



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Técnicas de reproducción				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-Técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Gráfico Semestre: 5			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó				Fecha de elaboración: septiembre 2016			
Actualizada por: Dr. Antonio Makhoulf AKI				Fecha de revisión y actualización: noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT122-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante en el conocimiento de las diferentes técnicas de reproducción en la industria gráfica. Cada estudiante dominará los conceptos, procesos y métodos de reproducción, así como su conveniente aplicación.

Propósito: Que las y los estudiantes adquieran 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, además de reflexionar sobre como estos conocimientos se deben de adaptar a cada caso en específico tomando en cuenta los requerimientos para optimizar la producción, así como el de reforzar la intencionalidad en el proceso de comunicación.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas

- CB1. Lectura, análisis y síntesis.
- CB2. Comunicación oral y escrita.
- CB3. Aprendizaje estratégico.
- CB4. Razonamiento lógico – matemático.
- CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

- CG1. Resolución de problemas.
- CG3. Creatividad.
- CG9. Relación con otros/as.
- CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales

- CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinaria, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1.- Introducción y Materiales	1.1 Proceso creativo. Soportes y herramientas
2.- Historia de las artes gráficas	2.1 Antecedentes. Línea de tiempo
3.- Soportes/Sustratos / Tintas	3.1 Soportes y tintas para impresión
4.-Técnicas Directas	4.1 Relieve 4.1.1 Tipografía 4.1.2 Imprenta Móvil 4.1.3 Linotipo 4.1.4 Linograbado 4.1.5 Xilografía 4.1.6 Calcografía 4.1.7 Huecograbado · Rotograbado 4.1.8 Hot stamping · Hot stamp. digital 4.2 Litografía 4.3 Serigrafía 4.4 Transfer 4.5 Sublimación
5.- Técnicas Indirectas	

<p>6.- Digitales</p> <p>7.-Acabados</p>	<p>5.1 Offset</p> <p>5.2 Rotativa</p> <p>5.3 Esténcil</p> <p>5.4 Electrográfica · Xerografía</p> <p>5.5 Laser: impresión, corte, grabado</p> <p>5.6 Flexografía · Tampografía</p> <p>6.1 Ctp · Offset digital · Offset sin agua</p> <p>6.2 Inyección de tintas / Plotter·Plotter corte</p> <p>6.3 Gran formato · Viutek (mantas)</p> <p>6.4 Lenticular</p> <p>7.1 Barnices</p> <p>7.2 Tintas especiales.</p> <p>7.3 Dobleces, Suajes-cortes-troquel.</p> <p>7.4 Alto/bajo Relieve</p> <p>7.5 Encuadernados</p> <p>7.6 Embalaje (retractilado)</p> <p>7.8 Almacenaje</p> <p>7.9 Transporte, distribución</p>
--	---



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	(X)
Demostraciones	(X)	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Entrega puntual de actividades / Calidad de la carpeta final	60%
Presentación tema individual o equipo	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura y la materia. Formación en diseño o artes gráficas con experiencia docente y fuertes bases en el conocimientos de las técnicas de reproducción gráficas

REFERENCIAS

Básicas:

- Grabowsky, B. Y Beth Flick. *El grabado y la impresión: Guía completa de técnicas, materiales y procesos*. España: Blume. 2015.
- Martín, J. *Enciclopedia de Técnicas de Impresión*. Barcelona: Acanto. 2013.
- Krung, Margaret. *Manual para el artista: medios y técnicas*. Blume. Barcelona. 2008.
- Müller-Brockmann, J. *Historia de la comunicación visual*. Ed. Gustavo. 2005
- Riat, M. *Técnicas gráficas*. Burriana. 2006.

Complementarias

- Kane, J. *Manual de tipografía*, Ed. G. Gili, Barcelona, España. 2012.
- Iñigo, L y Makhlouf, A. *Diseño y Artes Visuales. Manual de conceptos básicos*. UAEM, México. 2013.
- Iñigo, L y Makhlouf, A. *Diseño Editorial. Manual de Conceptos Básicos*. UAEM México. 2014.

Web:

Quintana, R. *Tecnología de los Sistemas de Impresión*. s/f.

Otras:

Introducción a los sistemas de Impresión. pdf Universidad de Londres