



**Universidad Autónoma del Estado de México**  
**Facultad de Arquitectura y Diseño**  
**Licenciatura en Diseño Gráfico**



**Guía de Evaluación:**

**Sistemas Artesanales de Impresión**

Elaboró: M. en C.E. Rebeca Serrano Romero Fecha: Diciembre de 2015  
L.D.G. Claudia Elena Guzmán Díaz

Fecha de aprobación H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno



## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía de evaluación	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	5
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	6
VII. Mapa curricular	14





## II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje

En el Reglamento de Estudios Profesionales de la UAEM, en el Capítulo Tercero, Artículo 89, se define a la guía de evaluación en los siguientes términos:

La guía de evaluación del aprendizaje será el documento normativo que contenga los criterios, instrumentos y procedimientos a emplear en los procesos de evaluación de los estudios realizados por los alumnos. Servirá de apoyo para la evaluación en el marco de la acreditación de los estudios, como referente para los alumnos y personal académico responsable de la evaluación.

La presente guía organiza las actividades y los instrumentos de evaluación para asegurar que el alumno desarrolle las habilidades que el programa precisa. Dada la naturaleza práctica de la Unidad de Aprendizaje, los instrumentos (rúbrica, lista de cotejo y examen escrito) de esta guía atienden el uso de las técnicas trabajadas.

## III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

<b>Núcleo de formación:</b>	Sustantivo
<b>Área Curricular:</b>	Diseño Gráfico
<b>Carácter de la UA:</b>	Obligatoria

## IV. Objetivos de la formación profesional.

### Objetivos del programa educativo:

Formar licenciados en Diseño Gráfico con alto sentido de responsabilidad, vocación de desarrollo y con competencias para:

- Proponer soluciones integrales a los problemas de comunicación visual.
- Crear propuestas innovadoras sobre identidad gráfica corporativa, institucional y personal.
- Crear imágenes gráficas de comunicación multimedia para plataformas y
- Producir imágenes digitales, con el fin de generar mensajes masivos; impresos, digitales y audiovisuales.
- Proponer proyectos de diseño de imágenes gráficas de publicidad.
- Crear proyectos de publicaciones editoriales.
- Trasmisión de estímulos y la sensibilización de los usuarios por medio de la imagen.



- Transmitir mensajes, haciendo uso de la construcción visual, técnicas de representación seca y húmeda.
- Diseñar procesos e implementar sistemas tipográficos, de impresión y diseño editorial.
- Diseñar sistemas de señalética.
- Contribuir en los procesos financieros y administrativos de las empresas publicitarias.
- Proveer asistencia técnica.
- Realizar investigación tendiente a la mejora e implementación de sistemas de comunicación visual.
- Difundir la cultura del diseño gráfico en diferentes niveles de la sociedad.
- Revisar la normatividad específica de registro de marca y derecho de autor con el fin de mejorar la calidad de insumos y producto terminado.

#### **Objetivos del núcleo de formación:**

Desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del área del conocimiento donde se inserta la profesión.

Comprenderá unidades de aprendizaje sobre los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los procesos, métodos y técnicas de trabajo; los principios disciplinares y metodológicos subyacentes; y la elaboración o preparación del trabajo que permita la presentación de la evaluación profesional.

#### **Objetivos del área curricular o disciplinaria:**

Diseñar imágenes gráficas haciendo uso eficiente de los medios de comunicación editorial, digital y audiovisual para comunicar mensajes, aplicando la teoría de la comunicación, la mercadotecnia y haciendo uso de una segunda lengua para la transmisión de estímulos y la sensibilización de los usuarios por medio de la imagen.

#### **V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

Reproducir imágenes gráficas a través del uso de materiales, herramientas, procesos y técnicas de la producción artesanal para su aplicación en el desarrollo de imágenes resultantes de la actividad del diseño gráfico.



## VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación.

<b>Unidad 1. Grabado en Alto relieve.</b>		
<b>Objetivo:</b> Emplear el grabado en alto relieve para la adecuada reproducción de imágenes de manera artesanal mediante el uso adecuado de los materiales y herramientas en el proceso de linograbado e impresión tipográfica.		
<b>Contenidos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición</li> <li>• Antecedentes</li> <li>• Materiales, herramientas y procesos</li> <li>• Alto contraste y manejo de textura</li> <li>• Entintado e impresión</li> <li>• Aplicaciones, productos obtenidos y ventajas del grabado en alto relieve</li> <li>• Práctica de Impresión tipográfica</li> <li>• Práctica de Linograbado</li> </ul>		
<b>Evaluación del aprendizaje</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>
El alumno elaborará un mapa conceptual de los requerimientos para la elaboración e impresión del grabado en alto relieve	Mapa Conceptual	Rúbrica
Realización de Impresión tipográfica	Entrega de placa grabada, dos pruebas de impresión y cuatro impresiones finas	Lista de cotejo
Realización de Linograbado	Entrega de placa grabada, dos pruebas de impresión y cuatro impresiones finas	Lista de Cotejo

<b>Unidad 2. Grabado en Bajo relieve.</b>
<b>Objetivo:</b> Emplear el grabado en bajo relieve para la adecuada reproducción de imágenes de manera artesanal a través del uso adecuado de los materiales, las herramientas y el proceso del huecograbado
<b>Contenidos:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición</li> </ul>



- Antecedentes
- Materiales, herramientas y procesos
- Punta seca y trabajo de línea
- Entintado e impresión
- Aplicaciones, productos obtenidos y ventajas del grabado en bajo relieve
- Práctica de Huecograbado sobre acrílico

### Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
El alumno elaborará un mapa conceptual de los requerimientos para la elaboración e impresión del huecograbado	Mapa conceptual	Rúbrica
Realización de Huecograbado	Entrega de placa grabada, dos pruebas de impresión y cuatro impresiones finas	Lista de cotejo

### Unidad 3. La Serigrafía.

**Objetivo:** Emplear la impresión serigráfica para la adecuada reproducción de imágenes de manera artesanal mediante el uso adecuado de sus herramientas, materiales, procesos, equipo e instalaciones.

#### Contenidos:

- Definición
- Antecedentes
- Materiales, herramientas, procesos, equipo e instalaciones.
- Positivos y originales mecánico
- Emulsión fotosensible
- Registro
- Impresión
- Limpieza y recuperación de pantalla.
- Aplicaciones, productos obtenidos y ventajas de la impresión serigráfica
- Práctica de impresión a una tinta sobre papel
- Práctica de impresión a dos tintas sobre vinil
- Práctica de impresión en textiles

### Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
Realización de Original Mecánico	Original mecánico.	Lista de cotejo



El alumno elaborará un mapa conceptual de los requerimientos para la elaboración e impresión serigráfica	Mapa conceptual	Rúbrica
Impresión de serigrafía a 1 sobre papel	Boceto, Positivo y 20 impresiones	Lista de cotejo
Impresión de serigrafía a dos tintas sobre vinil	Boceto, Positivo y 20 impresiones	Lista de cotejo
Impresión de serigrafía textil a cuatro tintas	Boceto, Positivo y 4 impresiones	Lista de cotejo

### Primera evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Linograbado	Lista de cotejo	40
Impresión tipográfica	Lista de cotejo	20
Serigrafía a 1 tinta sobre papel	Lista de cotejo	40
		100

### Segunda evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Huecograbado	Lista de cotejo	40
Impresión Serigrafía 2 tintas sobre vinil	Lista de cotejo	60
		100

### Evaluación ordinaria final

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Original mecánico	Lista de cotejo	30
Impresión serigrafía textil	Lista de cotejo	50
Examen escrito	Prueba pedagógica	20
		100



### Evaluación extraordinaria

<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Linograbado	Lista de Cotejo	<b>30</b>
Huecograbado	Lista de Cotejo	<b>30</b>
Serigrafía a dos tintas sobre papel	Lista de Cotejo	<b>40</b>
		<b>100</b>

### Evaluación a título de suficiencia

<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Original Mecánico	Lista de Cotejo	<b>30</b>
Impresión tipográfica	Lista de Cotejo	<b>30</b>
Serigrafía textil a cuatro tintas	Lista de Cotejo	<b>40</b>
		<b>100</b>



