



**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA**  
**Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño**  
**Departamento de Proyectos de comunicación**

Academia de Caricatura  
**PROGRAMA DE ASIGNATURA**

**1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.**

1.1. Nombre de la materia:	<b>CARICATURA</b>		1.2. Código de la materia:	111
1.3 Departamento:	Proyectos de comunicación		1.4. Código de Departamento:	PR
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	40hrs	40hrs	80hrs	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
5	Licenciatura en Arquitectura		TC	

**2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:**

<b>ÁREA DE FORMACIÓN</b>	Básica Particular obligatoria
<b>CARRERA:</b>	Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica

**MISIÓN:**

La licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica tiene como misión formar de manera integral profesionistas de calidad en el ámbito académico, tecnológico, social y cultural. Con capacidad de gestionar, detectar y resolver problemas de comunicación visual, requeridos por el mercado laboral, tanto regional como nacional.

**VISIÓN:**

La licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica es reconocida internacionalmente por el alto nivel de su cuerpo académico mismo que demuestra su desarrollo a través de la investigación. Su producción culmina con la elaboración de diversos productos, además de ofrecer consultoría a los diversos sectores industriales, logrando que destaquen sus alumnos y egresados por su alto grado de profesionalismo en el manejo de las herramientas de la comunicación.

**FILOSOFÍA:**

La licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica tiene como filosofía el desarrollo integral de la persona, en el ámbito social, cultural, tecnológico y académico; uno de los valores principales es la libertad de las ideas, el respeto a las personas y al patrimonio cultural, fomentando el desarrollo de habilidades que generan actitudes por iniciativa propia.

**PERFIL DEL EGRESADO:**

El profesional del Diseño para la Comunicación Gráfica tendrá la capacidad para:

- Manejar el proceso metodológico del diseño y de la expresión gráfica de mensajes en la teoría y en la práctica.
- Conocer y dominar los fundamentos teóricos, científicos, tecnológicos y filosóficos de las disciplinas que le permitan crear los mensajes gráficos que la sociedad demande.
- Aplicar con creatividad la técnica en la búsqueda de soluciones para resolver problemas de diseño.
- Conocer, manejar y dominar las especialidades del diseño gráfico como imagen

corporativa, diseño de carteles, empaques y envases, diseño de campañas y diseño tipográfico.

#### **VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:**

- La caricatura, historieta y animación, tienen una gran aportación en la formación integral de profesionistas de calidad en el ámbito académico, tecnológico, social y cultural.
- La materia de caricatura promueve los valores principalmente el de la libertad de las ideas, el respeto a las personas y el patrimonio cultural.
- La asignatura de caricatura genera actitudes de iniciativa propia para fomentar el desarrollo de habilidades.
- La asignatura apoya en la elaboración de diferentes productos por medio de los cuales se destaca un alto grado de profesionalismo en el manejo de las herramientas de comunicación.
- La asignatura de caricatura permite el manejo de la expresión gráfica aplicada con creatividad en la búsqueda de soluciones a los problemas de la comunicación gráfica.

#### **MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:**

Diseño I al VII  
Video I y II  
Multimedia  
Expresión Gráfica I al VIII

#### **PERFIL DOCENTE**

El docente transmitirá el conocimiento necesario en el taller, para que el profesional del Diseño para la Comunicación Gráfica tenga la información necesaria para la elaboración de sus propuestas de diseño.

El docente deberá propiciar un ambiente óptimo en el aula, dejando que el profesional del Diseño para la Comunicación Gráfica por medio del taller, conozca y domine capacidades múltiples para manejar procesos metodológicos, de análisis, reflexión, contextualización y de representación en la expresión gráfica de manera creativa, no solo con mensajes, sino también utilizando la caricatura como herramienta, en la búsqueda de soluciones para resolver problemas de diseño.

### **3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso**

#### **3.1. INFORMATIVOS ( conocer, comprender, manejar )**

##### **CARICATURA**

- Conocerá los elementos de la cara para poder desarrollar personajes.
- Conocerá las expresiones de los estados de ánimo para aplicarlos a los personajes.
- Definirá las áreas de aplicación de los personajes a través de áreas específicas.
- Detectará los elementos más importantes en la expresión de los seres humanos a través del análisis de las diferentes partes del cuerpo humano.
- Identificará los rasgos y los gestos de las diferentes personas por medio del trazo directo de modelos reales.

##### **HISTORIETA**

- Conocerá los antecedentes, los conceptos y la evolución de la historieta a diferentes elementos de tiempo y espacio a través de la exposición de materiales documentales.
- Conocerá la metodología de la historieta a través de la explicación audiovisual.
- Conocerá las partes de un guión.
- Aplicará el guión por medio de la redacción directa.
- Describirá las partes visuales que conforman la historieta para aplicarlas a través de imágenes gráficas.
- Dará a conocer el desarrollo del story board, sus partes, el llenado, el uso y su aplicación haciendo una muestra

que sea aplicable a cualquier problema.

- Utilizará los conceptos de la parte del diseño editorial que se aplicará al bocetaje y al diseño de las páginas de la historieta por medio de un desarrollo específico a una historia a resolver.

