



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA



PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Modalidad presencial

Programa

Gráfica Aplicada

Clave	Semestre 4º	Créditos 4	Duración	16 semanas			
			Campo de conocimiento	Artes Visuales/Diseño			
			Etapas	Básica			
Modalidad	Curso (X) Taller (X) Lab () Sem ()			Tipo	T () P () T/P (X)		
Carácter	Obligatorio (X) Optativo ()			Horas			
	Obligatorio E () Optativo E ()						
				Semana		Semestre	
				Teóricas 1		Teóricas 16	
				Prácticas 2		Prácticas 32	
				Total 3		Total 48	

Seriación

Obligatoria (X)

Asignatura antecedente

Grabado

Asignatura subsecuente

Ninguna

Indicativa ()

Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Objetivo general Integrar principios básicos de la narrativa visual e ilustración en técnicas indirectas de la gráfica tradicional y alternativa, como proyecto final de la asignatura.			
Objetivos específicos 1. Identificar los recursos gráficos de la narrativa visual y la ilustración. 2. Analizar las tendencias de la ilustración y autores sobresalientes en el contexto histórico. 3. Distinguir los procesos de las técnicas indirectas de la gráfica adecuadas para la elaboración de proyectos de ilustración.			
Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	La narrativa visual y la ilustración.	2	5
2	La ilustración a partir del grabado.	2	5
3	Principales técnicas indirectas para la elaboración de estampa.	3	5
4	Materiales y recursos para la formalización de una propuesta gráfica.	3	5
5	Medios y formatos de presentación de la obra formal.	3	6
6	Proyecto final.	3	6
Total		16	32
Suma total de horas		48	

Contenido Temático	
Tema	Subtemas
1	La narrativa visual y la ilustración. 1.1 De la idea a los trazos primigenios del boceto. 1.2 Recursos de La narrativa gráfica. 1.3 Recursos gráficos de la ilustración. 1.4 Historia de la ilustración y la narrativa gráfica; de lo digital al jeroglífico. 1.5 De la Estampa Japonesa a la Manga. 1.6 De la ilustración científica a la fantástica.
2	La ilustración a partir del grabado. 2.1 Posibilidades para la ilustración a partir de grabado en intaglio. 2.2 La imagen impresa en la época de la ilustración. 2.3 La tipografía y la ilustración. 2.4 Recursos del color en las ilustraciones.
3	Principales técnicas indirectas para la elaboración de estampa. 3.1 Aguafuerte y aguatinta. 3.2 Grabado al azúcar. 3.3 Barniz suave. 3.4 Fotograbado y procesos de transferencia de la imagen. 3.6 Procesos alternativos e híbridos del intaglio.
4	Materiales y recursos para la formalización de una propuesta gráfica. 4.1 Papeles y tintas en la edición e impresión. 4.2 De la obra gráfica al libro de artista. 4.3 La carpeta de obra gráfica. 4.4 Posibilidades en la gráfica expandida.
5	Medios y formatos de presentación de la obra formal. 5.1 De lo digital a lo análogo en la gráfica contemporánea. 5.2 Procesos de conservación y registro de la obra gráfica. 5.3 Medios de difusión y exposición de obra gráfica.
6	Proyecto final. 6.1 Revisión de proyectos o propuestas finales.

Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje	
Exposición	(X)	Exámenes parciales	()
Trabajo en equipo	(X)	Examen final	()
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	(X)	Presentación de tema	(X)
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	(X)	Asistencia	(X)
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	(X)
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Portafolios	(X)
Casos de enseñanza	(X)	Listas de cotejo	()
Otras (especificar)	()	Otras (especificar)	()
Perfil profesiográfico			
Título o grado		Licenciatura en Artes Visuales	
Experiencia docente		Un año impartiendo cursos de grabado	
Otra característica		Saber de Ilustración en general	
Bibliografía básica • Cobey, S. (2016). Modern Printmaking. USA: Watson-Guption Publications. • Eisner Will (2017). Narración gráfica: Principios y técnicas del legendario dibujante Will Eisner. España: Editorial Gustavo Gili. • Groensteen, T. (2013) Comics and narration. USA: University Press of Mississippi. • Masera, M. (2018). Antonio Vanegas Arroyo. Un editor extraordinario. México: UNAM. • Spencer, G. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica, la guía esencial. España: Editorial Parramon.			

Bibliografía complementaria

- Adam y Robertson C. (2007). Intaglio. USA: Ed. Thames & Hudson.
- Chamberlain, W. (1995). Manual de aguafuerte y grabado. España: Blume ediciones.
- Dawson, J. (1982). Guía completa de grabado e impresión: Técnicas y materiales. España: Blume Ediciones.
- Fick y Grabowski B. (2002). El grabado y la impresión. España: Ed. Blume.
- Game798 Studio. (2013). Top Chinese CG Artists and Their Works. USA: CYPI Press.
- Ilustra.org (2016). Estilos de Ilustración. Disponible: <https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/> [2019]
- Mínguez, H. (2012). Gráfica contemporánea: Del elogio de la materia a la gráfica intangible. México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. México.
- Vicary, R. (1993). Manual de litografía. España: Blume Ediciones.