

GACETA OFICIAL

ÓRGANO DEL GOBIERNO DEL ESTADO DE VERACRUZ DE IGNACIO DE LA LLAVE

DIRECTORA GENERAL DE LA EDITORA DE GOBIERNO
ELVIRA VALENTINA ARTEAGA VEGA

DIRECTORA DE LA GACETA OFICIAL
INGRID PATRICIA LÓPEZ DELFÍN

Calle Morelos, No. 43, Col. Centro

Tel. 817-81-54

Xalapa-Enríquez, Ver.

Tomo CLXXXVI

Xalapa-Enríquez, Ver., martes 25 de diciembre de 2012

Núm. 449

SUMARIO

GOBIERNO DEL ESTADO

SECRETARÍA DE TURISMO Y CULTURA

FE DE ERRATAS AL CONVENIO DE COORDINACIÓN EN MATERIA DE REASIGNACIÓN DE RECURSOS QUE CELEBRAN POR UNA PARTE EL EJECUTIVO FEDERAL, POR CONDUCTO DE LA SECRETARÍA DE TURISMO, REPRESENTADA POR SU TITULAR, CON LA INTERVENCIÓN CONJUNTA DEL SUBSECRETARIO DE OPERACIÓN TURÍSTICA Y DEL DIRECTOR GENERAL DE PROGRAMAS REGIONALES Y POR LA OTRA PARTE EL GOBERNADOR DEL ESTADO DE VERACRUZ, ASISTIDO EN ESTE ACTO POR EL SECRETARIO DE LA SEFIPLAN, LA SECRETARÍA DE TURISMO, CULTURA Y CINEMATOGRAFÍA, Y EL CONTRALOR GENERAL DEL ESTADO.

folio 1347

ORGANISMO ACREDITADOR DE COMPETENCIAS LABORALES DEL ESTADO DE VERACRUZ

NORMA TÉCNICA DE COMPETENCIA LABORAL DEL ESTADO DE VERACRUZ DENOMINADA PRODUCIR OBRA PLÁSTICA UTILIZANDO TÉCNICAS DE LA ESTAMPA.

folio 1259

EDICTOS Y ANUNCIOS

**ORGANISMO ACREDITADOR DE COMPETENCIAS
LABORALES DEL ESTADO DE VERACRUZ**

**Norma Técnica de Competencia Laboral
del Estado de Veracruz**

Código: NVART069 **Título:** PRODUCIR OBRA PLÁSTICA UTILIZANDO TÉCNICAS DE LA ESTAMPA

Descripción de la Norma Técnica de Competencia Laboral del Estado de Veracruz:

Servir como referente para la evaluación y certificación de las personas que se dedican a elaborar Dibujo con elementos formales de la composición sobre un soporte específico, trabajar el soporte de impresión de acuerdo a las herramientas específicas de la estampa y a imprimir en papel, cartón o tela con técnicas de la estampa, lo cual implica producir obra plástica utilizando técnicas de la estampa.

Comité de Normalización de Competencia Laboral del Estado de Veracruz que la elaboró:
Sector de las Artes (ART)

Participantes honoríficos en el desarrollo de la NTCLV
Colegio de Bachilleres del Estado de Veracruz (COBAEV)

Fecha de aprobación por el H. Comité Técnico del ORACVER:
24 de octubre de 2012

Nivel de Competencia:
TRES

Competencia en un conjunto de actividades profesionales que requieren el dominio de diversas técnicas y puede ser ejecutado de forma autónoma, con responsabilidad de coordinación y supervisión de trabajo técnico y especializado. Exige la comprensión de los fundamentos técnicos y científicos de las actividades y la evaluación de los factores del proceso y de sus repercusiones económicas.

