



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Licenciatura en Diseño

*Con áreas terminales en: Gráfico, Industrial
y Medios Audiovisuales*

Plan de Estudios

Facultad de Diseño

Grado a otorgar: Licenciado/a en Diseño con área terminal en Gráfico

Licenciado/a en Diseño con área terminal en Industrial

Licenciado/a en Diseño con área terminal en Medios Audiovisuales

Modalidad Educativa: Escolarizada

Duración: 8 semestres

Fecha de implementación: agosto de 2016

Consejo Técnico: 26 de febrero de 2016

Comisión Académica de Consejo Universitario:

H. Consejo Universitario: marzo 2016

Directorio:

Dr. Jesús Alejandro Vera Jiménez

Rector

Dra. Patricia Castillo España

Secretaria General

Dr. Gustavo Urquiza Beltrán

Secretario Académico

Mtro. Miguel Albarrán Sánchez

Secretario de Planeación y Desarrollo

Mtro. Alberto Gaytán Alegría

Director de Desarrollo Institucional

Comisión de la Licenciatura en Diseño

**con áreas terminales en: gráfico,
industrial y comunicación audiovisual**

Dra. Lorena Noyola Piña

Dr. Juan Carlos Bermúdez Rodríguez

Mtra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Mtro. Fernando Garcés Poó

Lic. Mireya Domínguez Vilchis

Mtra. Jessica Segura Ocampo

Dra. María Araceli Barbosa Sánchez

Lic. Michele Muris Torreblanca

Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez

Mtra. Valeria Percy Cinta Dávila

Área Comunicación Audiovisual

Dra. Marta Caballero García

Mtra. Sandra López Trujeque

Mtra. Jazmín Bastidas Colinas

Mtra. Catalina Torreblanca de Hoyos

Mtro. Gerardo del Valle Silva

Mtro. Víctor Moreno Mora

**Participación en reuniones
de trabajo de Industrial y gráfico**

Lic. Vicente Gatica Núñez

Lic. Adriana Romo Rosas

Lic. Liliana Hernández Molinar

Lic. María Fernanda Araujo Alfaro

Índice

Presentación	5
Justificación	9
Fundamentación	13
Vinculación con las políticas educativas y el PIDE 2012-2018	14
Descripción breve de aspectos socioeconómicos	19
Avances y tendencias de la disciplina	20
Estudios sobre el campo profesional y mercado de trabajo	29
Datos de oferta y demanda educativa	31
Análisis comparativo con otros planes de estudio	32
Análisis del plan de estudios	90
Evaluación interna	90
Evaluación externa	94
Objetivo Curricular	95
Perfiles del estudiante y del docente	96
Perfil de Ingreso	96
Perfil de Egreso	97
Estructura del plan de estudios	101
Ciclos de formación	101
Ciclo básico	105
Ciclo profesional	106
Ciclo especializado	110
Ejes de formación	113
Eje de Investigación	113
Eje de Análisis	114
Eje educación y diseño	115
Eje Teórico	116

Eje Histórico	118
Eje de Producción Creativa	119
Eje Tutorías	122
Cursos	124
Formación Integral del Estudiante.....	142
Características de Flexibilidad.....	149
Vinculación.....	150
Sistema de Créditos	152
Mapa curricular.....	155
Programas de las unidades de aprendizaje.....	156
Sistema de enseñanza.....	157
Evaluación de aprendizaje	176
Mecanismo de ingreso, permanencia y egreso	180
Requisitos de Ingreso	180
Requisitos de Permanencia.....	181
Egreso y titulación.....	183
Transición curricular.....	184
Operatividad y viabilidad del plan de estudios	207
Recursos humanos	208
Recursos financieros y materiales	214
Estrategias del desarrollo.....	216
Sistema de Evaluación curricular.....	218
Referencias.....	220
Anexo 1. Programas de materias	

PRESENTACIÓN

En agosto de 2013 el plan de estudios de Diseño inicia sus operaciones adscrito a otra unidad académica de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM), dicho plan tiene cuatro áreas terminales: gráfico, industrial, urbano y de paisaje y de interiores. A menos de un año, el 18 de junio de 2014 el Consejo Universitario de la UAEM, aprobó la creación de la Facultad de Diseño (FD), que comienza a operar el 19 de junio, ante la importancia y la demanda que las áreas representan y ante la necesidad de profesionalizarlas y academizarlas con investigadores especialistas de alto nivel de habilitación. En la Facultad de Diseño se dan cita profesionales de diversas áreas y cuenta con cuatro Profesores Investigadores de Tiempo Completo (PITC), cuyos intereses confluyen en el diseño, el arte aplicado, los medios audiovisuales, el periodismo y la difusión y divulgación del conocimiento en general, desde una perspectiva transdisciplinar e intercultural. Nuestro interés es consolidar a la UAEM como la mejor opción para estudiar carreras relacionadas con procesos de diseño en las áreas gráficas, industriales y en medios audiovisuales, periodismo, difusión y divulgación del conocimiento. En este documento se presenta la propuesta de reestructuración de la licenciatura en Diseño, como parte de la evaluación interna y el seguimiento de operatividad que se ha realizado al plan de estudios de la licenciatura, en la que se formarán los jóvenes interesados en un desarrollo profesional y académico en Medios Audiovisuales, gráfico e industrial desde una perspectiva de beneficio social a través de las aplicaciones, productos e investigación en torno del diseño en dichas áreas y de la difusión y divulgación del conocimiento, transdisciplinar e intercultural al incluir diversidad de contenidos y una postura crítica y teórica con bases académicas y de autogestión del aprendizaje. La propuesta responde también al interés de solventar asuntos operativos y establecer criterios claros para la permanencia del estudiante, así como para reforzar la formación disciplinar, transdisciplinar e intercultural con aporte social.

En este documento se presentan la fundamentación del Plan de Estudios (PE) en donde se da cuenta de la vinculación de la licenciatura con las políticas educativas y el Plan Institucional de Desarrollo (PIDE) 2012-2018, se describen los aspectos socioeconómicos, se relatan los avances y tendencias de la disciplina y de los campos de interés académico del PE, se describen los estudios sobre el campo profesional y mercado de trabajo de los egresados, se dan a conocer los datos sobre la oferta y demanda educativa relacionada con la propuesta y se hace un análisis comparativo con otros planes de estudio. Posteriormente, se hace una descripción detallada de la estructura académica, los objetivos curriculares del PE, los perfiles del docente y los estudiantes, y de cada uno de los elementos necesarios e indispensables para la puesta en marcha y operatividad de la licenciatura en Diseño con áreas terminales en medios audiovisuales, gráfico e industrial (LD). Asimismo, se explica la operatividad del PE para dar certeza a los estudiantes, docentes y administrativos, y para que sean consultado en el momento en que se requiera. También en este documento se encuentra el Mapa Curricular de la LD y como anexo las unidades de aprendizaje que lo conforman.

En la Facultad de Diseño se ofrece un espacio a los académicos que se desenvuelven en estas áreas para que desarrollen sus Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC), en beneficio de la sociedad en general y en particular de las actividades académicas y económicas del estado de Morelos.

La Facultad de Diseño permitirá que se eleve considerablemente el nivel de los profesionales relacionados a temáticas de diseño en las áreas de medios audiovisuales, gráfico e industrial en el estado de Morelos y en el país y que se asuma una postura teórico-crítica desde la mística de la universidad pública y en particular desde la UAEM, y bajo la óptica del PIDE 2012-2018 que plantea una fuerte responsabilidad social con criterios de interculturalidad, inclusión y calidad.

El nivel académico logrado en la UAEM es una muestra contundente de que esta universidad tiene capacidad para contribuir decisivamente en el desarrollo estatal y nacional, así como en el nivel del conocimiento internacional de la ciencia y las humanidades. La administración universitaria —propuesta funcional de cambio e innovación de la organización administrativa de la institución— busca alcanzar los objetivos básicos para el desarrollo de la Universidad a través de un modelo integral y flexible que favorezca las innovaciones académicas mediante la optimización de sus recursos humanos y la funcionalidad de sus manuales de organización y procedimientos. Por su

parte, la legislación universitaria se ha consolidado como un marco legal y referencial que permite guiar las acciones, normar criterios y alcanzar los rumbos que aseguran la misión de la institución, legitimando el modelo universitario al que aspiramos: un modelo acorde a las necesidades del desarrollo cultural y social que requiere el país.

En este sentido, es claro que nuestra universidad, la UAEM, ha sido congruente con las políticas de desarrollo estatal y nacional; por ello, siguiendo esta orientación, busca seguir contribuyendo al desenvolvimiento de las culturas en el estado de Morelos, para lo cual el quehacer de la Facultad de Diseño se vuelve indispensable como un factor y detonador de procesos de comunicación y cambio a través del diseño de diversa índole y de la producción en medios audiovisuales.

En la Facultad de Diseño se concentran aquellas disciplinas que intervienen en procesos de diseño (gráfico, industrial y medios audiovisuales) y comunicación a través de cualquier medio, ya sea video, gráfico, interactivo, radio, cine y documental y redes sociales, así como la investigación del objeto, de la imagen y su impacto en el arte, la cultura y la sociedad. Aquellas disciplinas en las que la imagen interviene de manera directa y que deben considerarse desde el punto de vista de la universidad pública para que tengan y contengan una postura crítica propositiva, intercultural, transdisciplinar y ética fundamentada.

Como anteriormente se menciona, en este documento se presenta el proyecto de la reestructuración de licenciatura en Diseño para su consideración por las instancias pertinentes de la UAEM, respondiendo a una demanda legítima que plantea la necesidad de que en la universidad pública estatal se impartan carreras en torno a los procesos de diseño desde su gestación, hasta su puesta en marcha. Con ello podrá elevarse considerablemente el nivel de los profesionales relacionados a esas temáticas.

Cabe mencionar que la reestructuración también responde al seguimiento de las políticas de calidad de la universidad en donde se requiere un seguimiento puntal del ámbito académico y del operativo en el que se desarrollan y se forman nuestros estudiantes, por lo que hemos llevado a cabo un trabajo continuo para recopilar las principales inquietudes de los profesores y de los estudiantes, mismas que se ven reflejadas en esta reestructuración.

El PE de la LD de la FD está basado en:

- Aprendizaje centrado en el estudiante
- Los avances técnicos y tecnológicos de los medios vinculados al diseño en general
- La necesidad de incidir propositivamente en la producción audiovisual desde una perspectiva teórico-crítica y transdisciplinar e intercultural.

JUSTIFICACIÓN

La UAEM, como institución de educación superior pública, está en constante proceso de cambio y adaptación a su entorno social. El nivel educativo logrado en la UAEM es una muestra contundente de que esta universidad tiene capacidad para contribuir decisivamente en el desarrollo estatal. En este sentido, la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, en congruencia con las políticas de desarrollo nacional busca seguir contribuyendo al desenvolvimiento de las culturas en el estado. Por otra parte, la pertinencia de una licenciatura en Diseño con áreas terminales en medios audiovisuales, gráfico e industrial se justifica a partir del desarrollo que han tenido en general dichas áreas, a la demanda de la población y la necesidad de generar planes de estudio que respondan a las necesidades de la población en la universidad pública. Por un lado, está el desarrollo vertiginoso de los canales tecnológicos para la generación y difusión de productos de diseño industrial y gráfico, y difusión de materiales audiovisuales, y por otro está la necesidad de contribuir decididamente a la mejora de la calidad de aquellos a los que estamos expuestos cotidianamente. La LD abarca estas dos perspectivas: marcar la diferencia en el quehacer del diseñador gráfico e industrial y de los medios audiovisuales para que se generen productos desde una perspectiva teórica-crítica transdisciplinar e intercultural que permitan mejorar la calidad de vida y de ambiente en el que nos movemos y aportar conocimientos para que se generen productos de diseño en éstas áreas en medios tradicionales y alternativos.

Cabe destacar la importancia que tiene en la vida cotidiana el diseño, ya sea en el uso cotidiano de objetos, a sea dentro de los medios de comunicación tradicionales o alternativos o en la preparación y formación de profesionales que están al frente de nuevas formas de crear los productos industriales, gráfico o audiovisuales. Es en estos momentos históricos que en nuestro país se vuelve trascendente que se formen cuadros desde un enfoque teórico-crítico que permita incidir y cambiar las dinámicas nacionales para que en un mediano plazo se vean cambios

estructurales a nivel social. Por eso es que desde la perspectiva de una universidad socialmente responsable es indispensable contar con una licenciatura en Diseño con un corte de diseño inclusivo, mismo que no es considerado en las universidades como punto importante en la formación de los estudiantes. En la reestructuración de la LD, se acentúa la importancia de reivindicar el quehacer del diseñador más allá de su función económica, como un sujeto de cambio social a partir de su perspectiva de inclusión e interculturalidad, y también de un sujeto relevante en la difusión de las ciencias y los saberes. También, esto le permite a los egresados tener un abanico más amplio de inserción laboral, ya que tendrán las competencias que ofrecen otras licenciaturas y además una vocación inclusiva, intercultural y transdisciplinar.

Es clara la necesidad de que la UAEM cuente con la posibilidad de formar profesionales éticos y comprometidos con la sociedad con una postura crítica que permita analizar y generar productos de diseño (en su sentido más amplio) que aporten propositivamente a la cotidianeidad. Por otra parte, los antecedentes institucionales en el área de la comunicación y de gráfico son sustanciales puesto que reflejan la importancia que tienen los medios de comunicación universitarios y los productos editoriales para la salvaguarda de la memoria universitaria, y en analogía de esto, se puede afirmar la importancia de los medios de comunicación para cualquier actividad del estado. Es por eso que la UAEM debe tener y contar con la posibilidad de formar profesionales éticos y comprometidos con la sociedad con una postura crítica que permita analizar y generar imágenes (en su sentido más amplio) y productos que aporten propositivamente a la cotidianeidad, y que coadyuven a preservar la historia tanto de la universidad como del estado de Morelos, así como a recrearla desde un ámbito innovador y propositivo.

Con base en lo anterior, es que se propone la reestructuración de la licenciatura aquí presentada. En ella se concentran aquellas disciplinas que intervienen en procesos del diseño con áreas terminales de medios audiovisuales, gráfico e industrial y que deben considerarse desde el punto de vista de la universidad pública para que tengan y contengan una postura crítica propositiva y ética fundamentada.

Cabe decir que desde su adición en la UAEM, la licenciatura en Diseño complementa la gama de disciplinas de creación a nivel superior dentro de la UAEM. Asimismo, esta licenciatura se considera como una oferta única en el estado debido al corte intercultural con base en una postura crítica e inclusiva que tiene, y a la formación de recursos

humanos que pueden dedicarse a la difusión del conocimiento que se produce en Morelos, lo que impacta a nivel regional en principio y nacional a la postre.

Lo anterior anexo a la concordancia del PE de la LD con el PIDE 2012-2018, en el que la inclusión educativa, el incremento de matrícula, la adición de más planes educativos, el diálogo de saberes y la reflexión constante son pautas guía en las que recae el desarrollo progresivo de la universidad y de los académicos para coadyuvar al cumplimiento de la responsabilidad social de la UAEM. Ésta licenciatura atiende a las problemáticas sociales para visibilizar los problemas nacionales de toda índole y proponer soluciones a través a través del diálogo reflexivo y la generación de productos mediante el diseño, con base en la transdisciplina, la interculturalidad y la multiculturalidad.

Tras la creación de la Facultad de Diseño se dio la oportunidad de analizar a fondo la estructura académica, curricular y operativa del PE 2013 de la Licenciatura en Diseño por especialistas de las distintas áreas disciplinares que aborda el programa educativo y con una visión teórico crítica e inclusiva para responder a las demandas del estado y del país que plantean un reto estratégico en cuanto al corte de diseño que se genera y de profesionistas del diseño que egresan de una universidad socialmente responsable.

Mediante un profundo análisis y trabajos colegiados, se han observado una serie de áreas de oportunidad que obligan a la búsqueda de una reestructuración, como por ejemplo la posibilidad de profundizar en sus áreas de elección. Asimismo, administrativamente el PE 2013 presenta carencias operativas como la falta de especificidad en el número mínimo de estudiantes para aperturar las áreas disciplinares, lo que conlleva a gastos excesivos por parte de la UAEM y a poca eficiencia en el uso de instalaciones. Otra área de oportunidad que se atendió a cabalidad en la reestructuración del PE 2016 es la inserción de materias para generar las competencias tecnológicas que el campo de trabajo les va a pedir a los estudiantes en el momento de su inserción.

En la reestructuración se conservan las horas extracurriculares semestrales, el idioma anual y las prácticas profesionales que le dan al estudiante y al egresado ventajas competitivas y formación temprana en ámbitos laborales. Otra de los elementos que se conservan del PE son las asignaturas de talleres que permiten al estudiante la práctica supervisada del diseño.

En términos generales esta reestructuración propone soluciones a las áreas de oportunidad del PE de la LD 2013 consensados por la comunidad de la FD y con base en un análisis crítico propositivo del papel del diseño en la actualidad en nuestros contextos y en el mundo. Conserva también las bondades y beneficios del plan anterior. Ambos tópicos quedan explicitados en el desarrollo de este documento.

FUNDAMENTACIÓN

En México y en el mundo, se ha visto un notable desarrollo de las técnicas y tecnologías con las que se producen productos de diseño. En nuestro estado, sin embargo, ocurre una paradoja: a pesar de contar con una gran industria del conocimiento, no se producen objetos industriales, gráfico o productos audiovisuales que difundan o den utilidad a dicho conocimiento, y además la mayor parte de los productos vinculados al diseño en las áreas terminales de la LD, carecen de los fundamentos teórico-críticos para aportar e incidir en un cambio de perspectiva social. Es decir que no basta con la capacidad técnica-tecnológica sino que se requiere también que los profesionales de estas áreas tengan una base académica fundamentada en el reconocimiento de la interculturalidad, transdisciplinario y sobre todo que sea informado y ético, con miras propositivas y de mejora social. En la Facultad de Diseño tenemos una visión intercultural, lo que le confiere características específicas transversales a los planes de estudio que en ella se imparten, el proceso de aprendizaje con base en el reconocimiento de la interculturalidad, contribuyendo al debate crítico, interno y externo de la diversidad, lo que se verá reflejado en la postura de los egresados de la FD, frente a los grandes problemas nacionales. La idea base es generar un contexto crítico de debate en el que los estudiantes y docentes reconozcan “la corresponsabilidad de todos los actores en la construcción de un tejido social que fomente y fortalezca el respeto a la diferencia cultural. [...] encaminado a que los y las estudiantes profundicen en el conocimiento del México Profundo [*sic*], sus Pueblos Originarios y sus Culturas. Partir de ahí, para pensar la construcción de la nueva nación que queremos los mexicanos y poder adquirir los conceptos que nos permitan arribar con elementos suficientes para la discusión de la nueva nación. Del necesario cambio del Estado homogéneo al Estado Plural. Partimos del reconocimiento de la multiculturalidad, para la construcción de un [*sic*] interculturalidad igualitaria. Pasar del conocimiento del estado del arte de la multiculturalidad para iniciar la construcción de la

interculturalidad igualitaria, la construcción y el reconocimiento de una nación para todos”.¹ Así, la Facultad tiene un concepto aplicado de interculturalidad desde el ámbito de los planes y programas de estudio, en específico en la Licenciatura en Diseño la interculturalidad puede encontrarse tangiblemente en seminarios y en contenidos que permiten que el estudiante comprenda y atienda la existencia de diversas culturas dentro de nuestros contextos cotidianos, así como las culturas del México Profundo y sus pueblos originarios.

