



Este artículo es una extensión de la publicación de las actas de la Bienal Iberoamericana de Diseño para aumentar su difusión, en común acuerdo entre Zincografía y la Bienal

Diseño e imprenta. **Conectando aulas** para una comunicación en presente y futuro

Design and Printing. Connecting classrooms for present and future communication.

Juanita Bagés Villaneda
 jbagés@ucm.es
 Facultad de Bellas Artes, Universidad
 Complutense de Madrid
 Madrid, España
 ORCID: 0000-0003-2409-3371

Saúl Pedrosa
 holapedrosa@gmail.com
 Barreira arte y diseño de Valencia,
 Centro Oficial de Estudios Superiores
 Valencia, España
 ORCID: 0000-0002-5787-1849

Dictaminado por BID
 Recibido: 04 de abril de 2022
 Publicado: 15 de junio de 2022

Resumen

Hoy en día existe una importante necesidad por ampliar los conocimientos que tienen los diseñadores y las diseñadoras gráficas sobre la preimpresión y el manipulado final de sus trabajos. Hay que hacerse siempre la misma pregunta: ¿Qué hay más allá del diseño? No es posible conformarse con el diseño sin contemplar el resultado del objeto impreso. Es necesario conocer las limitaciones que existen al enviar un trabajo en los diferentes sistemas y procesos de impresión, en los acabados o en los tiempos de desarrollo de cada paso, desde que sale la creación en el ordenador hasta que llega al cliente con la calidad deseada. Es una cadena muy extensa donde cualquier eslabón se podría romper, echando a perder un trabajo con los costes que ello conlleva.

Por otra parte, en el caso de la imprenta, se debería conocer también en todo momento la tendencia en diseño actual. Como los recursos técnicos pueden acompañar y reforzar las soluciones gráficas de cada proyecto, ya que el mundo del diseño va cambiando a una velocidad vertiginosa. Para que estos dos saberes se complementen en la práctica, es necesario construir lazos fuertes de comunicación y confianza que no siempre existen.

Para ello hay que conectar en el aula programas de formación diferentes y complementarios en la práctica que se encontrarán la impresión real: diseño e imprenta. De este modo, desde el aprendizaje, el estudiantado podrá asemejarse a una realidad de artes finales e imprenta, que mejorará su práctica en el futuro.

Palabras clave: Diseño gráfico, preimpresión, arte final, correcciones, online

Abstract

Nowadays there is an important need to expand the knowledge that graphic designers have about prepress and the final handling of their work. You always have to ask yourself the same question: what lies beyond design? It is not possible to settle for the design without thinking about the result of the printed object. It is necessary to know the limitations that exist when sending a layout to any of the printing systems and processes, in final steps, finishings and the times that require each step of the printing process, from the design on the computer screen until it reaches the client with the desired quality. It is a very extensive chain where any link could break, spoiling the results of all this work with the costs that this entails.

On the other hand, in the case of printing, the current design trend should also be known at all times. How technical resources can accompany and reinforce the graphic solutions of each project, since the world of design is changing so fast. In order for these two types of knowledge to complement each other in practice, it is necessary to build strong bonds of communication and trust that do not always exist.

For this, different and complementary training programs must be connected in the classroom, recreating the practice that will find the real world: design and printing. In this way, from learning, the students will be able to resemble the reality of layouts and printing, which will improve their practice in the future.

Keywords: Graphic design, prepress, layout, fixes, online.

◆ Introducción

La falta de presencialidad en las aulas a causa de la Pandemia llevó a los docentes a crear nuevos contenidos y maneras de acercar a los estudiantes a los conocimientos propios de cada asignatura. En esta línea, los docentes de dos escuelas diferentes, con perfiles formativos distintos se conectan para fortalecer su formación en las fases de la producción impresa que permiten materializar de forma correcta y efectiva la amplia variedad de productos de diseño gráfico. De esta manera, en un escenario complejo para todos, los estudiantes pudieron mejorar en la adquisición de sus competencias a través de las conexiones online desde Madrid y Valencia, en España.