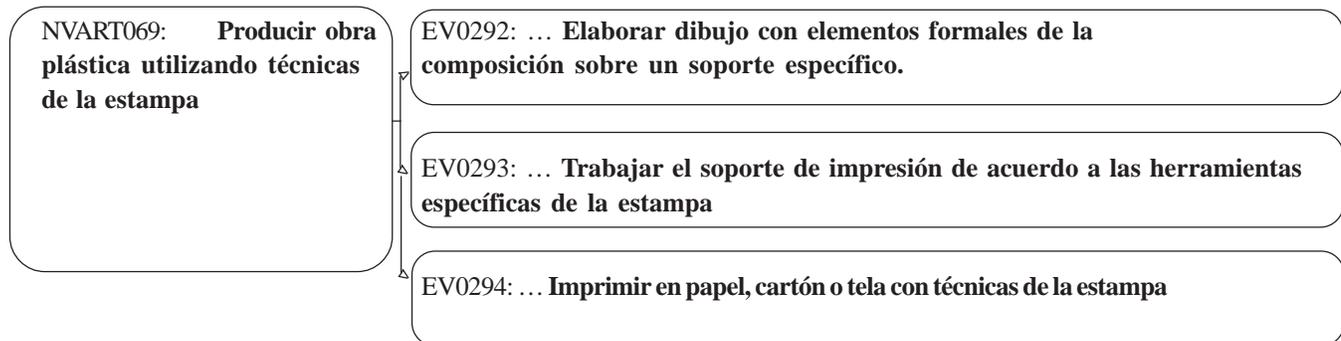
Referencia ocupacional según el Catálogo Nacional de Ocupaciones (CNO):

1. 2162 Dibujantes y diseñadores artísticos, ilustradores y grabadores.

Clasificación según el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN):

Sector	71:	Servicios de esparcimiento cultural y deportivo, y otros recreativos.
Subsector	711:	Servicios artísticos, culturales y deportivos, y otros servicios relacionados.
Rama	7115:	Artistas, escritores y técnicos independientes.
Subrama	71151:	Artistas, escritores y técnicos independientes.
Clase	711510:	Artistas, escritores y técnicos independientes.
Subsector	712:	Museos, sitios históricos y similares.
Rama	7121:	Museos, sitios históricos y similares.
Subrama	71211:	Museos.
Clase	712111:	Museos del sector privadoMÉX.
	712112:	Museos del sector públicoMÉX.

Perfil de la NTCLV



Código: NVART0292	Elemento de Competencia 1 de 3:	Elaborar dibujo con elementos formales de la composición sobre un soporte específico.
-----------------------------	----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

La persona es competente cuando demuestra los siguientes

Criterios de Evaluación:

DESEMPEÑOS

D1. Traza el dibujo al natural proporcionalmente en un soporte de impresión.

- * Aplica conocimientos de la composición.
- * Utilizando elementos gráficos.

D2. Traza el dibujo proporcionalmente a partir de una copia específica.

- * Utilizando estrategias compositivas gráficas.

PRODUCTOS

P1. Dibujo con características específicas.

- * Realizado en un formato específico.
- * Contiene valores gráficos.
- * Detalla las partes a graficar en un soporte.

CONOCIMIENTOS

C1. Elementos formales de la composición.

Punto, línea, plano, volumen, forma, textura, color, ritmo y movimiento.

C2. Estrategias compositivas.

- * Trama, simetría, asimetría y sección aurea.

C3. Características de herramientas y materiales del dibujo

- * Uso y manejo de materiales.
- * Uso y manejo de equipo de trabajo.

ACTITUDES

A1. Respeto:

* Al reproducir el dibujo sin interpretaciones y juicios personales.

A2. Organización:

* Cuando el dibujo está con los aspectos requeridos: limpieza y protección.

A3. Responsabilidad:

* Cuando cumple con la entrega del dibujo en el tiempo establecido.

Glosario

1. Composición: Conjunto organizado de elementos correspondientes a un cuadro, imagen o configuración visual. El orden de su organización es en base a un esquema en el que se integran diversos elementos con distintas masas y fuerzas visuales, optimizando las relaciones entre estos de manera dinámica, soportados por una estructura con una significación o intención consiente. Sus elementos formales son; el punto, línea, plano, volumen, forma, textura, color, ritmo y movimiento entre otros.

2. Formato: Son la dimensiones de un soporte de impresión, de una impresión o una obra en específico.

3. Dibujo al natural: Representación gráfica delineada de un objeto real o diseño copiándolo de manera directa sobre un soporte.