Asimismo, la Facultad de Diseño tiene una vocación transdisciplinar, es decir que se procurará que sus egresados puedan trascender las barreras disciplinares para generar productos mucho más holísticos, incluyentes, interculturales, eficientes, eficaces y socialmente responsables. La formación que tendrán los egresados de la licenciatura en Diseño está orientada a la producción de objetos y productos gráficos y audiovisuales con una mirada de beneficio social. Los docentes de la facultad fungirán como mediadores y promotores del buen uso de los medios de producción y diseño de producto y de la imagen circundante, dando la importancia a los procesos de diseño como expansores del discurso, del sentir de la comunidad, para engrandecer dicho discurso y difundirlo.

Cabe resaltar que la misión y la visión de la Facultad estipulan que los egresados tengan una estrecha vinculación con el aprovechamiento, la divulgación y la difusión de los saberes tradicionales y conocimientos científicos, todo bien que nuestro estado alberga una extraordinaria fuente de conocimientos siendo el que mayor número de centros de investigación e investigadores tiene a nivel nacional. Esa riqueza debe ser explotada y puesta al servicio de la sociedad a través del diseño gráfico, industrial y audiovisual. Ciertamente éste también se erige en un campo de inserción de proporciones importantes que cumple a su vez con la necesidad de incidir en beneficio de la sociedad como hemos mencionado antes.

Vinculación con las políticas educativas y el PIDE 2012-2018

Según Freire (1987), la educación debe procurar la humanización del sujeto educativo, evitando la mecanización y esclavitud del mismo.² Esta premisa se retoma en el PE de la LD al promover una formación integral de calidad en la que el estudiante sea consciente de su entorno sociocultural, reflexione sobre la cotidianidad en la que vivimos,

¹ Del Val Blanco, José, *Proyecto Docente. México Nación Multicultural*, Evangelina Mendizábal, coordinadora Proyecto Docente “México Nación Multicultural” Semestre 2014-2, UNAM, pág. 3, pp. 37

² PIDE 2012-2018, p. 25

procure la denuncia y fomente la acción social en beneficio de todos los seres vivos y los entornos naturales, desde una perspectiva ética, crítica fundamentada, transdisciplinaria, inclusiva, intercultural y multicultural en la que se reconozca la otredad como factor de reflexión. En este PE, entendemos la calidad desde la visión manifestada por la UNESCO (1990), que concibe que la calidad de la educación se hace realidad en los aprendizajes cualitativamente relevantes, siendo de mayor importancia el aprendizaje del sujeto educativo que la enseñanza de los contenidos, por lo que en la práctica, dicho proceso se centra más en el aprendizaje. Es por eso que la LD está basada en el aprendizaje centrado en el estudiante, tal como se describe en diversos momentos en este documento. Además de considerar otros factores relevantes como la formación integral y la visión crítica que plantea el PIDE 2012-2018, y que a su vez está fundamentada en políticas internacionales y declaraciones consensuadas por organismos como la UNESCO para que nuestros egresados sean sujetos educativos que se transformen en actores socialmente responsables.

Hay una reconocida necesidad a nivel nacional de ampliar la oferta educativa del nivel superior. En el Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018 (PND)³, se tienen cinco metas nacionales entre las que se encuentran un México Incluyente y un México con Educación de Calidad. Se proyecta una sociedad de derechos, en donde todos tengan acceso a los derechos que otorga la Constitución en su artículo tercero, entre los que se encuentra la educación de calidad, laica y gratuita.

Dentro de la meta de México con Educación de Calidad, se establece que debe garantizarse que los planes y programas de estudio sean pertinentes y contribuyan a que los estudiantes puedan avanzar exitosamente en su trayectoria educativa, al tiempo que desarrollen aprendizajes significativos y competencias que les sirvan a lo largo de la vida, así como promover la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También establece que debe garantizarse la inclusión y la equidad en el sistema educativo y ampliar el acceso a la cultura como un medio para la formación integral de los ciudadanos. Todo lo anterior se relaciona directamente con la propuesta de la LD en dos vertientes: la primera porque coadyuva a la garantía constitucional de ofrecer educación laica, gratuita y pública para todos y en todas las áreas —cuestión que en Morelos no se cumple a cabalidad en estas áreas del conocimiento ya que si bien se ofrecen licenciaturas de diseño industrial o gráfico, muchas son en universidades privadas con costos elevados para el estudiante— y se amplía la

³ Consulta digital del Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018 en <http://pnd.gob.mx/>

oferta educativa de nivel superior; y la segunda porque genera nichos importantes de inserción para los egresados de la Facultad de Diseño en general a mediano y largo plazo, tanto a nivel estatal como a nivel nacional, ya que la política misma reconoce la importancia de la comunicación, y aquí incluyendo el diseño como un proceso indispensable, en sus diferentes vertientes, y la necesidad intrínseca de profesionales éticos y críticos para ejercerla.

Complementando lo anterior, esta propuesta también es acorde al Plan Estatal de Desarrollo 2012-2018 (PED 2012-2018), sobre la educación superior que tiene como objetivo estratégico incrementar la cobertura de la educación superior con sentido social y de progreso, con una línea de acción específica para ampliar la cobertura de educación superior con la concurrencia de la UAEM. Asimismo, tiene el objetivo de incrementar la calidad y diversidad de la educación superior en Morelos.⁴

Por su parte, el PIDE 2012-2018 establece como misión:

formar integralmente ciudadanos a la vez que profesionales libres, críticos y socialmente responsables, capaces de construir conscientemente su propio proyecto de vida; de contribuir a la construcción de la democracia y desenvolverse en un mundo sin fronteras, incierto y paradójico, reconociéndose como miembros del género humano y como parte de la naturaleza; de actuar ética, comunicativa y cooperativamente para contribuir a resolver los problemas y satisfacer las necesidades de los distintos sectores y grupos poblacionales del Estado de Morelos y, en general, de la sociedad globalizada en la que están insertos, así como de participar en la producción, recreación y transformación de la cultura; mediante una educación media superior y superior incluyente, con calidad y pertinencia social, comprometida con la sustentabilidad y articulada tanto a las necesidades de sus jóvenes estudiantes como a las exigencias y desafíos relacionados con la generación y aplicación de los conocimientos, la extensión de los servicios y la difusión de la cultura en el mundo contemporáneo (p. 4).⁵

Asimismo, el PIDE 2012-2018 tiene como visión “En el horizonte de la gestión 2012-2018, la UAEM aspira a posicionarse y consolidarse como (p. 4-5):

⁴ PED 2012-2018, p. 77

⁵ PIDE 2012-2018

- Universidad pública incluyente, laica y democrática, legitimada y prestigiada socialmente en los ámbitos estatal, regional, nacional e internacional por la calidad y pertinencia de la formación humanista y científica que proporciona a sus estudiantes, formación cuyo horizonte y criterio último es la dignidad humana y cuyo fundamento es el esfuerzo de eticidad necesario para la realización de los valores que están en la raíz de la condición humana y que contribuyen a satisfacer las necesidades de libertad, elevación de la conciencia, socialidad y constitución del educando como sujeto.
- Espacio democrático de reflexión e instancia crítica del acontecer social, en diálogo permanente con la sociedad a la que se debe, abierta al intercambio, a la cooperación y al contacto con otras tradiciones de educación superior nacionales e internacionales, sustentada en valores de libertad, justicia, eticidad y solidaridad con todos los sectores de la población, especialmente con aquellos en situación de exclusión social; y comprometida con un proyecto de futuro que responda simultáneamente a las exigencias de la modernización y a una visión del desarrollo nacional acorde con nuestras raíces y nuestros problemas.
- Comunidad académica atenta y proactiva, con liderazgo para responder a las exigencias de formación derivadas del avance de los conocimientos, del desarrollo científico y tecnológico y, en general, del proceso de globalización y su impacto social, económico, cultural y político en los escenarios complejos, inciertos y paradójicos que caracterizan al mundo contemporáneo.
- Espacio de creación simbólica y cultural con una visión holística y multidisciplinaria de la realidad social y educativa, y una cultura de cooperación y trabajo colectivo que propicie la mejora continua de su quehacer institucional, la participación activa de sus actores en la vida universitaria, la construcción de una relación horizontal de comunicación, mutuo aprendizaje, el diálogo e intercambio de saberes con los distintos actores sociales de su entorno, y la utilización compartida y eficiente de recursos, experiencias, capacidades y proyectos con otras IES, con instituciones de cooperación educativa, científica y tecnológica, y con organismos gubernamentales y no gubernamentales, nacionales e internacionales.
- Institución de educación superior con un modelo de gestión eficiente y eficaz al servicio de sus funciones sustantivas, una infraestructura física y tecnológica moderna, suficiente y funcional, y una cultura de la evaluación comprometida con la mejora continua, la transparencia y la rendición de cuentas a la sociedad.”

Además, en el PIDE 2012-2018 se establece como línea rectora el incremento de matrícula de los planes de estudio que ya se imparten, y el aumento de oferta educativa de calidad, como es el caso de la LD.

Las líneas de acción del sistema educativo de la UAEM indican que *“la viabilidad y racionalidad de los programas deberá tener en cuenta sus vínculos con el mundo del trabajo, su flexibilidad curricular, la posibilidad de revalidarse en otras instituciones de educación superior”* lo que permite arribar a la flexibilidad y movilidad entre los programas de la Facultad de Diseño con otras afines, así como a nivel interinstitucional. En este sentido, se aborda con especificidad en cada plan de estudios dicha viabilidad.

En el PIDE 2012 – 2018, se plantea que la ampliación de la cobertura se sustenta no sólo en el uso de tecnologías que permiten la educación a distancia, sino en modalidades de educación presencial creativas, en donde sea la universidad la que vaya al estudiante, y no el estudiante a las instalaciones de la universidad, a través de modalidades flexibles de enseñanza, de la integración de programas y del uso compartido de recursos.⁶ La FD con su LD impulsa el desarrollo y utilización de nuevas tecnologías en el sistema educativo para apoyar la inserción de los estudiantes en la sociedad del conocimiento y ampliar sus capacidades para la vida, mediante la virtualización de las materias pertinentes a criterio del Consejo Técnico de la FD -en el entendido que las materias prácticas no podrán ser virtualizadas, sino que serán las teóricas (ejes de análisis, teórico, histórico y de investigación)- y el uso de tecnologías que permitan realizar trabajos a distancia, en todo caso dependerá del tutor y el estudiante la apertura al uso de TICs en tutorías profesionales.

Una pieza importante de la educación social la constituye el logro de una educación de calidad. Esta formará el talento necesario para elevar el desarrollo de la persona y a su vez promoverá el crecimiento económico. Una educación de calidad en Diseño con áreas terminales en medios audiovisuales, gráfico e industrial, debe necesariamente contemplar los niveles de destrezas, habilidades, conocimientos y técnicas que demanda el mundo laboral, así como de promover el manejo de afectos y emociones, y ser formadora en valores. Finalmente, un incremento en las oportunidades tiene que ver con la generación de políticas que permitan a una mayor parte de la población urbana insertarse con éxito a la vida económica, cultural y social de las ciudades en los años por venir.⁷

⁶ Plan Institucional de Desarrollo (PIDE) 2012-2018 de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.

⁷ Párrafo editado del Proyecto de la Escuela de Teatro, Danza y Música 2013.

En los planteamientos de la Facultad de Diseño se han considerado los siguientes escenarios posibles que tienen implicaciones en materia de contenidos y de modalidades relacionadas con el quehacer universitario:

1. Un mundo globalizado: un poder mundial multipolar, y la internacionalización de las formas culturales, educativas y sociales.
2. Avance de la revolución científica y tecnológica en el campo de nuevos materiales y soportes, aplicados a la creación circundante a los procesos de diseño y comunicación, así como también los avances informáticos y de generación, uso y difusión de la imagen.
3. Un nuevo orden económico mundial, impulsado por instituciones multilaterales.
4. Una postura ecológicamente responsable.

Descripción breve de aspectos socioeconómicos

Según el Censo de población y vivienda 2010 llevado a cabo por el INEGI,⁸ el Estado de Morelos a esa fecha tenía una población de 1 777 227 habitantes distribuidos en todos sus municipios, siendo Cuernavaca el que mayor población concentró con 365 mil 168 habitantes. Le seguían Jiutepec (municipio conurbano) con 196 mil 953 habitantes y Cuautla con 175 mil 207 habitantes. En la última década, el sector primario concentró a 10% de la población económicamente activa; el sector secundario al 22%; el terciario logró incrementar su participación a cerca del 67% en la economía de la región.⁹

Los servicios de comunicación, diseño, culturales y de turismo se encuentran comprendidos en el sector terciario, así, las actividades económicas resultantes de los ámbitos creativos. La Facultad de Diseño genera profesionales que pueden insertarse en actividades económicamente redituables para el Estado de Morelos tales como la industria cultural (turismo, teatro, medios de comunicación, patrimonio artístico, espectáculos e identidad cultural) y empresarial (industria mueblera, animación, arquitectura, diseño, decoración). En este contexto la oferta cultural del

⁸ Fuente: INEGI (2010), Censo de población y vivienda 2010, Gobierno Federal. [Online]. Disponible en: <http://www.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/default.aspx>, [consultada el 14 de abril de 2010].

⁹ INEGI(2010), Censo General de Población y Vivienda, Gobierno Federal.

estado ha tenido un impulso de propuestas contemporáneas, sin dejar de lado la tradición que caracteriza a la región, y además se han gestado empresas y despachos que requieren de profesionales del diseño, así como medios de comunicación alternativos como respuesta a la necesidad que tienen los diversos sectores sociales de comunicar su diario acontecer. Asimismo, en Morelos se encuentra una considerable suma de centros de investigación y de investigadores, los que requieren de profesionales del diseño industrial para poder hacer utilitarios, difundir y divulgar los resultados de sus trabajos académicos, lo que necesariamente se reflejará en beneficio social.

En el caso de los egresados de la LD, se lograrán insertar en la vida económicamente productiva por diversos medios como puede ser: la contratación por un despacho, un medios de comunicación establecido, por la gestión propia de una empresa o medio de comunicación, una agencia de diseño o publicidad, una empresa, o también un centro de investigación o el ámbito académico en la docencia y la investigación y la difusión. Una de las ventajas que tienen los egresados de esta licenciatura es que estarán formados para ser parte de un equipo de trabajo ya establecido o que pueden generar sus propias empresas y a su vez generar empleos para el estado de Morelos o para el lugar donde radiquen. Su preparación profesional les permitirá insertarse en cualquier estado del país e incluso a nivel internacional.

Avances y tendencias de la disciplina

Debido a que es una propuesta transdisciplinar, no se puede hablar únicamente de “la disciplina”, en esta propuesta de licenciatura convergen muchas disciplinas como son: el diseño, la investigación y el desarrollo de objetos, mobiliario ergonómico y funcional, la mejora de productos industriales, cotidianos y de uso doméstico, el diseño y desarrollo de simulación de prototipos mecánicos, eléctricos, automatizados y de tecnología, la comunicación, el diseño gráfico, los estudios sociales, la cinematografías, los medios masivos de comunicación, los estudios culturales, el periodismo, lo editorial, la fotografía, la infografía y los multimedios. Cada una de estas áreas profesionales ha tenido por sí misma su desarrollo; sin embargo, lo importante es la conjunción que se da entre ellas a partir de la licenciatura en Diseño con áreas terminales en comunicación audiovisual, gráfico e industrial.

Sobre los medios audiovisuales

Las disciplinas base del área terminal en medios audiovisuales (MA) son la comunicación escrita, radiofónica, cinematográfica y por internet. Los orígenes de la comunicación escrita se remontan al surgimiento de la escritura, pero fue hasta la invención de la prensa de tipos móviles alrededor de 1440, atribuida a Johannes Gutenberg,¹⁰ que en el occidente se extendió el uso de imprentas con esta tecnología, lo que permitió que se desarrollaran mecanismos y modos de comunicación que antes no existían. Con esto, se comenzó la historia de la prensa, que fue utilizada para difundir noticias de los acontecimientos importantes. El uso de los tipos móviles representó no solo un cambio esencial en la forma de decir, sino en la forma de diseñar, ya que permitía corregir y realizar diseño de páginas, lo que eventualmente se complementó con el uso de imágenes tipo grabado. Ya en el siglo XIX se utilizaron imágenes fotográficas para dar paso a la prensa prácticamente como la conocíamos hasta antes de la revolución informática que permitió que los tipos móviles pasaran a la historia y se compusiera la página de prensa en un computador. En el transcurso de la historia de la prensa, la revista surge como una manera particular de contar, con las mismas bases tecnológicas pero con estilo y diseño diferente.

Por otra parte, el avance de la ciencia conllevó al descubrimiento de las ondas electromagnéticas a fines del siglo XIX, descritas por primera vez por James Clerk Maxwell en 1873,¹¹ establecieron las bases para el desarrollo del radio. Heinrich Rudolf Hertz llevó a la práctica esa teoría en 1888 con la emisión y recepción de estas ondas, probando que se propagan a una velocidad similar a la de la luz y tienen las mismas características que las ondas de luz. En 1897, Nikola Tesla logró transmitir las ondas electromagnéticas sin cables y en 1899 Marconi transmite por primera vez por radio. A partir de ese momento surge un medio de comunicación que sería fundamental en la historia de la humanidad puesto que permite la transmisión de información de forma inmediata. Así surgen nuevas narrativas y con ello todo un espacio de creación y producción, así como de difusión. Con la televisión surge también un nuevo modo de ver, pero este medio rápidamente y nuevamente con el avance de las tecnologías, se vuelca en el quehacer videográfico, ya que la tecnología de la televisión permite producir contenidos en video para su transmisión y retransmisión en cualquier tiempo.

¹⁰ Sin autor, *Tipos móviles*, en Wikipedia, OnLine, disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_móviles, modificada el 13 de enero de 2016 y consultada el 8 de febrero de 2016.

¹¹ Sin autor, *Historia del radio*, en Wikipedia, OnLine disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_radio, modificada el 6 de febrero de 2016 y consultada el 8 de febrero de 2016.

