

Four L-shaped corner lines, two at the top and two at the bottom, framing the central text.

Diseño^{de} un Manual **de Procesos Productivos en** **IMPRESA** **para Diseñadores GRÁFICOS**

Dedicatoria:

A quienes han estado junto a mi, a mi padre por su incondicional apoyo, a mi madre por su infinito amor, a mis hermanas por su gran comprensión, a mis amigos por su eterna compañía, a todos quienes han hecho de mí lo que he llegado a ser.

Agradecimiento:

Agradezco en primer lugar a Dios. A mi familia con mucho cariño, a todos quienes conformamos Gráficas Gómez. A mis amigos (Dipsómanos, Grupo Verde) muchas gracias por todo el apoyo y comprensión brindado en el transcurso de este objetivo, que me encuentro tan próximo a cumplir.

Agradezco a mis tutores, han sido mi pilar para cumplir esta meta de gran trascendencia en mi vida. Gracias, Esteban, Cata, Christian, Rafa.

PROBLEMÁTICA

En el sector de la Industria Gráfica, se encuentra un problema, no existe el conocimiento suficiente para que los diseñadores gráficos, se desarrollen de una manera óptima en su trabajo. Los nuevos profesionales del diseño Gráfico, no poseen la información, ni el conocimiento suficiente, para poder enviar un trabajo a producción, ya que existe diversidad de parámetros que en la mayoría de los casos solamente la experiencia ha enseñado. En el campo profesional de las imprentas es notorio que se necesita que el personal conozca no solo las características de pre-prensa necesarias, sino, también en los procesos de producción, optimizando tecnologías y acabados. El seguimiento de los procesos productivos en imprenta debe ser conocido por sus profesionales, el correcto desarrollo de un trabajo depende desde su diseño, cómo se lo debe manejar a través de los procesos, hasta el producto final, esto debe ser conocido por los Diseñadores, para que de esta manera la producción sea exitosa en cada una de sus etapas.

OBJETIVO GENERAL

Crear un producto editorial, un manual que aporte a la mejora en procesos de producción, de manera óptima, para disminuir los errores en Imprenta, los procesos de un trabajo se controlen de principio a fin, desde pre-prensa a terminados del trabajo sea controlados por el Diseño.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Crear un manual impreso que aporte y mejore la producción gráfica. Solucione las principales dudas y problemas de los diseñadores

ABSTRACT

Título: Diseño de un Manual de Procesos Productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos.

Resumen:

En la industria gráfica es evidente que existe una falta de conocimiento por parte del diseñador sobre los procesos de impresión y sus requerimientos técnicos. La tecnología en imprenta exige ciertas pautas necesarias para la elaboración de los productos impresos, donde los procesos con los cuales se desarrollan son determinantes para obtener el resultado planteado. El presente trabajo es un facilitador que incluye consejos, teorías, explicaciones y ejemplos de los procesos productivos por los que atraviesa un trabajo. El manual es un recuento del desarrollo de principio a fin, partiendo del diseño, la impresión, incluyendo acabados y manipulados de un producto.

A Design of a Printed Production Process Manual for Graphic Designers

Author: Jaime Paulino Gómez Lazzo

ABSTRACT

In the printing industry, the designers' lack of knowledge of the printing processes and their technical requirements is evident. Technology in the printing world demands certain necessary guidelines for the elaboration of printed products and the processes used to develop these products are decisive to obtain the results proposed. This work is a facilitator and it includes advice, theories, explanations, and examples of the production processes the elaboration of a product goes through. This manual is a summary of the development process from start to end, beginning with the designing and printing, and also including the finishing details and the manipulation of a product.

Key words:

printing industry, elaboration, printing, offset, pre-printing, printing, post-printing, advice, editorial design, production



Translated by,

Rafael Argudo

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Rafael Argudo", written over a large, stylized blue circular mark.

INDICE

Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Problemática	5
Objetivos	6
Abstract	7

Introducción	11
--------------	----

<i>Capítulo 1</i>	
Marco Teórico	13
Manual Impreso	15
Comunicación Visual	19
Diseño Editorial	21
Formato	23
Layout	25
Tipografía	27
Imágen	29
Color	31
Impresión y Acabados	35
Retículas	37
Investigación de Campo	39
Homólogos	51

<i>Capítulo 2</i>	
Programación	65
Público Objetivo	67
Plan de Negocio	73
<i>Capítulo 3</i>	
Diseño	77
Ideas iniciales	78
10 ideas	81
Idea Final	91
Producto	107
Conclusiones	115
Bibliografía	117

INTRODUCCION

En el mundo de la Imprenta, ciertamente, ha sido posible evidenciar que en esta rama específica del mundo gráfico, el departamento de Diseño y Pre-prensa, es quien debe conocer perfectamente y a profundidad, el tema de Procesos Productivos, existe una cantidad inmanejable de diversidad de productos, cada trabajo es diferente a otro, por ello es tan complicado controlar la elaboración de los productos impresos.

Al momento de hablar de Imprenta, se debe tomar en cuenta que lleva consigo abundante contenido, desde procesos de Diseño, especificaciones técnicas, a más de un completo glosario de palabras que son utilizadas en este medio, y una cantidad de detalles que requieren cuidadoso cuidado para obtener el resultado buscado.

El tema de tesis maneja los procesos que ocurren tras el labor en la Industria Gráfica, centrado completamente en el diseño editorial, los productos impresos. Los llamados procesos productivos en Imprenta, en la mayoría de casos se lo ve como un tema aparte del diseño que no es de gran importancia y que simplemente es un requisito para que un trabajo resulte como se lo ha planteado. Se demuestra en el presente trabajo que detalles como estos poseen un gran valor que en la mayoría de los casos no se los reconoce.

Con la creación de un Manual de procesos productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos, se aporta al beneficio de los Diseñadores, se ha demostrado que es necesario el abundante conocimiento de lo que ocurre en un trabajo cuando se encuentra en la fase de producción. Todo lo que ocurre en la elaboración del trabajo debe haber sido anteriormente planificado partiendo del Diseño.

En el campo profesional, se necesita personal capacitado no solo en pre-prensa, sino, también que conozca los procesos de producción, los soportes, las tecnologías de impresión, acabados, manipulados, y terminados que tiene lugar en la elaboración de uno de los tantos trabajos en Imprenta.

Con esto, El Diseño de un manual de Procesos Productivos en imprenta para Diseñadores gráficos, indique, ayude a los profesionales para que, se optimice, y mejore el manejo de un producto editorial.

“El Procedimiento de reproducción es el paso intermedio entre la creación del original por el diseñador y la producción industrial del impreso.”

(Blanchard, 1988)

Capítulo 1

M a r c o T e ó r i c o

MANUAL IMPRESO

“La palabra impresa goza de un prestigio cultural que otros sistemas de comunicación solo aspiran a emular.”

(Bann, 2008)

Al plantear la elaboración de un manual impreso, se obtuvo varias interrogantes acerca de la competencia de la tecnología digital, y los medios analógicos, se defendió la posición de que lo impreso es más útil para revisar datos, en el caso de un manual, es más fácil su accesibilidad, al momento que se lo tiene al lado de la persona, mientras realiza sus labores lo puede ir revisando.

Además como ha sido planteado desde un principio, este producto editorial que cumple la función de ser un facilitador para el Diseñador, también es un muestrario de materiales, y al cumplir el cometido de ser un catálogo de materiales, los más comunes o utilizados en nuestro medio local.

En el desarrollo del manual, he planteado su doble función, el cual irá indicando en cada una de sus hojas el material que es de soporte, con su respectivo gramaje. La enumeración adicional de los acabados adicionales si posee el material de soporte y ejemplo a la vez.

La descripción del material con sus acabados, se constará dentro de la diagramación de cada hoja a manera de pie de página, que brinda información dando un valor agregado al Manual desarrollado.

“¿Por qué la impresión goza aun de buena salud en vez de ir desapareciendo del mercado?”

Como explica el autor Bann, en su libro Actualidad en la producción de Artes Gráficas. “Existen numerosas razones. Libros, revistas, carteles, periódicos, folletos y otros soportes impresos se adaptan bien al medio: se pueden transportar, son reciclables. No requieren fuentes de alimentación y no están sujetos a interrupciones de programas o fallos de sistemas.”

Este análisis hace referencia a la evolución que existe en la comunicación de la palabra impresa, la producción gráfica sin duda, prevalece en el tiempo, y es de fácil acceso. Un publicación digital siempre dependerá de algún tipo de dispositivos, en cambio un impreso se lo puede leer en cualquier parte, cómodamente es de fácil acceso para el usuario.





COMUNICACIÓN VISUAL

“la palabra diseño, se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales”

Frascara, 1996

La comunicación, es parte esencial de la vida, está presente todo el tiempo, siendo el pilar fundamental del Diseño. Como comunicador, en el trabajo desarrollado se evidencia esta teoría al transmitir un manual para Diseñadores Gráficos.

Por estas razones hay que tener un control completo en la etapa industrial de la producción de ejemplares, de acuerdo a la experiencia se puede dar constancia que un control ineficiente nos puede traer grandes decepciones. Nadie quiere obtener como resultado algo distinto o de menor calidad que lo anteriormente planteado.

Después de un largo análisis se ha podido afirmar que la mejor manera y con mayor eficacia para obtener productos impresos de calidad, se dará con el conocimiento necesario en la producción gráfica. Por ello el presente manual es una ayuda para el Diseñador, transmitiendo conocimientos y experiencias de profesionales, los cuales son expertos en el tema de la producción gráfica.

Manual de Procesos Productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos.

***Es un producto editorial que es diseñado bajo los parámetros del
Diseño Editorial, es un manual, en el cual la información se desarrolla
de manera ordenada, con el apoyo de gráficos, una estructura y sistema
organizado. Para ello se plantea a continuación los pasos que debe
seguir, con los elementos que se utilizan.***

DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial, es la base para organizar el contenido, la composición y diagramación de la información, de manera funcional y estéticamente agradable para el usuario, las bases del diseño que una a una es necesario analizarlas y desarrollarlas para la concreción del presente manual.

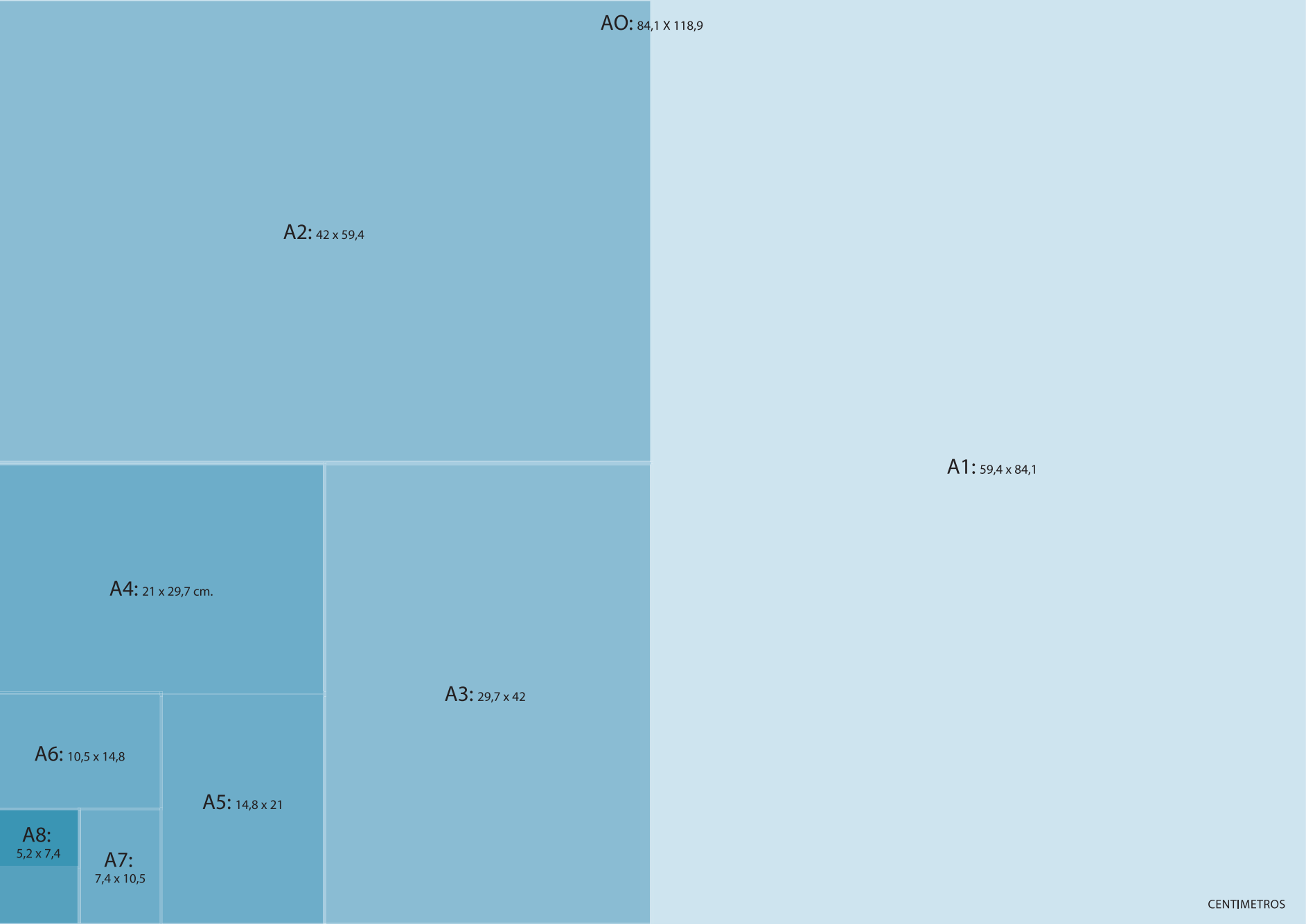
“El estudio del diseño editorial observa, la forma, el formato, efectividad y funcionalidad del medio para transmitir un mensaje. No solo es importante el contenido de un artículo u historia, todos los elementos de diseño y producción determinan que tan bien recibido es nuestro mensaje”

(Manjarrez)

Cuando se habla de diseño editorial, se incluye varios conceptos y especificaciones que van detrás del desarrollo de un producto, el manual que se ha planteado, maneja los conceptos teóricos, evidenciado en el producto, que a su vez utiliza las especificaciones técnicas de el proceso de producción, como el manejo de un diseño.