4. Dibujo a la copia: Representación gráfica delineada de una obra previamente realizada, transportándose esta sobre un soporte por medio de redes o calcando la obra.

5. Estampa: Procesos gráficos mediante los cual se realiza obra impresa a una o varias tintas de color sobre planchas de soportes tradicionales como la madera, metal, linóleo, acrílico y en la técnica serigráfica.

6. Elementos gráficos: En la estampa son registros que se realizan sobre los soportes transparentes intermedios que permiten la superposición de imágenes en la correspondencia convenida.

7. Punto: Es el elemento más simple y a la vez más complejo de la imagen. Es el elemento más utilizado en el plano del diseño. Morfológica y compositivamente, el punto no es la representación geométrica de ese concepto sino que tiene una dimensión relativa y variable pudiendo adoptar infinitas formas, desde el grano fotográfico a la mancha de un pincel, significándose como un signo, una marca o una mancha, aislada y de reducido tamaño.

8. Línea: Puede definirse como una sucesión ininterrumpida de puntos. En tanto más unidos se hallen más concreción proporcionan a la línea. La línea es el elemento plástico más polivalente y, por consiguiente, el que puede satisfacer un mayor número de funciones en la representación. Tiene dos fines esenciales: *señalar*, en el caso de la comunicación visual aplicada (señalética viaria, graffias, diseño de objetos, patrones, planos..) , y *significar*, como en el arte. Las principales funciones plásticas de la línea son: - Crear sentidos (vectores) direccionales, trazados básicos para organizar la composición. - Aportar profundidad a la composición, sobre todo en representaciones planas y perspectivas - Separar planos y organizar el espacio. - Dar volumen a los objetos bidimensionales. - Representar tanto la forma como la estructura de un objeto.

9. Plano: Cuando la línea se cierra sobre si misma describe un contorno determinando una tensión entre el espacio creado y sus límites. Los contornos pueden ser estáticos o dinámicos dependiendo del uso que se les dé o de las diferentes direcciones que éste adopte. Hay tres contornos que encierran los principios básicos de verticalidad, horizontalidad, centro e inclinación, estos son el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno de ellos tiene su carácter específico atribuyéndoseles significados variables dependientes de asociaciones de ideas o de nuestras propias percepciones psicológicas y fisiológicas.

10. Volumen: Los romanos llamaban volumen a una hoja muy larga y estrecha, realizada pegando juntas tiras de papiro. Esta hoja se iba enrollando gradualmente alrededor de un cilindro de madera, de tal modo que el lector pudiera leer con atención lo que estaba escrito en ella. Cuando una obra era de una longitud considerable, cada capítulo se enrollaba en una vara separada, de tal forma que un único volumen constaba de un gran número de rollos. En las artes hablar de volumen es en relación a un largo, ancho y profundidad de algo, sea representado bidimensionalmente o tridimensionalmente.

11. Forma: Es aquello que determina la materia para ser algo, esto es, aquello por lo cual algo es lo que es; por la relación con la materia que la hace, en parte, ser.

12. Textura: El término proviene de la artesanía textil, y se refiere a la urdimbre y trama de los telares. Por extensión, llamamos textura a la mayor o menor rugosidad de una superficie, a su riqueza al tacto. La textura está compuesta por una serie más o menos persistente de pequeñas formas planas o en relieve. Su condición depende de la proximidad visual que tengamos con la superficie.

13. Color: El color es el efecto de las radiaciones visibles que forman parte del espectro electromagnético. Este espectro está formado por todo el conjunto de ondas existentes, rayos X, rayos ultravioleta, infrarrojos, ondas de radio, etc. Todas estas ondas se miden tomando en consideración su longitud que es la distancia que separa una cresta de onda de otra. En los colores esta distancia se mide en milimicras, o nanómetros. De todo el espectro, sólo las ondas comprendidas entre los 400 y los 700 nanómetros provocan en el ser humano la sensación luminosa. Cada color responde a una determinada longitud de onda. Cuando nuestra retina se ve estimulada simultáneamente por todas las ondas electromagnéticas entonces percibimos la luz blanca. Existen dos naturalezas cromáticas: el color luz y el color materia.