En el caso de las imágenes en movimiento, el cine se establece como espectáculo en 1895 en París, Francia,¹² y desde entonces ha tenido una serie de avances tecnológicos que hacen de él el medio de comunicación masivo artístico por excelencia. Desde la incorporación de efectos especiales en sus inicios con *El viaje a la luna*, de George Méliès, deslumbró a la gente y logró causar sensaciones como pánico y sorpresa entre los espectadores que no esperaban el realismo de las imágenes en movimiento. El cine en algún momento histórico fue usado para transmitir noticias antes del inicio de la función de la película principal. Con la incorporación del sonido y posteriormente del color, el cine suple a la realidad y presenta mundos alternos, fantásticos y ficciones que comunican.

Finalmente, el Internet surge a partir del Arpanet que es un desarrollo militar para comunicación descentralizada¹³ y que se fue desarrollando a tal punto que se socializó fuera del ámbito militar. A finales de la década de 1980 y principios de la de 1990, la tecnología se populariza y surge la *World Wide Web*, que la utiliza para transmisión de datos por paquetes (TCP/IP). En un inicio solamente de textos cifrados en código binario en un lenguaje de etiquetas conocido como HTML, que permitía que en un receptor (el navegador), se desplegaran los contenidos hipertextuales, lo que significa que tenían ligas programadas para que una vez que se activaran desplegaran otros textos. Posteriormente el lenguaje de programación se robusteció y se posibilitó que se introdujeran imágenes a través del uso de *players* o *plug ins* que hacen que la experiencia sea multimediática, aunado a la hipertextualidad del texto, las imágenes y los sonidos se vuelven hipermediáticos. Actualmente, el Internet y el lenguaje HTML se han expandido en sus fronteras tecnológicas a tal punto que es posible la transmisión de videos, radio, sonido, cine, imágenes hipermediáticas y contenidos complejos que dan al Internet un lugar exclusivo para conjuntar todos los medios de producción audiovisuales.

La producción en medios audiovisuales ha tenido en su parte técnica y tecnológica un avance notorio a raíz de los avances que se presentan en el equipo que se utiliza para su realización, tanto en el *hardware* como en el *software*. Básicamente su evolución se fundamenta en el de la fotografía y en el de la electrónica, conjuntándose en épocas recientes (siglo XX) cuando la informática también evoluciona vertiginosamente tal vez debido a la industria bélica que predominaba después de la Segunda Guerra Mundial. Para el caso de la licenciatura, no sólo consideramos

¹² Sin autor, *Historia del cine*, en Wikipedia, OnLine, disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine, modificada el 3 de febrero de 2016 y consultada el 8 de febrero de 2016.

¹³ Sin autor, *Historia de Internet*, en Wikipedia, OnLine, disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet, modificada el 9 de febrero de 2016 y consultada el 9 de febrero de 2016.

audiovisual la producción que tiene o contiene imagen en movimiento, sino que abarcamos la producción sonora (radio por ejemplo) y visual (prensa y editorial), en estos campos la evolución ha sido diferenciada, por ejemplo en la actualidad se realizan ediciones en línea e impresas y se tiene radio por Internet; así también sucede con el cine y la animación.

En el lugar donde convergen los campos de conocimiento es en la tecnología, por lo que es muy importante enfatizar que la tendencia que recoge la LD-MA es el uso de las tecnologías de punta para el diseño y la producción de productos audiovisuales (audio y visuales). Con base en esto se observa que la comunicación en la actualidad se está realizando a través de medios electrónicos que permiten la fluidez de los contenidos hacia ambos lados del esquema tradicional de la comunicación, es decir que supone una retroalimentación y una comunicación bilateral, que permite entonces establecer lazos y modificar conceptos teóricos sobre los propios procesos de diseño y comunicación concernientes.

Por otro lado, está la parte teórica, en la que la tendencia del diseño y los medios audiovisuales recoge las inquietudes posmodernas y post-estructuralista dejando salir a flote las voces de las comunidades mostrando la diversidad de pensamientos y de culturas. Es con base en esto que la LD-MA recoge las teorías de pensamiento complejo y de posmodernidad en conjunto con una serie de estrategias que permiten que el estudiante genere sus propias metodologías para la creación y la realización de productos audiovisuales.

Cabe mencionar en este apartado la evolución de la tecnología que permite el envío de datos como es el Internet, que a su vez permitió el desarrollo de comunidades virtuales que han establecido el concepto de redes sociales, que posibilitan el flujo de información y establecen sistemas de comunicación con características como: flexibilidad, actualización instantánea, intercomunicación, retroalimentación, sincronía a distancia, asincronía, multiparticipación y facilidad de acceso. Muchas de estas características también las tienen los medios audiovisuales que se transmiten por protocolos de Internet fuera de las redes sociales como son: periódicos en líneas, revistas digitales, portales informativos, portales de difusión y divulgación, ediciones en línea, videos en línea, televisión por Internet, radio por Internet y otros.

En cuanto a los medios tradicionales, la LD-MA se caracteriza por el avance que se tiene a nivel teórico-crítico. Las

nuevas concepciones de los procesos de comunicación impregnan de visualidades novedosas y de redacciones con tendencias interculturales y transdisciplinares que muestran una nueva postura teórico-crítica, que en nuestro caso debe ser con eticidad y los valores transversales planteados en el Modelo Universitario de la UAEM. El aporte que se realiza en esta licenciatura radica en la postura del diseñador-comunicador egresado.

Sobre el Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico encuentra su origen más ancestral a partir de los primeros vestigios de comunicación visual plasmados por el hombre:

La escritura es el complemento del habla. Las marcas, los símbolos, las imágenes y las letras escritas o dibujadas sobre una superficie o sustrato se convirtieron en un complemento gráfico de la palabra hablada y del pensamiento expresado.¹⁴

Así bien tomando las palabras de Philip Meggs, el origen de la comunicación visual inicia con esquemáticas representaciones en las paredes de las cavernas como en Lascaux en Francia y Altamira en España; evolucionando este tipo de marcas, junto con el desarrollo social del hombre, hasta la invención de la escritura, de la cual se tienen registro de las tablillas más antiguas de Sumeria en la Edad de Bronce.¹⁵

La escritura como herramienta de comunicación visual sufrió múltiples cambios, se fue transformando de acuerdo a su contexto cultural, de cuneiforme a jeroglíficos, ideogramas hasta la construcción de alfabetos fonéticos como el Lineal B, de construcción silábica,¹⁶ y el alfabeto romano, como lo conocemos; sin embargo, junto con esta evolución también surgieron cambios en los soportes de escritura, e incluso nuevas expresiones de comunicación visual, uno de estos cambios fue la inclusión del papiro en el antiguo Egipto y como nuevo medio de comunicación visual también introdujeron los libros ilustrados, donde convergen dos disciplinas distintas del campo de la comunicación visual.

¹⁴ Meggs, P. (1998), *Historia del diseño gráfico*. México: Trillas, pág 15.

¹⁵ Sin autor, *Historia de la escritura*, en Wikipedia, OnLine, disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_escritura#Invenci.C3.B3n_de_la_escritura modificada el 16 de febrero de 2016 y consultada el 17 de febrero de 2016.

¹⁶ Sin autor, *Lineal B*, en Wikipedia, OnLine, disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Lineal_B modificada el 2 de septiembre de 2015 y consultada el 17 de febrero de 2016.

En China, la revolución tecnológica, propia de la comunicación visual, fue lenta, pero continua con la aparición de la imprenta (primero de bloques madera grabados y después un antecedente de los tipos móviles),¹⁷ y el papel hecho de trapos.

El diseño de libros continuó su evolución conjuntando aún más disciplinas, durante el medioevo la producción de los libros iluminados, dentro de del *scriptorium*,¹⁸ implicó la participación de distintas disciplinas y especialistas; pero fue hasta la invención de la prensa de tipos móviles alrededor de 1440, atribuida a Johannes Gutenberg,¹⁹ que en el occidente se extendió el uso de imprentas con esta tecnología, lo que permitió que se desarrollarán mecanismos y modos de comunicación que antes no existían. Asimismo, la propagación de la imprenta en Europa permitió el nacimiento de nuevos estilos tipográficos, siendo el impresor y diseñador de tipos Claude Garamond (1480-1561) “el creador de la primer fundición de tipos independiente”.²⁰

La conjugación de disciplinas que participan en los procesos del diseño editorial son muestra de la multidimensión que ofrece esta profesión; El uso de los tipos móviles, diseñados de acuerdo al estilo del taller de impresión, representó no solo un cambio esencial en la forma de decir, sino en la forma de diseñar, ya que permitía corregir y realizar diseño de páginas, lo que eventualmente se complementó con el uso de imágenes tipo grabado. Ya en el siglo XIX se utilizaron imágenes fotográficas para dar paso a la prensa prácticamente como la conocíamos hasta antes de la revolución informática que permitió que los tipos móviles se transformaran en fuentes tipográficas construidas a través de lenguajes de programación y trazos vectoriales desde un ordenador.

De igual forma, tras la conjugación de la ilustración y el diseño, primero caligráfico y luego tipográfico, evolucionó el oficio del cartelismo, tomando como punto de partida a Jules Chéret (1836-1933) quien “empezó a producir carteles litográficos en color con su propia prensa”.²¹ cuya obra privilegiaba el diseño de ilustraciones brevemente

¹⁷ Müller-Brokmann, J. (1998), *Historia de la comunicación visual*. México: Gustavo Gili, pág 17.

¹⁸ Sin autor, *Scriptorium*, en Wikipedia, OnLine, disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Scriptorium> modificada el 30 de noviembre de 2015 y consultada el 18 de febrero de 2016.

¹⁹ Sin autor, *Tipos móviles*, en Wikipedia, OnLine, disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_móviles, modificada el 13 de enero de 2016 y consultada el 8 de febrero de 2016.

²⁰ Ambrose, H. y Harris, P. (2009). *Fundamentos de la tipografía*. Barcelona: Parramón, pág 33.

²¹ Barnicoat, J. (1997). *Los carteles, su historia y su lenguaje*. México: Gustavo Gili, pág 7.

acompañadas por tipografía muy controlada, en contraposición con las muy expresivas caligrafías que Henri Toulouse-Lautrec imprimía a sus carteles del Molino Rojo. Hoy en día el diseño de carteles ha adquirido un papel preponderante en el universo del diseño gráfico, ya que se coloca como uno de los canales de comunicación por excelencia como herramienta de divulgación, publicidad, etcétera al ser “un grito en la pared”.

En el caso de las imágenes en movimiento, el cine se establece como espectáculo en 1895 en París, Francia,²² y desde entonces ha tenido una serie de avances tecnológicos que hacen de él el medio de comunicación masivo artístico por excelencia. Desde la incorporación de efectos especiales en sus inicios con *El viaje a la luna*, de George Méliès y la incorporación de la animación en *El hotel eléctrico* de Segundo de Chomón. La evolución del cine y de la animación han sido fuente de inspiración y de asombro, permitiendo incluso que cada avance tecnológico de estas áreas sirviera como experimento para sorprender a la audiencia, ejemplo de esto es *Steamboat Willie* primer cortometraje animado de los estudios Walt Disney y que incluyen por primera vez la sincronización del audio con la película, dejando en el pasado la tradición de incluir a músicos durante las proyecciones.

Finalmente, el Internet surge a partir del Arpanet que es un desarrollo militar para comunicación descentralizada²³ y que se fue desarrollando a tal punto que se socializó fuera del ámbito militar. A finales de la década de 1980 y principios de la de 1990, la tecnología se populariza y surge la *World Wide Web*, que la utiliza para transmisión de datos por paquetes (TCP/IP). En un inicio solamente de textos cifrados en código binario en un lenguaje de etiquetas conocido como HTML, que permitía que en un receptor (el navegador), se desplegaran los contenidos hipertextuales, lo que significa que tenían ligas programadas para que una vez que se activaran desplegaran otros textos. Posteriormente el lenguaje de programación se robusteció y se posibilitó que se introdujeran imágenes a través del uso de *players* o *plug ins* que hacen que la experiencia sea multimediática, aunado a la hipertextualidad del texto, las imágenes y los sonidos se vuelven hipermediáticos.

El diseño gráfico ha evolucionado con el hombre y se ha convertido en un pilar fundamental en los procesos de socialización. Siendo también llamado comunicación visual o gráfica, esta profesión se fundamenta desde su origen

²² Sin autor, *Historia del cine*, en Wikipedia, OnLine, disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine, modificada el 3 de febrero de 2016 y consultada el 8 de febrero de 2016.

²³ Sin autor, *Historia de Internet*, en Wikipedia, OnLine, disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet, modificada el 9 de febrero de 2016 y consultada el 9 de febrero de 2016.

por la conjugación de la imagen y el texto, permitiendo con el avance del tiempo, y evidentemente de la tecnología, la integración de distintos medios especializados para la producción de mensaje más claros y efectivos.

En la parte teórica, la tendencia del diseño gráfico, al igual que en MA, recoge inquietudes posmodernas y post-estructuralista sacando a flote las voces de las comunidades mostrando la diversidad de pensamientos y de culturas. Es con base en esto que la LD-DG recoge las teorías de pensamiento complejo y de posmodernidad en conjunto con una serie de estrategias que permiten que el estudiante genere sus propias metodologías para la creación y la realización de productos de comunicación gráfica.

Las nuevas concepciones de los procesos de comunicación impregnan de visualidades novedosas y de redacciones con tendencias interculturales y transdisciplinarias que muestran una nueva postura teórico-crítica, que en nuestro caso debe ser con eticidad y los valores transversales planteados en el Modelo Universitario de la UAEM. El aporte que se realiza en esta licenciatura radica en la postura del diseñador gráfico egresado.

Sobre el Diseño Industrial

El dominio del hombre en su ambiente lo lleva a una selección y empleo diferenciado de los utensilios, determinados por un uso que da como resultado objetos prácticamente idénticos en las diversas culturas, ubicadas en diferentes tiempos y lugares, por lo que se podría considerar que el diseño industrial es una actividad que tienen sus orígenes en la antigüedad de las primeras civilizaciones. Baste como ejemplo las herramientas de cacería y los utensilios domésticos. La cultura de los objetos cae en un dominio general que permite a algunas regiones aprovechar mejor esta enorme herencia cultural para lograr una verdadera evolución en ciertas áreas de la tecnología.

“Demostrar la unión de unión del mejor arte con la manufactura” - Henry Cole

Henry Cole junto a un grupo de arquitectos y pintores en 1845 inician un movimiento para estimular el gusto del usuario, convenciendo a destacadas empresas de la época - la Coalbrookdale Iron Works de la industria del acero, la Wedgwood Pottieries, en cerámica, Hollands en mobiliario y La Christie's en vidrio- para colaborar en el proceso de elaboración de sus productos y realizar exposiciones de productos industriales. Posteriormente todos estos

esfuerzos se ven reflejados cuando Henry Cole convence al príncipe Alberto de Londres para que patrocine la primera Gran Exposición Universal Industrial con carácter internacional en 1851. La exposición se montó en un edificio majestuoso, proyectado para dicha exposición por Joseph Paxton que constituyó en 62 000 metros cuadrados y que se construyó en tan solo seis meses, tiempo récord para la época y lo llamaron “Palacio de Cristal”. Henry Cole logró reunir a 14 000 expositores y 6 millones de visitantes, debido a su éxito comienza a realizarse anualmente la exposición de productos industriales y pasando por las grandes ciudades como: París, Nueva York y Milán.

En ella se destacó la exhibición de adelantos tecnológicos, arte, contemporáneo y productos industriales como: el teléfono, la máquina de escribir, la máquina de coser, el automóvil entre otros.

A partir de las experiencias de las empresas hacia la postura racionalista sobre los productos industriales en Alemania en los años veinte del siglo XX bajo la colaboración de varios artistas y arquitectos comienzan a formar la primera escuela de diseño industrial, llamada Bauhaus iniciando bajo la dirección de Walter Gropius. Posteriormente el diseño industrial como profesión reconocida y generalizada se manifiesta en primer instancia en Estados Unidos de América por otra parte la primera guerra mundial provocó una gran expansión de la producción estadounidense provocando un crecimiento acelerado en el consumo de materias primas y así expandiendo la industria por América.

La disciplina del diseño industrial se importó a México por influencia de las escuelas europeas, como la Bauhaus y la HfG de Ulm, en los años cuarenta del siglo XX caracterizado por un despegue económico, principalmente por Clara Porset Dumas diseñadora cubana que obtiene diferentes reconocimientos en Nueva York y Milán, y en 1952 organiza la primera exposición de diseño industrial en Latinoamérica, “El arte de la vida diaria”, con el apoyo del Instituto Nacional de Bellas Artes donde logra reunir lo mejor de la tradición artesanal mexicana con los productos industrializados más destacados por el momento fabricados por industrias mexicanas como D. M. Nacional, Domus S. A. y H. Steel y Cía. Acros, Aluminio Ecko e Industrias La Vasconia, Loza Nueva San Isidro, lámparas Mazi-lux, que en conjunto dieron la oportunidad al desarrollo de pequeños diseñadores y en pocos años cambiaron el panorama del diseño nacional.²⁴

En 1961 Horacio Durán, Jesús Virchez y Sergio Chiappa fundan los primeros cursos de diseño industrial a nivel

²⁴ Meggs, Philip. B., *Historia del Diseño Gráfico*, Ed. Trillas, reimpresión 2010, pp. 361-395

técnico en la Universidad Iberoamericana y los cuales se modifican en 1963 para formar la licenciatura. Posteriormente en 1969 se funda la carrera de diseño industrial en la Universidad Autónoma de México bajo la dirección de Horacio Durán período en el que el diseño entra en gran promoción apoyado por el gobierno que su prioridad eran las exportaciones. Los primeros egresados se encargan de difundir el diseño industrial a través de consultorías, exposiciones y premios, lo que ocasionó un gran auge en la profesión.²⁵

Las diversas escuelas y tendencias del diseño han logrado que la profesión del diseño industrial, se posicione en el país por apoyo de IMAI (Instituto Mexicano de Asistencia a la Industria) dando como resultado un gran trabajo en la cultura de lo material de los mexicanos.

Estudios sobre el campo profesional y mercado de trabajo

En el caso del diseño y la producción industrial, gráfica y audiovisual, el egresado de la LD podrá insertarse en diversos campos con base en la preparación tanto teórica como tecnológica. Cabe resaltar que el conocimiento de la producción en esas áreas le permitirá al egresado no depender exclusivamente de una sola industria, sino que tiene diversidad de acción al poderse insertar en ámbitos diferentes ya que va a depender del área de especialización que elija el estudiante, así como en la propia postura teórica-crítica que lo acompañe en su vida profesional. Lo que es un hecho es que actualmente se requieren de profesionales del diseño para fines de producción de objetos, producción gráfica y audiovisual en beneficio de la sociedad, así como de productores de espacios interactivos que generen cohesión social y que permitan el establecimiento de nuevos métodos de comunicación que vinculen a la sociedad para recuperar tejido social y mantener a la población informada desde una postura ética. El diseño en México requiere de profesionales que le impriman una comprensión intercultural y que implique un compromiso social aun en los proyectos en los que por su naturaleza parecerían no requerirlo.