Dentro de lo que se ha planteado como Diseño editorial, se ha dividido en temas principales, las bases del diseño de mayor importancia y más específicos para un mejor desarrollo del manual son:

- ***Formato***
- ***Layout***
- ***Tipografía***
- ***Imagen***
- ***Color***
- ***Impresión y Acabados***
- ***Retículas***



FORMATO

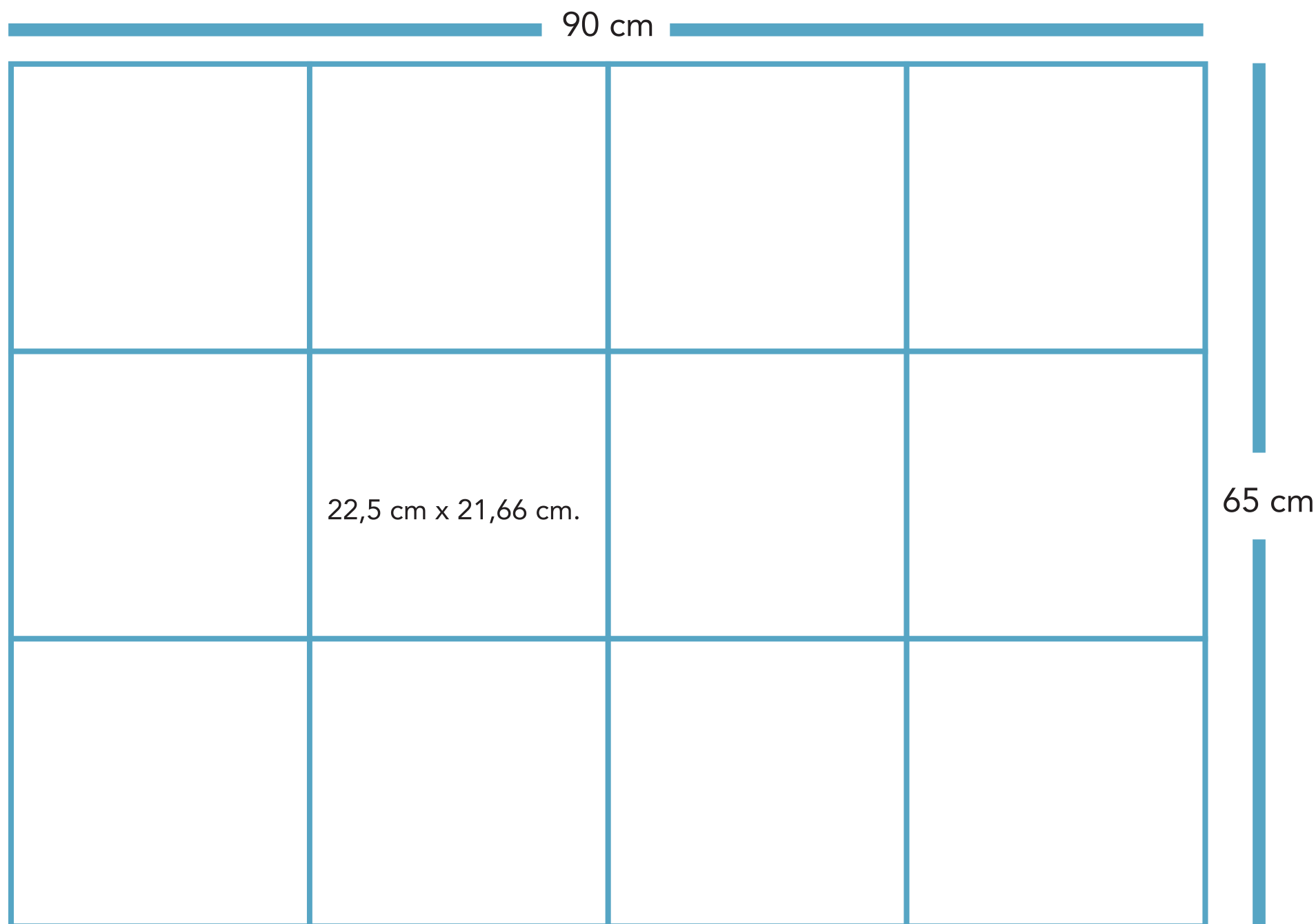
Es importante que el diseñador conozca a fondo la materia prima que se utiliza, los formatos más utilizados, lograr mayor beneficio de la materia prima, aprovechando tiempo y recursos. Un diseño a conciencia, pensar en la mayor optimización del material que se utilizara, el armado y diseño de un trabajo, optimizando al material, evitando desperdicios.

Este tema se lo trata a profundidad en el presente manual donde existen gráficos de los formatos con sus respectivas codificaciones internacionales y estándares conocidos.

De igual manera se explica a profundidad los pliegos a disposición en el mercado local, donde también se realiza un análisis e instruye las múltiplos que podemos obtener, con la finalidad de optimizar procesos y recursos. Una vez más se demuestra que un Diseñador con un amplio conocimiento en el desarrollo de una imprenta puede innovar y mejorar los procesos que son parte de un diseño.

“Cada tamaño se obtiene de doblar en dos el tamaño superior. Cada tamaño es el mismo que otro geométricamente, ya que se doblan por la misma diagonal. A0 es el primer tamaño y tiene un área de un metro cuadrado.”

(Bann, 2008)



Se ha tomado en cuenta los conocimientos previos citados para elegir el soporte y el formato del manual desarrollado, por ello en el siguiente gráfico se explica, tomando un pliego de papel, que fácilmente se lo puede encontrar en el mercado, su dimensión de 90 x 65 cm. Con el múltiplo del mismo escogido, el formato escogido del manual es de 21 x 21 cm, el múltiplo resultante de 1 pliego de papel es de 22,5 x 21,66 cm, con ello se demuestra la optimización de recursos y se aprovecha al máximo el material a utilizar.

LAYOUT

“El Layout o maqueta hace referencia a la disposición de los elementos de texto e imagen en un diseño. La relación de estos elementos, tanto entre ellos como con el esquema general del diseño, repercutirán en el modo en que los lectores verán y recibirán el contenido, así como en su reacción emocional. La maquetación puede potenciar o perjudicar la recepción de la información que se presenta en una obra. Asimismo, las maquetas creativas pueden añadir valor y belleza a una obra, mientras que una maqueta modesta puede ayudar a resaltar el contenido.”

(Ambrose & Harris, Las Bases del Diseño - Layout, 2008)

Conocido también como maqueta, trata el desarrollo del concepto de maquetación, disposición, elementos del diseño y su relación. La forma y función de la maquetación, los conceptos que se deben tener en cuenta para el desarrollo de un diseño correcto, pues con los conocimientos necesarios, optimiza los procesos.

En otras palabras, se puede decir que el manejo de la maqueta en un producto editorial, es la anatomía de la página, con la aplicación de esta dar mayor valor, resaltar y obtener ventajas de acuerdo a la disposición de la maquetación que se utilice.

Con especial consideración, el Layout que se plantea para el Manual, está orientado para que la información sea clara y dinámica a lo largo del mismo.

La diagramación al igual que la imagen del manual se la ha desarrollado con especial cuidado, manteniendo una estética a lo largo de todo el libro. Con un procedimiento exhaustivo se dio origen a la imagen principal del manual, el mismo que está completamente acorde al desarrollo estético y funcional de la producción impresa.

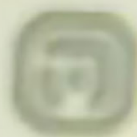
TIPOGRAFÍA

La tipografía debe estar acorde a la temática que trata el producto editorial, reforzando y encontrándose en contexto con la información, ya que se trata de un elemento visual del diseño, se debe prestar especial cuidado a la familia tipográfica, las variaciones de esta, sus estilos, que sea legible y apta para un mejor uso.

Se debe considerar varios aspectos fundamentales al momento de aplicar la tipografía en el trabajo. El color; generalmente se ocupa el negro, por ser un color contrastante, aportando a una fácil lectura del mismo. El interlineado; de acuerdo al cuerpo de texto elegido, debe permitir el pase de una línea a otra sin provocar dificultades. El interletraje; se puede jugar con el espacio entre las letras para ampliar o reducir un texto, sin exagerar ya que si es muy notorio esto se pierde el ritmo de legibilidad. La jerarquía del texto, la importancia de los titulares, subtítulos, cuerpo de texto, pies de foto, etc. Sin exagerar en los tamaños que se utilice, sin que se pierda la clasificación de los textos.

“La tipografía es el medio por el que se le puede dar una forma visual a una idea. Debido a la cantidad y variedad de los tipos de letra disponibles, la selección de los componentes de esta forma visual puede cambiar radicalmente la facilidad de lectura de la idea y los sentimientos del lector hacia la misma. La tipografía es uno de los elementos con mayor influencia sobre el carácter y la calidad emocional de un diseño. Puede producir un efecto neutral o levantar pasiones, puede simbolizar movimientos artísticos, políticos, filosóficos, o puede expresar la personalidad de un individuo o una organización.”

(Ambrose & Harris, Las Bases del Diseño - Tipografía, 2008)

 Parramón

RETÍCULAS AMERSON - HARRIS

 Parramón

COLOR AMERSON - HARRIS

 Parramón

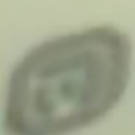
IMAGEN AMERSON - HARRIS

 Parramón

TIPOGRAFÍA AMERSON - HARRIS

 Parramón

LAYOUT AMERSON - HARRIS

 Parramón

FORMATO AMERSON - HARRIS

IMAGEN

“Imágen, hace referencia a los elementos gráficos que pueden dar vida a un diseño. Tanto si se utilizan como centro de atención de un página o como elemento secundario, las imágenes desempeñan un papel esencial en la comunicación de un mensaje y, por lo tanto, constituyen un factor crucial en el establecimiento de la identidad visual de un trabajo.”

(Ambrose & Harris, Las Bases del Diseño - Imagen, 2008)

La imagen sin duda, es parte fundamental de la comunicación, para el diseñador gráfico es una de las principales herramientas. Cuando se hace referencia de la producción gráfica y el uso de imágenes es determinante. Necesariamente se debe tomar en cuenta la calidad de estas.



COLOR

“Gracias al precio relativamente asequible de la cuatricromía, el color se emplea incluso en las impresiones más sencillas. Junto a su función decorativa, ayuda a aislar y a distinguir los diferentes elementos informativos, por lo que se considera una herramienta clave en el proceso inicial de la información. El color puede usarse para presentar mensajes gráficos y contundentes o bien como un complemento más sutil. Sea cual sea la finalidad, un buen uso del color requiere el conocimiento de los sistemas cromáticos, sus aplicaciones y las connotaciones que puede llevar asociado.”

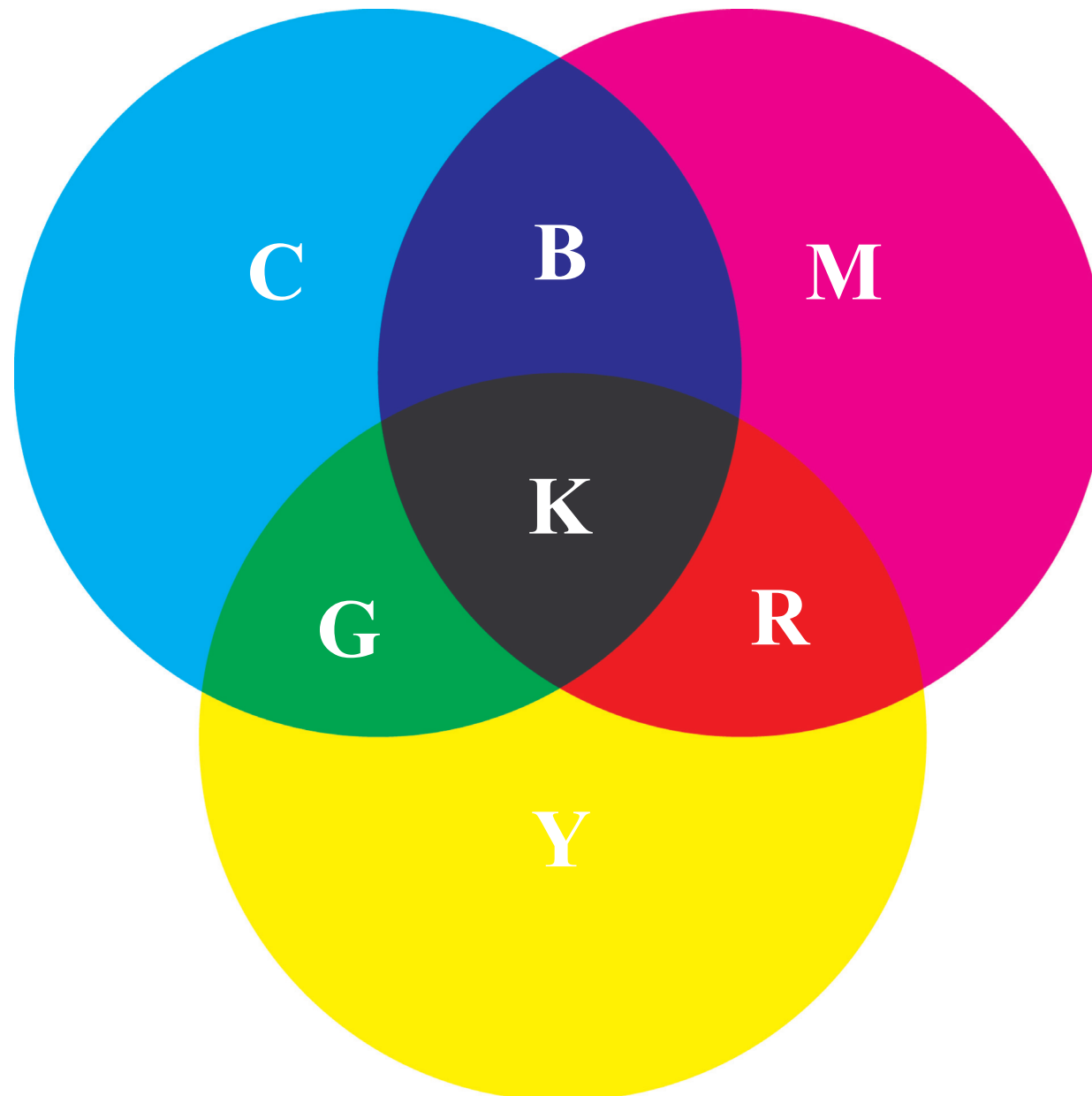
(Ambrose & Harris, Las Bases del Diseño - Color, 2008)

El color, sin duda es una de las percepciones más fuertes, se puede ocupar para transmitir información específica, con valor simbólico y asociaciones específicas dependiendo del tono.

Para un mejor entendimiento del color, y su uso, se debe adentrar en como funciona el color, donde se trata especificaciones y terminologías más exactas en este tema, desarrollando el color, definiendo lo que es colores aditivos, Primarios sustractivos, colores primarios, colores secundarios, colores terciarios, etc.

SISTEMAS CROMÁTICOS

Existen varios sistemas de color para la impresión, lo mundialmente utilizado principalmente para la producción de imágenes full color en pantalla el sistema RGB, en impreso sistema CMYK.



CMYK

Primarios por sustracción

Cyan, Magenta, y Amarillo se describen como los primarios por sustracción porque representan dos de los primarios por adición cuando el tercero se sustrae de la luz blanca. Estos colores obtenidos por sustracción se combinan con negro para utilizarlos en la impresión en cuatricromía.

