



GENERALITAT
VALENCIANA

iseacv

EASD Escola d'Art i Superior
de Disseny de València

CURSO PROPIO DE SERIGRAFÍA (Curso propio de la **EASD València**)



01 Datos identificativos

02 Presentación

03 Objetivos

04 Conocimientos previos recomendados

05 Resultados de aprendizaje

06 Estructura de contenidos

07 Recursos

08 Bibliografía

09 Precio del curso propio

01 Datos identificativos

- Nombre del título propio: Curso propio de Serigrafía.
- Centro donde se imparte: EASD València (sede Velluters).
- Departamento responsable: Diseño Gráfico.
- Créditos ECTS: 4 ECTS.
- Horas semanales: 6 horas.
- Horas totales: 100 horas.
- Duración: Segundo semestre.
- Tipo de asignatura: 100% presencial.
- Lengua en que se imparte: Castellano / valenciano.
- Profesora responsable: Francisco Salabert Nadal
- Email: psalabert@easdvalencia.com

02 Presentación

La serigrafía es una técnica de impresión que nos permite transferir imágenes sobre una malla con tinta, a una superficie. Es una de las técnicas de estampación más utilizadas a día de hoy, y aunque actualmente se realizan de una forma industrial, su origen es milenario y apenas ha cambiado su esencia.

Es una técnica creativa y llena de posibilidades. Empezando desde cero, el estudiante va descubriendo las múltiples opciones que ofrece. Este curso eminentemente práctico se centra en recuperar y aplicar la serigrafía como herramienta proyectual.

03 Objetivos

El objetivo principal de este curso propio es conocer el procedimiento del sistema de estampación serigráfico y desarrollar las habilidades que permitan el correcto uso del taller, la realización de diseños adecuados para el proceso, generación de fotolitos, la gestión del color, la manipulación y elaboración de pantallas serigráficas para su estampación en diferentes soportes y posibilitar así la generación de imágenes con atributos estéticos y comunicativos. Así mismo se tendrá en cuenta tanto la seriación y numeración de la tirada como la recuperación del material.

04 Conocimientos previos recomendados

Aunque para abordar con garantías este curso propio, no es necesario ningún conocimiento previo, es recomendable que el estudiante tenga conocimientos básicos sobre software específico de diseño: Illustrator y Photoshop.



05 Resultados de aprendizaje

Al finalizar el presente curso propio, el estudiante habrá podido adquirir los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1. Desarrolla proyectos serigráficos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- R2. Hace buen uso del taller, optimizando los materiales comunes.
- R3. Utiliza adecuadamente los recursos formales y la capacidad significativa del lenguaje gráfico.
- R4. Planifica los proyectos con una actitud motivadora.

06 Estructura de contenidos

Los contenidos de este curso propio se desarrollan en 7 unidades:

1. Introducción

- La industria de la serigrafía.
- Peculiaridades de la serigrafía.
- Usos de la serigrafía.
- Resumen del proceso serigráfico.
- Ventajas y desventajas respecto a los demás procesos.
- Historia del sistema de estampación serigráfico.
- El proceso de trabajo: conocimiento del taller y del laboratorio.

2. Revisión de los conceptos básicos sobre diseño

- El proceso creativo, base del diseño serigráfico.
- Elementos del diseño: formas, colores y textos.
- Programas de diseños más utilizados.
- Gestión de archivos digitales: resolución y formatos.
- Imagen o trazo: objetos vectoriales y objetos mapa de bits.
- Herramientas de dibujo y retoque.

3. Entrada y tratamiento de imágenes

- Las imágenes digitales, características y formas de obtenerlas.
- Técnica fotográfica y cámara digital.
- Las imágenes analógicas.
- La trama de elaboración manual y la trama de elaboración digital.
- Tipos de originales aptos para serigrafía.
- Tintas planas y cuatricromía.
- Síntesis del color.
- Edición de imagen.

