

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

## COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Instituto Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gráfica Mexicana
- 5. Clave:** 40108
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



#### Equipo de diseño de PUA

Martha Patricia Alcaraz Flores  
Isabel Salinas Gutierrez

#### Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata  
Paloma Rodríguez Valenzuela

**Fecha:** 09 de febrero de 2021

## **II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

En la unidad de aprendizaje de Gráfica Mexicana el alumno obtendrá los antecedentes de su quehacer profesional, los cuales les servirán para tener un contexto identitario del diseño gráfico mexicano en el mundo.

Se encuentra ubicada dentro de la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio y no cuenta con prerrequisitos, pero se recomienda haber cursado las unidades de aprendizaje de: Historia de la Comunicación Gráfica y, Gráfica y Vanguardias.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Investigar sobre la producción gráfica mexicana, a través de la identificación de rasgos y eventos históricos que marcaron la profesionalización del diseño gráfico, para realizar una reflexión que le ayude a comprender los antecedentes de su quehacer profesional y el diseño actual, con empatía y actitud propositiva.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Elaborar infografías, tablas comparativas, presentaciones y carteles, basados en investigaciones, justificando los elementos compositivos del proyecto, así como las referencias de las respectivas fuentes de información.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**  
**UNIDAD I. Primeros Registros de Gráfica en México**

**Competencia:**

Conocer los antecedentes históricos de la producción gráfica mexicana de la época prehispánica, colonial, y hasta el surgimiento del México independiente, a través de la identificación de rasgos, temas, materiales y técnicas disponibles en la época, para comprender los fundamentos identitarios de la gráfica mexicana, con orgullo y reconocimiento de las raíces culturales.

**Contenido:**

**Duración:** 15 horas

- 1.1. Códices, sellos y pintaderas en el México prehispánico.
- 1.2. La llegada de la imprenta a México: ilustración, grabado y litografía, y el aporte de la imprenta de Antonio Vanegas Arroyo.
- 1.3. La academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos de la Nueva España, como diferenciador del arte académico y la gráfica popular.
- 1.4. La gráfica mexicana de raíces populares del siglo XIX (1800-1880): Manuel Manilla y José Guadalupe Posada.
- 1.5. La gráfica porfiriana (1880-1910): Litografías con reminiscencia francesa.
- 1.6. La gráfica revolucionaria (1910-1927): La imprenta durante la lucha armada y la estética revolucionaria.
- 1.7. Movimientos artísticos revolucionarios: Estridentismo, Revista Crisol, LEAR, !30-30;

## UNIDAD II. Gráfica e ilustración mexicana del siglo XX

### **Competencia:**

Contrastar la producción gráfica que se desarrolla en México durante la primera mitad del siglo XX, por medio de comparativas entre la producción visual de los distintos artistas, para distinguir los estilos, fines e intencionalidades de la comunicación visual, de forma analítica y propositiva.

### **Contenido:**

**Duración:** 15 horas

- 2.1. El Taller de Gráfica Popular: Fermín Revueltas, Leopoldo Méndez, Jean Charlot, Ramón Alva de la Canal y Gabriel Fernández Ledesma.
- 2.2. Muralismo mexicano como proyecto de nación: Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco.
- 2.3. El exilio español: Las aportaciones de Miguel Prieto, Josep Renau y Vicente Rojo al diseño gráfico mexicano.

### UNIDAD III. El Diseño Gráfico como profesión

**Competencia:**

Desarrollar las ideas y razones de la profesionalización del diseño gráfico en México y en su región, a través de la investigación del quehacer del diseño actual, para impactar en su ejercicio profesional, con empatía y actitud propositiva.

**Contenido:****Duración:** 18 horas

- 3.1. La identidad gráfica de los Juegos Olímpicos de 1968.
- 3.2. La gráfica del movimiento estudiantil de 1968.
- 3.3. El legado cultural de la gráfica en la década de 1970.
- 3.4. La Bienal Internacional de Cartel en México, como plataforma de proyección para diseñadores.
- 3.5. El surgimiento de empresas de diseño gráfico comercial y los productores del diseño actual
- 3.6. El surgimiento y profesionalización del Diseño Gráfico en Baja California.

## VII. MÉTODO DE TRABAJO

**Encuadre:** El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

**Estrategia de enseñanza (docente):**

- Exposición de los temas
- Mesas redondas y de discusión sobre las distintas corrientes antecesoras al diseño gráfico actual.