El estudiantado de tercero y cuarto del Grado en Diseño de la UCM tiene las nociones específicas para diseñar, pero es consciente de que no sabe lo más importante, y es cómo llevar ese trabajo a imprimir correctamente. Un simple PDF, una línea mal colocada, un tamaño desacorde o simplemente, la falta de comunicación con su impresor son fallos que, a día de hoy sufren muchas imprentas.

Los objetivos de esta actividad van más allá de la mera conexión entre las aulas, dado que el contenido que se trata en cada sesión conecta en realidad a las personas que serán en el futuro eslabones conectados en el proceso de la producción de diseño y gráfica. No es posible tener un producto de calidad sin que los dos entes, diseño y artes gráficas estén conectados y en colaboración desde el primer paso para materializar la idea diseñada. Además. La conexión enlaza los objetivos específicos de las asignaturas y crea puntos de encuentro que se fortalecen después de cada sesión.

◆ Antecedentes de la investigación

La conexión de las aulas que surge en este proyecto es el resultado de la búsqueda de los docentes Juanita Bagés (Grado en Diseño, Universidad Complutense de Madrid) y Saúl Pedrosa (Asistencia al Producto Gráfico Impreso, Barreira A+D), por atender la falta de comunicación que existe en todas las fases de desarrollo de un producto impreso. Ambos diseñadores y con la experiencia del trabajo de preimpresión en labores

similares, han visto desde la docencia y el ejercicio de la profesión cómo existe un vacío comunicativo entre el diseño y la imprenta. Un vacío cuya existencia provoca que dos eslabones de una misma cadena no trabajen conectados, como es de esperarse, sino con un habitual halo de desconfianza mutua y expectante por ver el resultado final impreso. Es en ese momento donde se dan cuenta, como docentes y diseñadores, de la importancia de transmitir hasta el último detalle una información lo más fluida a la vez que sencilla, para que no se pierda ningún concepto en todos los eslabones que forman la cadena del diseño, desde la pantalla hasta la entrega física al cliente.

En toda esa cadena de acontecimientos es muy fácil perder de vista algún elemento, un color que está mal configurado, una tipografía que se cambia aleatoriamente, etc. Numerosos fallos que tienen que ser continuamente controlados por los especialistas de cada puesto de trabajo. También es verdad que, al trabajar con sistemas informáticos, en algunas ocasiones e inesperadamente, pueden producirse fallos de lectura entre programas o software necesario para poder reproducir los diseños deseados en cada máquina. No existe una ciencia exacta, unas veces puede funcionar algo y con otro documento similar, modificarse algún elemento sin previo aviso.

Para poder lidiar en el mundo de la docencia con este problema, Juanita decide abordar una asignatura específica para sus estudiantes de diseño, donde poder enseñarles de primera mano todos los problemas que se pueden enfrentar en el día de mañana esos futuros diseñadoras y diseñadores.

En el caso de Saúl, tras ver la gran necesidad y a su vez, la poca información que existe en el mundo digital e impreso sobre el arte final, decide atajar el problema con la creación de una guía en formato de libro, “Mucho diseñito, pero de arte final poquito” (Pedrosa, 2019) donde explica de forma muy amena y sin tecnicismos todos los entresijos del arte final, para poder ayudar a esos docentes que carecen de nociones específicas de la preimpresión en sus asignaturas.

Ambos docentes consiguen mediante diferentes mecanismos dar el conocimiento necesario a los alumnos y alumnas, a través de las herramientas adquiridas durante su etapa profesional fuera de la docencia en el ámbito de la preimpresión.

Cabe destacar que Juanita y Saúl se conocen por primera vez a raíz del libro anteriormente mencionado y deciden poner en marcha una acción entre las escuelas donde colaboran, enfrentándose al reto de aunar en una misma clase a alumnos de grados diferentes.