RGB

Primarios por adición

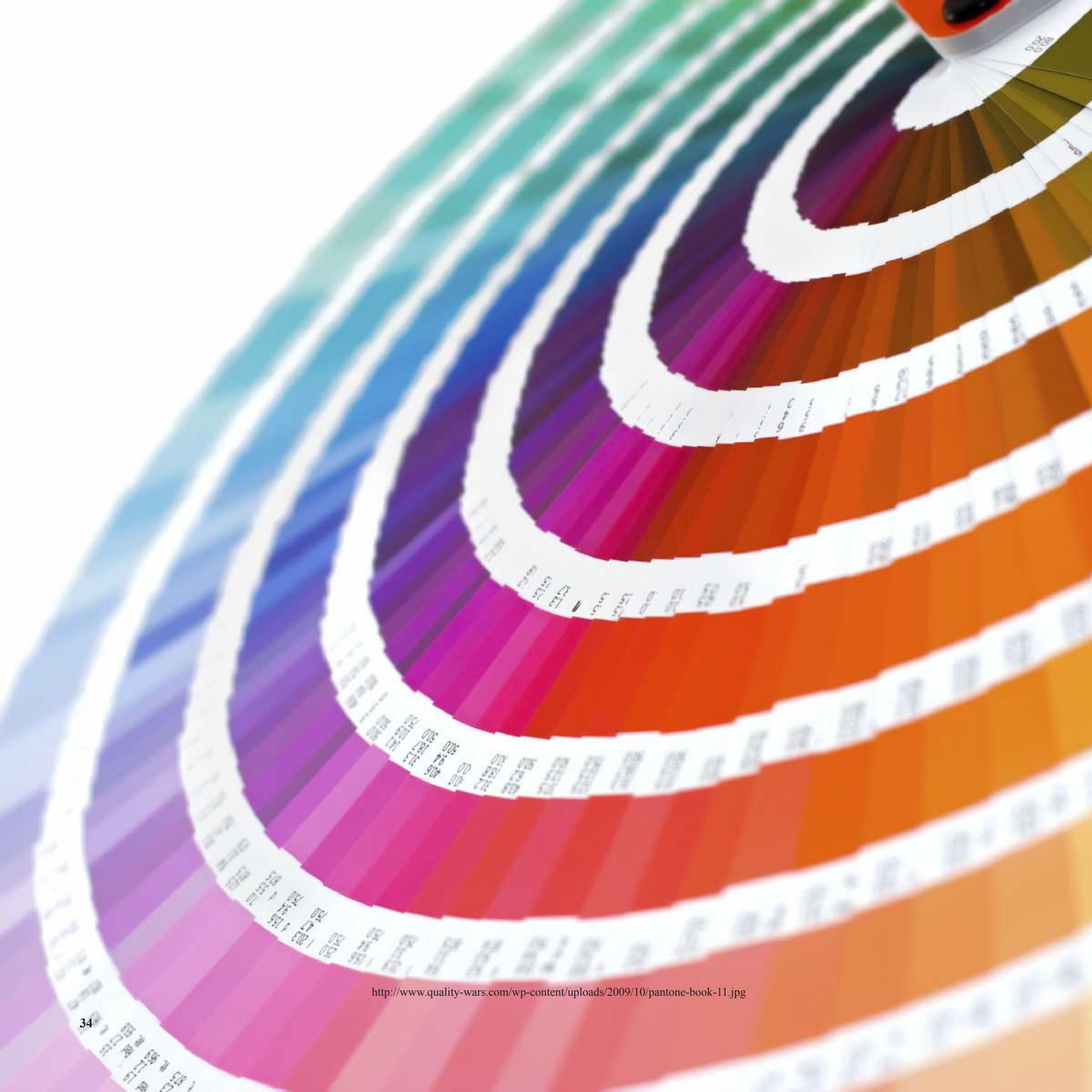
Rojo, verde y azul reciben el nombre de primarios por adición debido a que cuando las tres luces de estos colores se suman producen luz blanca. En la impresión en cuatricromía, estos colores se reproducen mediante los primarios por sustracción CMY+K de arriba.

USO DEL COLOR

El color puede emplearse de muchas formas en un diseño. Puede destacar información concreta que de otro modo pasaría desapercibida, llamar la atención, provocar compasión, amor u odio en el observador, sugerir feminidad o masculinidad y dar una clave cultural para interpretar y recibir la información. El color ofrece un sinfín de posibilidades al diseñador.

El uso del color en un diseño suele requerir una planificación meticulosa. Las publicaciones impresas suelen producirse en secciones de 8 o 16 páginas. Si no se imprime en cuatricromía, el uso de los colores suele restringirse a determinada secciones para minimizar los costes. El esquema de imposición permite al diseñador determinar la distribución del color y la ubicación de los colores o barnices especiales en la publicación impresa.

Existen varios métodos de creación de detalles en color a los que puede recurrir el diseñador para mejorar su trabajo. Van desde el uso de superposiciones, sobreimpresiones, matices y colores especiales hasta el empleo de diferentes tipos de papel y técnicas de acabados.



<http://www.quality-wars.com/wp-content/uploads/2009/10/pantone-book-11.jpg>

IMPRESIÓN Y ACABADOS

La invención de diferentes métodos de impresión, sin duda ha cumplido un papel importante en la historia, fomentando la comunicación, el pase de información, y la facilidad de difusión de la misma. A lo largo de la historia de la humanidad se han desarrollado varios sistemas de impresión, con grandes saltos tecnológicos, aportando al desarrollo de la humanidad, desde la invención de la Imprenta por Gutenberg, hasta los sistemas de impresión de última tecnología, y la más utilizada, la impresión Offset.

Dentro de la etapa de impresión, el trabajo se reproduce aju una técnica determinada, en un material establecido y un formato fijado. Con un correcto diseño el trabajo saldrá tal cual se lo ha diseñado. Para lo cual el presente manual, brindara una gran ayuda a estos profesionales.

El sistema de impresión Offset, es el más conocido y exitoso hoy en día, existes muchas variables que se pueden ajustar a la exactitud del trabajo que sea necesario realizar, sea en grandes cantidades o pequeñas, por ello demuestra que es el procedimiento ideal para la producción en el mundo de las Artes Gráficas.

En el manual de Procesos productivos, consta de una breve historia, reseña y se profundiza en la explicación de los procesos, técnicas, y conocimientos ha desarrollar para una correcta producción en Imprenta.

25mm		# de pág			
	55mm				
	82,5mm				
	170mm				
Material Utilizado					15mm

RETÍCULAS

“La función esencial de una retícula es la de organizar la información en una página. A lo largo de los siglos ha ido evolucionando la manera de hacerlo, desde las páginas formadas solamente por texto hasta la incorporación de imágenes y las múltiples posibilidades que ofrecen las herramientas de diseño de software moderno.”

(Ambrose & Harris, Las Bases del Diseño - Retículas, 2008)

La necesidad de las retículas

Sin duda, es un elemento del diseño muy importante para el fácil acceso a la información, ordena los elementos de un diseño y organiza la lectura para los usuarios.

Elementos de una retícula

Las presentaciones visuales dependen directamente de la retícula que nos permite situar texto, imágenes y elementos gráficos. Los elementos que componen la retícula medida, forma, proporciones, dependiendo de su soporte o formato, creando la anatomía de la página.

Uso de las retículas

El como estructurar, las técnicas tiene varias creaciones del contenido a su vez, la orientación, disposición del espacio, ubicación, etc.

Tipos de retículas

La exploración del tipo de presentación de un producto editorial esta dado ciertamente por la exploración que se de al caso, las variantes de imagen, tipografías y la jerarquización que se otorga para cada caso pertinente.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

¿Qué es una Encuesta?

Una encuesta es un estudio observacional en el que el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

Ha sido necesario evidenciar la realidad profesional de los Diseñadores Gráficos, dentro del área de la Industria Gráfica. Dentro de la problemática se manifiesta la falta de conocimientos técnicos para la producción de un trabajo en imprenta. Llevando estos fundamentos a nuestro medio local, se derivó realizar una pequeña Encuesta.

La Encuesta es dirigida hacia el personal que tiene experiencia en el área de trabajo, en Imprentas medianas de la ciudad, se ha realizado un focus group entre los cuales existen, propietarios, gerentes, Diseñadores,, personal de pre-prensa, etc.

La información estadística real que se busca como resultado obtener es:

El porcentaje real de problemas que se han dado por parte del departamento de Diseño. (Que tan frecuente se han presentado errores de Diseño para la producción de un trabajo)

Averiguar en que parte del diseño específico es en el cual se han dado mas problemas. (Errores y problemas más comunes por el mal manejo de un Diseño)

Como solucionar los problemas, como optimizar, mejorar y ganar tiempo, ahorrar errores y mejorar el proceso de aprendizaje. Para el personal nuevo. (Que propuestas nos dicen los experimentados en el área como solución para este problema)

Se plantee como solución la creación de un manual de procesos productivos en Imprenta para diseñadores Gráficos. (Observaciones de mi propuesta por parte de los profesionales en el área)

La encuesta, se la realizo a un focus group, el cual esta conformado por gerentes y dueños de imprentas medianas y afines en la ciudad.

La encuesta presentada fue la siguiente con una importante participación de los encuestados, demostraron mucho interés en el tema y se realizo toda una conversación del tema presentado.

La encuesta fue la siguiente, en la cual se obtuvo más información de la planteada, siendo esto muy satisfactorio para la evidencia de la problemática en el medio local, en la industria gráfica.

Elaboración de las Encuestas

Oficinas de Diseño, Imprentas y afines, son consideradas como el universo, la muestra de este, se lo ha tomado por factibilidad de acceso que se tuvo a las mismas para efectuar las encuestas.

Trabajos Dañados

***Obligatorio**



1. ¿A evidenciado Ud. **PROBLEMAS** ocasionados por el departamento de diseño, al momento de producción? *

- ☐ Perdida de tiempos
- ☐ Mal manejo de Materiales
- ☐ Mal armado
- ☐ Separaciones
- ☐ Falta información acabados
- ☐ Guías, registro, color, corte
- ☐ Otros

2. ¿Qué problemas del diseño / diseñador son los más comunes? *

Falta de conocimiento en:

Marca solo un óvalo.

- ☐ Tecnologías
- ☐ Procesos de producción
- ☐ Armado de trabajos para producción
- ☐ Formatos
- ☐ Tipos de Materiales

3. ¿Qué solución cree que se pueda tomar para evitar perdidas y daños en trabajos? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Un supervisor de cada trabajo.
- ☐ Se instruya el diseñador.
- ☐ Un manual que ayude e indique los procesos de producción.

4. La creación de un “Manual de Procesos Productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos”, según su criterio, ¿puede mejorar, aportar y solucionar los problemas mencionados? *

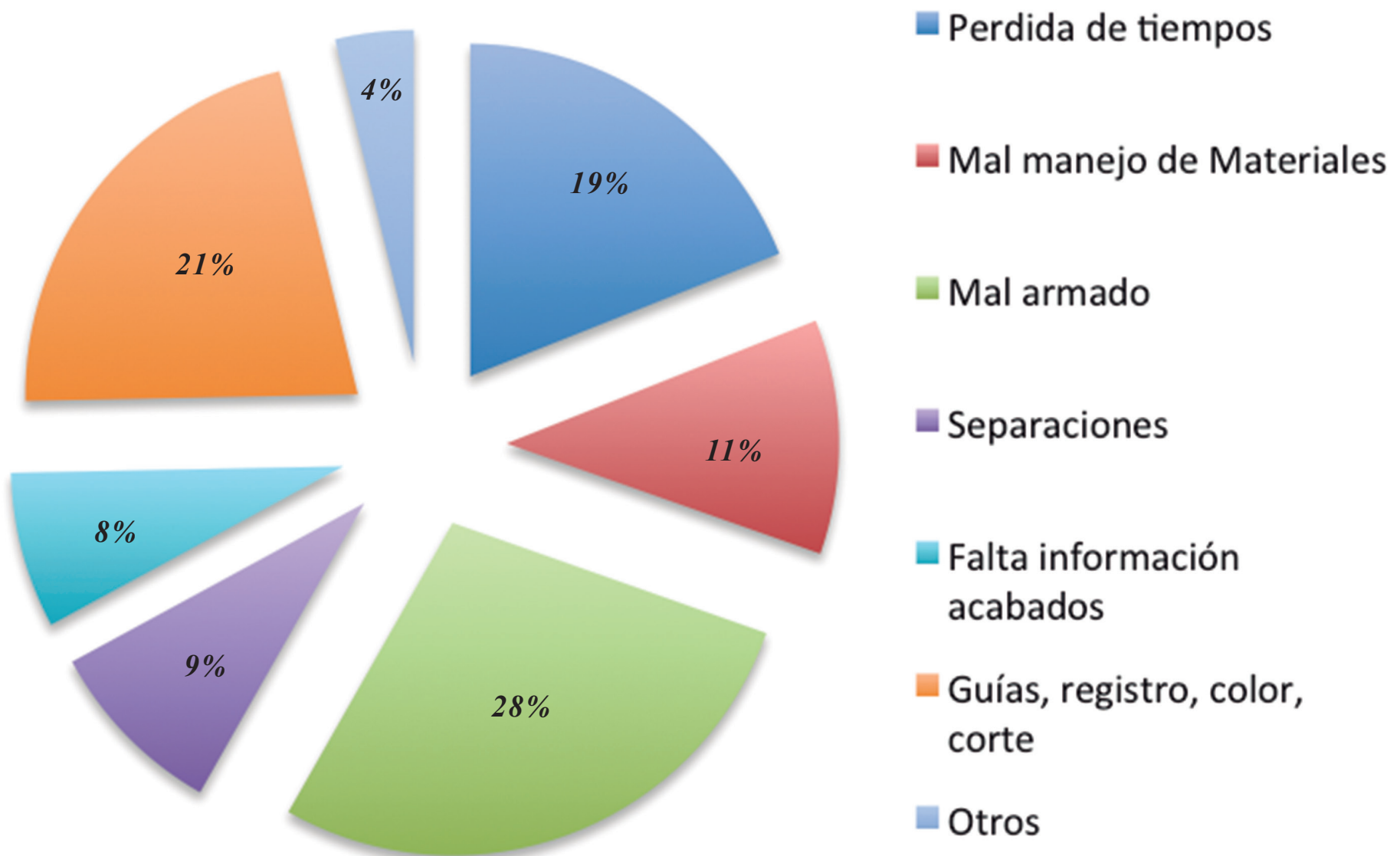
Marca solo un óvalo.

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ Otros:

Se realizaron 31 encuestas, los cuales han sido tabulados y representados en porcentajes, de esta manera identificando con exactitud los problemas más importantes que urgen que sean resueltos.

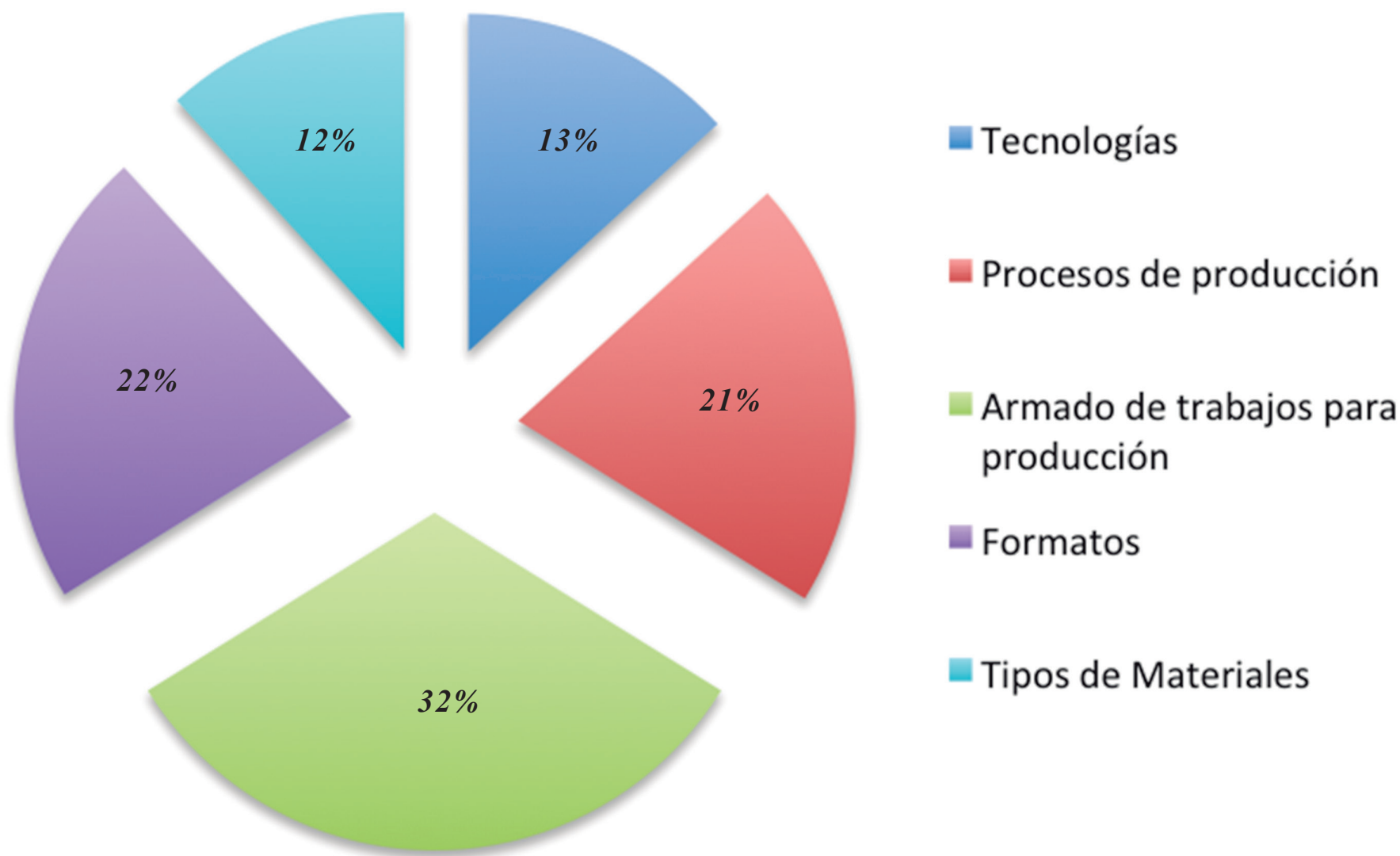
Con los resultados obtenidos, se identifica las temas y subtemas que tendrá como contenido el manual ha desarrollarse.

