

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** 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 y Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Serigrafía Experimental
- 5. Clave:** 40138
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 02 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Oscar Gutiérrez Ruiz
Salvador Fierro Silva

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

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Serigrafía Experimental es potenciar las aptitudes y recursos creativos de los estudiantes para su trayectoria escolar y su desempeño profesional mediante la experimentación con materiales y procesos relacionados con la impresión en serigrafía. Fortalece los aprendizajes de las asignaturas Técnicas de Pre-prensa Análoga y Digital, Ilustración, Diseño de Envases y Embalajes.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo para los programas educativos Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Producir proyectos de comunicación gráfica, a través de la experimentación de materiales y procedimientos en el área de la serigrafía, con la finalidad de proporcionar herramientas expresivas que complementen el proceso creativo y amplíen las posibilidades de este, con responsabilidad en el uso de los materiales y respeto al entorno ambiental.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Produce proyectos gráficos impresos en serigrafía y técnicas afines, sobre diversos soportes, con tintas y procedimientos variados. La entrega será a través de un portafolio de evidencias con el formato y características que el docente determine.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Técnicas de impresión experimentales

Competencia:

Elaborar impresiones en distintos soportes, por medio del uso de diferentes matrices, para desarrollar técnicas de expresión y comunicación como recursos del proceso de diseño, con un enfoque creativo y de sustentabilidad en la reutilización de materiales.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 1.1 La impresión experimental
- 1.2 Tipos de impresión experimental.
 - 1.2.1 Monotipo
 - 1.2.2 Alto relieve.
 - 1.2.3 Kitchenlitho.
 - 1.2.4 Plantillas
 - 1.2.5 Serigrafía
- 1.2 Elaboración de matrices
- 1.3 Sustratos y tintas.

UNIDAD II. Técnicas de serigrafía artesanal

Competencia:

Elaborar proyectos de comunicación visual, por medio de las técnicas artesanales de la serigrafía con distintos materiales, para la integración del proceso de impresión serigráfico como herramienta creativa y de comunicación para el diseñador gráfico, con actitud reflexiva, creativa y un manejo óptimo de los materiales.

Contenido:

- 2.1 Equipo y materiales de uso para elaboración de pantallas serigráficas.
- 2.2 Pantalla de bloqueo.
- 2.3 Pantalla de recorte.
- 2.4 Técnica de dibujo directo.

Duración: 5 horas

UNIDAD III. Técnicas de serigrafía por fotograbado

Competencia:

Producir proyectos de comunicación visual, por medio de la aplicación de distintas técnicas de fotograbado en serigrafía, para consolidar el uso del proceso de impresión en serigrafía como herramienta creativa y de comunicación para el diseñador gráfico, con respeto al medio ambiente y un enfoque sustentable en la selección de materiales y procesos.

Contenido:

- 3.1. Foto emulsión artística.
- 3.2. Foto emulsión solar.
- 3.3. Películas en positivo.
- 3.4. Positivos análogos.
- 3.5 Positivos digitales.
- 3.6. Impresión por fotograbado.

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Impresión con alto relieve.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora la matriz en alto relieve. 4. Revisión de avances. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumón permanente. ● X-acto o navaja retráctil ● Placa de linóleo o silicón. ● Tintas variadas. ● Diferentes tipos de papeles. ● Mesa de impresión. ● Rejillas de secado. 	6 horas
2	Impresión con plantillas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora las plantillas de impresión. 4. Revisión de avances. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumón permanente. ● X-acto o navaja retráctil ● Hojas de cartón gris. ● Tintas variadas. ● Diferentes tipos de papeles. ● Mesa de impresión. ● Rejillas de secado. 	6 horas
UNIDAD II				