Desarrollo del proyecto entre escuelas

El estudiantado de tercero y cuarto del Grado en Diseño de la UCM tiene, gracias a su formación integral, las nociones específicas para la

formulación de un diseño creativo y coherente, pero es consciente de que no sabe, de cara a su producción real, lo más importante: cómo llevar ese trabajo a imprimir correctamente. Aspectos tan sencillos como las características del PDF, una línea mal colocada, un tamaño desacorde o simplemente la falta de comunicación con el impresor, son fallos que a día de hoy se cometen en numerosas ocasiones y llegan a adquirirse malas praxis heredadas por el desconocimiento en gran medida.

Cuando el estudiantado de diseño decide matricularse en la optativa de Técnicas de Impresión Industrial de La Complutense de Madrid, es donde se da cuenta de la necesidad de conocer todos los procesos posteriores al diseño gráfico.

Por otra parte, los y las estudiantes de la asignatura troncal de Producción e impresión de Barreira de la ciudad de Valencia, adquieren obligatoriamente el conocimiento necesario de todas las fases por las que pasa un diseño, y se le enseña también la parte fundamental del diseño gráfico, para poder adecuarse a las tendencias demandadas en la actualidad.

Para poder unir ambos niveles de enseñanza, se decide aprovechar el formato online y realizar una corrección conjunta entre ambas escuelas, con sus estudiantes de Técnicas de Impresión Industrial del Grado en Diseño, y la escuela de Barreira Arte y Diseño, con los alumnos de grado medio en asistente al producto gráfico impreso.

Cuando se le plantea a cada grupo esta propuesta, lo primero que tienen es cara de asombro y sobre todo, viene por la diferencia de edad. Los alumnos de La Complutense (diseño) son estudiantes de carrera universitaria, y tienen alrededor de 20 años en adelante, mientras que los alumnos que les van a corregir sus ejercicios (impresión), son de un ciclo de grado medio, y tienen apenas 17 años, pero se dan cuenta rápidamente que lo que están estudiando estos jóvenes es más específico del mundo de la preimpresión que del diseño gráfico en sí.

El formato es totalmente online con la suerte de poder disponer en una misma sesión con la totalidad del alumnado de las dos clases, evitando en todo momento el riesgo que todavía existe hoy en día con la COVID19.

Desarrollo de la actividad

Cada asignatura de esta actividad, como hemos dicho anteriormente, pertenece a un grado de formación diferente y se conectan al identificar una necesidad que existe en ambos grupos por comprender el proceso que conlleva la realización de piezas impresas. Los de diseño necesitan saber de preimpresión y viceversa.

En ambos casos, según su formación, el estudiante entiende el proceso de diseño e impresión como algo lineal en el que se suceden los pasos de forma consecutiva, algo que en la realidad no ocurre. Este error se

debe, en algunas ocasiones, porque los trabajos en aula se llevan a cabo bajo supuestos en los que los diferentes entes que intervienen no se comunican entre sí, y, por lo tanto, parten de la idea de que el diseño se realiza primero y posteriormente tienen lugar la preimpresión, impresión, acabados y manipulado de forma continua y sin alteraciones. Este error común choca completamente con el desarrollo real de un producto de diseño, en el que es necesario conocer las fases posteriores por las que pasará la pieza en su producción para un correcto diseño y su correspondiente arte final.

Tanto Juanita como Saúl inciden en esta problemática con sus ejercicios en el aula. Los y las estudiantes de ambos grados deben de prever cualquier imprevisto, antes incluso de empezar a materializar el diseño en el ordenador, antes de realizar la impresión final, o antes incluso de elegir un tamaño de documento u otro.

Según los currículums de los distintos grados durante la etapa estudiantil, la conexión entre el diseño y las artes finales a la hora de imprimir es muy básica y, cuando salen a la vida profesional se dan cuenta de la necesidad de formar una comunicación lo más fluida posible.

La conexión de estas asignaturas en concreto se presenta como ese eslabón perdido tan necesario para adquirir las competencias necesarias para llevar a cabo un proyecto de diseño gráfico desde el inicio hasta su finalización en la producción. Entendiendo con claridad que este proceso en ningún caso es lineal y que requiere de la comunicación entre diseño e imprenta desde la gestación de la idea.