Algunos ejemplos de dichos campos son:²⁶

²⁵ Sin autor, *Diseño para México, PRI, Diseñadores Industriales, Instituto Politécnico Nacional, A. C.*, sin dato de año de publicación por ser una edición especial a cargo del D. I. Alejandro Lazo Margáin.

²⁶ Se indica con una E las prácticas profesionales emergentes, con una I las innovadoras y con una D las dominantes. Sin embargo hay que aclarar que en el área de Diseño se entiende que las prácticas por sí mismas no son los campos profesionales o

- Industria mueblera (D)
- Diseño de objetos (D)
- Diseño de juguetes (D)
- Diseño de calzado (D)
- Diseño de herramientas (D)
- Diseño de implementos ortopédicos (I)
- Diseño de objetos para grupos vulnerables (I)
- Investigación y desarrollo de proyectos (E)
- Centros de Investigación (E)
- Cinematografía (D)
- Animación (D)
- Desarrollos para Internet (I)
- Industria del videojuego (I)
- Periodismo social (D)
- Periodismo económico (E)
- Periodismo cultural (D)
- Periodismo científico (E)
- Divulgación de saberes y ciencias (E)
- Difusión de conocimientos (I)
- Prensa (D)
- Radio (D)
- Televisión

de inserción laboral sino las formas de hacer diseño, lo que se refleja en que hay campos de trabajo consolidados que pueden tener forma de hacer diseño innovadora, es decir que la innovación y el diseño emergente no se califica únicamente por el tipo de industria, empresa o servicio en el que se inserte el egresado, sino la forma misma de hacer el diseño. Es por esto que en las Facultades y Escuelas de Diseño todos y cada uno de nuestros estudiantes tienen que tender hacia las formas emergentes e innovadoras en cuanto a originalidad en la creación y el producto que generen, por eso es que todas y cada una de las industrias, empresas y servicios requieren por sí mismas y por la naturaleza propia del diseño que los diseñadores propongan productos innovadores y emergentes. Sin embargo, la distinción aquí presentada es respuesta a las indicaciones de los lineamientos curriculares estipulados por la administración central a través del área correspondiente de la UAEM.

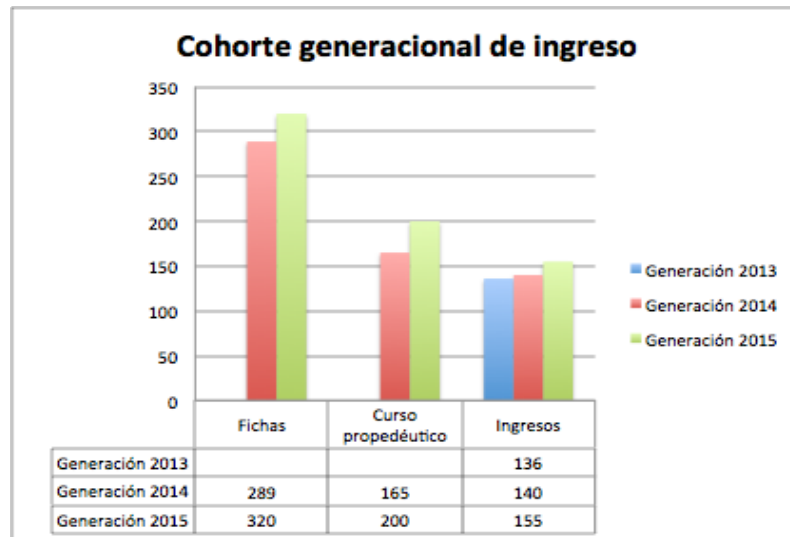
Por otro lado, estos ejemplos no agotan de ninguna manera ni limitan las áreas de inserción de un diseñador por cuanto que la naturaleza del diseñador es de emprendurismo e innovación constante.

- Medios autogestionados
- Museos
- Puestas teatrales

Datos de oferta y demanda educativa

La Universidad Autónoma del Estado de Morelos se ha vuelto un referente en programas de calidad sustentados por un gran número de investigadores pertenecientes a los organismos nacionales de investigación. En el caso de la Facultad de Diseño los planes de estudio están sustentados por profesionales que tienen interés en la formación de cuadros para mejora continua de los ámbitos laborales y del diseño en general en nuestro estado y nuestro país. Con base en la experiencia institucional y en la solicitud de información sobre carreras relacionadas a estas temáticas, la prospectiva de demanda es de unos 300 aspirantes anuales de los que han ingresado en la primera, segunda y tercera generación 150 estudiantes y en la cuarta generación se espera el ingreso de 180 estudiantes. Cabe recalcar que debido a la poca oferta similar debido al corte distintivo de inclusión e interculturalidad de ésta reestructuración, en la educación superior formal y pública en el estado, la UAEM con este plan de estudios brinda la posibilidad a la población de no desplazarse hacia otras entidades para estudiar una licenciatura con esta distinción, por lo que se vuelve una oferta atractiva para los aspirantes.

Por otro lado, en el siguiente apartado se mencionan las licenciaturas afines que se encuentran en la región centro-sur de la ANUIES que es nuestro referente geográfico con los que por naturaleza contextual competimos



En relación a la demanda de fichas y el ingreso al curso propedéutico de la generación 2013 no se cuenta con la información.

Análisis comparativo con otros planes de estudio

Una novedad que ofrece este plan de estudios es el enfoque transdisciplinar e intercultural y un último año enfocado a adquirir competencias y conocimientos que se reflejen en beneficio de los grupos más desfavorecidos del país en las áreas de gráfico e industrial, y dedicado a la difusión de saberes y conocimientos en el área de medios audiovisuales, al mismo tiempo que potencian su inserción laboral al darles un *plus* a los estudiantes, que es precisamente el poder generar productos de diseño interculturales con beneficio social y conformar equipos transdisciplinares. En esta licenciatura se desarrollan competencias en diseño en dichas áreas, y que se considera lo concerniente a la utilización de saberes y de ciencias para la proyección de productos de diseño. Los planes de estudio con los que se compara la LD se eligieron conforme a la región Centro Sur de la ANUIES, ya que se considera que son con los que se tiene mayor interrelación: UAQ, UAEM Estado de México, UAEH, UAGro, BUAP, UPAEP, ULSAC, ITESM Cuernavaca, y UNAM. Algunos de estos planes de estudio cuentan con la acreditación o la evaluación como planes de calidad por los CIEES y los organismos acreditadores de COPAES. Los criterios dentro de los planes de estudio

que se consideraron fueron los perfiles de ingreso y egreso debido a que en ellos se puede verificar la formación que los estudiantes adquirirán y la transformación del sujeto educativo, aún cuando la comparación puede hacerse desde el punto de vista de otros elementos curriculares como son los objetivos curriculares, se optó por la comisión curricular establecer únicamente los perfiles como punto de referencia comparativa, ya que en ninguno de ellos convergen las áreas del conocimiento que se plantean en la LD en sus tres áreas terminales.

A continuación se presenta un cuadro comparativo de los PE relacionados con LD-DI:

Universidad	Plan de estudios	Perfil de ingreso	Perfil de egreso
Universidad Autónoma de Querétaro	Licenciatura en Diseño Industrial	<p>CONOCIMIENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocimientos básicos de física y matemáticas. <p>ACTITUDES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Disposición para el trabajo en equipo. ● Compromiso social con su entorno. <p>HABILIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Habilidad de comunicación oral y escrita. ● Capacidad de análisis y síntesis. ● Comunicar 	El licenciado en diseño industrial será un profesional capaz de identificar y analizar problemáticas, establecer estrategias de solución para el desarrollo integral de un objeto-producto y plantear soluciones innovadoras factibles, viables y deseables. Para cada una de las líneas terminales se plantean diferentes perfiles.

		<p>ideas a través de representaciones visuales.</p> <p>VALORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Honestidad. ● Respeto. 	
<p>UAEM Edomex</p>	<p>Licenciatura en Diseño Industrial</p>	<p>Las características del aspirante son el conjunto de rasgos esenciales que idealmente deberá poseer el ingresante a la carrera. El alumno debe tener los conocimientos, habilidades y actitudes; así como: valores, intereses y aptitudes pertinentes para el ingreso a la licenciatura.</p> <p>VALORES:</p> <p>Morales: Respeto, Honor, Lealtad, Fraternidad, Igualdad, Identidad, Amor, Justicia, Arrojo, Tenacidad, Pasión, Vocación, Altruismo.</p> <p>Éticos: Rectitud, Responsabilidad, Compromiso, Probidad, Disciplina, Esfuerzo, Verdad,</p>	<p>Un alumno egresado de la carrera de diseño industrial posee los conocimientos, habilidades y aptitudes teórico-prácticos suficientes para la configuración y materialización de nuevos objetos manufacturados que permiten un enriquecimiento de la cultura material de las sociedades en las cuales convive.</p> <p>Su perfil de egreso tendrá a resaltar las características de un profesional crítico y comprometido con el desarrollo sustentable, evaluando siempre los aspectos ergonómicos, tecnológicos, productivos y estéticos de los nuevos objetos que proponga, de tal forma que el resultado ofrezca un enriquecimiento de alto aporte humanístico a la sociedad.</p>

		<p>Honestidad, Legitimidad, Deber.</p> <p>Sociales y humanos: Libertad, Equidad, Identidad, Pertenencia, Pluralidad, Diversidad, Solidaridad, Cultura, Temporalidad, Democracia, Calidad.</p> <p>Estéticos: Belleza, Armonía, Equilibrio, Proporción, Escala, Unidad, Plástica, Ritmo.</p> <p>INTERÉSES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por el desarrollo de modelos tridimensionales. • Por la representación gráfica de objetos de diseño. • Por diseñar conceptos. • Por proponer estrategias para planes de negocios. • Por diseñar con conceptos ergonómicos. • Por conocer sistemas computacionales para el desarrollo de objetos en digital. • Por desarrollar fundamentos de diseño. 	
--	--	--	--

		<p>APTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indagación. • Iniciativa. • Concentración. • Crítico: creación y tolerancia <p>CONOCIMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Factuales, conceptuales y procedimentales acerca de su entorno: de la naturaleza y de la sociedad. • Dominio de la lengua española: leer, escribir, expresarse y escuchar con claridad, propiedad y corrección. • Otros lenguajes: Inglés, capacidad de lectura y comprensión; computación. (Uso de paquetería de cómputo), Matemáticas; capacidad de abstracción y modelación. 	
--	--	--	--

		<p>HABILIDADES</p> <p>Intelectuales para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registrar, almacenar y recuperar información. • Integrar conceptos previamente adquiridos para la aplicación de una regla o principio a una clase de situaciones específicas (por deducción, inducción o analogía). • Integrar una serie de principios previamente asimilados para obtener una solución (regla de orden superior) que permita resolver problemas completamente nuevos, en los que se carece de modelos directamente aplicables. <p>Lingüísticas para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensar en palabras y usar el lenguaje para expresar y entender significados complejos. • Pensar lógicamente para entender causas y efectos, conexiones, relaciones entre acciones y sensibilidad en el uso y significado de las 	
--	--	---	--

		<p>palabras, su orden, sonidos, ritmos e inflexiones.</p> <p>Lógico-matemáticas para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetos e ideas. • Uso del razonamiento para solucionar problemas. • Resolver operaciones complejas tanto lógicas como matemáticas. <p>Viso-espaciales para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relacionar acontecimientos en el espacio y en el tiempo. <p>ACTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perseverancia. • Inquietud intelectual. • Solidaridad. • Disciplina. • Pensamiento flexible. • Tolerancia. • El progreso de la ciencia y la tecnología. • Conocimiento y confianza en 	
--	--	---	--

		<p>sí mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para relacionarse con otras personas. • Apertura y adaptación a los cambios. • Disposición para asumir responsabilidades. • Reflexiva y crítica. • Interés por la conservación del medio ambiente. • Disposición para el aprendizaje autónomo y continuo 	
<p>ITESM</p>	<p>Licenciado en Diseño Industrial</p>	<p>No especificado</p>	<p>Un Licenciado en Diseño Industrial es un profesionalista que identifica oportunidades para la generación de valor por medio del pensamiento creativo y la innovación. Participa en equipos multidisciplinarios en la solución de problemas, el diseño y la implementación de sistemas, experiencias y productos. Considera las necesidades, expectativas y aspiraciones del usuario en la conceptualización creativa. Genera soluciones con</p>

			<p>significados apropiados a la cultura y al contexto considerando criterios éticos y sustentables.</p> <p>¿Cuáles son las competencias de un Licenciado en Diseño Industrial?</p> <p>Un Licenciado en Diseño Industrial será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar de manera contra-intuitiva nuevas oportunidades de negocios basados en el diseño. ● Comprender y contribuir con otras disciplinas empleando un enfoque de empatía y colaboración para la solución de problemas complejos. ● Formular problemas de diseño
--	--	--	--

			<p>originales, empleando un enfoque sistémico para extraer los requerimientos de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar ideas creativas, y para explorar y evaluar alternativas que respondan a los objetivos de cada proyecto de diseño. • Representar y comunicar ideas a través de los medios más adecuados y de alta calidad. • Visualizar escenarios de futuro y desarrollar estrategias de diseño. • Aplicar el pensamiento sistémico con el fin de comprender y abordar los conflictos que
--	--	--	---

			<p>afectan la sustentabilidad del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducir procesos de investigación en el diseño con el fin de experimentar y validar ideas. • Analizar y traducir las condiciones y tendencias socio-culturales y tecnológicas en el diseño de soluciones significativas. • Planear e implementar proyectos de emprendimiento basados en diseño.
UNAM	Licenciatura en Diseño Industrial	No especificado	<p>El egresado debe ser un profesional con conocimientos para relacionar los aspectos culturales, técnicos, sociales y económicos del producto industrial. • Debe tener dominio en el manejo de los aspectos estéticos y ergonómicos, del</p>

		<p>producto industrial, así como de los aspectos de gestión del Diseño Industrial. • Debe ser competente en el conocimiento y empleo de los factores funcionales y tecnológicos del desarrollo de productos. • Debe tener conocimientos relativos a diversos campos de actividad del Diseño Industrial. • Debe estar entrenado para coordinar y/o colaborar en el trabajo multidisciplinario. • Debe responder competitivamente a la demanda del mercado laboral. • Debe estar formado con disciplina para procurar su actualización permanente. • Debe poseer una clara conciencia social e histórica al colaborar en el desempeño competitivo de las empresas. • Debe incidir de manera directa y rentable en el desarrollo de productos desde su planteamiento hasta la fabricación industrial.</p>
--	--	--

A continuación se presenta un cuadro comparativo con los PE relacionados con LD-DG:

Universidad	Plan de estudios	Perfil de ingreso	Perfil de egreso
UAEM Edomex	Licenciatura en Diseño Gráfico	<p>La Licenciatura en Diseño Gráfico está dirigida a personas interesadas en obtener una formación que abarque conocimientos sobre disciplinas como: Diseño, Comunicología, Arte, Filosofía, Informática, Mercadotecnia, Administración, Matemática, para intervenir profesionalmente en el ámbito de la comunicación gráfica desde el designio, la gestión y la operación, evaluación, seguimiento e innovación de las soluciones resultantes del proceso creativo.</p> <p>La perspectiva de formar profesionales capaces de designar, crear, operar, evaluar, seguir e innovar sistemas estratégicos comunicacionales, hace patente la necesidad de abordar áreas éticas, jurídicas, artísticas, entre otras; es decir, el aspirante debe tener como</p>	<p>El egresado de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Estado de México contará con los elementos teóricos, metodológicos y prácticos para su intervención en aspectos que conciernen a la comunicación gráfica; responde a un profesional con la capacidad de dirigir, coordinar, asesorar, evaluar y proponer proyectos de imagen gráfica, dar seguimiento e innovar para intervenir realidades, enfocados hacia la experiencia del usuario, en su beneficio y el de su entorno. Será un profesionista cuyos valores éticos se encuentran comprometidos consigo mismo y con la sociedad.</p> <p>Funciones y tareas profesionales que desarrollará el egresado</p> <p>Crea un proyecto de Identidad corporativa, profesional y personal. Crear la maquetación y composición de publicaciones editoriales (libros, revistas y</p>

		<p>proyecto la visión de una vida integral relacionando su futura actividad profesional en favorecer el ámbito comunicacional e integral en el que se desenvuelve el ser humano.</p> <p>El aspirante a la Licenciatura debe poseer determinados conocimientos, actitudes y valores, los cuales les permitirán desenvolverse con eficacia en el transcurrir del programa educativo. Los conocimientos básicos van relacionados, obviamente, con el perfil de egreso de todo estudiante del nivel Medio Superior, el bagaje cultural y científico que esto conlleva.</p> <p>Las actitudes y valores deben estar encaminados al servicio de la interrelación humana, mostrando valores como: respeto, tolerancia, responsabilidad, colaboración, solidaridad, honestidad, confianza, cooperación entre otros que acompañen su proceso académico y, por ende, su ética profesional.</p>	<p>periódicos) para la comunicación impresa, digital y audiovisual. Crear imágenes gráficas para aplicaciones multimedia, multiplataforma y sitios web. Obtener, capturar, proyectar imágenes fotográficas para la comunicación impresa, digital y audiovisual. Crea sistemas de señalética para la comunicación impresa, digital y audiovisual. Creación imágenes gráficas publicitarios para la comunicación impresa, digital y audiovisual. Creación de imágenes gráficas propagandística para influir en la comunicación impresa, digital y audiovisual.</p>
<p>UAEH</p>	<p>Licenciatura en Diseño</p>	<p>El aspirante deberá contar con: Conocimientos básicos de</p>	<p>El profesionista será capaz de atender las necesidades de</p>

	Gráfico	<p>dibujo técnico, geometría, computación y cultura universal e historia del arte. Habilidades para representar gráficos en segunda y tercera dimensión, de abstracción e imaginación espacial, expresión escrita, comprensión de textos y búsqueda de información. Actitudes de apertura a la crítica y autocrítica propositiva, disposición a la investigación y experimentación, interés por la problemática social económica y política de su contexto, trabajo en equipo e interactuar con otras áreas disciplinarias. Valores: responsabilidad en el cumplimiento de sus compromisos, honestidad en la realización de sus actos, equidad en el trato hacia personas de diversas condiciones culturales y sociales, respeto por los derechos humanos y el medioambiente, así como a la moral y a la formación cívica</p>	<p>comunicación en términos de productos gráficos, a través de un proceso metodológico, un análisis de su contexto y un compromiso social, que le permitan vincular sus respuestas con su tiempo, su cultura y los valores propios de la sociedad.</p>
BUAP	Licenciatura en Diseño Gráfico	<p>Conocimientos de cultura general y generales de artes visuales.</p> <p>Dominio formal del idioma</p>	<p>Analizar crítica y objetivamente cualquier problema de diseño desde diferentes perspectivas, para desarrollar alternativas de solución efectivas considerando</p>