***1.- ¿A evidenciado Ud. PROBLEMAS
ocasionados por el departamento de diseño, al
momento de producción?***



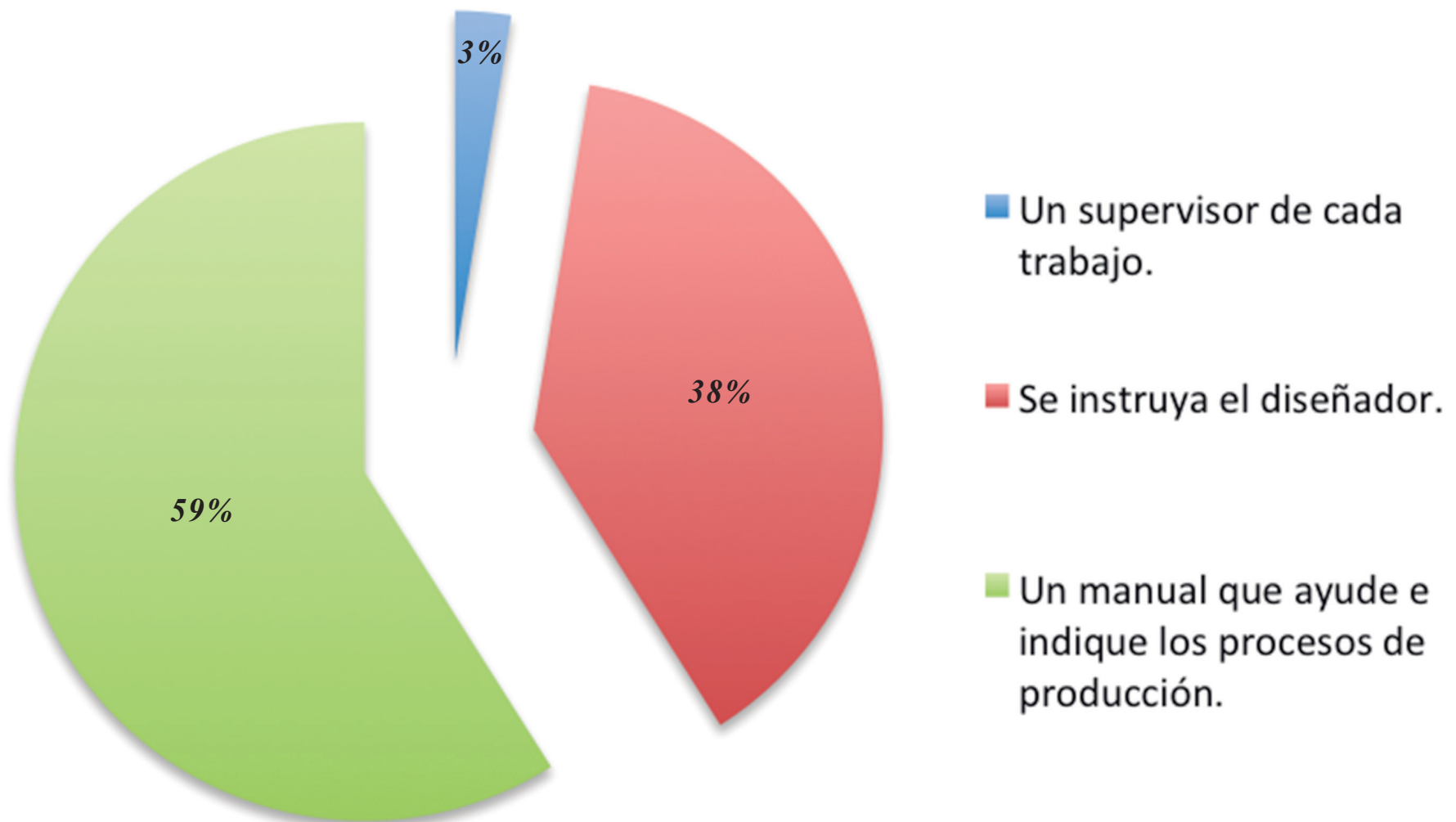
***Con los resultados se se ha afirmado la problemática planteada, donde los errores
son más frecuentes de lo que se creen, y abundan en número.***

2.- ¿Qué problemas del diseño / diseñador son los más comunes?



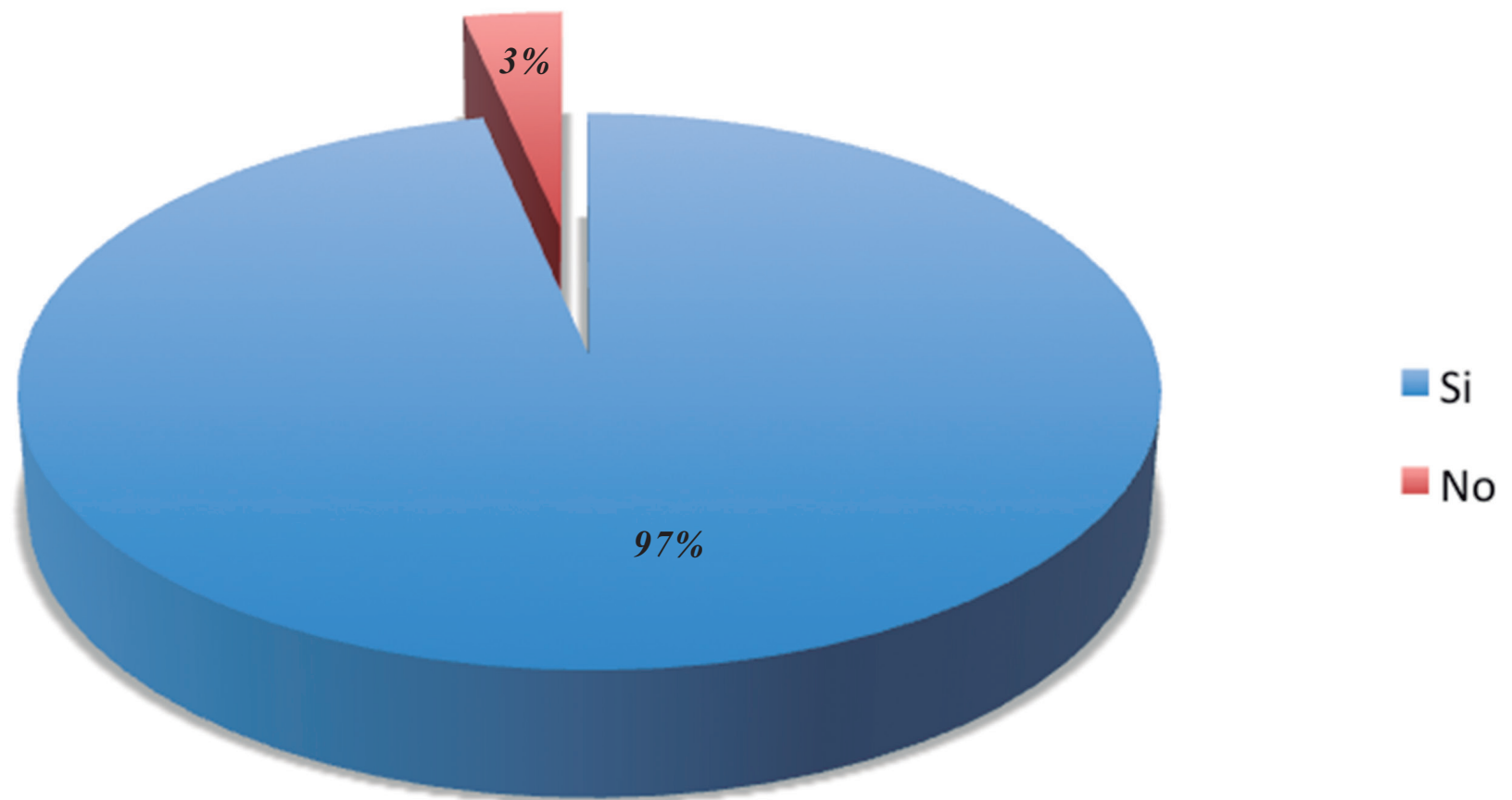
Estos son los problemas más frecuentes, dados por el departamento de diseño.

3.- ¿Qué solución cree que se pueda tomar para evitar pérdidas y daños en trabajos?



Como posibles soluciones, la experiencia de los entendidos del tema, aprobaron perfectamente la creación de un manual que instruya en los procesos productivos de un trabajo dentro de imprenta. Además se indico la iniciativa de que la instrucción, a manera de curso sería muy bien aceptada y necesaria.

4.- La creación de un “Manual de Procesos Productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos”, según su criterio, ¿puede mejorar, aportar y solucionar los problemas mencionados?



Con la mayoría del público apoyando a la creación del manual, se demuestra el problema, sin duda existe en el medio y se urge que se lo solucione, se ha aprobado que el manual contribuirá al mejoramiento de los procesos productivos.

Resultados Encuestas

Después de la realización de las encuestas hacia el público al cual va dirigido el proyecto, se puede concluir, que existe una aceptación total de lo propuesto, la creación de un manual que se desarrolle acerca de los problemas más comunes que son necesarios que sean resueltos, con esto se puede encaminar correctamente y dirigir a las especificaciones puntuales que deben ser conocidas a mayor profundidad por los diseñadores.

HOMÓLOGOS

*El diagnóstico de homólogos esta basado en 3 partidos de
Diseño: Forma, Función y Tecnología.*

*El análisis de productos estético y formales, son base para
desarrollar la propuesta presentada de un “Manual de
Procesos Productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos”*

IDEA IMPRESIÓN

Se trata de una página web, se autodenominan, especialistas en Impresión Offset, al explorar el sitio me he encontrado con el homologo indirecto, bajo el partido de función de Forma, apoyo la estética que maneja, mediante iconos, con información clara y concisa.

La página web, además tiene información muy útil, pidiendo especificaciones para los trabajos de impresión.

Forma: no es referente al manual, son productos distintos, página web.

Función: de manera indirecta, cumple el objetivo de informar, comunicas y guiar temas de imprenta.

Tecnología: son productos distintos. No es homologo en este sentido.

portada

nuestras ofertas

idea servicios

tutoriales

garantías

contacto

FLYERS ESTÁNDAR

2.500 UNIDADES

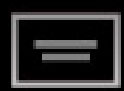
67€

TAMAÑO 100X210 MM., IMPRESOS A 4+4 TINTAS EN PAPEL ESTUCADO BRILLO O MATE DE 135 GRAMOS + ENVÍO GRATIS.

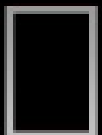


Somos especialistas en impresión OFFSET

Contamos con el equipamiento de última generación para ofrecer costes y garantías que nadie te entregará. Disponemos de la gama de productos y servicios mercado, entregada con la máxima rapidez y fiabilidad en todo el territorio nacional (gastos de envío GRATIS) [ver más](#).



Tarjetas de visita



Flyer



Dípticos



Trípticos



Papelería



Sobres



Adhesivos



Marca páginas



Postales



Calendarios



Carteles



Catálogos



Revistas



Libros

ACTUALIDAD EN LA PRODUCCIÓN DE ARTES GRÁFICAS

Función, el libro de David Bann, hace referencia perfectamente hacia el diseño, la imprenta y el contexto en el que se desarrolla, tomando en cuenta a todo el proceso, mutación a la cual se ha sometido los sistemas de reproducción de ejemplares, es importante diferenciar la historia de esta con la actualidad en la que se desarrolla.

La diversidad de procesos y maquinarias que son pilares fundamentales para producir obras editoriales, deben ser conocidas por el diseño, de esta manera demostrar que las artes gráficas se encuentran en constante innovación, lo contrario que se piensa para aquellas personas no muy adentradas en esta área.

Forma: Producto impreso de 19 x 22,5 pesado de 224 páginas.

Función: Informa y comunica temas de producción basado en el contexto de la industria gráfica.

Tecnología: Impreso a full color, encuadernado con cuadernillas cosidas.

Actualidad
en la producción
de artes gráficas

David Barrn

BLUME



IMPRESIONES Y ACABADOS

La colección de libros, Bases del Diseño, de Ambrose, & Harris. Con gran confianza se puede decir que es el homologo directo para desarrollar mi manual, profundizando en la definición de cada proceso, mostrando la diversidad de resultados que se pueden alcanzar avanzando por un mismo camino aparente.

El desarrollo de un manual entendible, realmente necesario, que brinda gran cantidad de ventajas para todas las personas que se encuentran adentradas en el Diseño, y más aun en el llamado Mundo Impreso.

Forma: Producto impreso de 16 x 23, liviano de 176 páginas.

Función: Producción Impresa, basado en ejemplos gráficos, fotos, textos.

Tecnología: Impreso a full color, pasta y páginas papel couche delgado, uso de diversas tintas y acabados.

BASES DEL IMPRESO

IMPRESIÓN Y ACABADOS

Andrés - Herrero

I. proceso de producción de
material impreso
II. proceso de finalización de
la fabricación o decoración
del material impreso

 Parramón

PAPEL, OPCIONES DE MANIPULACIÓN Y ACABADO PARA DISEÑO GRÁFICO

Se trata de una página web, se autodenominan, especialistas en Impresión Offset, al explorar el sitio me he encontrado con el homologo indirecto, bajo el partido de función de Forma, apoyo la estética que maneja, mediante iconos, con información clara y concisa.

La página web, además tiene información muy útil, pidiendo especificaciones para los trabajos de impresión.

Forma: Producto impreso de 23,5 x 23,5 pesado de 255 páginas.

Función: Producción Impreso, basado en trabajos, se muestra gráficos, fotos, textos y especificaciones de los trabajos.