Durante la etapa de estudiante y según los currículums de los ciclos formativos implicados, existe esta desconexión generalizada entre el diseño y la imprenta, mientras que en el mundo profesional, ese nexo de unión sí que existe. Por esta razón nos adelantamos desde la etapa de formación a que los estudiantes y las estudiantes puedan adquirir esa fluidez comunicativa entre el diseño y la impresión por medio del arte final y la preimpresión.

◆ **Asignaturas implicadas**

Técnicas de Impresión Industrial es una asignatura optativa de 6 créditos, para los estudiantes de tercer y cuarto año del Grado en Diseño (Facultad de Bellas Artes, UCM). En ella se adquieren conocimientos básicos relacionados con la reproducción impresa y la industria gráfica. Se presentan y analizan los diferentes métodos y soportes de impresión y la forma en que sus posibilidades y sus límites condicionan el proyecto de diseño. Es un acercamiento al mundo de la impresión, realizando artes finales, estableciendo los parámetros y los pasos que se siguen en la preimpresión, producción y post impresión para llegar al resultado propuesto.

Los contenidos se desarrollan a partir de clases teóricas, visitas a empresas del sector y resolución de ejercicios tanto teóricos como prácticos que simulan la actividad profesional del diseño gráfico. Es un aprendizaje lo más parecido a la vida profesional que se van a enfrentar en un futuro no muy lejano.

Cabe destacar que esta asignatura es optativa, y hay numerosos estudiantes que por un motivo u otro no la eligen, perdiendo la oportunidad de aprender en la etapa de estudiante algo tan valioso e importante a la vez.

Por otra parte, Producción e impresión es una asignatura troncal que dura dos cursos completos, dentro del ciclo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Impreso (Barreira arte y diseño) donde se aprende a diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción y preimpresión, se define y diferencian los distintos sistemas de impresión industrial y sus particularidades. Se aprende a interpretar las especificaciones de proyectos gráficos requeridos en supuestos prácticos, con su posterior preparación de archivos y su posterior reproducción.

Conocer los diferentes medios y soportes para poder seleccionar los más idóneos para un proyecto determinado es fundamental en esta asignatura, y llevarlo a cabo sin errores es más que satisfactorio para el alumno o la alumna, porque *“es igual de importante saber qué vas a imprimir que con qué materiales”* (Emerson, 2007). No solo se dispone de esta asignatura en este grado medio, sino que se complementa completamente a otras como son autoedición, impresión digital o materiales de impresión, donde se enseña en cada una de ellas las diferentes fases desde el diseño hasta el producto final impreso.

❖ **Objetivos formativos conectados: fases del diseño e impresión**

Todas las fases de desarrollo en el mundo del diseño suelen seguir siempre el mismo orden:

Diseño: Creación por parte del profesional en diseño para solventar una necesidad comunicativa. Suele adaptarse en algunas ocasiones a la tendencia actual, pero no siempre cumple con este parámetro. Depende en mayor medida del presupuesto que disponga el cliente.

Arte final: Adaptación del diseño elaborado por parte del diseñador o diseñadora, para poder ser ajustado a unos estándares específicos de cada máquina de impresión. Se puede decir que sin un buen arte final no suele haber un buen resultado de impresión. El encargado de este proceso suele ser principalmente el preimpresor, y es aquí donde hacemos hincapié en la necesidad de compartir la responsabilidad entre departamentos de diseño y preimpresión. Es demasiada responsabilidad la que recae sobre el preimpresor, y con una comunicación fluida y sencilla se consigue aminorar el riesgo de errores.

Impresión: Fase en la que se materializa físicamente la creación del diseño. Muchos clientes e incluso del mundo del diseño, creen que imprimir es apretar botón y listo. Nada más lejos de la realidad, y podemos resumirlo en la siguiente frase: hay impresores que imprimen, e impresores que simplemente manchan el papel.