VII. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO PLAN 2015														
UA	DISCIPLINAS	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO					NÚCLEO INTEGRAL					
		PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10			
O B L I G A T O R I A S	DISEÑO GRÁFICO	CONCEPTOS BÁSICOS DE DISEÑO	DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL	DISEÑO EPIDEMIOLÓGICO	DISEÑO EDITORIAL I	DISEÑO EDITORIAL II	DISEÑO EDITORIAL III	DISEÑO EDITORIAL IV	DISEÑO DE IDENTIDAD	GRÁFICA DEL ENTORNO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO	H. TEÓRICAS 1 H. PRACTICAS 26 TOTAL 27 CREDITOS 27	
		TECNICAS DE REPRESENTACION	DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL	OBJETO Y ENTORNO	ILUSTRACION BASICA	ILUSTRACION AVANZADA	INVESTIGACION PROFESIONAL						H. TEÓRICAS 4 H. PRACTICAS 26 TOTAL 30 CREDITOS 30	
		DIBUJO MATERIAL	PROYECTO VISUAL DEL ENTORNO		TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO I	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO II	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO III	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO IV	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO V	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO VI			H. TEÓRICAS 12 H. PRACTICAS 18 TOTAL 30 CREDITOS 30	
	COMUNICACIÓN	PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS	COMUNICACIÓN		TEMAS ARTESANALES DE IMPRESION	TEMAS INDUSTRIALES DE IMPRESION	TEMAS DIGITALES DE IMPRESION							H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 12 TOTAL 15 CREDITOS 15
		SEMIOLOGÍA Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA	COMUNICACIÓN											H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 3 TOTAL 6 CREDITOS 6
		PERCEPCIÓN VISUAL		TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN				MERCADO TECNOLÓGICO	ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN	CULTURA Y COMUNICACIÓN				H. TEÓRICAS 12 H. PRACTICAS 4 TOTAL 16 CREDITOS 16
	ADMINISTRACIÓN													H. TEÓRICAS 2 H. PRACTICAS 7 TOTAL 9 CREDITOS 9
														H. TEÓRICAS 14 H. PRACTICAS 3 TOTAL 17 CREDITOS 17
														H. TEÓRICAS 2 H. PRACTICAS 7 TOTAL 9 CREDITOS 9
	FILOSOFÍA	FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS PARA EL DISEÑO	LÓGICA	LOGICA ARGUMENTATIVA PARA EL DISEÑO	ESTÉTICA DEL MUNDO									H. TEÓRICAS 20 H. PRACTICAS 7 TOTAL 27 CREDITOS 27
														H. TEÓRICAS 12 H. PRACTICAS 3 TOTAL 15 CREDITOS 15
														H. TEÓRICAS 4 H. PRACTICAS 4 TOTAL 8 CREDITOS 8
	HISTORIA	HISTORIA DEL MUNDO	HISTORIA DEL DISEÑO		TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO									H. TEÓRICAS 12 H. PRACTICAS 3 TOTAL 15 CREDITOS 15
														H. TEÓRICAS 1 H. PRACTICAS 26 TOTAL 27 CREDITOS 27
														H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 26 TOTAL 29 CREDITOS 29
INFORMÁTICA		DISEÑO VISUAL	EDICIÓN DE IMÁGENES DIGITALES	GRÁFICA DE TEXTO				APLICACIONES WEB PARA INTERNET	DESARROLLO DE WEBS PARA INTERNET				H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 26 TOTAL 29 CREDITOS 29	
													H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 26 TOTAL 29 CREDITOS 29	
													H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 26 TOTAL 29 CREDITOS 29	
METODOLOGÍA			METODOLOGÍA DEL DISEÑO					INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO				H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 26 TOTAL 29 CREDITOS 29	
													H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 26 TOTAL 29 CREDITOS 29	
													H. TEÓRICAS 3 H. PRACTICAS 26 TOTAL 29 CREDITOS 29	
UA	DISCIPLINAS	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10	CREDITOS 16		
		NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO					NÚCLEO INTEGRAL					
		NÚCLEO BÁSICO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO	NÚCLEO SUSTANTIVO		
		H. TEÓRICAS 10 H. PRACTICAS 40 TOTAL 50 CREDITOS 50	H. TEÓRICAS 14 H. PRACTICAS 120 TOTAL 134 CREDITOS 134	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 8 H. PRACTICAS 44 TOTAL 52 CREDITOS 52	H. TEÓRICAS 10 H. PRACTICAS 40 TOTAL 50 CREDITOS 50	
		TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS		TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS					TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS					
		16 + 134 = 150		16 + 134 = 150					16 + 134 = 150					
		16 + 134 = 150		16 + 134 = 150					16 + 134 = 150					
		16 + 134 = 150		16 + 134 = 150					16 + 134 = 150					