Tecnología: Impreso a full color, pasta y páginas papel couche delgado.



Incluye
muestras de papel

Papel

OPCIONES DE MANIPULACIÓN Y ACABADO PARA DISEÑO GRÁFICO

OPCIONES DE MANIPULACIÓN
Y ACABADO PARA
DISEÑO GRÁFICO

Papel

Papel

MARK HAMPSHIRE
+ KEITH STEPHENSON

GG

***Con estos homólogos se plantea realizar el
“Manual de Procesos Productivos en Imprenta
para Diseñadores Gráficos.”***

El cual aporta al diseñador, instruye y ayuda a mejorar la preparación de trabajos para la producción gráfica. Con el conocimiento de los ejes fundamentales de los procesos, se podrá crear en material a más de instructivo y necesario para la resolución de un problema que se ha demostrado ser una gran traba en el mundo de los impresos.

El Diseñador Gráfico se encuentra estrechamente relacionado con la Industria Gráfica, para que sus diseños sean reproducidos exitosamente es necesario que conozca y maneje diferentes parámetros como las técnicas y el lenguaje utilizado en el mundo de los Impresos.

El manual trata sobre las etapas de producción de un diseño en Imprenta, el lenguaje técnico emplead, los formatos, técnicas, acabados y variables que se deben tomar en cuenta en un diseño, dependiendo de os procesos a los cuales se someterá el trabajo a realizarse.



CONCLUSIÓN

Con el sustento teórico, las evidencias obtenidas y la investigación de campo que se ha desarrollado en el medio local. Determina que los diseñadores gráficos en general, ciertamente necesitan colmar de conocimiento el tema de la producción gráfica. Un diseñador, trabaje directa o indirectamente con una imprenta o editorial, requiere asesoría para un correcto desempeño de su diseño para un correcto en los procesos productivos a los cuales se tendrá que exponer.

El mundo de los impresos esta formado por un tratamiento especial para cada trabajo, como se lo explica a continuación:

“La producción gráfica actual es un proceso amplio que engloba todos los pasos de a realización de un impreso. Comprende el diseño gráfico, la fotografía, la filmación, el escaneado y el procesado de imágenes, la digitalización, el ripeado y la impresión de películas, las copias a color en impresoras y copiadoras, las pruebas finales de impresión, la impresión, los manipulados y acabados.”

(Johansson, Lundberg, & Ryberg, 2011)

Por esto es imprescindible desarrollar un manual que se encuentre en contexto al medio en el cual se desarrolla la mayoría de profesionales en el medio local, por ello consta de una investigación regional, la cual hace referencia hacia los materiales accesibles en el mercado, los formatos más utilizados, al igual que las dimensiones de las prensas que son más comerciales en el medio específico.

*“Saber que sabemos lo que sabemos
y saber que no sabemos lo que
no sabemos, ese es el verdadero
conocimiento”*

Capernico

Capítulo 2

P r o g r a m a c i ó n

PÚBLICO OBJETIVO

Profesionales del Diseño Gráfico, que empiezan a laborar en la Industria Gráfica. Preparan trabajos para la producción industrial, el público objetivo, carecen de conocimiento de especificaciones técnicas para que un trabajo se desarrolle en imprenta.

Segmentación de Mercado

El presente trabajo está dirigido hacia profesionales sin importar edad, sexo, condición social o creencia alguna, se puede definir al público objetivo como profesionales del Diseño Gráfico, pero cabe recalcar que no se excluye para las personas que trabajan en el área (sin poseer los estudios previos) el manual desarrollado no solo es para personas nuevas en el área, sino también es importante destacar que es un material al cual se puede hacer referencia, revisar información, resolver las dudas y responder inquietudes.

Para un óptimo entendimiento del manual se requiere un conocimiento de diseño, ideal para personas que posee el título, pero es importante hablar de casos de personas que por experiencia laboral conocen extensamente el tema. Pueden obtener un conocimiento más técnico o profundo en los procesos productivos.

PERFIL DEL CONSUMIDOR

Diseño del personaje

Titulado en Diseño Gráfico, recientemente ha obtenido su título, posee poca experiencia laboral, en algunas áreas del diseño, sin haber profundizado en ninguna de ellas. Tiene que desempeñar labores de pre-prensa y diseño editorial, sin contener su creatividad, es indispensable que realice diseño de varios trabajos impresos.

Existe falta de conocimiento en muchos aspectos técnicos para un correcto desarrollo de su trabajo, para lo cual su mejor opción es acudir al “Manual de Procesos Productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos”.

PARTIDAS DE DISEÑO

Forma

Con un pequeño repaso de los referentes estéticos que se encuentran en los homólogos, el diseño es directo y sencillo, la utilización sobresaliente de las tintas directas, al igual al momento de emplear diversidad de materiales y soportes, en los cuales se va demostrando la cantidad de opciones que están al alcance del diseñador.

El empleo de fotografías impresas a full color, en distintos soportes expone una vez más la innovación constante que podemos obtener.

Arquitectura de la información

Cromática

Tipografía

Estética

Fotografía

Materiales - Soportes

Función

No solo es importante como diseño demostrar opciones, sino que crea impacto con alternativas que están al alcance, poniendo los conocimientos en práctica, podemos conseguir diseño nuevos y novedosos para quien no se adentrado en el tema.

La jerarquización de la información, acorde con la estética manejada, las retículas y el fácil acceso a los temas de interés, dividido por categorías y segmentos de interés para el usuario.

El proyecto de la creación de un manual se ha planteado de tal manera que resuelva el problema presentado por el desconocimiento de la producción gráfica.

La función del manual es:

Informativo - Educativo - Instructivo

Tecnología

Como se ha explicado a lo largo de la creación del manual. Se trata de la tecnología de impresión offset, por ello se recrean trabajos reales, las especificaciones necesarias y los parámetros para la producción impresa de un producto. La simulación del manual está determinada por la impresión laser, pero a manera de muestrario se incluyen ejemplos de trabajos terminados producidos en maquinaria offset, donde se puede apreciar trabajos solamente capaces de reproducirse por la impresión offset como son las tintas directas, pantones y tintas metálicas.

El uso de variedad de materiales, papeles y cartulinas de distintos gramajes, texturas y acabados, con la identificación de cada uno a manera de pie de página crea un fácil aprendizaje de parte del usuario.

La explicación y ejemplos de trabajos con terminados como son los barnices, clichés y troquelados también se encuentran explicados en casos particulares dentro del manual.

PLAN DE NEGOCIO

Las 4 pes, se denomina a las herramientas o variables de las que se dispone para cumplir con los objetivos de la compañía o proyecto.

Producto

El producto, ha estado definido desde un principio, es el objeto de este proyecto, que es obtener un Manual Impreso “Manual de Procesos Productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos”

Plaza

En este caso en particular la plaza es el contexto local, nacional, latinoamericano, dirigido hacia las Imprentas, universidades y profesionales del área de la producción gráfica. Librerías locales y nacionales, dentro de las universidades convirtiéndose en una referencia teórica y práctica.

Precio

Un costo a determinar de un producto que posee muchas variables, es bastante complejo obtener un valor real ya que depende directamente de la cantidad a realizar, los tiempos de producción y la definición exacta de cada página los terminados del manual y los materiales también varían el costo final. A esto hay que sumarle el valor de promoción difusión y distribución del producto, por ello un precio aproximado entre los \$60 y \$80 por unidad.

Promoción

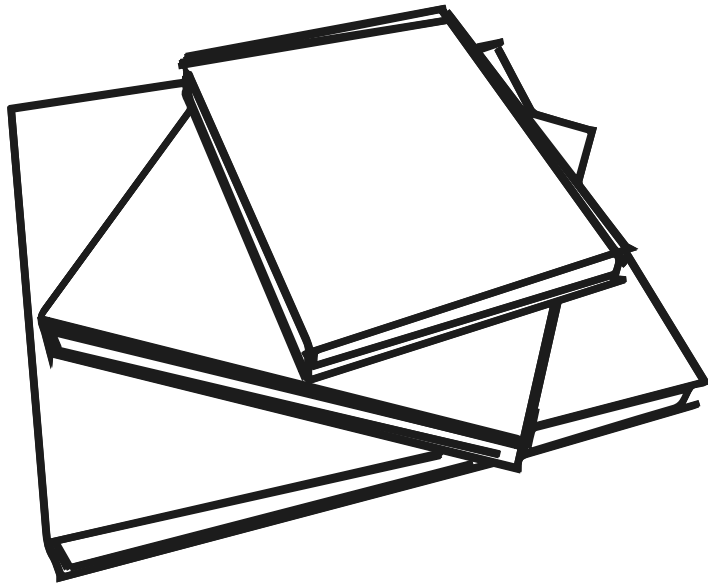
La promoción de un producto que está dirigida a un grupo muy definido y delimitado pretende llegar, a través de las redes sociales, universidades, e imprentas. Tomando en cuenta que será distribuido en la ciudad, el producto debe llegar de manera local, como alcance es la promoción nacional del manual.

“Se dice que los impresores tienen tinta en sus venas, y parece cierto, ya que la mayoría de las personas que inician su vida profesional en la impresión (o sectores relacionados con esta) reconocen que su profesión es emocionante y satisfactoria. Con frecuencia trabajan en el mundo de la impresión durante el resto de su vida.”

(Bann, 2008)

Capítulo 3

D i s e ñ o



IDEAS INICIALES

Lluvia de ideas

Partiendo de lo anteriormente definido, es un producto editorial impreso, a manera de manual, dirigido para diseñadores gráficos, profesionales del área de la producción gráfica. El cual tuvo un proceso de búsqueda hacia la mejor solución y factibilidad que tendría la misma.

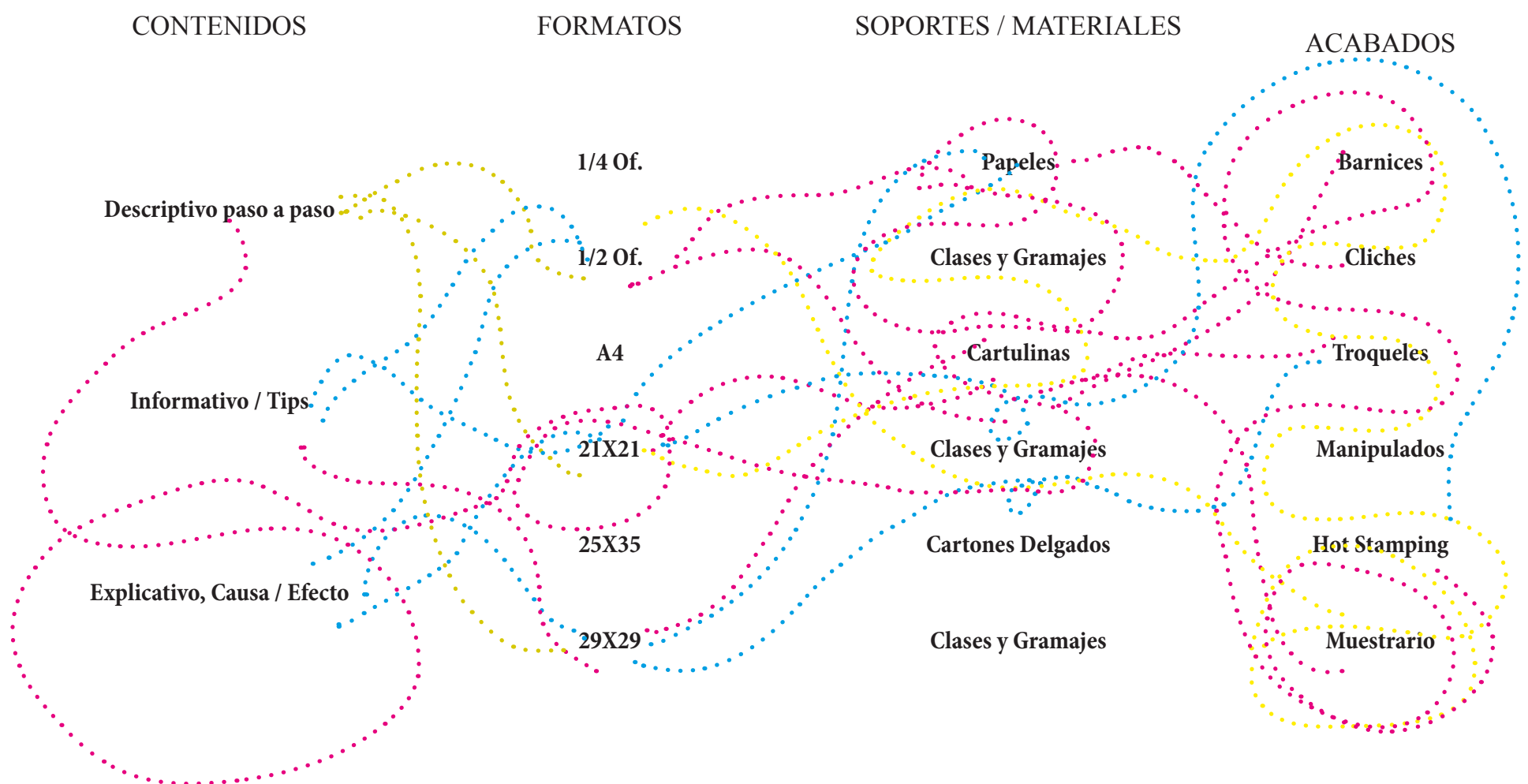
Después de analizar diversos caminos hacia la capacitación de los Diseñadores Gráficos, buscando obtener el mejor y completo entendimiento en el mundo de los impresos, se plantearon distintas ideas.

En busca de la mejor opción para plasmar un manual instructivo, se tomo en cuenta principalmente la cantidad de variables. Como es el tipo de información que es utilizada, el formato, el manipulado del libro, de que tipo será, los materiales que se utilizarán, las tintas a ocupar, cuatricromía, pantones, tintas metálicas, los acabados que se utilizarán y también forma parte del muestrario, etc.

Se crearon 10 ideas con distintas opciones y productos finales, todos partieron del siguiente cuadro

CONTENIDOS	FORMATOS	SOPORTES / MATERIALES	ACABADOS
Descriptivo paso a paso	1/4 Of.	Papeles	Barnices
	1/2 Of.	Clases y Gramajes	Cliches
Informativo / Tips	A4	Cartulinas	Troqueles
	21X21	Clases y Gramajes	Manipulados
Explicativo, Causa / Efecto	25X35	Cartones Delgados	Hot Stamping
	29X29	Clases y Gramajes	Muestrario

Cuando se unían distintos parámetros de cada campo se obtuvo diversas ideas basadas en el mismo principio, cumpliendo los objetivos en todas ellas.



Donde las primeras 10 ideas resultantes fueron:

- 
- 1.- MANUAL DE BOLSILLO
 - 2.- MANUAL TAMAÑO A-5
 - 3.- MANUAL ESCRITORIO 21 X 21
 - 4.- SUPLEMENTO SEMANAL PERIÓDICO
 - 5.- REVISTA MENSUAL
 - 6.- 29 X 29 LIBRO MANUAL
 - 7.- 2 TOMOS, MANUAL / MUESTRARIO
 - 8.- MANUAL EXPLICATIVO Y EJEMPLIFICATIVO
 - 9.- MANUAL PACKAGING
 - 10.- MANUAL TÉCNICO + MUESTRARIO

3 IDEAS

Posteriormente se escogieron 3 ideas finales, las cuales apuntaban ser la mejor opción, que cumplía de mejor manera los objetivos y el producto resultante cumpla con las expectativas planteadas.