14. Color luz o color del prisma. Resultado de la suma de las radiaciones de las distintas longitudes de onda de diferentes proporciones de azul, rojo y verde. La mezcla aditiva de estos tres colores produce el color blanco y la ausencia de ellos el negro. La suma de dos colores produce un secundario. Así: rojo más azul da magenta, rojo más verde produce amarillo, y verde más azul, color cian. Estos colores "secundarios" del sistema aditivo, constituyen los colores "primarios" de la mezcla sustractiva, y viceversa.

15. Color materia (color pigmento o color de la paleta). Cuando un pigmento refleja toda la luz blanca que lo ilumina, el objeto aparece blanco. Cuando absorbe toda la luz blanca sin devolver al ojo ninguna radiación, vemos el objeto negro. Al fenómeno de absorción de todas o parte de las irradiaciones luminosas se le denomina comúnmente síntesis o mezcla sustractiva, porque tienden a sustraer el color blanco de la luz.

Los colores son obtenidos por sustracción a partir de los primarios azul cian, el rojo magenta y el amarillo cadmio. (CMY) Si se mezclan producirán un tono marrón sucio que tiende a negro. El sistema sustractivo es el que se produce al aplicar los colores sobre el blanco del papel o el lienzo, ya que estos soportes reflejan la luz en vez de generarla. Las impresoras de color utilizan estas mismas combinaciones de colores de forma sustractiva.

16. Ritmo: Es el efecto resultante de la repetición, a intervalos regulares de un fenómeno. La alternancia de las luces del semáforo es un ritmo visual.

17. Movimiento: En la gráfica, el movimiento se presenta a partir de la representación que se realiza de algo en sus cambios de posición que tiene en el tiempo.

18. Estructura compositiva: Conviene tener presente los siguientes conceptos: el encuadre, el formato, los centros focales, la angulación, los colores, la luminosidad, el contexto y la propia estructura derivada del conjunto de todos los anteriores elementos. Cuando se trate de un diseño publicitario, además de las imágenes que lo componen, la disposición de los bloques de texto y la intencionalidad expresiva del color.

19. Trama: Composición fragmentada de una imagen en base a pequeños puntos para conseguir, con su tamaño selectivo, los distintos grados de gris o color.

20. Simetría: Esta es usada en composición es simétrica cuando el peso visual de los elementos está repartido de modo equivalente con respecto a uno de los ejes principales, vertical u horizontal. El tipo más usado es el de la simetría bilateral según el eje vertical. También existe una simetría con respecto a un eje diagonal. Por lo general la simetría implica estatismo.

21. Asimetría: Esta es usada en composición cuando el peso visual de los elementos de la imagen se reparte de modo desigual con respecto a uno de los ejes principales, vertical u horizontal. La asimetría respecto al eje horizontal o a una diagonal es lo más frecuente. La asimetría al romper la formalidad estática y convencional del centro, representa la alternativa más inmediata de crear un efecto dinámico en la composición.

22. Sección aurea: Regla de proporción armónica que resulta de dividir un segmento rectilíneo S en dos partes, A y B de modo que la división menor A, dividida por la mayor B, sea igual a B:S. Las llamadas "reglas de Lamé" dan valores enteros aproximados de la sección aurea: 2:3= 3:5= 5:8= 8:13, etc. En la pintura renacentista se hallan abundantes ejemplos del uso de esta "divina proporción" o "regla de oro", que tiene su origen en los tratados de Euclides.

23. Valores gráficos: En el dibujo es necesario poseer una serie de conocimientos básicos de lo que se considera elementos gráficos, como son: el punto, la línea, la mancha, la textura y el color los cuales en la aplicación deben presentar ciertas características, por ejemplo: El punto en el dibujo puede utilizarse, entre otras maneras, para la creación de texturas y del volumen, este debe tener uniformidad en integrarse a la composición. La línea puede dibujar el contorno de las cosas y delimitar las formas, concretas o abstractas manteniendo el mismo grosor en toda su extensión o bien ser irregular pero mantener su homogeneidad. La mancha en el dibujo es la parte de la superficie pictórica o dibujística

que tiene un color, una oscuridad/ luminosidad o una textura distintos a los del resto de la obra, todo esto modulado para mantener una relación e integración con la composición. La textura en el dibujo es siempre visual, bidimensional y no perceptible al tacto. Dota de gran expresividad a las superficies a las que se aplica. Puede ser a base de tramas regulares o irregulares con homogeneidad e integración realizadas con plantillas o alguna herramienta. En estas podemos encontrar estructuras geométricas o imitaciones al trazado irregular como el que se podría obtener realizándolas a mano. El color, debe estar modulado su tono, matiz e intensidad en relación a las formas de la composición.

