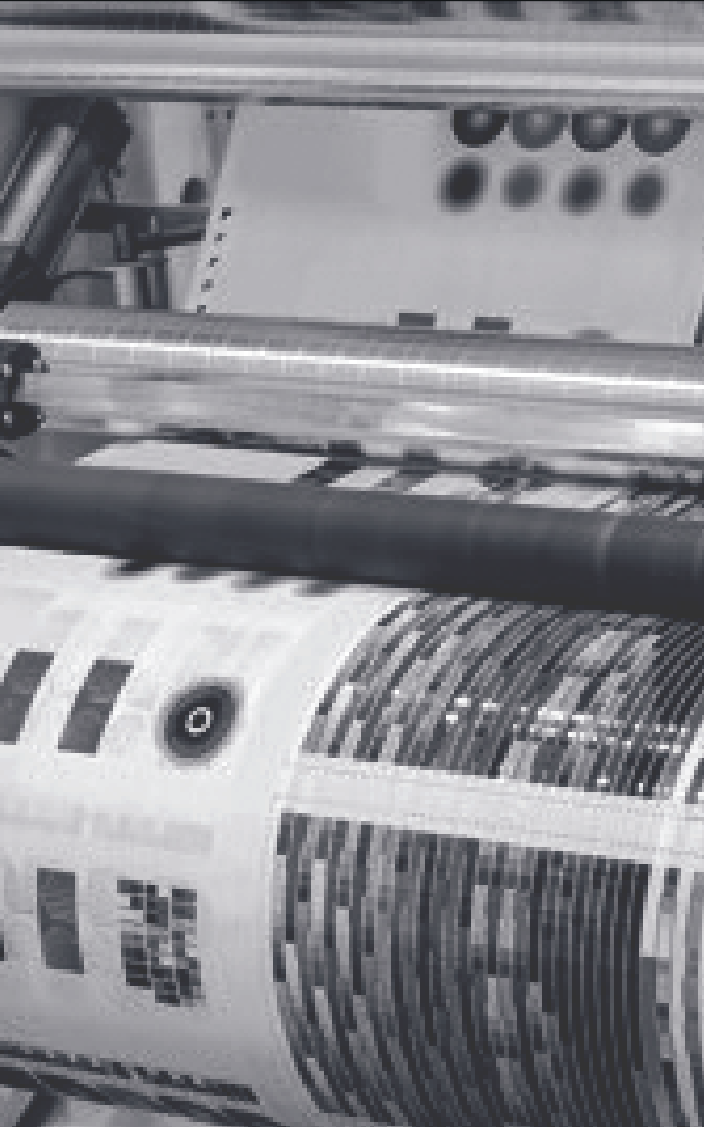


Muchos de los alumnos no contaban con un software de licencia o desconocían de alguno de acceso gratuito que apoyara sus prácticas, y hubo necesidad de elaborar el original digital de forma manual, dando como resultado, en algunos casos, un buen original digital pero un mal archivo de arte final.

En cuanto a la simulación del resultado final en la impresión de un objeto de diseño se recurrió a los llamados “*muckups*”, que acercaban bastante al alumno a cómo podría verse su diseño ya finalizado el proceso productivo.

TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO GRÁFICO IV

PREPrensa Y DTP



En este contexto del PEER, algunos alumnos tuvieron que dejar la UEA de Preprensa y DTP, debido a no contar con un equipo que les brindara las características para soportar los programas necesarios.

Esta situación puso de manifiesto las ventajas que brindan los salones de cómputo, que se centran sobre todo en apoyar a aquellos alumnos que no cuentan en casa con un equipo con las condiciones necesarias para los ejercicios requeridos, como son los programas y licencias de uso.

REFLEXIÓN



Como decíamos al principio, consideramos las limitantes, pero también consideramos las ventajas y trabajamos en la búsqueda de actividades que permitieran un aprendizaje significativo, las estrategias de enseñanza-aprendizaje han requerido de un gran esfuerzo y creatividad.

Fue útil reflexionar en la utilidad de lo que hemos estado haciendo por mucho tiempo y como lo podríamos modificar; observamos que algunas actividades y temas se pueden simplificar mucho, incluso eliminarlos o combinarlos y generar actividades diferentes desde una nueva perspectiva.

PROPUESTA DE CURSOS



Analizamos cuáles podrían ser las experiencias o aprendizajes que a los alumnos les podrían faltar en este contexto. Con base en ese análisis proponemos que, cuando sea nuestro regreso a las instalaciones, organicemos los siguientes cursos extracurriculares de inscripción libre.

- Comprender la preprensa a través de la fotomecánica
- Grabado en alto y bajo relieve
- Introducción a la serigrafía
- El offset y sus aplicaciones
- Guías de color

PROPUESTA DE CURSOS



Así mismo, en cuanto a las competencias genéricas necesarias para el trabajo en la modalidad remota, sugerimos ofrecer un curso con relación a cómo consultar y valerse de los apoyos o recursos con los que se puede contar en las aulas virtuales.

El cual sería impartido al inicio del trimestre o cómo una introducción al trabajo de las UEA del colectivo en modalidad remota.

COLECTIVO TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

SUBCOLECTIVO DE MEDIOS IMPRESOS

Responsable del colectivo:

Mtra. Beatriz Irene Mejía Modesto • *bimm@azc.uam.mx*

Miembros del colectivo:

Adriana Acero Gutiérrez • *adag@azc.uam.mx*

Gabriel de la Cruz Flores Zamora • *gdfz@azc.uam.mx*

Gabriela García Armenta • *gara@azc.uam.mx*

Mónica Elvira Gómez Ochoa • *mego@azc.uam.mx*

Montserrat Paola Hernández García • *mphg@azc.uam.mx*