		<p>español e inglés.</p> <p>Habilidad de análisis – síntesis y de pensamiento lógico.</p> <p>Comprensión lectora y habilidad para la redacción de textos.</p> <p>Manejo de TIC's.</p> <p>Habilidades de observación, percepción y destreza manual.</p> <p>Ser respetuoso, responsable, honesto y tolerante.</p> <p>De actitud comprometida con la sociedad y el medio ambiente, creativa, optimista, participativa, emprendedora, apertura al diálogo y a la crítica, de auto superación y de autosuficiencia.</p> <p>Con interés por la investigación, la experimentación y en las manifestaciones culturales del contexto.</p>	<p>los aspectos teóricos y metodológicos, así como los elementos gráficos y comunicativos.</p> <p>Conocimiento del proceso de diseño, su metodología, técnicas, estrategias y procedimientos para la elaboración creativa de propuestas de diseño como solución a problemas de comunicación visual.</p> <p>Utilización de diferentes técnicas y materiales de representación como elemento para la solución de los problemas de comunicación gráfica.</p> <p>Tener conocimiento sobre la eficiencia y efectividad de las tecnologías analógicas y digitales para la producción, reproducción y/o publicación de los objetos resultantes de los proyectos de Diseño Gráfico.</p> <p>Dominio de procesos para la elaboración, evaluación y desarrollo de proyectos de diseño de cualquier índole y bajo diversas condiciones.</p> <p>Desempeñar actividades laborales tanto de manera independiente (freelance) como en despachos para desarrollar</p>
--	--	--	--

			<p>proyectos de trabajo multidisciplinarios.</p> <p>Contar con ética profesional que le permita actuar honestamente dentro del campo laboral y social.</p> <p>Tener tolerancia y respeto hacia los valores culturales en un marco de diversidad social.</p> <p>Desarrollo de conciencia crítica y creativa encaminada al bienestar de la sociedad y del medio ambiente.</p> <p>Contar con hábitos de estudio independiente, capacidad de autocrítica y de autogestión.</p> <p>Ser empático con sus semejantes y participativo para el desarrollo del trabajo colaborativo.</p>
UPAEP	Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital	No especificado	<p>Como diseñador gráfico y digital, realizarás estrategias innovadoras, para solucionar problemas de comunicación visual; siendo líder de proyectos en medios digitales, impresos y de nuevas tecnologías. Con el objetivo de desarrollar piezas de diseño altamente creativas y persuasivas, dirigidas a sectores sociales, culturales, empresariales y de gobierno, en ámbitos locales, nacionales e</p>

			internacionales.
UPAEP	Licenciatura en Diseño y Producción Publicitaria	No especificado	En esta carrera resolverás los problemas que dificultan la aceptación y buena voluntad hacia un producto, servicio o idea, a través de diversos métodos, procesos y técnicas propias de la comunicación comercial logrando así el objetivo primordial de la publicidad que es persuadir y motivar a un público predeterminado.
ULSAC	Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital	Es recomendable que el interesado en estudiar la Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital cuente con las siguientes características: Antecedentes Académicos: Bachillerato preferentemente de alguna de las siguientes áreas: Físico-Matemáticas; Arte y Humanidades; y Ciencias Sociales Conocimientos: Geometría <ul style="list-style-type: none"> ● Cultura en general ● Metodología de la Investigación 	<i>Al término de la Licenciatura, los egresados serán capaces de:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Sustentar su práctica profesional, a través de la aplicación de estrategias, métodos y procesos para dar respuesta a necesidades de comunicación gráfica y digital de diversos grupos, instituciones y poblaciones. ● Diagnosticar, diseñar y realizar acciones para la solución de necesidades de comunicación gráfica y digital, a través de la aplicación de estrategias creativas para entidades que lo

		<ul style="list-style-type: none"> ● Dibujo ● Apreciación Estética ● Matemáticas Básicas ● Software y Hardware <p>Disposición para (habilidades y destrezas): La autocrítica y la tolerancia a la frustración</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La expresión oral y escrita ● La observación y el análisis de hechos y situaciones ● El razonamiento abstracto ● El trabajo colaborativo y bajo presión ● La adaptación a nuevos esquemas de trabajo ● La autogestión y disciplina ● Ser proactivo ● La psicomotricidad fina ● Sensibilidad hacia la innovación y 	<ul style="list-style-type: none"> ● Matemáticas básicas en consideración a las características de sus audiencias. ● Conceptualizar y argumentar, desde una perspectiva teórico-metodológica y cultural, las propuestas de solución a los problemas derivados de la comunicación gráfica, digital, audiovisual e interactiva de diversas entidades. ● El trabajo colaborativo y bajo presión ● La adaptación a nuevos esquemas de trabajo ● Proponer alternativas de solución gráfica, digital, audiovisual e interactiva, con niveles óptimos de innovación y pensamiento crítico expresividad y funcionalidad, acordes a los requisitos de comunicación expresados por los clientes. ● Seleccionar y aplicar técnicas de representación análogas y digitales, que coadyuven a prefigurar y configurar productos de diseño de acuerdo a los requerimientos de los clientes.
--	--	---	--

		<p>pensamiento crítico</p> <p>Actitudes y Valores: Honestidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Disposición para liderar Proyectos bajo principios éticos y de respeto ● Responsabilidad y administración del tiempo ● Compromiso y lealtad 	<ul style="list-style-type: none"> ● Intervenir en equipos inter y multidisciplinarios para el diseño, la producción, reproducción y difusión de mensajes gráficos, digitales, audiovisuales e interactivos que den respuesta a diferentes intencionalidades con apoyo de medios y tecnologías adecuadas. ● Diseñar y gestionar proyectos vinculados a su desarrollo profesional ocupacional, con actitud emprendedora e innovadora, bajo un enfoque de sustentabilidad y de responsabilidad social, a partir del trabajo multidisciplinar y colaborativo, considerando las características de la sociedad actual a nivel local y global. ● Incorporar en su práctica profesional, la utilización de estrategias de autorregulación y <p>Proyectos bajo principios éticos administración del tiempo</p>
--	--	---	--

			<p>comunicación eficaz en español e inglés, así como las TIC[1] como herramientas para la gestión de información y la actualización permanente en su campo disciplinar, con el fin de favorecer el intercambio de ideas en contextos multidisciplinares tanto académicos como profesionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Consolidar una actitud de respeto y valoración por sí mismo, los demás y diversas culturas incluida la propia, así como contraer un compromiso de servicio a nivel personal y profesional hacia la sociedad actual, a partir de la reflexión y definición de sus posturas con respecto a los valores trascendentes de la existencia humana.
ITESM Cuernavaca	Licenciado en animación y arte digital	No especificado	Un Licenciado en Animación y Arte Digital es un profesionista que se distingue por un profundo conocimiento

		<p>del arte, la tecnología y la narrativa, que colabora en proyectos multidisciplinarios y multiculturales sensible a su entorno político, económico, social y cultural, con habilidad de adaptarse al cambio y aprender por sí mismo. Asimismo propone soluciones creativas e innovadoras a las necesidades de comunicación, entretenimiento y divulgación científica, aplicando métodos, procesos y técnicas para generar productos de arte digital.</p> <p>¿Cuáles son las competencias de un Licenciado en Animación y Arte Digital?</p> <p>Un Licenciado en Animación y Arte Digital será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diseñar proyectos de arte y tecnología desde la conceptualización de la idea hasta la posproducción digital. ● Planificar, organizar y dirigir cortometrajes de animación integrando equipos de trabajo y
--	--	---

			<p>utilizando las tecnologías necesarias y adecuadas de manera eficiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Colaborar con equipos interdisciplinarios para desarrollar aplicaciones interactivas que incluyan juegos, visualización de información e interfaces físicas en contextos como entretenimiento, publicidad, educación, medicina y ciencia. ● Diseñar, producir y evaluar diseños conceptuales aplicando metodologías y técnicas formales y considerando estándares de la industria del entretenimiento y de los medios digitales. ● Producir proyectos de arte y tecnología con animación cuadro por cuadro (stop motion, 2D y
--	--	--	---

			<p>3D), procedurales y de captura de movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar de manera efectiva dentro de equipos multi-disciplinarios y multi-culturales. • Aprender por cuenta propia nuevas tecnologías, metodologías, herramientas y estándares en su campo de especialidad. • Colaborar en proyectos con temáticas de sustentabilidad para el desarrollo de su comunidad con sentido ético y responsable del entorno social y cultural. • Comunicar efectivamente de manera oral y escrita en inglés y español los resultados de proyectos realizados.
UNAM	Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual	Conocimientos e intereses:	El Licenciado en Diseño y Comunicación Visual vincula la información teórica con el

		<ul style="list-style-type: none"> ● Apreciar la cultura general, la comunicación y la estética. ● Expresar y comprender una lengua extranjera en su nivel básico. ● Conocer las manifestaciones artísticas y culturales. ● Reconocer las Tecnologías de la Información y la Comunicación y manifestar interés por la exploración de tecnología de vanguardia. ● Interés por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno. ● Mantener una actitud reflexiva y de autocrítica tanto de sí mismo como del entorno. 	<p>ejercicio práctico, lo que lo habilita en el estudio y la solución de problemas específicos para proponer, dirigir y producir procesos de comunicación. Asimismo, esta capacitado para hacer uso tanto de técnicas tradicionales como digitales. Este profesionalista debe contar con disposición para el trabajo interdisciplinario además de vocación para la investigación.</p> <p>Entendido desde un punto de vista artístico, humanístico y científico, el diseño y la comunicación visual comprende un conjunto de conceptos que tienen que ver con la dinámica de una sociedad concreta. Son concebidos como un hecho social y no reducidos sólo al manejo de solo alguno de sus elementos, a saber el estético, el simbólico o el utilitario. La comunicación visual tiene que ver con todos los procesos sociales, por tal razón podemos ubicarla en una perspectiva general que permita dar cabida a</p>
--	--	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> ● Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita. ● Experimentar formas alternativas de pensamiento trabajo. ● Trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural. ● Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas con base en un sentido de responsabilidad y disciplina. <p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Demostrar capacidad perceptual, psicomotriz y de configuración espacial. 	<p>diversas corrientes del pensamiento humano.</p> <p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organizar y relacionar los conocimientos teórico-conceptuales en procesos disciplinares e interdisciplinares de investigación-producción, para crear, proponer y producir soluciones de diseño y comunicación visual en diversos soportes dirigidos a los sectores de la sociedad. ● Analizar objetiva y críticamente los procesos de evolución y transformación del diseño y la comunicación visual, con base en los
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ● Procesar información de diversas fuentes para su análisis y síntesis. ● Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita. <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercer la lectura y la investigación como hábito. ● Manifestar disposición por la experimentación gráfica. ● Trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural. ● Discutir ideas, proponer y aceptar cambios. ● Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas 	<p>conocimientos teórico-conceptuales, históricos y técnicos para crear y producir soluciones funcionales en este campo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Distinguir las posibilidades de desarrollo y aplicación de las herramientas para el diseño y la comunicación visual, ya sean tradicionales, digitales o de nueva creación. ● Identificar las necesidades de diseño y comunicación visual de los sectores de la sociedad para la elaboración, desarrollo y gestión de proyectos que las atiendan. ● Reconocer las bases teórico-metodológicas y prácticas del emprendimiento
--	--	---	--

		<p>con base en un sentido de responsabilidad y disciplina.</p>	<p>humanista y social que implique una dimensión ética, la administración y la gestión de proyectos de diseño y comunicación visual para su vinculación y producción en el contexto profesional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender y expresarse mediante una lengua extranjera inglés en el contexto de la profesión. <p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Planear e integrar proyectos que impliquen la experimentación y la investigación-producción en el campo del diseño y la comunicación visual. ● Gestionar su producción personal de diseño y comunicativa para proyectarla al medio
--	--	--	--

			<p>profesional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Planear y visualizar estrategias y proyectos de investigación-producción de diseño y comunicación visual que coadyuven al desarrollo humano. ● Manejar con precisión las herramientas y recursos análogos, digitales y los de nueva creación para la aplicación de procesos técnicos y tecnológicos en la elaboración de sus productos de diseño y comunicación visual. ● Construir argumentos reflexivos y críticos que le permitan, analizar, justificar y tomar decisiones para proyectar su quehacer profesional. ● Reconocer y promover los valores estético-
--	--	--	---

			<p>comunicativos de las expresiones y producciones que se generan en el campo del diseño y la comunicación visual en los ámbitos laboral y cultural.</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar una actitud propositiva, creadora y transformadora que suscite el cambio y la innovación en el campo del diseño y la comunicación visual y la cultura. ● Manifestar un compromiso humanístico con el medio local, nacional e internacional y con su entorno social, cultural y socio-natural. ● Participar, coordinar, fundamentar y gestionar proyectos de investigación-
--	--	--	--

			<p>producción con responsabilidad, ética y valores profesionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercer liderazgo, asertividad, ética y valores profesionales para generar una interacción profesional efectiva con los medios productivos, las organizaciones y las entidades académicas. ● Proponer soluciones de diseño para el desarrollo humano y de comunicación visual para los ámbitos sociales, culturales, políticos, educativos y socio-naturales.
UNAM	Licenciatura en Arte y Diseño	El aspirante a ingresar a la Licenciatura en Arte y Diseño debe contar con una formación académica general,	El egresado de la Licenciatura en Arte y Diseño será capaz de ofrecer soluciones integrales a problemas de comunicación

		<p>preferentemente en el Área de las Humanidades y las Artes, con interés en involucrarse en la solución de problemas que afectan a la sociedad mexicana a través de la creación artística y el diseño, con los estudios previos y requisitos de ingreso que exige la UNAM y adicionalmente los intereses, habilidades y actitudes que a continuación se señalan:</p> <p>Conocimientos e intereses:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● De las disciplinas artísticas vinculadas a la imagen afines a la licenciatura. ● De cálculo matemático y aplicaciones geométricas. ● De las manifestaciones artísticas y culturales. ● De autores de expresiones gráficas y plásticas. 	<p>visual, con una actitud crítica, reflexiva, propositiva y ética, mediante la aplicación de metodologías y estrategias de producción y comunicación visual para potenciar el desarrollo de pequeñas, medianas y grandes empresas de la región, así como favorecer el emprendimiento de otras y contribuir al desarrollo de proyectos sociales y privados a través del uso correcto de la imagen como experiencia comunicativa y de expresión. Así mismo, propondrá y gestionará proyectos de integración social a través del arte y el diseño, que coadyuven al desarrollo de los diferentes sectores de la sociedad y vinculará las actividades de investigación-producción visual con las principales problemáticas sociales, ofreciendo soluciones pertinentes y trascendentes para el entorno local, regional y nacional. Podrá desempeñarse como productor, gestor, consultor independiente o en agencias de publicidad, televisoras, casas productoras, agencias de consultoría de mercado, despachos de diseño,</p>
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ● De las Tecnologías de la Información y la Comunicación. ● De la lengua extranjera inglés, nivel básico. ● Gusto por el cine, música, literatura, teatro, televisión, video y la animación. ● Inclinación por el conocimiento y aprendizaje de la historia del arte. ● Afición por la visita a museos y galerías. ● Por la exploración de tecnología de vanguardia. ● Atracción por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno. <p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar, percibir y configurar el espacio 	<p>casas de cultura, museos, galerías o áreas gubernamentales relacionadas con el arte y la cultura.</p>
--	--	---	--

		<p>bidimensional y tridimensional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observar y analizar el entorno. ● Reflexionar y ejercer la autocrítica. ● Expresar con fluidez sus ideas de forma verbal y escrita. ● Manejar las herramientas y recursos materiales propios de las artes y el diseño. <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercer la lectura y la investigación como hábito. ● Manifestar disposición por la experimentación gráfica. ● Mostrar disposición para el trabajo colaborativo y la interacción social y cultural. ● Discutir ideas, 	
--	--	---	--

		<p>proponer y aceptar cambios.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organizar tiempos de estudio, prácticas y tareas de forma responsable y autocrítica. 	
--	--	---	--

A continuación se presenta un cuadro comparativo de los PE relacionados con la LD-MA:

Universidad	Plan de estudios	Perfil de ingreso	Perfil de egreso
<p>Universidad Autónoma del Estado de México</p> <p>Facultad de Ciencias Políticas y Sociales</p>	Comunicación	Sin información	<p>El estudiante tendrá la capacidad para comprender y distinguir el ámbito de las Ciencias Sociales, sus áreas disciplinares, vinculadas a los procesos de comunicación social, audiovisual y político, para conocer, conceptualizar y aplicar principios, postulados leyes, métodos y técnicas fundamentales del quehacer científico.</p> <p>Capacidad para analizar los principales fenómenos sociales, culturales, económicos y políticos que inciden en el entorno regional, local, nacional e internacional desde una perspectiva que los comprenda como procesos comunicativos tanto mediáticos como no mediáticos.</p>

			<p>Aptitud para la toma de decisiones, para desarrollar trabajo en equipo y grupos colaborativos,. Para la integración y el desarrollo de cualidades personales y de la comunicación, Capacidad y habilidades de liderazgo.</p>
<p>Universidad Autónoma de Querétaro Facultad de Ciencias Políticas y Sociales</p>	<p>Licenciatura en comunicación y periodismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Base sólida en Ciencias Sociales resultante de una formación específica en comunicación social y Periodismo. ● Conocimientos sobre las teorías y metodologías de investigación contemporánea para la comprensión y análisis de la comunicación, tanto en el ámbito local como en el nacional. ● Conocimientos de las técnicas de redacción periodística en sus diversos géneros, como informes e investigación documental. ● Capacidad de identificar las relaciones y factores que determinan la dinámica social para plantear diseños y factores que determinan la dinámica social para plantear diseños y realizar y evaluar estrategias de comunicación en la solución de problemas sociales. ● Capacidad de desempeñar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Una base sólida en ciencias sociales, con una formación específica en comunicación social y periodismo. ● Los conocimientos sobre las teorías y metodologías de investigación contemporánea para la comprensión y el análisis de la comunicación, tanto en el ámbito local, como nacional. ● Conocimiento de técnicas de redacción periodística en sus diversos géneros y soportes, redacción de informes e investigación documental. ● La capacidad de identificar las relaciones y factores que determinan la dinámica social para plantear diseños, realizar y evaluar estrategias de comunicación en la solución de problemas sociales. ● Capacidad de desempeñar diversas actividades como: periodistas, jefes de información, redacción, editores, coordinadores y