3	Impresión por pantalla de bloqueo directo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora la pantalla de serigrafía con el método de bloqueo directo 4. Revisión de avances. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • Pinceles. • Bloqueador de pantallas para serigrafía. • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	8 horas
4	Impresión por pantalla de recorte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora la pantalla de serigrafía con el método de recorte, 4. Revisión de avances. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • X-acto o navaja retráctil • Hojas de cartulina • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	8 horas
5	Impresión por pantalla de dibujo directo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrollar un boceto de la impresión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • Crayones o colores al pastel. 	10 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Elaborar pantallas de serigrafía con el método de dibujo directo. 4. Revisión de avances. 5. Experimentar diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloqueador de pantallas para serigrafía. • Aguarrás. • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	
UNIDAD III				
6	Fotograbado en taller con positivos digitales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Selecciona las tintas y sustratos 4. Elabora las pantallas de serigrafía con el método de bloqueo directo 5. Revisión de avances. 6. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 7. Selecciona y presenta el proyecto. 8. Recibe evaluación y retroalimentación. 9. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Software de diseño gráfico. • Impresora. • Papel albanene. • Fotoemulsión para serigrafía. • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Insoladora. • Tina de revelado. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	12 horas
7	Fotograbado solar con positivos análogos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Selecciona las tintas y sustratos 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • Pinceles. • Tinta china. • Papel albanene. 	14 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Elabora las pantallas de serigrafía con el método de bloqueo directo 5. Revisión de avances. 6. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 7. Selecciona y presenta el proyecto. 8. Recibe evaluación y retroalimentación. 9. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotoemulsión para serigrafía. • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Tina de revelado. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	
--	--	---	---	--

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):

- Presenta y explica procedimientos.
- Proporciona ejemplos de proyectos para análisis de casos
- Guía y supervisa las prácticas de taller.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Muestra la aplicación de herramientas para el desarrollo de proyectos
- Propicia la participación del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Maneja equipo de impresión.
- Manipula materiales.
- Boceta sus ideas para los proyectos.
- Investiga y selecciona materiales.
- Dibujo natural.
- Apreciación estética.
- Aptitud para seguir procedimientos.
- Aplica la teoría del color.
- Usa creativamente los materiales.
- Integra un portafolio de evidencias.

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

Participación	10%
Prácticas de taller.....	60%
Portafolio de evidencias	30%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Alguacil, C., Bufí, B., Estrama, M., & Rom, A. (2018). Triunfar estampando: Entresijos y soluciones gráficas del legendario equipo Vostok. Gustavo Gili.
- Cossu, M, y Dalquie, C. (2015). La Serigrafía. Gustavo Gili. [clásica]
- Gengli, L. (2016). Printing colors in graphic design: CMYK & PMS. Kowloon, Hong Kong: SendPoints Publishing.
- Grabowski, B., & Fick, B. (2015). Printmaking: A Complete Guide to Materials & Processes: Vol. Second edition. Laurence King Publishing. <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2162800&lang=es&site=ehost-live>
- Hantke, L. S., & Grassmann, L. (2017). Una imprenta en la cocina. Gustavo Gili.
- Komurki, J. Z., Bogoni, L., & Bendandi, L. (2018). Risografía: El nuevo espíritu de la impresión: El arte de las duplicadoras. Gustavo Gili.
- Komurki, J. Z., Gonzalez, L., Bendandi, L., Demoratti, D. (2018). Maestros de la serigrafía: Técnicas y secretos de los mejores artistas internacionales de la impresión serigráfica. Gustavo Gili.
- Lauren, A., & Giménez, D. (2017). Block print: Todo lo que necesitas saber para estampar con linóleo, goma, espuma y sellos. Gustavo Gili.
- Mooncie, V. (2013). Taller de impresión manual. Gustavo Gili. [clásica]

Complementarias

- Casa Sánchez (2020). Tintas de serigrafía. Casa Sánchez. <https://www.sanchez.com.mx>
- Rivas, J. (2012). Curso de serigrafía en sus niveles Básico textil, Avanzado y sistema ultravioleta [CD-ROM]. Graficolor. [clásica]
- Chayasatit, A. (2013). 20 Screen Print Artists You Should All Know About. <http://www.peopleofprint.com/general/people-of-print-20-screen-printers-you-should-know-about/>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Serigrafía Experimental debe contar con título de licenciatura en Diseño Gráfico o áreas afines a la Comunicación Visual y/o las Artes. Preferentemente con posgrado en área afín. Con experiencia en la producción en sistemas de impresión y/o producción en artes gráficas. Ser creativo, pragmático y que fomente el aprendizaje participativo.