**Estrategia de aprendizaje (alumno):**

- Realización de proyectos basados en el conocimiento y el análisis de la historia de la comunicación gráfica mexicana.
- Elaboración de reportes de análisis sobre las corrientes e influencias de la gráfica en México.
- Presentación de trabajos sobre sus antecesores en el diseño gráfico.
- Investigación en diferentes fuentes de información que aporte elementos que contribuyan al entendimiento y análisis de los conceptos de cada una de las corrientes y etapas de la gráfica mexicana.

## VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

### **Criterios de acreditación**

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

### **Criterios de evaluación**

- Exámenes..... 30%
  - Exposiciones..... 10%
  - Actividades..... 40%
  - Evidencia de desempeño..... 20%
- Total.....100%**

## IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Archivo Histórico de Tijuana (2020). <a href="https://imac.tijuana.gob.mx/archivohistorico.aspx">https://imac.tijuana.gob.mx/archivohistorico.aspx</a></p> <p>Musacchio, Humberto (2007). <i>Taller de gráfica popular</i>. Fondo de Cultura Económica [Clásico]</p> <p>Museo de Historia de Tijuana (2020). <a href="https://imac.tijuana.gob.mx/museo.aspx">https://imac.tijuana.gob.mx/museo.aspx</a></p> <p>Pompa y Pompa, A. (1988). <i>450 años de imprenta tipográfica en México</i>. Asociación Nacional de Libreros. [Clásico]</p> <p>Posada, J., y Rodríguez, A. (2003) <i>José Guadalupe Posada: 150 años = 150 years</i>. Mano Press. [Clásico]</p> <p>Renau, J., Brihuega, J., Et al. (2008). <i>Josep Renau, 1907-1982: compromiso y cultura</i>. Universidad de Valencia y la Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales. [Clásico]</p> <p>Salinas G., I. (2015). <i>La profesión del Diseño Gráfico en Tijuana</i>. Editorial Universitaria, Mexicali. [Clásico]</p> <p>Sánchez G., A. (2010). <i>José Guadalupe Posada: un artista en blanco y negro</i>. Consejo nacional para la cultura y las artes. [Clásico]</p> <p>Tibol, R (2008). <i>Diego Rivera: Great illustrator</i>. RM Galera. [Clásico]</p> <p>Troconi, G. (2010). <i>Diseño gráfico en México: 100 años, Artes de México</i>. [Clásico]</p> <p>Vilchis E., L.C. (2010). <i>Historia del Diseño Gráfico en México</i></p>	<p>Albiñana, S. (2014). <i>México ilustrado, 1920 - 1950: libros, revistas y carteles</i>. Segunda edición. Biblioteca de ilustradores mexicanos (BIM), número 13. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. [Clásico]</p> <p>Becerra P., G. (1991). <i>Tradición y Producción Editorial en México</i>, en <i>Diseño en Síntesis</i> 11, Año 1, Primera Época, octubre 1991. [Clásico]</p> <p>Garone G., M. (2011). <i>Textos y Contextos de una década de diseño gráfico en México (1990-2000)</i>, en <i>Ensayos. Historia y Teoría del Arte</i>, número 21, 2011. ISSN 1692-3502 <a href="https://revistas.unal.edu.co/index.php/ensayo/article/view/45983">https://revistas.unal.edu.co/index.php/ensayo/article/view/45983</a> [Clásico]</p> <p>López, M. (2013). <i>Posada y Manilla: artistas del cuento mexicano</i>. Editorial RM [Clásico]</p> <p>Sanchez, A. (2013). <i>Posada: el juego de la vida</i>. Universidad Autónoma Metropolitana. [Clásico]</p>



1910-2010, Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. [Clásico]

Vilchis E., L.C. (2013) Vicente Rojo Diseñador Gráfico, en revista digital universitaria, UNAM.  
<http://www.revista.unam.mx/vol.14/num7/art19/>

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Gráfica Mexicana debe contar con título de: Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Comunicación, Licenciado en Artes Visuales o áreas afines. Con al menos dos años de experiencia docente, preferentemente involucrado con el mundo la producción gráfica regional (promotor, artista gráfico, estudioso), idealmente con posgrado en Diseño, Artes, Comunicación o área afín. Ser entusiasta de la actividad gráfica y tener capacidad crítica.