		<p>diversas actividades, como periodista, jefe de información, redacción, editor, coordinador y director de comunicación social, las cuales permiten hacer uso de las técnicas y medios necesarios para enfrentar los retos profesionales y aportar soluciones desde su campo de acción.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en el manejo de diversas formas y modos de comunicación audio-escrito-visual, tanto en el nivel teórico como en el práctico. ● Actitud crítica, analítica, reflexiva y propositiva ante los problemas que enfrentará en el campo profesional. ● Responsabilidad y compromiso en el trabajo profesional. ● Compromiso social para con la comunidad 	<p>directores de comunicación social; las cuales le permitan hacer uso de las técnicas y medios necesarios para enfrentar los retos profesionales y dar soluciones desde su campo de acción.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en el manejo de diversas formas y modos de comunicación audio-escrito-visual tanto en el nivel teórico como en el nivel práctico. ● Actitud crítica, analítica, reflexiva y propositiva ante los problemas e instrumental en el campo de la comunicación social y el periodismo. ● Responsabilidad y compromiso ante la puntualidad y el trabajo profesional al que tendrán que enfrentarse. ● Compromiso social con la comunidad.
<p>Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades</p>	<p>Ciencias de la comunicación</p>	<p>Los aspirantes a ingresar a la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, deberán contar con los siguientes conocimientos, habilidades, actitudes y valores:</p> <p>Conocimientos</p>	<p>El egresado de la Licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, estará capacitado para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar y resolver problemáticas en materia de comunicación. • Explicar, analizar, criticar y

		<p>El estudiante deberá tener conocimientos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje y comunicación • Formas de expresión lingüística • Lectura y Redacción • Investigación documental y de campo • Ciencias sociales, humanidades y bellas artes • Cultura general <p>Habilidades</p> <p>El estudiante deberá tener las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilidad para expresarse de manera oral y/o escrita • Análisis y síntesis de lecturas • Observador de todo proceso de comunicación en la sociedad • Disponibilidad para trabajar en equipo • Sensibilidad ante la problemática política, social, cultural y artística • Capacidad de liderazgo <p>Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés en todo proceso de comunicación social 	<p>contribuir a la transformación de los procesos comunicativos que ocurren en la sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercer las formas, medios y tecnologías que le permitan actuar con ética en los escenarios donde ocurren actos comunicativos. • Contribuir al desarrollo de la sociedad a partir de la comunicación organizacional, el periodismo o la investigación. <p>El egresado de este programa académico es un profesional con capacidad crítica y habilidades intelectuales para todas las formas de teoría, técnica, práctica y análisis de la comunicación imperantes en el momento y en los diversos campos de la comunicación. Para ello se le forma con los siguientes conocimientos, habilidades, actitudes y valores:</p> <p>Conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Social-Humanista. • Técnicas, métodos e investigación. • Teorías y metodologías de la comunicación. • Lenguaje y expresión. • Conocimientos prácticos en medios de comunicación.
--	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Disponibilidad para la lectura • Sentido crítico y compromiso social • Imaginación, creatividad y sensibilidad • Interés en el bienestar social, en los derechos humanos y equidad de género • Interés en la problemática social • Interés por la información y cultura difundida en los medios masivos • Apertura para habilitarse en el uso de la nueva tecnología <p>Valores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alto sentido de responsabilidad, honestidad, Integridad y respeto a su entorno social • Vocación de servicio • Respeto a los derechos humanos 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos especializados en Periodismo, Comunicación Organizacional e Investigación. • Contexto social, económico, político y cultural de las formas y modos de comunicación, tanto en los ámbitos nacional, regional e internacional. • Nuevas tecnologías, aplicadas a la Comunicación. • Comprensión, lectura y conversación avanzada del idioma inglés. <p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dominar los procesos de comunicación a nivel personal, interpersonal y social. • Capacidad de análisis de los problemas sociales y su relación con la comunicación. • Producir y manejar los medios y procesos de la comunicación. • Usar de manera estratégica los sistemas de comunicación. • Manejar el lenguaje oral y escrito • Solucionar problemas de comunicación • Proyectos estratégicos de comunicación.
--	--	--	--

			<p>Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conciencia crítica. • Valores éticos. • Compromiso social. • Percepción analítica. • Facultad negociadora. • Disponibilidad para trabajar en equipo. • Emprendedor y creativo. <p>Valores</p> <p>Como el egresado de esta Licenciatura tendrá un papel fundamental en la producción, manejo e intercambio de información a todos los niveles y espacios culturales, sus valores serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ética aplicada en la práctica profesional y en los medios • El deseo de justicia social, en cualquier espacio • El trabajo social • La investigación continua y la generación de conocimiento en su área • La solidaridad y cooperación en el trabajo interdisciplinario
<p>Universidad Autónoma de</p>	<p>Ciencias de la Comunicación</p>	<p>Sin información</p>	<p>El licenciado en Ciencias de la</p>

<p>Guerrero</p>			<p>Comunicación de la Universidad Autónoma de Guerrero, es un profesionista crítico, creativo, responsable, tolerante y comprometido con el desarrollo social de su entorno, capaz de identificar, diagnosticar, planificar, producir, intervenir y evaluar los procesos de comunicación, así como generar conocimiento especializado en el área de su desempeño profesional, en los ámbitos de la comunicación organizacional, relaciones públicas, educativa, política, cultural, periodística y la producción en medios audiovisuales, a través de la utilización de las nuevas tecnologías de la información, los recursos simbólico-discursivos, desde una orientación teórico-metodológica y técnica .</p>
<p>Benemérita Universidad Autónoma de Puebla Facultad de Ciencias de la Comunicación</p>	<p>Comunicación</p>	<p><i>Conocimientos:</i> De las Ciencias Sociales y Humanas contemporáneas para identificar el carácter multidimensional e integral de la realidad cultural y de las relaciones sociales así como de la multiculturalidad nacional e internacional para ir más allá de prejuicios etnocéntricos. <i>Habilidades:</i> Indagar en diversas fuentes de manera ordenada y</p>	<p><i>Conocimientos:</i> De los procesos comunicativos en los niveles interpersonal, grupal y colectivo del entorno social, métodos para analizar los problemas comunicativos en las organizaciones públicas, privadas y sociales, estrategias para fomentar la interacción comunicativa en las organizaciones públicas, privadas y sociales para su desarrollo y técnicas de evaluación de las estrategias que inciden en la</p>

		<p>sistemática para la construcción del aprendizaje, de lectura y escritura de textos académicos de manera clara, precisa y correcta, de expresión oral clara, precisa y correcta, de lectura de comprensión de textos en lengua extranjera inglés, analizar, sintetizar y evaluar la información mediante el estudio autodidacta y el uso y aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación a su alcance.</p> <p><i>Actitudes y Valores:</i> La disposición en el trabajo participativo individual y colectivo para el desarrollo de proyectos académicos, el interés por el desarrollo de su entorno social y personal con tolerancia hacia la diversidad, la sensibilidad en la promoción del desarrollo y uso de la tecnología que respete la diversidad biológica, económica, cultural y social.</p>	<p>solución de problemas comunicativos en las organizaciones públicas, privadas y sociales.</p> <p><i>Habilidades:</i> Contrastar los resultados obtenidos con criterios e indicadores establecidos para la mejora continua en los procesos comunicativos, discernir entre diferentes modelos metodológicos, herramientas e instrumentos adecuados a cada problema comunicativo, comparar los fundamentos teóricos, metodológicos disciplinarios e interdisciplinarios de la comunicación para identificar los procesos comunicativos en las organizaciones públicas, privadas y sociales y diseñar técnicas, procedimientos y herramientas disciplinarias e interdisciplinarias de la comunicación para la solución de problemas comunicativos en las organizaciones públicas, privadas y sociales.</p> <p><i>Actitudes y Valores:</i> Interés y disposición para estudiar la realidad social con respeto hacia la diversidad, sensibilidad y compromiso para incidir con responsabilidad en el entorno social.</p>
<p>Universidad Popular Autónoma del Estado de</p>	<p>Diseño Gráfico y Digital</p>	<p>Vocación por la práctica de actividades relacionadas con el</p>	<p>El egresado de la Licenciatura en Diseño gráfico está habilitado para</p>

<p>Puebla</p> <p>Artes y humanidades</p>		<p>DISEÑO PERSUASIVO.</p> <p>Habilidades de pensamiento creativo, capacidad de análisis, síntesis y espíritu crítico.</p> <p>Visualizar a la tecnología como una potente herramienta de trabajo.</p> <p>Comprender que el diseño gráfico resuelve problemas de comunicación en ámbitos sociales, culturales, comerciales y tecnológicos.</p> <p>Habilidades de expresión a través de medios y técnicas de dibujo y de las artes.</p> <p>Preferentemente tener habilidades para representar ideas y conceptos a través de imágenes.</p>	<p>el análisis y la reflexión de los elementos teóricos y prácticos más importantes del diseño desde su vocación retórica, semiótica y hermenéutica. Entiende como objetivos de diseño el convencer o persuadir, además de comprobar y convenir, evalúa el diseño en función del contexto político, cultural, ideológico y social de sus auditorios. Domina los tópicos generales del diseño con especial desarrollo en el campo editorial y digital; controla los distintos modos de reproducción del diseño, desde los artesanales hasta los digitales. Tiene la capacidad de aprender a aprender, de argumentar, de aprender a convivir con otras disciplinas y de comprender y actuar en su entorno social.</p> <p>Es un solucionador ideal de problemas indeterminados porque: posee la habilidad de identificarlos, definirlos y representarlos con precisión, explora estrategias posibles, actúa con esas estrategias y observa sus efectos.</p> <p>Cuenta con características de liderazgo, actitud de solidaridad, humildad, dignidad y tiene la capacidad de aceptar las responsabilidades derivadas de su profesión considerando la</p>
--	--	--	---

			normativa nacional e internacional.
<p>Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla</p> <p>Departamento de Ciencias Sociales</p>	<p>Cine y producción Audiovisual</p>	<p>Más allá del evidente y natural interés por esta carrera como su opción profesional preferencial, el aspirante a cursar la Licenciatura en Cine y Producción Audiovisual -que ofrece estudios en el arte, lenguaje, tecnología y posibilidades del cine- deseablemente deberá: - Muy en especial, sentir inclinación por idear, investigar y construir historias y proyectos expresivos (tanto de ficción como de no-ficción). - Contar con un bagaje al menos básico en: cultura general (historia, arte, literatura); México y mundo actual; historia del cine. - Por igual, deberá contar con memoria visual y auditiva promedio, así como demostrar capacidad potencial de abstracción y articulación visual. — Contar con habilidades de redacción y comunicación y — por igual-- con una personalidad creativa, abierta y emprendedora, dispuesta a trabajar en equipo.</p> <p>Perfil vocacional</p> <p>Sentir inclinación por idear, investigar y construir historias y proyectos expresivos (tanto de</p>	<p>CONOCIMIENTOS</p> <p>*Formación cinematográfica humanista con bases teóricas (conceptualización) y prácticas (producción).</p> <p>*Formación con énfasis artístico, conceptual y tecnológico --es decir, tanto en autoría como en realización integral-- principalmente en guionismo, dirección y procesos de producción (que incluyen por supuesto a la pre y a la post-producción).</p> <p>*Formación en los recursos conceptuales para idear, realizar y evaluar proyectos filmicos, así como para gestionar todos los detalles de su distribución y comercialización.</p> <p>HABILIDADES</p> <p>*Habilidad para aprovechar la tecnología y el lenguaje cinematográficos a fin de ofrecer una visión tanto artística como social del México actual y del mundo en que está inmerso.</p> <p>*Habilidad para la producción responsable, sustentable y creativa de discursos audiovisuales</p>

		<p>ficción como de no-ficción).</p> <p>Contar con un bagaje al menos básico en cuanto a: cultura general (historia, arte, literatura); México y mundo actual; historia del cine.</p> <p>Contar con memoria visual y auditiva promedio, así como demostrar capacidad de abstracción y articulación visual.</p> <p>Contar con habilidades de redacción y comunicación y --por igual-- con una personalidad creativa, abierta y emprendedora, dispuesta a trabajar en equipo.</p>	<p>formativos e informativos.</p> <p>*Habilidad para comprender éticamente las diversas modalidades de influencia del cine y otros medios audiovisuales sobre los receptores, a fin de ponerlas al servicio de dicho público.</p> <p>ACTITUDES (Valores)</p> <p>*Compromiso con los valores democráticos y con la formación integral de la sociedad mexicana.</p> <p>*Humanismo fundamentado en el sentido ético y la vocación social, expresado con responsabilidad a través de la fuerza de las imágenes articuladas.</p> <p>*Liderazgo en el trabajo en equipo, con espíritu emprendedor, visión incluyente y compromiso con la verdad.</p>
<p>Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla</p> <p>Departamento de Ciencias Sociales</p>	<p>Ciencias de la comunicación</p>	<p>Los aspirantes deberán ser personas interesadas en los procesos de comunicación humana y dispuestas a desarrollar proyectos estratégicos en el ámbito organizacional, político y del desarrollo. Deben tener capacidad para analizar y</p>	<p>El egresado será un conocedor de los tópicos contemporáneos de su especialidad que DESTREZAS</p> <p>*Capacidad para concretar integralmente proyectos cinematográficos, desde la idea hasta su final distribución y exhibición, pasando por todo el</p>

		<p>sintetizar información, ser sensibles a las expresiones artísticas, culturales y a las necesidades sociales del país.</p>	<p>proceso de producción y financiamiento.</p> <p>*Capacidad para crear y adaptar textos y mensajes que traduzcan a la pantalla audiovisual con profundidad, así como con solvencia formal y conceptual.</p> <p>*Capacidad para comprender y asumir al cine como una oportunidad analítico-crítica de transformar el entorno le permitirá diagnosticar necesidades de comunicación en la sociedad para aplicar estrategias que den solución a problemas de comunicación dentro de instituciones públicas, privadas y del sector social, sin dejar a un lado la aplicación creativa de las nuevas tecnologías.</p>
<p>Universidad La Salle Cuernavaca</p> <p>Escuela de Arquitectura, Diseño y Comunicación</p>	<p>Ciencias de la Comunicación</p>	<p>Los estudiantes que aspiren a ingresar a esta carrera deberán tener preferentemente, aptitudes para la expresión escrita, oral y visual; disposición para escuchar a los demás y para el trabajo en equipo; así como capacidad creativa, flexibilidad e interés por aspectos administrativos y tecnológicos.</p>	<p>Al término de la Licenciatura, los egresados serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Detectar necesidades y explicar problemas comunicacionales a través de la realización de estudios diagnósticos, de acuerdo con los principios teóricos y metodológicos correspondientes y los elementos del proceso de comunicación de que se trate.

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceptuar ideas y diseñar, aplicar y evaluar estrategias integrales de comunicación mediáticas y no mediáticas, sustentadas teórica, metodológica y técnicamente, tomando en cuenta el uso de los lenguajes y la argumentación, en atención a demandas sociales diversas. ▪ Coordinar el diseño, la aplicación, el seguimiento y la evaluación de estrategias comunicacionales en todo tipo de organizaciones, participando en equipos multidisciplinarios en los ámbitos científico, educativo, político, social, cultural y empresarial, entre otros. ▪ Coordinar el diseño, la aplicación, el seguimiento y la evaluación de estrategias comunicacionales en medios masivos de comunicación, participando en equipos multidisciplinarios en
--	--	--	---

			<p>radiodifusoras, televisoras, agencias de noticias, compañías editoriales, compañías productoras de cine, video, audio y animación, así como en empresas desarrolladoras de aplicaciones interactivas y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseñar y producir mensajes intencionales con carácter publicitario, propagandístico, informativo, educativo y de entretenimiento, de manera crítica, creativa, ética y responsable, y considerando el contexto económico, político, social y cultural a nivel regional, nacional e internacional. ▪ Utilizar los medios y las tecnologías de información y comunicación para diseñar, desarrollar e instrumentar estrategias comunicacionales. ▪ Diseñar, gestionar, evaluar y promover, con actitud emprendedora e innovadora, proyectos
--	--	--	--

			<p>sustentables que den respuesta a problemas vinculados con el campo de formación, a partir de un trabajo multi y/o interdisciplinario, considerando las características de los entornos local y global, bajo principios de responsabilidad social.</p>
<p>Tecnológico de Monterrey Campus Cuernavaca Diseño y Arte aplicado</p>	<p>Animación y Arte Digital</p>		<p>Un Licenciado en Animación y Arte Digital es un profesionista que se distingue por un profundo conocimiento del arte, la tecnología y la narrativa, que colabora en proyectos multidisciplinarios y multiculturales sensible a su entorno político, económico, social y cultural, con habilidad de adaptarse al cambio y aprender por sí mismo. Asimismo propone soluciones creativas e innovadoras a las necesidades de comunicación, entretenimiento y divulgación científica, aplicando métodos, procesos y técnicas para generar productos de arte digital.</p> <p>Un Licenciado en Animación y Arte Digital será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diseñar proyectos de arte y tecnología desde la conceptualización de la idea

			<p>hasta la posproducción digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Planificar, organizar y dirigir cortometrajes de animación integrando equipos de trabajo y utilizando las tecnologías necesarias y adecuadas de manera eficiente. ● Colaborar con equipos interdisciplinarios para desarrollar aplicaciones interactivas que incluyan juegos, visualización de información e interfaces físicas en contextos como entretenimiento, publicidad, educación, medicina y ciencia. ● Diseñar, producir y evaluar diseños conceptuales aplicando metodologías y técnicas formales y considerando estándares de la industria del entretenimiento y de los medios digitales. ● Producir proyectos de arte y tecnología con animación cuadro por cuadro (stop motion, 2D y 3D), procedurales y de captura de movimiento. ● Trabajar de manera efectiva dentro de equipos multi-disciplinarios y multi-culturales. ● Aprender por cuenta propia nuevas tecnologías,
--	--	--	---

			<p>metodologías, herramientas y estándares en su campo de especialidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Colaborar en proyectos con temáticas de sustentabilidad para el desarrollo de su comunidad con sentido ético y responsable del entorno social y cultural. ● Comunicar efectivamente de manera oral y escrita en inglés y español los resultados de proyectos realizados.
<p>Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Artes y Diseño</p>	<p>Arte y Diseño</p>	<p>El aspirante a ingresar a la Licenciatura en Arte y Diseño debe contar con una formación académica general, preferentemente en el Área de las Humanidades y las Artes, con interés en involucrarse en la solución de problemas que afectan a la sociedad mexicana a través de la creación artística y el diseño, con los estudios previos y requisitos de ingreso que exige la UNAM y adicionalmente los intereses, habilidades y actitudes que a continuación se señalan:</p> <p>Conocimientos e intereses:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● De las disciplinas artísticas vinculadas a la imagen afines a la licenciatura. 	<p>El egresado de la Licenciatura en Arte y Diseño contará con una formación única en su género y una visión integradora para el desarrollo y gestión de proyectos interdisciplinarios en los ámbitos del arte y el diseño. Es el profesional con el conocimiento de los procesos y fundamentos teórico-prácticos en el uso de la imagen y creación de objetos de expresión artística, capaz de dirigir, experimentar y proponer soluciones a problemas de comunicación, que transformen el entorno en beneficio de la comunidad.</p> <p>Conocimientos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Teoría-metodología para la investigación-producción interdisciplinaria en arte y diseño.