Manual
Productivos en
IMPRENTA
GRÁFICOS

Diseño de un Manual
de Procesos Productivos en
IMPRENTA
para Diseñadores GRÁFICOS

Diseño de un Manual
de Procesos Productivos en
IMPRENTA
para Diseñadores GRÁFICOS

Libro Manual 29 Cm.

Formato 29 x 29

Diseño y Proceso

Pasta Dura

Variedad de Troqueles

Impresión Offset

Impresión Tipográfica

CMYK + Pantones + Tintas Metálicas

Uso de Clichés

Uso de Troqueles

Variedad de materiales como soporte

Diseño de un Manual
de Procesos Productivos en
IMPRENTA
para Diseñadores GRÁFICOS

Manual 2 en 1

21 X 21

Indicaciones

Tips - Consejos

Check list

Mostrario fotografías

Inclusión de trabajos

Fotografías

Trabajos físicos

CMYK + Pantone directo + Tintas metalizadas

Hot stamping

Explica las referencias teóricas - Las referencias técnicas -

Mezcla el diseño con la teoría

Diseño de un Manual
de Procesos Productivos en
IMPRENTA
para Diseñadores Gráficos

Manual técnico + muestrario

Formato A5

Check List + Consejos

A5

Diferentes siportes

Papeles y cartulinas a variedad, gramajes y grosores

Troqueles cuchillas corte, endido, perforado

Cmyk + Tinta directa + Tinta Metalizada

Uv selectivo

Plastificado mate

Plastificado brillo

Laminado

Muestrario Materiales

Diseño de un Manual
de Procesos Productivos en
IMPRENTA
para Diseñadores GRÁFICOS



IDEA FINAL

El producto final, es el resultado de 3 ideas previas, de las cuales se ha tomado las características más importantes, en forma, función y tecnología. Creando un producto híbrido, que busca la excelencia al mezclar lo mejor de cada planteamiento anterior.

Formato 21 x 21

Impreso a full color en varios materiales, mezclando un libro común con la innovación del diseño y la explicación de los acabados que podemos conseguir.

Se trata de un manual explicativo que tiene una referencia técnica teórica, con ejemplo e indicaciones de casos prácticos y trabajos reales.

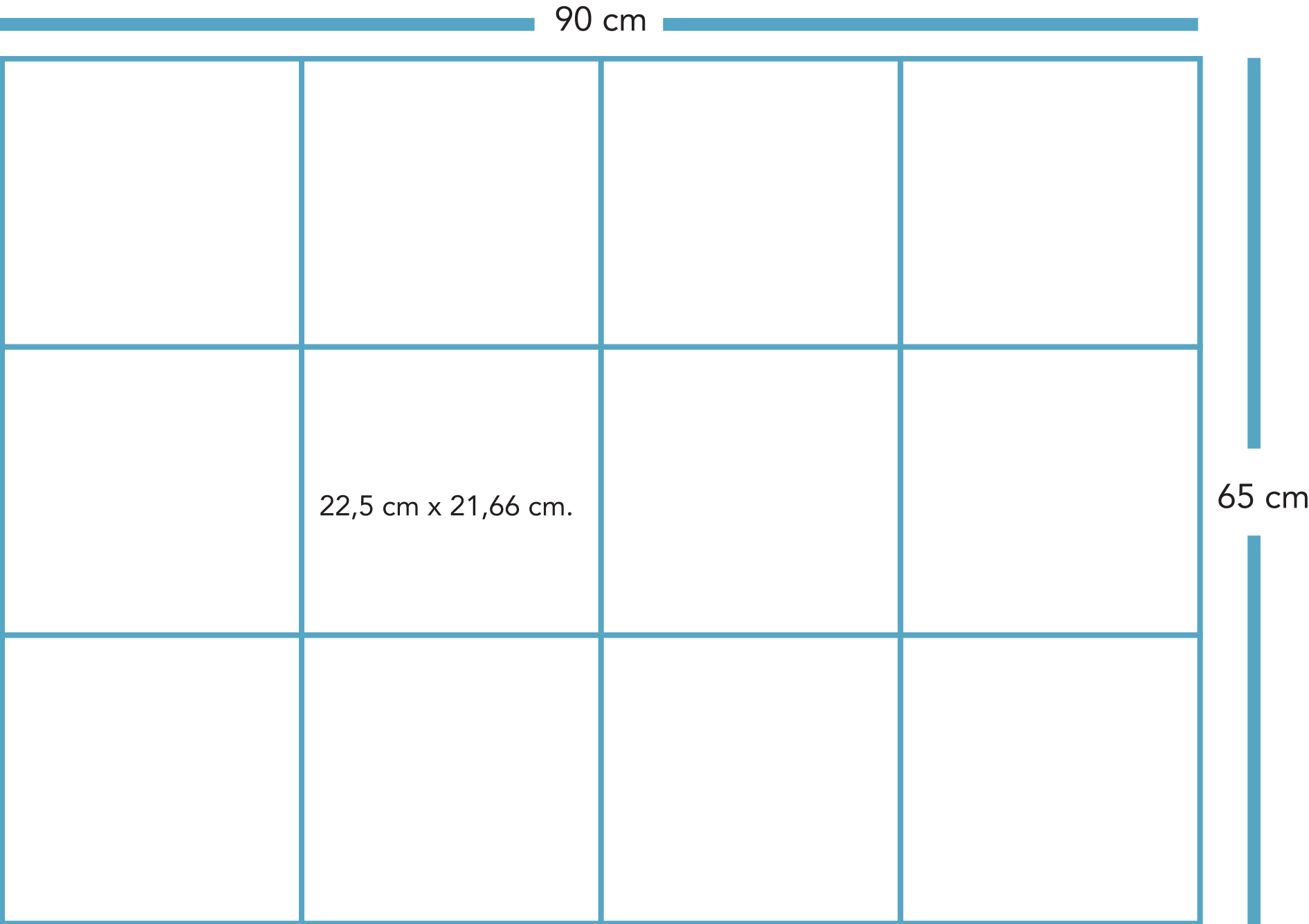
Se trata de un manual que funciona como muestrario a la vez, ocupa una gran cantidad de materiales distintos como soportes cartulinas y papeles de diferentes gramajes, texturas, acabados, etc.

En cuanto a contenidos el manual consta de un pequeño recuento de lo que es la producción gráfica, una pequeña introducción de los procesos que se deben conocer, posteriormente desarrolla ejemplos a través de la muestra de trabajos reales, tratando temas de gran interés tanto para el diseñador como para los productores que en este caso son las imprentas.

FORMATO

El libro terminado se encuentra realizado en formato cuadrado de 21 x 21 cm. El formato del pliego de papel que se encuentra en el mercado local es de 90 x 65 cm, como se indica en el gráfico, se obtienen múltiplos de 12 x pliego en dimensión de 22,5 x 21,666 cm. Donde se realizará la impresión y posteriores acabados del trabajo.

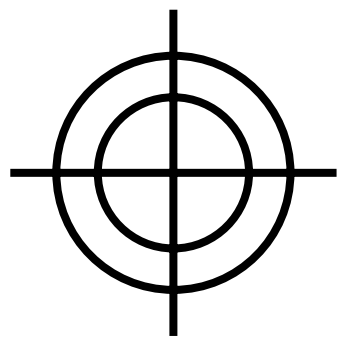
De esta manera se aplica lo que sustenta el manual de procesos productivos entre ellos haba de la optimización de materiales y recursos, obteniendo el menor desperdicio posible de material mediante el uso de múltiplos del pliego.



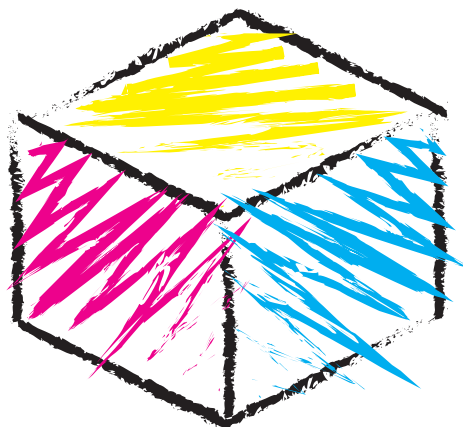
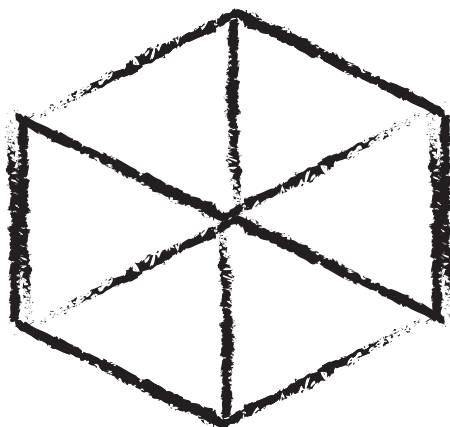
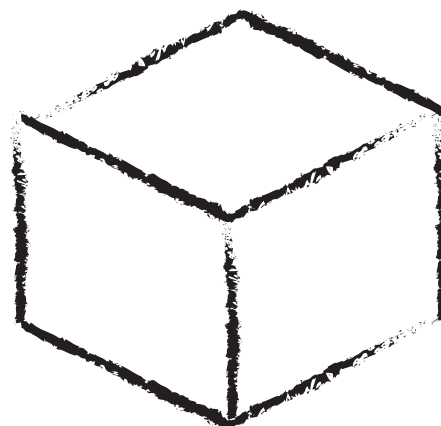
PROCESO

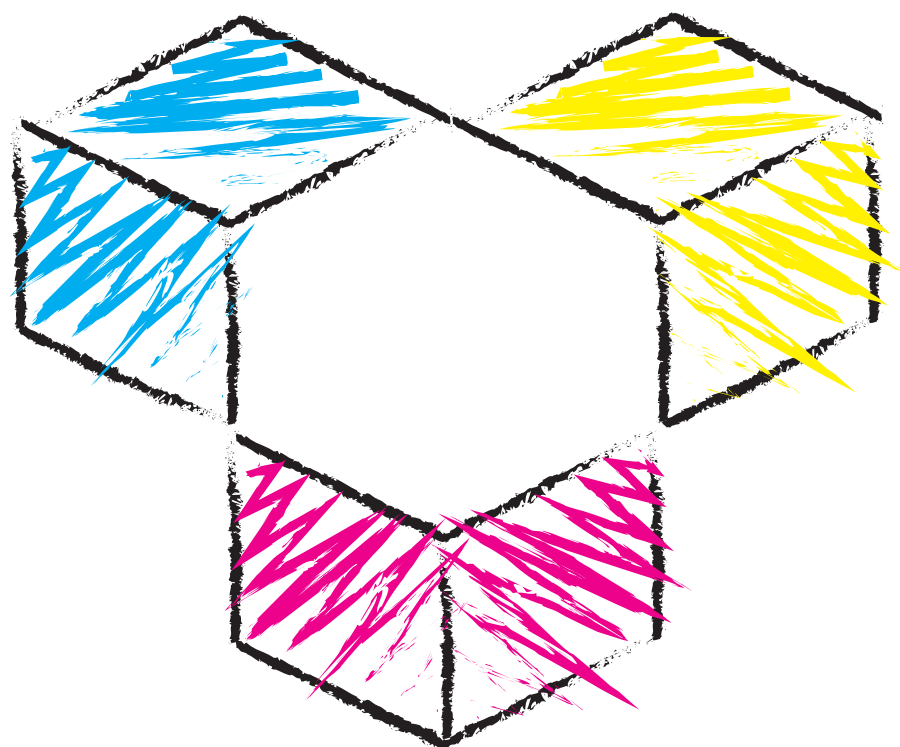
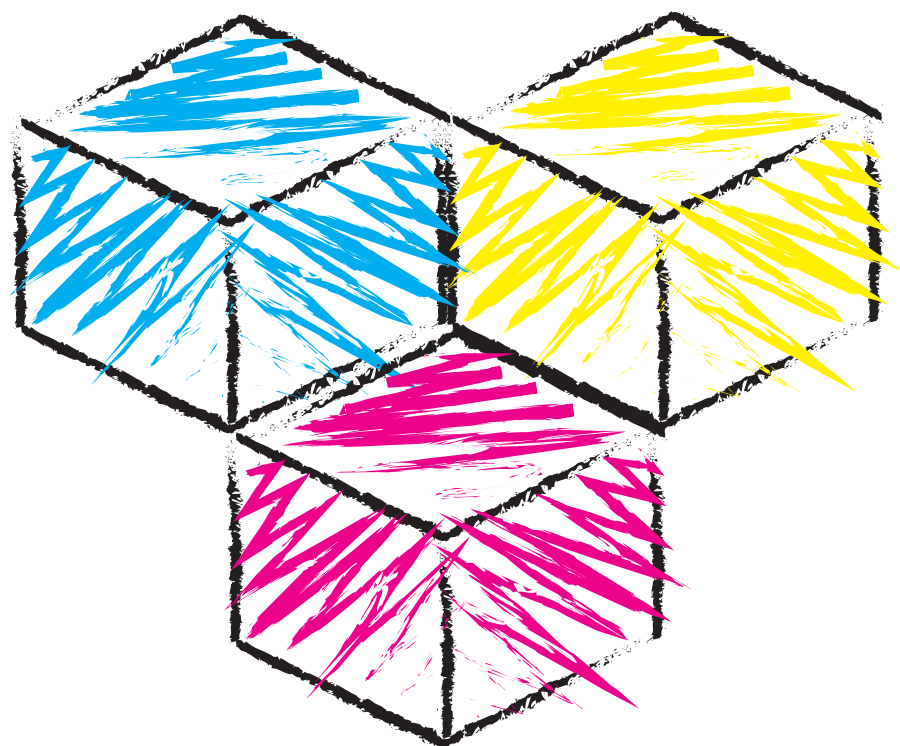
Para la creación de un manual de producción gráfica. Se partió de los elementos más comunes y relacionados con la producción gráfica, en el departamento de diseño se manejan cierto estándares establecidos que son necesarios para los procesos productivos que atraviesa un trabajo en impresión offset.

Las guías de color, al igual que el registro, guías de corte, etc. Se tomo a estos elementos para crear una estética y una imagen que se maneja en el manual.