<p>Código: EV0293</p>	<p>Elemento de Competencia 2 de 3:</p>	<p>Trabajar el soporte de impresión de acuerdo a las herramientas específicas de la estampa</p>
----------------------------------	-----------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

La persona es competente cuando demuestra los siguientes **Criterios de Evaluación: DESEMPEÑOS**

- D1** Prepara el linóleo de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- * Considerando las medidas pertinentes de seguridad.
 - * Cortando el linóleo en medidas específicas, con ángulos de 45 grados.
 - * Liberando la superficie de grasa, polvo y residuos.

- D2** Prepara la madera de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- * Considerando las medidas pertinentes de seguridad.
 - * Cortando la madera en medidas específicas, con ángulos de 90 grados.
 - * Lijando la madera de acuerdo a los requerimientos de la impresión.
 - * Liberando de astillas, grasa, polvo y residuos.

- D3.** Prepara el acrílico de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- * Considerando las medidas pertinentes de seguridad.
 - * Cortando el acrílico en medidas específicas, con ángulos de 45 grados.
 - * Con los bordes rombos y biselados.
 - * Liberando la superficie de grasa, polvo y residuos.

- D4.** Prepara el metal de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- * Considerando las medidas pertinentes de seguridad.
 - * Cortando el metal en medidas específicas, con ángulos de 45 grados.
 - * Lijando los bordes.
 - * Liberando la superficie de grasa, polvo y residuos.

- D5.** Prepara el bastidor con malla de impresión de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- * Considerando las medidas pertinentes de seguridad.
 - * Considerando las especificaciones de tamaño del bastidor.
 - * Liberando la malla de grasa, polvo y residuos.
 - * Fotosensibilizando la malla.
 - * Lavándolo y secándolo.

PRODUCTOS

- P1.** Linóleo preparado para grabar.
- * Cortado en medidas específicas, con ángulos de 45 grados.
 - * Superficie libre de grasa, polvo y residuos.
- P2.** Madera preparado para grabar.
- * Cortada en medidas específicas, con ángulos de 90 grados.
 - * Lijada de acuerdo a los requerimientos de la impresión.
 - * Libre de astillas, grasa, polvo y residuos.
- P3.** Acrílico preparado para grabar.
- * Cortado en medidas específicas, con ángulos de 45 grados con los bordes rombos y biselados.
 - * Superficie libre de grasa, polvo y residuos.
- P4.** Metal preparado para grabar.
- * Cortado en medidas específicas, con ángulos de 45 grados.
 - * Bordes lijados.
 - * Superficie libre de grasa, polvo y residuos.
- P5.** Bastidor con malla preparado para registro serigráfico.
- * Con medidas según requerimientos.
 - * Libre de grasa, polvo y residuos.
 - * Fotosensibilizado.
 - * Lavado y secado.

CONOCIMIENTOS

- C1.** Medidas de seguridad.
- * Condiciones del entorno.
 - * Señalización.
 - * Características relativas al desarrollo de trabajo con máquinas de artes Gráficas.
 - * Manipulación de productos químicos.
- C2.** Características de herramientas y materiales de la estampa.
- * Uso y manejo de equipo de trabajo.
 - * Uso y manejo de materiales.

ACTITUDES

A1. Respeto.

- * Al presentar el material de manera adecuada, sin alterar las características específicas.

A2. Organización.

- * Cuando entrega el soporte con los aspectos requeridos; limpieza y protección.

A3. Responsabilidad.

- * Cuando trabaja respetando las medidas de seguridad.
- * Cuando cumple con la entrega del soporte en el tiempo establecido.