Todo este bloque de impresión suele estar congregado dentro de una imprenta y puede tener a su vez diferentes etapas, dependiendo del trabajo a realizar:

- ❖ Impresión
- ❖ Manipulado
- ❖ Acabados especiales
- ❖ Troquelado
- ❖ Corte a tamaño
- ❖ Encuadernado



Figura 1. *El arte final como parte del proceso*
Fuente: *Elaboración propia*

En todas estas fases anteriormente descritas existe esa falta de comunicación entre profesionales del sector y es por ello que reforzamos los conocimientos con nuestra acción. Unificar criterios y aprendizaje de las distintas fases es primordial, porque a pesar de que “el diseñador gráfico ya no crea solamente productos impresos, sino que debe abarcar muchos más objetos comunicativos pensados para otros medios” (Blasco, 2017, pág.12). El nexo de unión entre el diseñador o diseñadora, y la máquina de imprimir es principalmente el arte final, y es donde recae nuestra propuesta de innovación.

- ❖ **Metodología** El estudiantado de tercero y cuarto del Grado en Diseño de la UCM tiene, gracias a su formación integral, las nociones específicas para la formulación de un diseño creativo y coherente, pero es consciente de

que no sabe, de cara a su producción real, lo más importante: cómo llevar ese trabajo a imprimir correctamente. Aspectos tan sencillos como las características del PDF, una línea de corte mal colocada, un tamaño desacorde o simplemente la falta de comunicación con el impresor, son fallos que a día de hoy sufren muchas imprentas.

Para ello, se decide aprovechar el formato online y realizar una corrección conjunta entre dos escuelas muy diferentes, con sus estudiantes de Técnicas de Impresión Industrial del Grado en Diseño, y la escuela de Barreira Arte y Diseño, con los alumnos de grado medio en asistente al producto gráfico impreso.

A medida que transcurre la clase, se repasan los ejercicios, se comentan, se analizan en profundidad y se explica abiertamente los fallos detectados en cada caso, haciendo ver a los estudiantes de diseño la gran importancia que tiene el arte final en el mundo de la preimpresión. Del mismo modo, los estudiantes que se forman como preimpresores, descubren las conexiones para enfrentarse a los proyectos con más seguridad.

Las fases que seguimos para poder desarrollar toda la propuesta son las siguientes.

- ❖ *Fase de conocimiento de artes finales.* Al tratarse de estudiantes de diseño, carecen muchas veces del conocimiento de la preimpresión, y es aquí donde se exponen las necesidades para un correcto envío de archivo a imprenta, siendo ésta la entrega del ejercicio evaluable.
- ❖ *Fase de desarrollo por parte del grupo de diseñadoras y diseñadores.* Juanita plantea a sus estudiantes el diseño de un folleto en un tamaño determinado, con la obligatoriedad de realizarlo solamente utilizando dos tintas planas. Los programas utilizados son Illustrator y Photoshop del paquete de Adobe, y debe de contener ilustraciones y textos propios de sus estudiantes. Es un trabajo grupal, donde cualquiera de sus componentes puede cometer algún fallo, desde la realización de las tintas propuestas, hasta el PDF final entregado. La temática es totalmente libre, y deben de cumplir con un plazo de entrega que coincide normalmente con el día de la acción disruptiva entre aulas.
- ❖ *Fase de corrección online.* Los archivos son entregados directamente a una carpeta compartida a los estudiantes del ciclo formativo de grado medio en asistencia al producto gráfico impreso. Ninguno de los docentes ha visto estos archivos enviados por los estudiantes de diseño, y es en este momento donde todas las alumnas y alumnos se conectan y exponen los trabajos en el siguiente orden:

1. Grupo de diseño: Expone mediante un PDF sencillo la idea de su propuesta, las tintas utilizadas y una visión espacial de la

maqueta realizada previamente por ellos mismos, para que el preimpresor pueda hacerse una idea más clara mediante un golpe visual del resultado a obtener.