#### ANIMACION TRADICIONAL

- Conocerá los diferentes elementos de la animación.
- Identificará la animación tradicional a través de una exposición audiovisual por medio de una presentación digital.
- Aplicará las diferentes partes de la expresión en movimiento por parte medio de ejercicios de dibujo directo.
- Conocerá los lenguajes no verbales para aplicarlos en secuencias a través de esquemas factibles de movimiento.

3.2. FORMATIVOS ( INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral. )

#### CARICATURA

- Presentara con creatividad propuestas de monos y personajes para aplicarlos en diferentes medios.
- Desarrollará con originalidad la caricatura de personajes reales para su aplicación en diferentes medios.

#### HISTORIETA

- Presentara con profesionalismo un proyecto de historia en donde se demuestre toda metodología adquirida.
- Desarrollara con originalidad la presentación de una historieta en formato real y profesional.

#### ANIMACION TRADICIONAL

- Mostrara con habilidad una secuencia de animación en una libreta (slip book).
- Presentara con profesionalismo una animación aplicada a través de un medio digital para conocer su aplicación en otros medios.

### 4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. ( Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades )

#### UNIDAD I CARICATURA

##### 1.1 ANTECEDENTES Y CONCEPTOS DE LA CARICATURA

##### 1.2. MONO

###### 1.2.1 Cabeza

- a) Ojos y anteojos
- b) Cejas
- c) Nariz
- d) Boca
- e) Bigotes y barbas
- f) Orejas
- g) Formas de cabeza
- h) Peinados
- i) Accesorios

###### 1.2.2 El cuerpo

- a) Complexiones
- b) Extremidades

###### 1.2.3 Expresiones

- a) Coraje

- b) Risa
- c) Sonrisa
- d) Tristeza
- e) Sorpresa
- f) Grito
- g) Alegría
- h) Miedo

### **1.3 PERSONAJES**

#### **2.2.1 La cara y sus elementos**

- a) Formas de la cabeza
- b) Rasgos
- c) Gestos
- d) Técnicas

### **1.4 AREAS DE APLICACION**

## **UNIDAD II HISTORIETA**

### **2.1 ANTECEDENTES Y CONCEPTOS DE LA HISTORIETA**

- 2.1.1 Estados Unidos
- 2.1.2 La historieta en Europa
- 2.1.3 Japón
- 2.1.4 América Latina
- 2.1.5 México

### **2.2 EL GUION**

### **2.3 EL ANALISIS VISUAL**

- 2.3.1 Personajes
- 2.3.2 Vestuario
- 2.3.3 Escenario
- 2.3.4 Localidades
- 2.3.5 Utilería

### **2.4 STORY BOARD**

- 2.4.1 Páginas
- 2.4.2 Encuadres
- 2.4.3 Planos
- 2.4.4 Viñetas
- 2.4.5 Globos
- 2.4.6 Escenas

### **2.5 DISEÑO DE PÁGINA**

## **UNIDAD III ANIMACION TRADICIONAL**

### **3.1 ANTECEDENTES Y CONCEPTOS DE LA ANIMACION**

### **3.2 LENGUAJE NO VERBALES**

### **3.3 SECUENCIA DE TRANSICION**

### **3.4 TECNICAS**

### **3.5 FLIP BOOK**

**5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO:** Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos

**tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.**

Técnica expositiva sobre todo en las primeras etapas de cada unidad para ver antecedentes y conceptos de caricatura, historieta y animación tradicional.

En la parte práctica la metodología sería la solución de problemas.

## **6.- RECURSOS DIDÁCTICOS**

Presentaciones digitales de:

- Antecedentes de caricatura y el mono.
- Caricaturistas, moneros, ilustradores y artistas callejeros.
- La historieta y su contenido.
- La historieta en el mundo.
- La animación 2D, antecedentes.

Lecturas y análisis de los libros:

- El humor según...un camino creativo de la caricatura
- La narrativa léxico-pictográfica

## **7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. ( asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc. )**

### **ACREDITACION**

80% Asistencia

80% Trabajos en clase

Entrega total de proyectos

### **CALIFICACION**

10% Participación en clase

30% Proyecto 1. Caricatura

30% Proyecto 2. Historieta

30% Proyecto 3. Animación tradicional

### **EVALUACION**

40% Taller

15% Oficio

15% Concepto

10% Requisitos de entrega

10% Presentación

10% Puntualidad

**NOTA:**

- No se permitirán entregas posteriores en proyectos.
- Se permite la entrega de ejercicios diarios una clase posterior, con un valor de 80%

**8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída**

Fregoso, J.(2001), El humor según un camino creativo de la caricatura, México:  
Universidad de Guadalajara

Fregoso, J.(2005), La narrativa léxico-pictográfica, México:  
Universidad de Guadalajara

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA**

Antonio, J.(1990), El dibujo de humor, Barcelona:  
Ediciones CEAC

Hamm, J. (1967), Cartooning/Head & Figure, New York:  
Grosset & Dunlap

Fecha de revisión:	Elaborado por:
Julio de 2013	ACADEMIA DE CARICATURA