		<ul style="list-style-type: none"> ● De cálculo matemático y aplicaciones geométricas. ● De las manifestaciones artísticas y culturales. ● De autores de expresiones gráficas y plásticas. ● De las Tecnologías de la Información y la Comunicación. ● De la lengua extranjera inglés, nivel básico. ● Gusto por el cine, música, literatura, teatro, televisión, video y la animación. ● Inclinación por el conocimiento y aprendizaje de la historia del arte. ● Afición por la visita a museos y galerías. ● Por la exploración de tecnología de vanguardia. ● Atracción por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar, percibir y configurar el espacio bidimensional y tridimensional. ● Observar y analizar el entorno. ● Reflexionar y ejercer la 	<ul style="list-style-type: none"> ● Teoría y filosofía del arte y el diseño. ● Administración, gestión y estrategias de producción en el ejercicio profesional del arte y el diseño. ● Fundamentos semánticos y semióticos de los lenguajes de expresión artística y de diseño. ● Soportes conceptuales de los procesos de comunicación visual. ● Dinámica social desde el punto de vista antropológico, sociológico y cultural para su aplicación en proyectos de intervención visual del entorno. ● Fundamentos teórico-prácticos del emprendimiento, el modelo de negocios y la consultoría para el ejercicio y autogestión profesional. ● Modelos de producción artística y comunicativa que propicien la confrontación teórico-metodológica para la creación de propuestas innovadoras de arte y diseño. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Planear e integrar proyectos que impliquen la experimentación y la investigación-producción en el campo del arte y diseño. ● Diagnosticar el entorno y los
--	--	--	--

		<p>autocrítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expresar con fluidez sus ideas de forma verbal y escrita. ● Manejar las herramientas y recursos materiales propios de las artes y el diseño. <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercer la lectura y la investigación como hábito. ● Manifestar disposición por la experimentación gráfica. ● Mostrar disposición para el trabajo colaborativo y la interacción social y cultural. ● Discutir ideas, proponer y aceptar cambios. ● Organizar tiempos de estudio, prácticas y tareas de forma responsable y autocrítica. 	<p>contextos socio-culturales para determinar la pertinencia de la implantación de proyectos de investigación-producción de arte y diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar los procesos y elementos que integran proyectos relacionados con la expresión artística y la comunicación visual. ● Gestionar su producción personal de obra artística y comunicativa para proyectarla al entorno. ● Impulsar el desarrollo de nuevos proyectos de emprendimiento en la región mediante la investigación-producción de arte y diseño. ● Proponer soluciones pertinentes e integrales a problemas de comunicación y de expresión visual que atiendan las necesidades del entorno local y regional. ● Proyectar y visualizar estrategias de investigación-producción visual que coadyuven al desarrollo humano de la sociedad. ● Ejercer su visión integradora del arte y el diseño para mantener una constante de innovación en la producción visual.
--	--	--	--

			<p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Manifestar disposición para la experimentación sistemática con técnicas, materiales y procesos relacionados con la producción artística y de comunicación visual. ● Participar, coordinar, fundamentar y gestionar proyectos de investigación-producción con responsabilidad, ética y valores profesionales. ● Promover su desarrollo académico y profesional con una visión integradora, crítica, propositiva y de innovación en los diferentes entornos culturales, económicos, políticos, e ideológicos. ● Proponer soluciones de desarrollo humano y social, a partir de su producción profesional en el arte y el diseño. ● Fomentar los valores humanos y estéticos a través de las expresiones del arte y el diseño.
<p>Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Artes y Diseño</p>	<p>Diseño y Comunicación Visual</p>	<p>Conocimientos e intereses:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apreciar la cultura general, la comunicación y la estética. ● Expresar y comprender una lengua extranjera en su nivel básico. 	<p>Conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organizar y relacionar los conocimientos teórico-conceptuales en procesos disciplinares e interdisciplinares de investigación-producción,

		<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer las manifestaciones artísticas y culturales. ● Reconocer las Tecnologías de la Información y la Comunicación y manifestar interés por la exploración de tecnología de vanguardia. ● Interés por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno. ● Mantener una actitud reflexiva y de autocrítica tanto de sí mismo como del entorno. ● Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita. ● Experimentar formas alternativas de pensamiento trabajo. ● Trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural. ● Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas con base en un sentido de responsabilidad y disciplina. <p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Demostrar capacidad perceptual, psicomotriz y de configuración espacial. ● Procesar información de diversas fuentes para su 	<p>para crear, proponer y producir soluciones de diseño y comunicación visual en diversos soportes dirigidos a los sectores de la sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analizar objetiva y críticamente los procesos de evolución y transformación del diseño y la comunicación visual, con base en los conocimientos teórico-conceptuales, históricos y técnicos para crear y producir soluciones funcionales en este campo. ● Distinguir las posibilidades de desarrollo y aplicación de las herramientas para el diseño y la comunicación visual, ya sean tradicionales, digitales o de nueva creación. ● Identificar las necesidades de diseño y comunicación visual de los sectores de la sociedad para la elaboración, desarrollo y gestión de proyectos que las atiendan. ● Reconocer las bases teórico-metodológicas y prácticas del emprendimiento humanista y social que implique una dimensión ética, la administración y la gestión de proyectos de diseño y comunicación visual para su vinculación y producción en el
--	--	--	---

		<p>análisis y síntesis.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita. <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercer la lectura y la investigación como hábito. ● Manifestar disposición por la experimentación gráfica. ● Trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural. ● Discutir ideas, proponer y aceptar cambios. ● Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas con base en un sentido de responsabilidad y disciplina. 	<p>contexto profesional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender y expresarse mediante una lengua extranjera inglés en el contexto de la profesión. <p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Planear e integrar proyectos que impliquen la experimentación y la investigación-producción en el campo del diseño y la comunicación visual. ● Gestionar su producción personal de diseño y comunicativa para proyectarla al medio profesional. ● Planear y visualizar estrategias y proyectos de investigación-producción de diseño y comunicación visual que coadyuven al desarrollo humano. ● Manejar con precisión las herramientas y recursos análogos, digitales y los de nueva creación para la aplicación de procesos técnicos y tecnológicos en la elaboración de sus productos de diseño y comunicación visual. ● Construir argumentos reflexivos y críticos que le permitan, analizar, justificar y tomar decisiones para proyectar su
--	--	---	--

			<p>quehacer profesional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer y promover los valores estético-comunicativos de las expresiones y producciones que se generan en el campo del diseño y la comunicación visual en los ámbitos laboral y cultural. <p>Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar una actitud propositiva, creadora y transformadora que suscite el cambio y la innovación en el campo del diseño y la comunicación visual y la cultura. ● Manifestar un compromiso humanístico con el medio local, nacional e internacional y con su entorno social, cultural y socio-natural. ● Participar, coordinar, fundamentar y gestionar proyectos de investigación-producción con responsabilidad, ética y valores profesionales. ● Ejercer liderazgo, asertividad, ética y valores profesionales para generar una interacción profesional efectiva con los medios productivos, las organizaciones y las entidades académicas. ● Proponer soluciones de diseño
--	--	--	--

			<p>para el desarrollo humano y de comunicación visual para los ámbitos sociales, culturales, políticos, educativos y socio-naturales.</p>
<p>Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Artes y Diseño</p>	<p>Cinematografía</p>	<p>Intereses: tener interés por proponer comunicaciones artísticas originales</p> <p>Actitudes: mostrar disposición a la contemplación estética del cine, con apertura ante sus diversas propuestas cinematográficas. Asumir compromiso, disciplina y constancia.</p> <p>Conocimientos deseables: amplia cultura general. Política e historia internacional. Historia y política contemporánea de México. Géneros de cine y sus características. Nociones básicas de los principales teóricos del cine. Cine mexicano en general Instrucción en el cine mundial Saberes elementales referentes al desarrollo tecnológico de la cinematografía.</p> <p>Habilidades: ser capaz de valorar propuestas cinematográficas.</p>	<p>El egresado de la licenciatura en Cinematografía es un profesional de la expresión y la técnica del arte cinematográfico, con formación integral, pensamiento crítico y reflexivo, el sentido de la responsabilidad social propio de los estudiantes de la UNAM y la capacidad de vincular de manera permanente con su proceso personal de desarrollo los conocimientos las habilidades y las actitudes presentadas.</p>

Como puede observarse, casi todas las licenciaturas de las universidades más reconocidas de Morelos y de los estados vecinos tienen el factor común de tener los procesos de diseño industrial y gráfico sin hacer hincapié en el diseño inclusivo y socialmente responsable, esta característica hace de la licenciatura en Diseño sea una oferta pertinente y actual al conjuntar el espacio de investigación típico de las licenciaturas en diseño industrial o gráfico, con el espacio de creación, y los conceptos de diseño inclusivo a diferentes alteridades de las sociedad, de forma que nuestros egresados serán creativos de forma fundamentada en la investigación social, y serán capaces de diseñar, proyectar y producir objetos con miras a su producción gráfica e industrial y de producir productos gráficos, diseñar, proyectar, difundir y divulgar conocimiento.

Análisis del plan de estudios

Como todos los planes de estudio de la UAEM, esta licenciatura estará sujeta a los procedimientos de evaluación y acreditación que estipule la política interna y la tendencia nacional a través de los organismos y colegiados conducentes.

Evaluación interna del plan de estudios de la licenciatura en Diseño aprobada en 2013

Tras la creación de la Facultad de Diseño se dio la oportunidad de analizar a fondo la estructura académica, curricular y operativa del PE 2013 de la Licenciatura en Diseño por especialistas de las distintas áreas disciplinares que aborda el programa educativo.

A tres años de la creación del PE de la Licenciatura en Diseño y mediante un profundo análisis y trabajos colegiados, se han observado, desde diferentes perspectivas (administrativos, docentes y estudiantes), una serie de vacíos que obligan a la búsqueda de una reestructuración. Uno de estos vacíos es la propuesta inicial del PE 2013 que plantea la formación de un diseñador integral que pueda atender problemas relacionados tanto con el diseño industrial, como con el gráfico, con el de interiores como con el diseño urbano y de paisaje, que si bien es un ideal, por la estructura curricular se dejan competencias específicas de dichas áreas fuera de la formación del estudiante; de acuerdo con la

opinión general de los docentes de la FD este objetivo coarta la posibilidad de los estudiantes de profundizar en el área disciplinar a su elección, dejándolos sin las competencias adecuadas para atender las necesidades de proyectos complejos propios del área.

De lo anterior, y de acuerdo con la opinión de los estudiantes,²⁷ el planteamiento del tronco común de dos años impacta en detrimento de la formación de profesionistas especializados, ya que los conocimientos adquiridos hasta el cuarto semestre son en demasía básicos y no le permiten al estudiante atender problemas propios del área disciplinar, propiciando en algunos casos, incluso, la deserción.

Propio de la selección del área disciplinar se presenta, en el PE 2013, un problema de baja demanda en las áreas de diseño urbano y de paisaje y la de diseño de interiores, pues cuentan con muy pocos estudiantes de la primera generación y pocos aspirantes de la segunda; siendo de esta manera grupos sumamente pequeños y caros para una universidad pública; asimismo, de acuerdo con la opinión de los profesores de la FD,²⁸ ambas áreas exigen competencias propias de la Licenciatura en Arquitectura, lo cual hace que estas dos líneas de salida disciplinar poco pertinentes en este tipo de licenciatura.

El PE 2013 presenta desde la opinión general, tanto de estudiantes como de profesores, un vacío muy grande en torno a las competencias tecnológicas que deberían adquirir los alumnos; esto debido a que durante el ciclo básico (los primeros cuatro semestres), únicamente hay una materia referente a *software* de diseño “Representación en medios digitales”, la cual comprende el aprendizaje de dos programas de diseño (uno vectorial y otro de manipulación de imágenes de mapas de bits), mientras que los contenidos temáticos de las demás materias implican el desarrollo de proyectos con técnicas tradicionales. De igual manera, en el ciclo disciplinar en el caso de las áreas de urbano y de paisaje y de diseño de interiores únicamente tienen otra materia de diseño digital: “Técnicas de representación digital”, la cual se imparte en el sexto semestre, siendo este un semestre avanzando para el cual ya deberían ser capaces los estudiantes de ambas áreas de poder presentar planos mediante *software* especializado.

²⁷ Asamblea general de estudiantes del 18 de mayo de 2015

²⁸ Junta de trabajo de reestructuración del 20 de abril de 2015

En el caso del área disciplinar de industrial se cuenta con dos cursos más referentes al manejo programas de cómputo: “Representación de diseño industrial” y “Diseño multimedia”, de quinto y sexto semestre respectivamente, ambos semestre avanzados donde ya deberían los estudiantes de ser capaces de representar productos de diseño por técnicas digitales, tanto 2D como 3D. Para el área disciplinar de diseño gráfico se cuenta, al igual que en industrial, con dos cursos más, uno en quinto semestre (Diseño digital) y otro en sexto (Diseño multimedia).

De lo anterior, es preocupante que los estudiantes de la Licenciatura en Diseño únicamente lleven dos o tres materias relacionadas con TICS y en semestre avanzados, ya que los ponen en desventaja profesional conforme a los alumnos de licenciaturas similares de otras universidades que cursan una materia computacional por semestre desde el principio.

En relación a los contenidos temáticos de las materias relacionadas con programas de diseño a lo largo del ciclo disciplinar, se hace evidente que no se tomó en cuenta el tipo de competencias que los estudiantes deberían adquirir a través de este tipo de cursos, ya que no se especifica el tipo de *software* que deben estudiar, ni el objetivo del aprendizaje.

En los contenidos temáticos de las materias del PE 2013 se presentan una serie de inconsistencias en torno a los objetivos de aprendizaje de las disciplinas del diseño, las cartas programáticas existentes no corresponden a los temas que deberían abordar las materias, o la redacción de estas cartas es extremadamente ambigua, por lo que no son claros los objetivos de los cursos, incluso para los profesores que imparten las unidades. Asimismo, existen unidades que carecen de contenidos temáticos por lo que se dificulta la operatividad del plan de estudios y su correcta implementación.

En asamblea general, el 13 de mayo de 2015, los estudiantes de la FD manifestaron su preocupación en torno a la falta de competencias adquiridas durante el ciclo básico, y su preocupación sobre si el PE es en sí mismo capaz de solventar estos vacío en el transcurso de dos años únicamente.

Uno de los problemas generales que se puede observar con este programa educativo es que el enfoque disciplinario está centrado en un solo tema de las distintas áreas, en el caso del diseño industrial los muebles, en el gráfico el

diseño de logotipo y campañas de publicidad, en urbano y de paisaje el diseño de jardines, y finalmente, en el caso de interiores en la decoración de espacios, correspondiendo todas estas competencias a atender las necesidades de mercado de otra disciplina y no a las necesidades correspondientes del estado en torno al diseño. Es por esto que este PE no es pertinente con el objetivo de formar profesionales con responsabilidad social que coadyuven a solventar las necesidades locales en torno al diseño de mensajes de comunicación gráfica, al diseño de objetos y de ambientes; de igual manera, no corresponde a formar capital humano que se pueda insertar en los espacios laborales del estado.

Finalmente cabe mencionar que evaluación interna es resultado del trabajo colegiado de los profesores que en ella colaboren así como de los cuerpos colegiados que tiene la Facultad de Diseño. Como todos los planes de estudio de la UAEM, es sometida a constantes evaluaciones por parte de los estudiantes y de los profesores, sobre todo los contenidos de las unidades de aprendizaje que se aprueban por el Consejo Técnico de la Facultad cada semestre, para asegurar que se impartan los contenidos más pertinentes y actualizados en beneficio del estudiante y del profesional que en un futuro se integre en el campo laboral. En caso necesario se harán ajustes o se procederá a una reestructuración a los dos años de haberse puesto en marcha según indiquen las diferentes evaluaciones a las que se someta el plan de estudios y su operatividad.

En resumen el proceso que se llevó a cabo para el seguimiento del plan de estudios de la licenciatura en Diseño aprobada en 2013 fue:

1. Establecimiento de una comisión de seguimiento del plan de estudios conformada por la administración de la Facultad de Diseño
2. Juntas de la Comisión de Seguimiento del PE
3. Asambleas Generales de profesores
4. Asambleas Generales de Estudiantes
5. Reuniones con el Dr. Jesús Alejandro Vera Jiménez, rector de nuestra universidad
6. Presentación ante el Consejo Técnico de la FD

Evaluación externa

Las evaluaciones externas de la licenciatura deben hacerse por los organismos que la UAEM estipule pertinentes para sus planes de estudio, en el momento en que sus propias políticas lo indiquen, tales como los organismos acreditadores registrados en COPAES o los CIEES. Actualmente se debe solicitar una acreditación por algún organismo acreditador registrado ante COPAES, en su caso, una vez que se tengan egresados de la licenciatura y conforme a los criterios establecidos por el propio organismo acreditador. Cabe recalcar que este plan de estudios cumple con los criterios de calidad y que está basado en: flexibilidad curricular, aprendizaje basado en competencias y centrado en el estudiante y que cuenta con un sistema de tutorías. Finalmente señalar que la LD debe ser evaluada por el COMAPROD, organismo acreditador de Diseño fundado en 2003 y cuya sede se encuentra en la Ciudad de México.²⁹

²⁹ Véase <http://www.comaproduct.org.mx/>

OBJETIVO CURRICULAR

Los estudiantes serán capaces de diseñar y producir estrategias de comunicación en productos audiovisuales, diseño gráfico, o diseño industrial, utilizando de forma original los lenguajes y las técnicas propias de nuestro tiempo mediante el conocimiento de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios del diseño y en función de la solución de problemas, a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social. Asimismo podrán coadyuvar al desarrollo de los procesos de producción, circulación y consumo de productos y objetos y de lenguajes gráficos y audiovisuales en las organizaciones, la educación, la política y la sociedad en general.

Los egresados de la LD de la FD serán profesionistas con una preparación sólida e integral con un alto sentido humanista, crítico y conscientes del valor estratégico del diseño, la comunicación y el uso de soportes existentes para lo mismo, en el contexto de la sociedad del conocimiento y de la cultura digital, de su compromiso y responsabilidad social, del impacto y beneficio de su actividad con el entorno y de las condiciones socio-económicas, políticas y culturales en las que se inscriben los procesos del diseño en las áreas de Medios Audiovisuales, gráfico e industrial. Serán capaces de identificar, plantear y resolver problema considerando el desarrollo sustentable como norma de su actividad profesional, desde las perspectivas ambiental, social, económica y ética, así como crítica, transdisciplinaria y con un enfoque intercultural.

PERFILES DEL ESTUDIANTE

Los perfiles de los aspirantes y estudiantes de la licenciatura en Diseño se dividen en ingreso y egreso. En general el sujeto en formación debe tener actitud propositiva y demostrar interés en las problemáticas sociales y en la formulación de criterios con base en una ética profesional, correspondiendo a la misión y visión de la FD e impactando en la formación de los estudiantes. A continuación se describen las competencias para cada uno de los perfiles, así como una descripción general de los mismos.