2. Grupo de preimpresión: Se abren los archivos de arte final en Acrobat del paquete de Adobe uno a uno y se van comentando in situ los fallos detectados. Al tratarse de uno de los primeros ejercicios que realizan los estudiantes de diseño, se dan cuenta de la cantidad de fallos que suelen cometer en algunos de los grupos representados o en sus propios archivos.
3. Fase de dudas y preguntas: Es en este punto donde los alumnos se lanzan a comentar curiosidades que han aprendido en ese día, o errores que han tenido en el pasado con alguna impresión real, interviniendo ambos docentes para poder solucionar las dudas propuestas en cada caso.

Los estudiantes de diseño aprenden de primera mano con sus propios archivos y los de sus compañeros, a detectar y corregir los PDF para evitarlos en un futuro.



Figura 2. Artes finales de grado de Diseño
 Fuente: Sobreimpresión realizada por los estudiantes: Mariangel Gómez, Lidia Diez, Patricia Manso, Ruotong Hong, Rebeca Betancor y Laura Picón

En esta ocasión el error puede resultar simplemente una nota un poco más baja de lo esperada, pero en la vida real puede ocasionar lo denominado una parada de máquina con su coste adicional, que normalmente suele hacer frente el cliente o el propio creador del diseño.

Por otra parte, el alumnado de preimpresión se da cuenta de los errores cometidos por sus compañeros de otro grado y la facilidad que es enviarlo correctamente. La clave está siempre en el mismo concepto, el conocimiento: cuesta lo mismo hacer un diseño bien que hacerlo mal, pero no cuesta lo mismo.

El formato es totalmente online con la suerte de poder disponer en una misma sesión con la totalidad del alumnado de las dos clases, evitando en todo momento el riesgo que todavía existe con la COVID19, y pudiendo abarcar distintas disciplinas, no solamente la del diseño gráfico.



Figura 3. Conexión de aulas online
Fuente: Elaboración propia

❖ Alcances y continuidad

El proyecto parte en su origen de la conexión entre aulas durante la pandemia, pero al retomar la presencialidad no se quería perder en las aulas los factores positivos que habían mejorado la adquisición de las competencias comunes a ambas titulaciones. Es por esto que se plantearon nuevas sesiones que mantuvieran la presencialidad y la conexión online entre las clases y los docentes que imparten las asignaturas. De este modo, nos encontramos con las siguientes fases de del proyecto:

- ❖ Fase completamente online por el COVID19.
- ❖ Fase de desconfiamiento combinando online y presencial en clases. Incluso se ha desarrollado una clase de Saúl y Juanita presencialmente en La Complutense de Madrid.

- ◆ Fase de desconfinamiento total. Una puesta en común entre escuelas y proyectos.

Tabla 1. Criterios para determinar los niveles de desempeño por área

	Curso 20/21		Curso 20/21	
	1er Cuatrimestre	2do Cuatrimestre	1er Cuatrimestre	2do Cuatrimestre
Alumnos de Diseño	35	30	35	20
Alumnos de Preimpresión	21	16	20	20

Fuente: Elaboración propia

- ◆ **Continuidad y difusión** A las fases anteriores, se suma una nueva etapa que abre nuevas posibilidades al proyecto, como son la elaboración de talleres, exposiciones y muestras con los resultados de los trabajos realizados por los estudiantes con la colaboración y seguimiento de los docentes de ambas escuelas. En abril de 2022 se realizó la primera exposición en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

También queremos compartir la misma experiencia con otras escuelas y viendo las diferentes necesidades que existen en el mundo de los docentes que imparten asignaturas comunes al diseño gráfico o cualquier otra disciplina del diseño, abordando la problemática de este desconocimiento.

Y por supuesto, no centrarnos solamente en los diseñadores o diseñadoras gráficas. Creadoras y creadores industriales, de moda, interioristas... necesitan también conocer el flujo de trabajo de la preimpresión, porque también necesitan memorias conceptuales, planos, *moodboards*, un sinfín de productos impresos que suelen llevar siempre errores en el proceso de la preimpresión y es fácilmente detectables y salvables.