CMYK





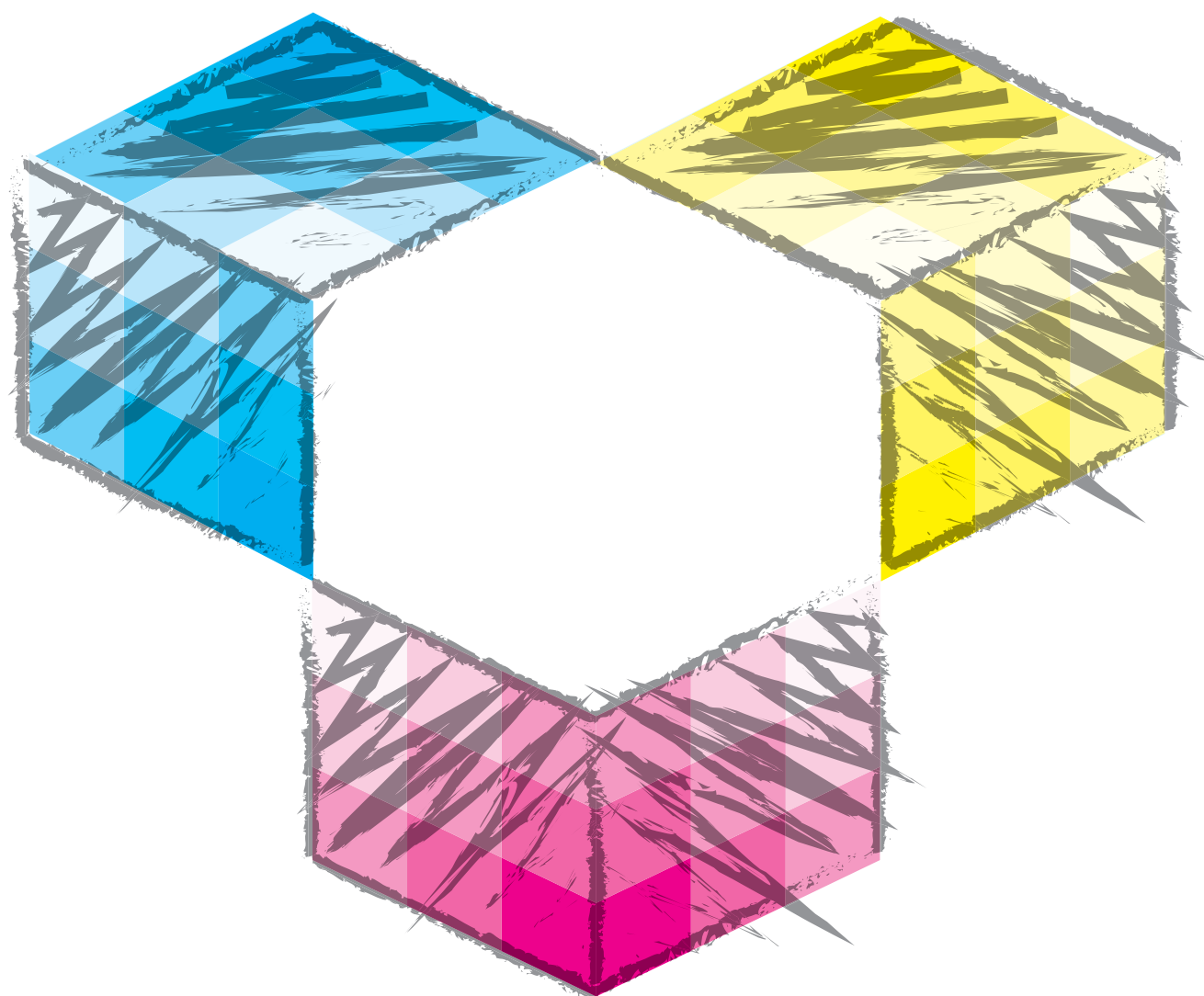
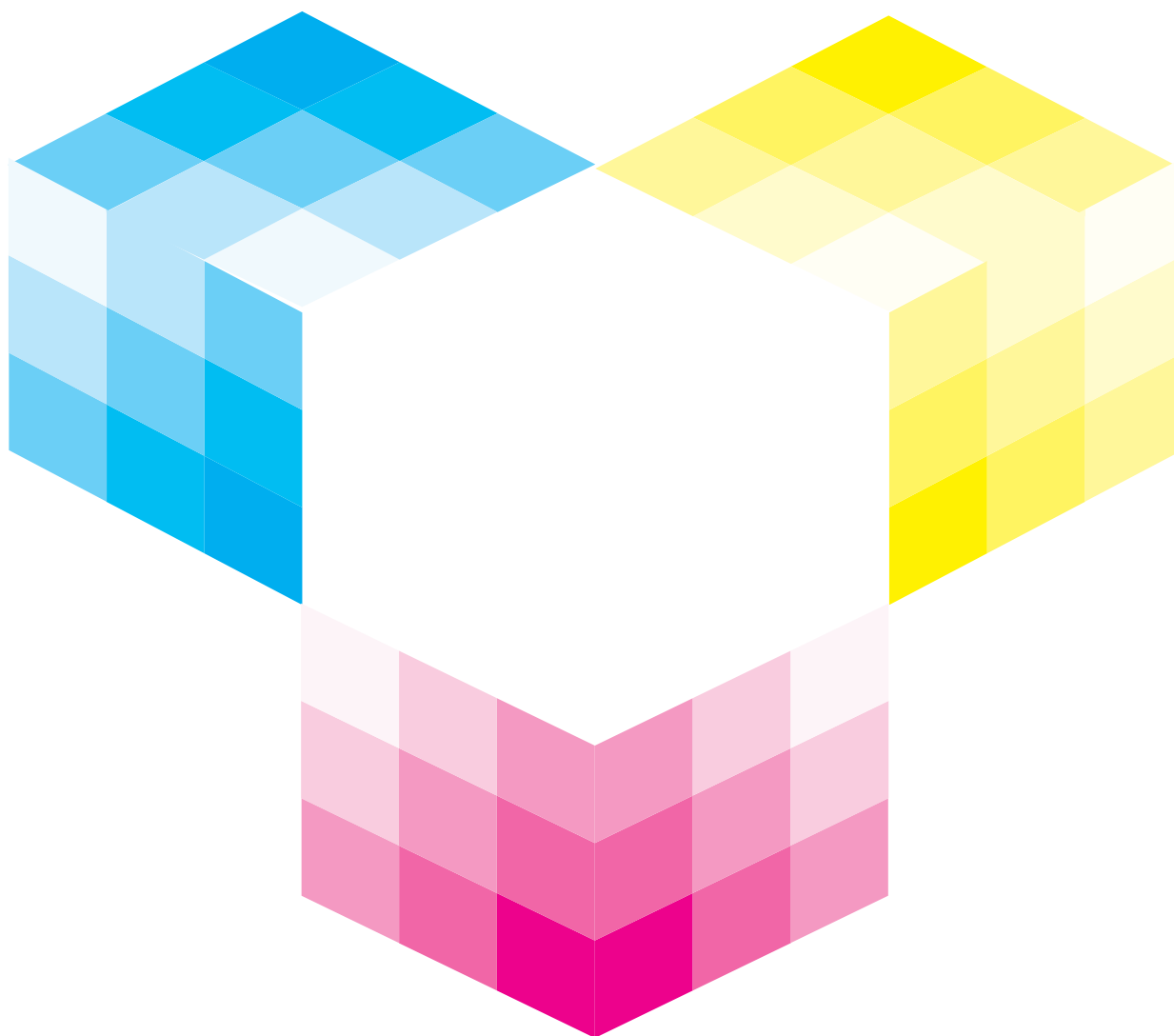


IMAGEN PRINCIPAL

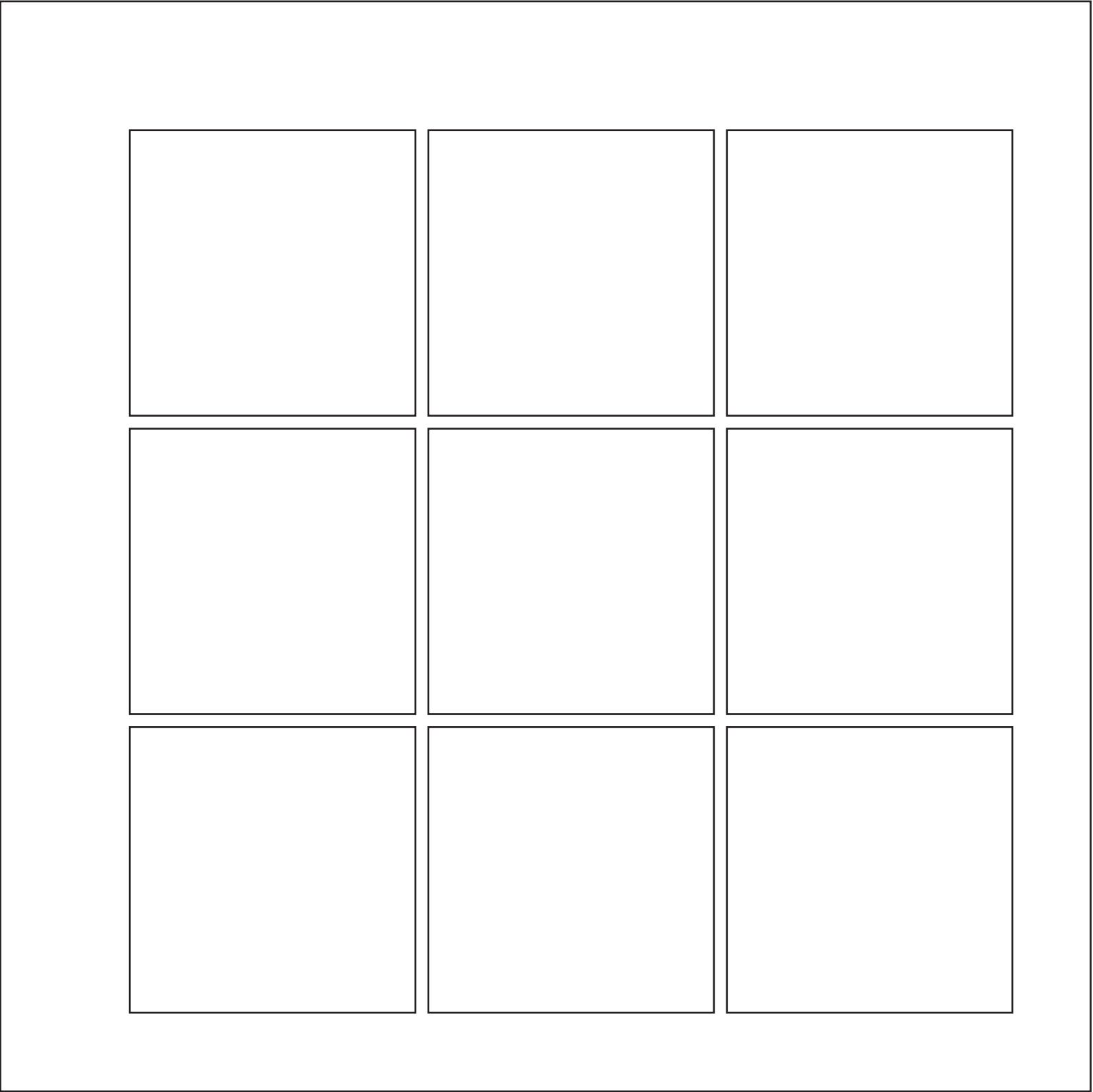
Como se ha mostrado en las imágenes anteriores, el proceso y evolución de la imagen principal, tuvo como inicio elementos comunes de pre-prensa, después de un proceso de diseño y digitalización se muestra a continuación el resultado y la imagen final del proyecto desarrollado.



ESTÉTICA MANEJADA

El proceso de diseño esta presenten la temática por completo, en su contenido, desarrollo y elementos visuales.

Se partió de una figura geométrica, un cuadrado en primera instancia, posteriormente de un cubo, esta es la imagen principal del manual. Un cuadrado es la referencia directa del cubo que se maneja, de tal manera que se ha creado una estética basada en un cubo que forma un juego con el manual.



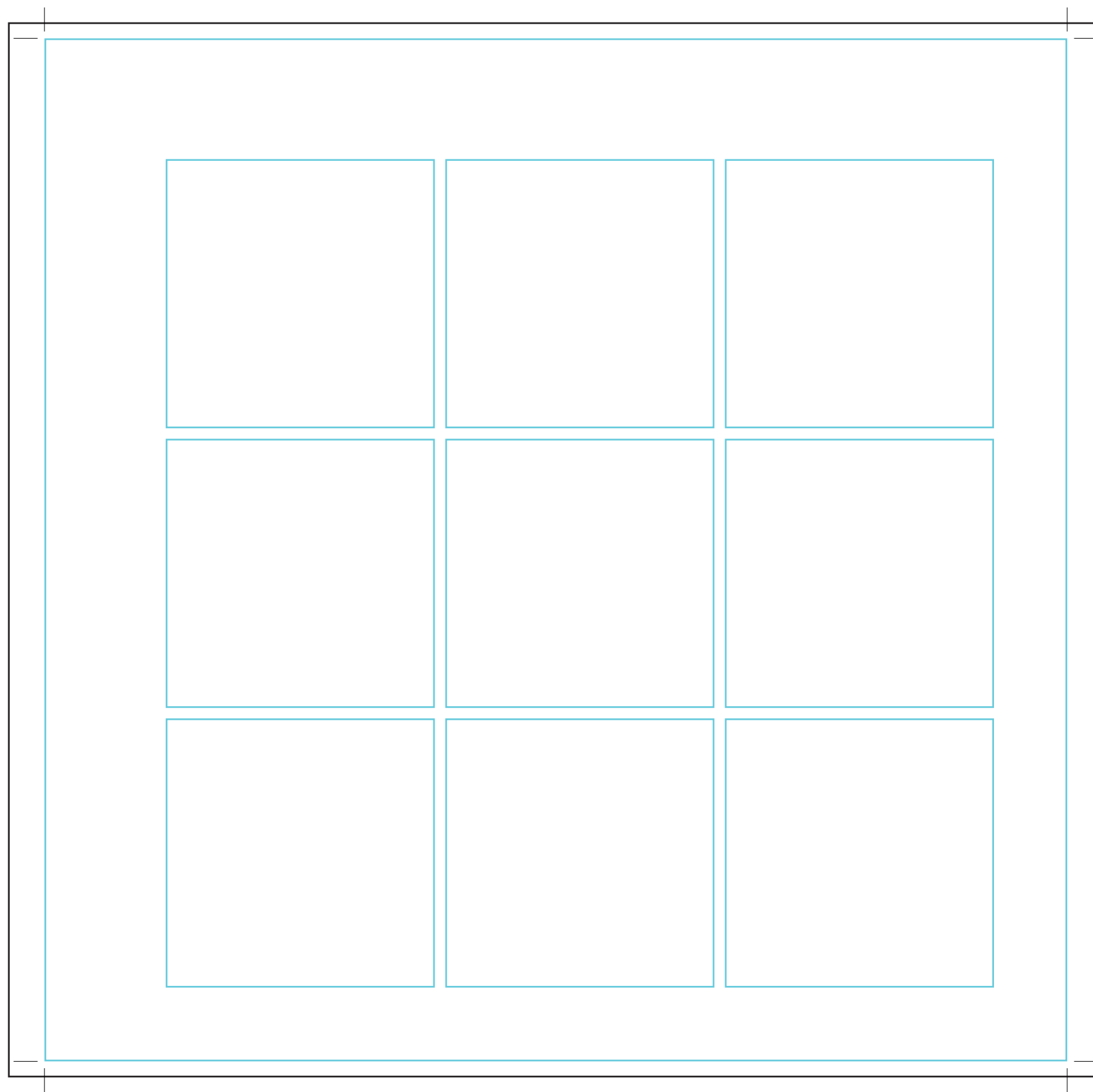
RETÍCULA

Como se explico previamente se maneja la estética y el juego de el cuadrado con el cubo, la retícula creada de la misma manera mantiene esta línea, se creo una diagramación modular, los márgenes, medianiles, filas y columnas se explica a continuación las medidas en específico de cada uno.

25mm		# de pág			
	55mm				
	82,5mm				
	170mm				
Material Utilizado					15mm

GUÍAS

En la siguiente imagen se muestra el pliego en el cual será impreso el manual, con sus respectivas guías de corte, así mismo se ha incluido las líneas de retículas par ala diagramación y manejo del sistema que sostiene el manual.



PRODUCTO

A continuación se muestra parte del manual, “Procesos Productivos en Imprenta para Diseñadores Gráficos”.

Lo anteriormente establecido ha definido y creado un sistema de diseño, un producto que maneja una estética y diseño en cada una de sus páginas.