Glosario

1. **Linóleo:** Está compuesto por materias primas de origen vegetal como el corcho, la resina o el aceite de linaza: es un producto natural con numerosas ventajas medioambientales. Fue inventado por Frederick Walton en 1863. Su nombre deriva del latín *oleum lini*, aceite de linaza, que es a su vez un subproducto del lino. Es un material muy resistente que se endurece con el tiempo, debido a la oxidación del ácido linoleico. El linóleo es un material liso, de aspecto mate y granulado, de gran resistencia y durabilidad. En gráfica un Linóleo o Linogrado es una impresión hecha con el proceso del relieve. Se cubre una plancha de madera con una capa de linóleo posteriormente se hacen incisiones en la plancha se entinta y se traspa al papel.

2. **Acrílico:** Se emplean como sustitutivo del vidrio para construir vitrinas, dada su resistencia a los golpes. En general se trata de polímeros en forma de gránulos preparados para ser sometidos a distintos procesos de fabricación. Uno de los más conocidos es el polimetacrilato de metilo. Suele denominarse también con la abreviatura PMMA. Tiene buenas características mecánicas y se puede pulir con facilidad. Es moldeable, pudiéndosele dar la forma deseada por medio de diferentes técnicas. Presenta una variada flexibilidad dependiendo de las características del material que se requiera.

3. **Malla de impresión:** Generalmente son sintéticas con una nomenclatura en letras que indican si es un tejido de hilos finos o no, el tipo de trama, el tejido y la resistencia. La apertura de malla se expresa en micras, que indica la distancia entre los hilos que forma la malla y su uso se justifica porque el tamaño del pigmento de la tinta también se expresa en micras. El tejido en poliéster es menos resistente a los agentes químicos pero menos extensibles que el nylon. Tiene la ventaja de que no le afecta la humedad y se fabrica en tramas de anchura muy diferentes. Otros tejidos que se usan son la seda, el nylon, el organdí y las mallas metálicas.

4. **Grabado:** Proceso de impresión mediante planchas grabadas en la que la tinta se deposita en pequeños alvéolos con los que entra en contacto el papel para crear la imagen.

5. **Metal:** El concepto de metal en la estampa refiere a las aleaciones con características metálicas, como el acero, aluminio y zinc. El acero es una aleación o combinación de hierro y carbono (alrededor de 0,05% hasta menos de un 2%), aunque a veces se agregan otros componentes para darle otras características. Ya que es básicamente hierro altamente refinado, su fabricación comienza con la reducción de hierro, produciéndose el arrabio, el cual se convierte más tarde en acero. Las propiedades del acero se pueden mejorar con la adición de elementos aleantes. Para impresión se le da un tratamiento específico apegado a los requerimientos técnicos. El aluminio es un material comparativamente nuevo que empezó a producirse en grandes cantidades hace menos de 100 años, pero es el segundo más consumido en el mundo, sólo superado por el hierro. El aluminio se obtiene a partir de la bauxita es de color blanco brillante y es muy abundante en la tierra. Pesa un tercio de lo que pesan el acero o el cobre. Para impresión se le da un tratamiento específico apegado a los requerimientos técnicos. El zinc es uno de los metales menos abundantes en la corteza terrestre, no llegando a suponer apenas el 0,02 % de la misma. El mineral a partir del que se obtiene el Zinc es la blenda, marmatita o esfalerita de zinc. El Zinc es utilizado principalmente para ser aleado con otros metales y como recubrimiento de protección de otros metales como el aluminio y el cobre. Entre las propiedades del zinc destacan su resistencia a la oxidación bajo la acción de los agentes atmosféricos más que en su superficie, creándose una película de óxido que protege al interior. Otra de las propiedades del zinc es su ligereza. Para impresión se le da un tratamiento específico apegado a los requerimientos técnicos.

6. **Serigráfica:** Véase Serigrafía.