4. Etapas de pre impresión, Insolado y revelado de la pantalla

- Preparación de una pantalla serigráfica y conocimiento del sistema de estampación.

5. Primeras pruebas de estampación

- Desarrollo práctico.
- Aproximación a la serigrafía.
- Los fotolitos.
- Recuperación de pantallas.

6. Planteamiento de proyecto gráfico personal a dos o tres tintas

- Desarrollo de un proyecto de estampación seriado.

7. - Otros soportes

- Desarrollo y perfeccionamiento de la estampación serigráfica sobre otros soportes.

07 Recursos

Los recursos con los que el estudiante podrá contar para desarrollar este curso propio son:

- Creación:
 - Conexión a ordenadores y wifi, correo electrónico, material audiovisual (películas, documentales...).
 - Redes sociales.
 - Páginas web.
 - Cañón de proyección.
 - Mesas de trabajo.
 - Mesa de transparencia.
 - Ordenador, impresora, papel, acetato, material consumible eléctrico, papel de calco, cuentahilos, mesa de corte, cutter y tijeras, lápices y material de escritura.
 - Bibliografía básica y complementaria.
- Laboratorio:
 - Equipo para el proceso de insolación.
 - Túnel de secado.
 - Equipo para lavado y revelado de pantallas.
 - Emulsión serigráfica, polvos recuperadores de pantalla, lámparas halógenas, raedera para emulsionar, toner ennegrecedor, cubos, esponjas y jabón.
 - Zona de revelado y secado.
 - Tintas y componentes selladores.
 - Zona de aguas.
 - Ordenadores e impresora A2.

- Estampación:
 - Máquinas de serigrafía.
 - Pantallas de serigrafía.
 - Resmas de papeles estampación, cinta de embalar, tinta al agua, base para impresión en papel, base para impresión en tela, rastrillo de pintura, espátula de punta redonda y secadores de pruebas (rack).

08 Evaluación

Los instrumentos de evaluación así como los criterios de evaluación y calificación serán los siguientes (R1, R2, R3 y R4):

- Se valorarán todas las partes del proyecto.
- Se valorará la presentación y la entrega en los plazos acordados.
- Cumplimiento de los requisitos propuestos.
- Nivel de concepto y la gráfica adecuada.
- Uso, mantenimiento y recuperación del taller y el material.
- Nivel de dominio de los conceptos trabajados.
- Nivel de dominio a la técnica utilizada en todo el proceso.
- Adecuación de los mensajes a las premisas planteadas.
- Relevancia de la información utilizada.

La calificación del alumno no ha de ser inferior a 5 sobre un máximo de 10 para aprobar.

El proyecto supondrá el mayor peso de la calificación final:

- 50% el diseño.
- 30% la tirada y técnica.
- 20% el mantenimiento del taller y la actitud.

09 Bibliografía

La bibliografía recomendada para el presente curso propio es:

- Lauren H. (2009). Dos tintas. Barcelona: Indexbook
- Ades, D. (1986). Phothomontaje. London: Thames and Hudson.
- Cotton, Bob,(1984). Biblioteca de Diseño Gráfico. Barcelona: Blume
- Dalley, T. (1981). Guía completa de Ilustración y diseño. Barcelona: Blume
- Ambrose, H. (2007). Impresión y acabados. Barcelona: Parramon.
- Gavin, A. y Paul. H. (2011). Diccionario de preimpresion y El arte de la producción creativa. Barcelona: Indexbook
- Laia Blasco, (2012) Sobreimpresión, Barcelona, Indexbook.
- Desarrollo de un proyecto gráfico , (2012) editorial: Index Book..



GENERALITAT
VALENCIANA

iseacv

EASD Escola d'Art i Superior
de Disseny de València

10 Precio del curso propio

Según la ley 20/2017, de 28 de diciembre, de tasas el coste por ECTS es de 42,97€, por lo que el coste final del curso propio es de $4 \times 42,97€ = \underline{171,88€}$