Se presenta ciertas paginas, las más representativas de toda la temática que se profundiza, y analiza en el manual. Que ocupa todos los elementos de diseño previos.



La Producción Gráfica

Para abordar el tema de la producción gráfica es necesario tomar en cuenta la variabilidad existente en este tema, siendo tan amplio como complejo, por ello, en el presente trabajo se analiza y detalla todas aquellas especificaciones de un trabajo que conlleva un proceso consigo.

Cartulina Hilo Blanca 180 gr.

PRINCIPIOS

2 3

Etapas de Producción:

En todos los sistemas de impresión, se los puede clasificar en 3 procesos claves, para la producción de un trabajo. En el caso la Imprenta, veremos el desarrollo, de cada una de estas etapas.

La preparación de un Arte, como se lo conoce en el mundo de los impresos, hace referencia a lo que es denominado Pre-prensa, lo que trata de la preparación de los textos e imágenes, es la parte fundamental del Diseño del trabajo que va a pasar por la producción Gráfica.

El éxito de la elaboración de un trabajo, sin duda se encuentra en gran parte en la producción del mismo, o sea al momento de la impresión, independientemente del sistema utilizado, prensa, formato, etc. "Porque una buena Impresión es la clave del éxito".

El éxito de la elaboración de un trabajo, sin duda se encuentra en gran parte en la producción

del mismo, o sea al momento de la impresión, independientemente del sistema utilizado, prensa, formato, etc. "Porque una buena Impresión es la clave del éxito"

Finalmente el conocido terminado que se le da a un impreso, los acabados, manipulados y trabajos que son para finalizar la misma. Por ser la última no es la menos importante, sino, por el contrario, en esta etapa podemos encontrar un valor agregado, llamativo que le da a un trabajo.

Papel Natural 115 gr.



Pre - Impresión



Impresión



Post - Impresión

Papel Natural 115 gr.

Pre-Impresión



En esta etapa se da el desarrollo del Diseño, también conocido como la creación del Arte. Todo trabajo que será reproducido se lo prepara aquí, el proceso y modificaciones específicas que se deben tomar en cuenta para obtener el resultado planteado desde un principio.

Para ello es necesario conocer los procesos, íntimamente vinculados de la segunda etapa de producción, como funciona la impresión Offset. La importancia de ello y el desarrollo de la industria gráfica.

Aquí se prepara un trabajo (img.1) se continúa con las planchas para la impresión, las placas conocidas como CTP (img. 2) para obtener nuevamente el diseño inicial, el producto final se lo obtendrá después de la etapa de terminados.



Cartulina Bristol 210 gr.



Pre - Prensa

Trabajo en pantalla, listo para proceder con pre-prensa y producción. Como se muestra en el gráfico, es un trabajo real, este se encuentra listo para proceder con la producción, se trata de tarjetas de presentación impresas a full color sobre material couche de 300 gr, con terminados de plastificado mate a dos lados, además de ser troqueladas.

Como esta explicado, este trabajo por la finalidad que tendrá se debe considerar desde el diseño algunos parámetros necesarios para la producción de los mismos.



Cartulina Bristol 210 gr.

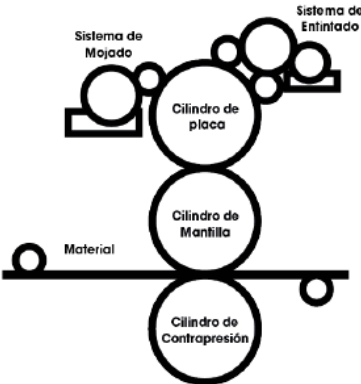
Impresión



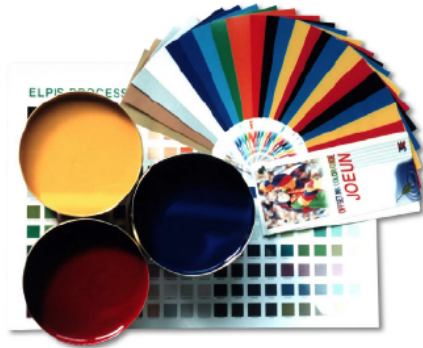
Al igual que el desarrollo de la humanidad, con la comunicación y la tecnología se a innovado creado y mejorado a su vez los modos de comunicación. Un breve repaso nos traslada de la reproducción manual, la invención de sellos, hasta llegar a la creación de los tipos móviles, en donde se da el inicio a toda una profesión que ha seguido en constante transformación.

Sin duda, dentro de las tecnologías de impresión, la Impresión Offset, (img. 3) es la más común y eficaz en cuanto a factibilidad y costos, claro está para grandes volúmenes.

Impresión Offset,¹ el tipo de reproducción que se trata en el trabajo diario de Imprenta, al igual que la preparación de trabajos que veremos más adelante.



Cartulina Bristol 210 gr.



Principio Impresión Offset

La impresión offset es un contenido muy extenso e interesante, pero no se profundizará en este tema en específico. Tomando a la maquinaria como una parte del procesos de la producción gráfica, manejando los aspectos de diseño con el debido procedimiento que tendrá un objeto de interés.

Lo esencial del tema está centrado en lo que pasa al momento de la impresión en la prensa. La correlación que existe en cada una de las etapas de elaboración de un impreso es determinante para el resultado final.

Existen algunas especificaciones que se deben destacar, el conocimiento de esta área al contrario de lo que se cree comúnmente, es de gran ayuda, influenciando directamente a la toma de decisiones.

Solamente al momento de la impresión y solamente en este preciso momento se podrá obtener el color real de la producción, no existe prueba de color 100% certera, hay q tomar muy en cuenta que ni en pantalla, ni en ninguna otra tecnología de impresión se puede obtener los colores exactos.

La mayoría de trabajos son realizados en cuatricromía, es decir, los 4 colores colores primarios sustractivos **C M Y K**

Los pantones directos codificados, cada uno cuenta como una tinta, en la impresión offset es una impresión por cada pantones utilizado.

Las tintas metálicas o especiales, no son posibles de simular en algún otro medio con exactitud, el diseñador debe conocer la tecnología de impresión y el acabado similar de una tina en particular sobre un sustrato parecido.



Cartulina Bristol 210 gr.

Post-Impresión



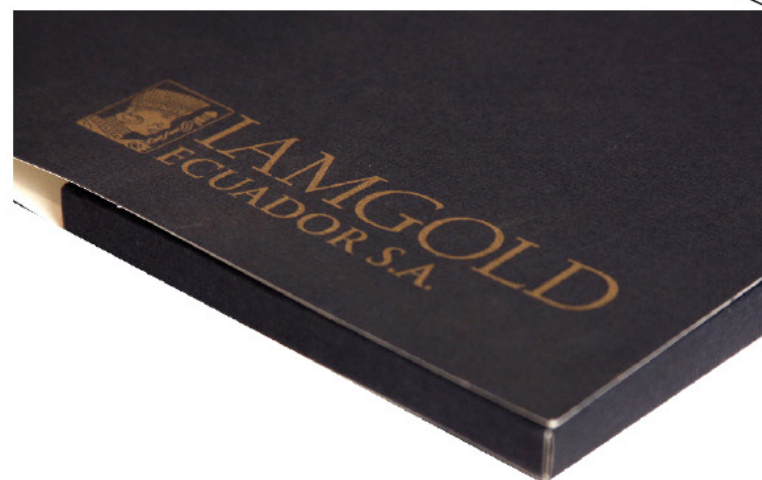
En la tercera etapa de producción Gráfica, es en la cual se finaliza un trabajo, aquellos detalles y diversidades del terminado de un trabajo, en su mayoría ocurre en esta etapa, desde el uso de troqueles, hendidos, barnices, etc.

Los manipulados, y trabajos que se tienen que realizar manualmente en su mayoría como confección, encuadernado, empastado, cocido, por nombrar algunos se los realiza de forma personal para obtener el resultado establecido.

Los terminados que tendrán un trabajo, debe estar previstos anteriormente, un trabajo es realizado bajo la planeación que obtuvo en la etapa de diseño, y para que esto suceda, desde el diseño se debe tomar en cuenta la finalidad, terminados y manipulados del producto a ser reproducido.



Cartulina Sinarvanda 220 gr.



Acabados y terminados gráficos.

La calidad directa de un trabajo, sin duda es la percepción que crea el producto, con sus características físicas y únicas, se ha presentado algunos ejemplos dentro de los manipulados y terminados que se pueden reproducir en la Imprenta.

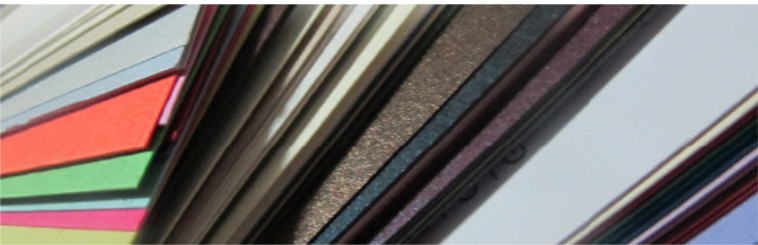
Cartulina Bristol 210 gr.

Formatos

Papel Kraft, brillo 1 lado 120 gr.

Formatos

La elección del material, el soporte que tendrá un trabajo impreso, se lo debe seleccionar con gran cuidado, ya que el producto final depende del componente utilizado, para esto también se debe pensar en la calidad que obtendremos, la estética, la personalidad. Directamente asociado con el uso y la misión de la publicación impresa. Además que intervienen los acabados, y costes de elaboración.

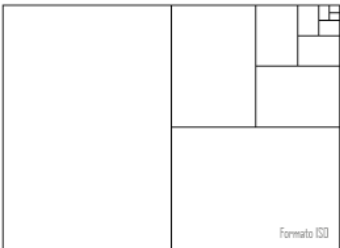


Papel Kraft, brillo l lado 120 gr.

La serie de formatos estandarizados ISO más utilizados:

	A	B	C	RA	SRA
Formato 0	84,1 x 118,9 cm.	100 x 141,4 cm.	91,7 x 129,6 cm.	86 x 122 cm.	90 x 128 cm.
Formato 1	59,4 x 84,1 cm.	70,7 x 100 cm.	64,8 x 91,7 cm.	61 x 86 cm.	64 x 90 cm.
Formato 2	42 x 59,4 cm.	50 x 70,7 cm.	45,8 x 64,8 cm.	43 x 61 cm.	45 x 64 cm.
Formato 3	29,7 x 42 cm.	35,3 x 50 cm.	32,4 x 45,8 cm.	30,5 x 43 cm.	32 x 45 cm.
Formato 4	21 x 29,7 cm.	25,0 x 35,3 cm.	22,9 x 32,4 cm.	21,5 x 30,5 cm.	22,5 x 32 cm.
Formato 5	14,85 x 21 cm.	17,6 x 25,0 cm.	16,2 x 22,9 cm.	15,2 x 21,5 cm.	16 x 22,5 cm.
Formato 6	10,5 x 14,85 cm.	12,5 x 17,6 cm.	11,4 x 16,2 cm.	10,7 x 15,2 cm.	11,2 x 16 cm.
Formato 7	7,4 x 10,5 cm.	8,8 x 12,5 cm.	8,1 x 11,4 cm.	7,6 x 10,7 cm.	8 x 11,2 cm.
Formato 8	5,2 x 7,4 cm.	6,2 x 8,8 cm.	5,7 x 8,1 cm.	5,3 x 7,6 cm.	5,6 x 8 cm.

Papel Kraft, brillo l lado 120 gr.



Formato ISO



Múltiplos de pliego

Formato se refiere a la dimensión del papel. En la producción gráfica existe una gran variedad de materiales, papeles y cartulinas que los encontramos en diversidad de tamaños a su vez.

Las series estandarizadas, conocidas como las series ISO "Internacional Standars Organizations", entre las más utilizada, la serie A, los tamaños del material que la componen se encuentran cortados y listos para su uso, es decir se los comercia en los múltiplos establecidos. En estos estándares el tamaño del menor es la mitad inmediata del anterior. Por ejemplo, partiendo del formato más grande, el A0 que equivale a 1 m², conforme a los formatos se reduce el siguiente al 50% del anterior.

Las series RA y SRA son formatos de papel ligeramente más grandes que el formato A. Estas series pretenden ser utilizadas en imprenta, para dejar productos terminados en formatos de la serie A, ya que en la producción se necesita un área más grande determinadas por las prensas al momento de impresión ya que necesita un espacio llamado pinza donde sujetará a la hoja de papel, además de los bordes que igualmente el material debe ser ligeramente más grande a el área de impresión total, incluyendo los terminados y manipulados que se pueden aplicar a un trabajo, para el posterior corte y acabado del trabajo.

CONCLUSIONES

Este acercamiento a la producción gráfica, me ha servido y servirá dentro del transcurso de mi profesión como diseñador, y a su vez, será de gran utilidad para los diferentes profesionales en la rama del diseño gráfico. En el transcurso del desarrollo de la misma, he aprendido cuan necesario y útil es el conocimiento, de una forma más profunda y detallada los procesos productivos dentro de una imprenta (pre-impresión, impresión, post-impresión)

Quiero recalcar mis sinceros agradecimientos a las personas las cuales de una manera directa e indirecta se han visto involucradas en el desarrollo de este proyecto de tesis, y que el contar con su apoyo ha sido mi mayor fortaleza, la cual ha logrado que este proceso se cumpla con éxito.

RECOMENDACIONES

Tener en cuenta que la labor dentro de una imprenta tiene un alto grado de complejidad y requiere un detallado conocimiento tanto en el manejo de la diferente maquinaria, procesos de impresión, materia prima, entre otros procesos, los cuales harán que el trabajo sea más eficiente y de mejor calidad cuando se los realice ya que todo se lo puede controlar desde su diseño.

BIBLIOGRAFÍA

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Las Bases del Diseño - Layout (Vol. 2). Singapur: Parramón Ediciones.

Ideaimpresion. (28 de Diciembre de 2013). ideaimpresion.com. Recuperado el 21 de Febrero de 2014, de idea impresion: www.ideaimpresion.com

Blanchard, G. (1988). La Letra (Vol. 1). Barcelona, España: CIAC.

Johansson, K., Lundberg, P., & Ryberg, R. (2011). Manual de producción Gráfica. Recetas (Vol. 1). Barcelona, España: Gustavo Gili.

Mejía, M. I. (2006). Sobre, Diseño Editorial. Colombia: Impri Plotter.

Hamship, M., & Stephenson, K. (2008). Papel, Opciones de manipulación y acabado para Diseño Gráfico (Vol. 1). Barcelona, España: Gustavo Gili.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Las Bases del Diseño - Retículas (Vol. 7). Singapur: Parramón Ediciones.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Las Bases del Diseño - Impresiones y Acabados (Vol. 6). Singapur: Parramón Ediciones.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Las Bases del Diseño - Formato (Vol. 1). Singapur: Parramón Ediciones.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Las Bases del Diseño - Color (Vol. 5). Singapur: Parramón Ediciones.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Las Bases del Diseño - Imagen (Vol. 4). Singapur: Parramón Ediciones.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Las Bases del Diseño - Tipografía (Vol. 3). Singapur: Parramón Ediciones.

Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de Artes Gráficas. Barcelona, España: Editorial Blume.

Adobe Systems Incorporated. (1995). Guía de Impresión Profesional. USA: Adobe Systems Incorporated.

Haslam, A. (2007). Creación, Diseño y Producción de Libros. Barcelona, España: Editorial Blume.

Manjarrez, J. J. Compilación, diseño Editorial. España.