7. **Serigrafía:** Es una técnica de impresión en la cual se emplea tintas cuya composición se acerca más a la pintura que la de las habituales de imprenta proporcionando un producto más resistente a la luz. La demanda en serigrafía puede situarse entre 200 y 500 piezas en los formatos mayores. La técnica consiste en obturar ciertas partes de la malla, de una pantalla, para que la tinta no pueda penetrar a través de tales lugares. En otras partes, por el contrario la tinta atraviesa la pantalla e imprime cualquier soporte de impresión. Existen diferentes métodos de preparación de las pantallas: obturación de las mallas por pincel, fijación de ocultadores o recortadas y pegadas sobre la trama, imprimación de una capa de gelatina mediante una copia mecánica o fotográfica, etc. Con esta técnica se puede reproducir obras, temas o motivos decorativos sobre cualquier clase de material (papel, metal, madera, cerámica, telas, etc.; en uno o varios colores, con tintas, emulsiones o pinturas especiales.

Código: EV0294	Elemento de Competencia 3 de 3: Imprimir en papel, cartón o tela con técnicas de la estampa.
--------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

La persona es competente cuando demuestra los siguientes

Criterios de Evaluación:

DESEMPEÑOS

D1: Imprime en papel, cartón o tela con la técnica de grabado.

- * Ubicando la placa de impresión en un tórculo o prensa.
- * Verificando la limpieza de la placa.
- * Entintando la placa de impresión.
- * Ajustando el tórculo o prensa.
- * Realizando prueba de impresión.
- * Realizando tiraje de impresión.

D2. Imprime en papel, cartón o tela con la técnica de serigrafía.

- * Ubicando y verificando la limpieza del medio de impresión.
- * Ubicando y verificando la limpieza del soporte de impresión.
- * Alineando el medio y el soporte de impresión.
- * Entintando el medio de impresión.
- * Realizando prueba de impresión.
- * Realizando tiraje de impresión.

PRODUCTOS

P1. Obra plástica impresa a través de la técnica de la estampa.

- * Homogeneidad de impresión.
- * Homogeneidad en el registro de la o las tintas.
- * Limpieza del registro.

CONOCIMIENTOS

C1. Medidas de seguridad.

- * Condiciones del entorno.
- * Señalización.
- * Características relativas al desarrollo de trabajo con máquinas de artes Gráficas.
- * Manipulación de productos químicos.

C2. Características de herramientas y materiales de la estampa.

- * Uso y manejo de herramientas.
- * Preparación y uso de materiales.

C3. Características de la impresión.

- * Homogeneidad de impresión.
- * Homogeneidad en el registro de la o las tintas.
- * Limpieza del registro.

ACTITUDES

A1. Respeto.

- * Al presentar el material de manera adecuada, sin alterar las características específicas.

A2. Organización.

- * Cuando trabaja respetando las medidas de seguridad.
- * Cuando realiza la impresión con los aspectos requeridos, limpieza y protección.

A3. Responsabilidad.

- * Cuando cumple con la entrega de la impresión en el tiempo establecido.

GLOSARIO:

1. Tórculo: Prensa y en especial la que se usa para estampar grabados en cobre, acero y otros metales o materiales.

2. Placa: También llamados soportes planos. Normalmente son de cobre, acero, madera, acrílico u otro material resistente con forma regular o irregular. Los espesores y características físicas están en relación a las necesidades específicas.

3. Prueba de impresión: Consiste en la obtención de una impresión para revisar la correcta aplicación de los soportes, tejidos, emulsiones, vehículos, colorantes, clisado e impresión.

4. Clisaje: Operación que consiste en preparar una pantalla para impresión serigráfica.

5. Tiraje de impresión: Conjunto de ejemplares de un impreso.

6. Serigrafía: Su denominación proviene de que el tejido más utilizado para la fabricación de las pantallas fue y sigue siendo la seda. Es un procedimiento de estarcido que normalmente tiene dos fases, una es la aplicación de plantillas sobre una superficie, la otra es combinándolo con tejidos tensados. En Francia se habla aun de "impresión por pantalla", "pantalla de seda", "estarcido de seda" e "impresión al tamiz". Se puede imprimir sobre cualquier tipo de soporte sea cual sea su tamaño, espesor o forma; manualmente o a máquina (pasando por todos los sistemas intermedios).

Dra. Clara Celina Medina Sagahón
Secretaria Técnica del Oracver
Rúbrica.