- ◆ **Conclusiones** Se consigue la conexión entre aulas y el intercambio de conocimientos de los estudiantes de cada programa formativo. Inculcando a los estudiantes que el diseño no debe temer a la imprenta, todo lo contrario, el trabajo tiene que ser codo con codo en todo momento. Para ello, diseñadoras y diseñadores tienen que contar con unos pilares sólidos y una buena praxis a la hora de desarrollar el diseño. De este modo, *“todos los diseñadores tendrían que saber llevar sus archivos perfectos a imprenta”* (Pedrosa Saúl, 2019. pág.5) y así poder facilitar la optimización del trabajo del preimpresor.

Existe una desactualización generalizada en los currículums, quedando obsoletos numerosos conceptos que tienen que impartirse en el aula. A día de hoy, la progresión en el mundo de la informática, los programas y la preimpresión en general es mucho más rápida que la propia actualización de dichos currículums, provocando un retardo a la hora de impartir al alumnado los conocimientos necesarios actuales.

Con este último punto se abre una propuesta a tener en cuenta, y es la actualización más constante de los currículums por parte de profesionales del sector educativo, pero sobre todo del sector profesional de cada rama. Deben de ir de la mano para intentar actualizar las asignaturas y las materias que se imparten, evitando así malas praxis o desactualizaciones de contenido. Los profesionales son los mejores aliados en este caso para poder desarrollar junto con los docentes las propuestas de los futuros currículum de enseñanza de cada grado en sí. 🍷

🍷 Referencias

Blasco, Laia (2017) *Sobreimpresión*. Barcelona: Uoc.

Emerson, Percy (24 de Mayo de 2007) *¿Qué forma va a tener tu documento?* - Imposición [Entrada blog] Recuperado de <http://preimpresion-pcabrel.blogspot.com/>

Pedrosa, Saúl (2019) *Mucho diseñito, pero de arte final poquito*. Valencia: Preimpresiona.

🍷 Sobre los autores *Juanita Bagés*

Juanita Bagés Villaneda es Diseñadora Gráfica (Universidad Nacional de Colombia) y Doctora en Bellas Artes (Universidad Complutense de Madrid . UCM). Lleva cerca de 20 años combinando su trabajo como diseñadora y fotógrafa en editoriales y estudios de diseño con la labor docente e investigadora. Actualmente es docente Contratado Doctor en el Departamento de Diseño e Imagen de la Facultad de Bellas Artes Universidad Complutense de Madrid). Coordina proyectos de innovación Docente y de Aprendizaje Servicio (ApS) donde el diseño es la pieza clave para el cambio social. Dirigiendo sus esfuerzos a fomentar en sus estudiantes una práctica del diseño sostenible, comprometida y coherente con los tiempos actuales.

Saúl Pedrosa

Nacido en Madrid y criado en Valladolid (España), tierra del medievo, desempeña sus funciones como diseñador gráfico titulado y especializado en arte final, tras haber trabajado en el mundo de las imprentas durante casi diez años. Actualmente vive en Valencia (España) y ejerce

como docente en diferentes grados de gráfica publicitaria y asistencia al producto gráfico impreso, impartiendo clases de asignaturas de autoedición, producción e impresión, materiales de impresión, medios informáticos e impresión digital. Autor del libro Mucho diseño, pero de arte final poquito, donde se traza un puente entre el diseño gráfico y el mundo de la preimpresión de una forma amena y sin entresijos, ayudando a docentes, colegas de profesión y estudiantes nóveles a adquirir los conocimientos necesarios para dominar el arte final. Realiza numerosas charlas en escuelas nacionales e internacionales para intentar unificar los criterios establecidos en su publicación, expandiendo sus conocimientos de una forma muy amena, con, lo que él denomina, palabras para humanos. Se puede consultar su página web en www.preimpresiona.com, su instagram en @preimpresiona o contactarlo en su correo de holapedrosa@gmail.com