

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño			Nombre de la unidad de aprendizaje: Técnicas de reproducción				
Programa elaborado por Mtro. Fernando Garcés Poó			Fecha de elaboración: 1/03/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 5to	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior			UA antecedente recomendada: Taller de composición de retículas, Fundamentos tipográficos, Cartel			UA consecuente recomendada: Pre-prensa digital	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá a las diferentes técnicas de reproducción en la industria gráfica.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno aprenderá los conceptos, procesos y métodos de reproducción.							
Competencias profesionales Artes gráficas			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales de los diferentes medios de reproducción, de acuerdo al tipo de proyecto y las necesidades técnicas que demande, para cumplir con el perfil de egreso.				
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE							
Contenidos	Secuencia temática						

<ol style="list-style-type: none"> 1. Antecedentes 2. Clasificación de los sistemas 3. Técnicas de impresión 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Antecedentes <ol style="list-style-type: none"> a) Breve historia 2) Clasificación de los sistemas <ol style="list-style-type: none"> i) Directa ii) Indirecta iii) Electrostática iv) Digital 3) Técnicas de impresión <ol style="list-style-type: none"> a) Prensa plana b) Imprenta de tipos móviles c) Linotipo d) Serigrafía e) Rotograbado f) Offset g) Litografía h) Flexografía i) Tampografía 		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1. Impresión	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de los diferentes medios de reproducción dependiendo el tipo de proyecto y sus necesidades técnicas 		
Propósito de la Unidad de Competencia	Conocer los medios de impresión para la toma de decisiones al momento de preparar propuestas de comunicación gráfica impresa.		
Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas y conceptos para las artes gráficas 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de tomar decisiones en torno a los medios de impresión 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura • Expresividad • Intensionalidad
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Material para dibujar y materiales de técnicas de		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestr), las cuales se distribuirán en las	

representación tradicional.	unidades de competencia a criterio del docente, TH: 5 X 16 semanas del semestre = 64 horas		
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		()	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		(X)	
Trabajos de investigación documental		()	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		()	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:		Discusión dirigida, diario reflexivo	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Ejercicios 50%			
Asistencia 20%			
Proyecto final 30%			
PERFIL DEL DOCENTE			
Formación en diseño gráfico o artes con experiencia docente.			
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS			

BÁSICAS

Grabowsky, B. Y Beth Flick (2015) *El grabado y la impresión: Guía completa de técnicas, materiales y procesos*. España: Blume.
Martin, J. (2003). *Enciclopedia de Técnicas de Impresión*. Barcelona: Acanto.

COMPLEMENTARIAS

Demoney, J. (1983). *Montaje de originales gráficos para su reproducción*. España: Gustavo Gili.
Porter, Tom. (1987). *Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas*. España: Gustavo Gili.