Perfil de ingreso

Es deseable que el aspirante a ingresar en la licenciatura cuente con las características que a continuación se enlistan:

- Capacidad de observación, abstracción y análisis.
- Creatividad.
- Capacidad de expresión y comunicación.
- Habilidad para buscar, procesar y analizar información.
- Habilidad para la representación de conceptos.
- Habilidad para generar discursos.
- Capacidad para la comunicación oral y/o escrita.
- Capacidad para tomar decisiones asertivas bajo presión.
- Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- Ser crítico y autocrítico.
- Capacidad básica de manejo y diseño a través de medios y tecnologías.
- Capacidades básicas en el manejo de equipos digitales y tecnológicos.

- Capacidad para trabajar en equipo, para incorporar nuevas ideas en el análisis y solución de los problemas.
- Participación con responsabilidad social.
- Sentido de responsabilidad, respeto, solidaridad, flexible y sensible a las múltiples formas de pensamiento.
- Compromiso ciudadano.
- Autodeterminación y cuidado de sí.

Perfil de Egreso

Área terminal en Medios Audiovisuales

El egresado de la LD-MA será capaz de:

- Producir y gestionar procesos de comunicación a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social, en espacios comunitarios, institucionales y masivos para el buen desarrollo de su profesión.
- Aprender de forma autónoma, con un pensamiento crítico y reflexivo.
- Abstractar, analizar y sintetizar los diferentes contenidos durante su transcurso en la licenciatura y después de su egreso.
- Participar con responsabilidad social en los procesos de comunicación.
- Organizar y planificar su tiempo y el de los demás, así como trabajar en equipo.
- Identificar, plantear y resolver problemas, mediante el uso de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios de las disciplinas involucradas y considerando el desarrollo sustentable como norma de su actividad profesional, desde las perspectivas ambiental, social, económica y ética, así como crítica, transdisciplinaria y con un enfoque intercultural.
- Diseñar productos en medios audiovisuales para difusión periodística y de la ciencia.
- Manejar diferentes tecnologías para la producción en medios audiovisuales.
- Diseñar y estructurar mensajes de comunicación asertivos acordes a los medios audiovisuales de transmisión y el contexto de recepción.
- Diseñar estrategias para la producción audiovisual con base en la sustentabilidad y la reflexión crítica

- Manejar conocimientos de prensa, radio, video, animación, cine e internet.

El egresado tendrá:

- Conocimientos y herramientas para diseñar y comunicar a través de diferentes medios audiovisuales de nuestro tiempo.
- Un profundo sentido humanista, intercultural y transdisciplinario, con una postura crítica, propositiva y analítica, y con compromiso social en el diseño en medios audiovisuales.
- Una preparación sólida e integral con un alto sentido humanista, crítico y conscientes del valor estratégico del diseño en medios audiovisuales y el uso de soportes existentes para las mismas, en el contexto de la sociedad del conocimiento y de la cultura digital.
- Compromiso y responsabilidad social.

Área de Diseño Gráfico

El egresado de la Licenciatura en LD-DG será capaz, a partir de las competencias adquiridas, de insertarse en el mercado laboral privado y público de generación y aplicación de conocimiento para analizar e identificar las necesidades de diseño y comunicación gráfica y ofrecer soluciones funcionales a través de diversas metodologías.

El egresado de la LD-LG será capaz de:

- Producir y gestionar procesos de diseño gráfico a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social, en espacios comunitarios, institucionales y masivos para el buen desarrollo de su profesión.
- Aprender de forma autónoma, con un pensamiento crítico y reflexivo.
- Abstraer, analizar y sintetizar los diferentes contenidos durante su transcurso en la licenciatura y después de su egreso.
- Participar con responsabilidad social en los procesos de diseño gráfico.
- Organizar y planificar su tiempo y el de los demás, así como trabajar en equipo.
- Identificar, plantear y resolver problemas, mediante el uso de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios de las disciplinas involucradas y considerando el desarrollo sustentable como norma de su actividad profesional, desde las perspectivas ambiental, social, económica y ética, así como crítica, transdisciplinaria y

con un enfoque intercultural.

- Diseñar productos gráficos con propósitos claros.
- Manejar diferentes tecnologías para el diseño gráfico.
- Diseñar y estructurar mensajes de comunicación gráfica asertivos acordes a los medios de transmisión y el contexto de recepción.
- Diseñar estrategias para el diseño gráfico con base en la sustentabilidad y la reflexión crítica
- Manejar conocimientos de prensa impresa, editorial, manual de identidad, animación, marca e internet.
- Manejar conceptos de diseño inclusivo y proyectar productos de diseño gráfico inclusivo.

El egresado tendrá:

- Conocimientos y herramientas para diseñar y comunicar a través de diferentes métodos y metodologías de nuestro tiempo.
- Un profundo sentido humanista, intercultural y transdisciplinario, con una postura crítica, propositiva y analítica, y con compromiso social en el diseño gráfico.
- Una preparación sólida e integral con un alto sentido humanista, crítico y conscientes del valor estratégico del diseño gráfico y el uso de soportes existentes para las mismas, en el contexto de la sociedad del conocimiento y de la cultura digital.
- Compromiso y responsabilidad social.

Área terminal Diseño Industrial

El egresado de la Licenciatura en DI contará con habilidades de análisis y observación para determinar las necesidades del usuario; partiendo de una metodología para identificar oportunidades de innovación tecnológica en grupos transdisciplinarios, generando objetos que puedan ser producidos industrialmente, siempre con una responsabilidad social.

El egresado de la licenciatura en Diseño Industrial será capaz de:

- Producir y gestionar procesos de producción industrial a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social, en espacios comunitarios, institucionales y masivos para el buen desarrollo de su profesión.
- Aprender de forma autónoma, con un pensamiento crítico y reflexivo.

- Abstractar, analizar y sintetizar los diferentes contenidos durante su transcurso en la licenciatura y después de su egreso.
- Participar con responsabilidad social en los procesos de diseño industrial.
- Organizar y planificar su tiempo y el de los demás, así como trabajar en equipo.
- Identificar, plantear y resolver problemas, mediante el uso de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios de las disciplinas involucradas y considerando el desarrollo sustentable como norma de su actividad profesional, desde las perspectivas ambiental, social, económica y ética, así como crítica, transdisciplinaria y con un enfoque intercultural.
- Diseñar productos de diseño industrial con propósitos claros.
- Manejar diferentes tecnologías para el diseño industrial.
- Diseñar y estructurar mensajes de diseño industrial asertivos acordes al contexto de recepción.
- Diseñar estrategias para el diseño industrial con base en la sustentabilidad y la reflexión crítica
- Proyectar de forma digital el objeto y supervisar su producción industrial.
- Manejar conceptos de diseño inclusivo y proyectar productos de diseño industrial inclusivo.

El egresado tendrá:

- Conocimientos y herramientas para diseñar a través de diferentes métodos y metodologías de nuestro tiempo.
- Un profundo sentido humanista, intercultural y transdisciplinario, con una postura crítica, propositiva y analítica, y con compromiso social en el diseño industrial.
- Una preparación sólida e integral con un alto sentido humanista, crítico y conscientes del valor estratégico del diseño industrial y el uso de soportes existentes para el mismo, en el contexto de la sociedad del conocimiento y de la cultura digital.
- Compromiso y responsabilidad social.

ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS

La estructura curricular del plan de estudios de la licenciatura en Diseño se divide en ciclos y ejes. Tiene tres ciclos para las tres áreas terminales de los que se comparte a manera de tronco común el ciclo básico. En los ciclos profesional y especializado se diferencian las áreas terminales. En el caso de los ejes, en la LD son siete ejes de formación: investigación, análisis, diseño y educación, teórico, histórico, producción creativa y tutorías. El eje de educación y diseño pertenece únicamente a las LD-DI y LD-DG, debido a que es un eje que coadyuva a los procesos de diseño inclusivo, en el caso de la LD-MA su rasgo distintivo es la difusión de las ciencias y los saberes. A través de los ejes se plantean competencias determinadas por el tipo de conocimiento que van a adquirir los estudiantes, y mediante los ciclos se definen las competencias transversales entre cada uno de los ejes y que son necesarias en la cronología de generación y aplicación del conocimiento para que los estudiantes profundicen sus conocimientos y sus competencias. La LD-DG y la LD-DI tienen un total de 404 créditos y la LD-MA tiene un total de 417 créditos. Toda la estructura curricular responde al aprendizaje centrado en el estudiante y basado en el desarrollo de competencias, a la currícula flexible y al sistema tutorial.

Ciclos de formación

La planeación y desarrollo de un PE flexible con base en competencias y centrado en el estudiante, se conforma de ciclos de formación en los que se desarrollan competencias, tal y como se plantea en el Modelo Universitario, que dice:³⁰

A partir de tales principios se han delimitado una serie de *características generales* que tenderán a influir en el diseño y la construcción del currículo, las cuales se describen a continuación:

³⁰ Órgano informativo universitario “Adolfo Menéndez Samará” no. 60, 14 de marzo de 2011, pp. 20 y 23

- a) *Currículo innovador y generador de saberes. [...]*
- b) *Currículo integrador de la formación universitaria. [...]*
- c) *Currículo centrado en el sujeto en formación. [...]*
- d) *Currículo abierto y flexible. [...]*
- e) *El currículo, favorecedor de la adquisición de competencias. [...]*

A partir del modelo universitario, se plantean la adquisición de las siguientes competencias genéricas que se pueden ver en la tabla 5 del MU:

	<i>Generación y aplicación de conocimiento</i>	<i>Aplicables en contexto</i>
C O M P E T E N C I A S	◆ Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma*	◆ Habilidad para el trabajo en forma colaborativa*
	◆ Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo*	◆ Habilidad para trabajar en forma autónoma
	◆ Capacidad crítica y autocrítica	◆ Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
	◆ Capacidad de abstracción, análisis y síntesis	◆ Capacidad para formular y gestionar proyectos
	◆ Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente	◆ Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas
	◆ Capacidad para la investigación	◆ Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes
	◆ Capacidad de comunicación en un segundo idioma	◆ Capacidad para tomar decisiones
	◆ Capacidad creativa	◆ Capacidad para actuar en nuevas situaciones
	◆ Capacidad de comunicación oral y escrita*	◆ Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión
	◆ Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación	
	SOCIALES	ÉTICAS
G E N É R I C A S	◆ Habilidades para buscar, procesar y analizar información*	◆ Autodeterminación y cuidado de sí*
		◆ Compromiso ciudadano*
		◆ Compromiso con la preservación del medio ambiente
		◆ Compromiso con su medio sociocultural
		◆ Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad
		◆ Compromiso con la calidad
	◆ Compromiso ético	

FUENTE: Adaptación de las competencias planteadas en el Proyecto Tuning Latinoamérica (Beneitone *et al.*, 2007). Las competencias marcadas con el signo*, refieren a las competencias clave que se desarrollarán en el bachillerato, las cuales serán reforzadas en la formación profesional y en el posgrado.

De las competencias mencionadas en el cuadro anterior es importante mencionar que la adquisición de las mismas se dará a lo largo de la licenciatura y a partir de distintos ejes y materias, por ejemplo las mencionadas como competencias de generación y aplicación de conocimiento se podrán adquirir mediante el eje de investigación y el eje de análisis, al igual que en el eje de producción creativa, especialmente cuando se trata de la capacidad creativa y las habilidades en el uso de la tecnologías de la información y comunicación; en relación a las competencias aplicables al contexto se verán principalmente en el eje de análisis al igual que las competencias sociales; finalmente las competencias éticas podrán ser adquiridas a través del eje de tutorías y el eje de análisis, por ejemplo el compromiso con la preservación del medio ambiente es impactado directamente a través de los seminarios de sustentabilidad, así como la valoración y respeto por la diversidad por los seminarios de diversidad cultural.

Así bien, a través del PE y la estructura de la unidades de aprendizaje, podemos concluir que la totalidad de las competencias mencionadas en el cuadro del MU, pueden ser adquiridas por los estudiantes de la LD.

A continuación se presenta un esquema general de la estructura curricular para las áreas terminales de gráfico e industrial:

Ciclos formativos	Ciclo básico		Ciclo profesional				Ciclo especializado		Total de créditos
	Semestres	1	2	3	4	5	6	7	
Eje de Investigación	8 créditos							8 créditos	28
Eje de Análisis	28 créditos							-	76
Eje Teórico	16 créditos							12 créditos	68
Eje Histórico	8 créditos							4 créditos	20
Eje de Producción	40 créditos							34 créditos	169

Creativa				
Eje de Tutorías	4 créditos	11 créditos	10 créditos	25
Eje de educación y diseño	-	18 créditos	-	18
	104 créditos	232 créditos	68 créditos	404
	404 créditos totales			

A continuación se presenta un esquema general de la estructura curricular del área terminal en medios audiovisuales:

Ciclos formativos	Ciclo básico		Ciclo profesional				Ciclo especializado		Total de créditos
	Semestres	1	2	3	4	5	6	7	
Eje de Investigación	8 créditos							8 créditos	28
Eje de Análisis	28 créditos							24 créditos	88
Eje Teórico	16 créditos							24 créditos	88
Eje Histórico	8 créditos							8 créditos	32
Eje de Producción Creativa	40 créditos							36 créditos	156
Eje de Tutorías	4 créditos							10 créditos	25
	104 créditos							110 créditos	417

	417 créditos totales	
--	----------------------	--

A continuación se presentan las descripciones por ciclo de formación:

Ciclo básico

En el ciclo básico de la LD se estarán desarrollando competencias transversales y competencias genéricas para que los estudiantes puedan fundar sus conocimientos posteriores. Es un ciclo que dura dos semestre y cuenta con eje de investigación (dos unidades de aprendizaje), de análisis (seis unidades de aprendizaje), teórico (cuatro unidades de aprendizaje), histórico (dos unidades de aprendizaje), de producción creativa (ocho unidades de aprendizaje) y de tutorías (dos unidades de aprendizaje). Este ciclo contabiliza un total de 104 créditos y se considera el **ciclo** común de la licenciatura. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

A continuación se presenta un esquema del ciclo básico:

Ejes	Horas teóricas/prácticas	Créditos
Investigación	4/0	8
Análisis	14/0	28
Teórico	8/0	16
Histórico	4/0	8
Producción creativa	8/24	40
Tutorías	0/4	4

TOTAL	38/28	104
-------	-------	-----

Ciclo profesional

El ciclo profesional desarrolla competencias específicas de las disciplinas vinculadas con el diseño y las tres áreas terminales de la licenciatura. Tiene una duración de cuatro semestre y cuenta con los ejes de investigación, análisis, teoría, historia, producción creativa y tutorías. El estudiante debe entregar por escrito a la administración de la Facultad de Diseño la elección del área terminal a más tardar en la quinta semana del segundo semestre para que se puedan realizar las gestiones correspondientes. Por ser ya parte de la profesionalización del sujeto educativo se presentan por separado los ciclos por área terminal.

Área terminal en Medios Audiovisuales

El ciclo profesional estará fundamentando los conocimientos de técnicas, tecnologías y teorías. Este ciclo tiene una duración de cuatro semestres y se conforma de los ejes de investigación (tres unidades de aprendizaje), análisis (ocho unidades de aprendizaje), teórico (doce unidades de aprendizaje), histórico (cuatro unidades de aprendizaje), de producción creativa (dieciséis unidades de aprendizaje), y de tutorías (cuatro unidades de aprendizaje). Al finalizar el ciclo profesional, en el sexto semestre, el estudiante debe empezar a realizar sus prácticas profesionales y completar 200 horas prácticas, las cuales podrá cubrir en un semestre mínimo (6°) y máximo en dos semestres (6° y 7°), la Facultad de Diseño a través de su instancia correspondiente, emitirá dos constancias para la acreditación de las prácticas profesionales.

Este ciclo contabiliza un total de 203 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

A continuación se presenta un esquema del ciclo profesional de la LD-MA:

Ejes	Horas teóricas/prácticas	Créditos
Investigación	6/0	12
Análisis	18/0	36
Teórico	24/0	48
Histórico	8/0	16
Producción creativa	16/48	80
Tutorías	0/6	11
TOTAL	72/54	203

Área terminal de Diseño Gráfico

El ciclo profesional estará fundamentando los conocimientos de técnicas, tecnologías y teorías. Este ciclo tiene una duración de cuatro semestres y se conforma de los ejes de investigación (tres unidades de aprendizaje), análisis (ocho unidades de aprendizaje), teórico (doce unidades de aprendizaje), histórico (cuatro unidades de aprendizaje), de producción creativa (dieciséis unidades de aprendizaje), y de tutorías (cuatro unidades de aprendizaje). Al finalizar el ciclo profesional, en el sexto semestre, el estudiante debe empezar a realizar sus prácticas profesionales y completar 200 horas prácticas, las cuales podrá cubrir en un semestre mínimo (6°) y máximo en dos semestres (6° y 7°), la Facultad de Diseño a través de su instancia correspondiente, emitirá dos constancias para la acreditación de las prácticas profesionales.

Este ciclo contabiliza un total de 214 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

A continuación se presenta un esquema del ciclo profesional LD-DG:

Ejes	Horas teóricas/prácticas	Créditos
Investigación	6/0	12
Análisis	24/0	48
Teórico	20/0	40
Histórico	4/0	8
Producción creativa	19/57	95
Tutorías	0/6	11
TOTAL	73/63	214

Área terminal de Diseño Industrial

El ciclo profesional estará fundamentando los conocimientos de técnicas, tecnologías y teorías. Este ciclo tiene una duración de cuatro semestres y se conforma de los ejes de investigación (tres unidades de aprendizaje), análisis (once unidades de aprendizaje), teórico (diez unidades de aprendizaje), histórico (dos unidades de aprendizaje), de producción creativa (veintiún unidades de aprendizaje), y de tutorías (cuatro unidades de aprendizaje). Al finalizar el ciclo profesional, en el sexto semestre, el estudiante debe empezar a realizar sus prácticas profesionales y completar 200 horas prácticas, las cuales podrá cubrir en un semestre mínimo (6°) y máximo en dos semestres (6° y 7°), la Facultad de Diseño a través de su instancia correspondiente, emitirá dos constancias para la acreditación de las prácticas profesionales.

Este ciclo contabiliza un total de 214 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

A continuación se presenta un esquema del ciclo profesional de la LD-DI:

Ejes	Horas teóricas/prácticas	Créditos
Investigación	6/0	12
Análisis	24/0	48
Teórico	20/0	40
Histórico	4/0	8
Producción creativa	19/57	95
Tutorías	0/6	11
TOTAL	73/63	214

Ciclo especializado (materias de profesionalización selectivas)

En el ciclo especializado los estudiantes desarrollarán competencias específicas de su interés dentro de su elección de área terminal. Así, en diferentes ejes dependiendo del área en la que estén eligen unidades de aprendizaje de entre un conjunto especificado para cada semestre. Esta selección forma parte de la flexibilidad curricular que el PE contempla. Este ciclo tiene una duración de dos semestres.

Durante este ciclo, en el séptimo semestre, el estudiante debe realizar sus prácticas profesionales y completar 200 horas prácticas, las cuales podrá cubrir en un semestre mínimo (6°) y máximo en dos semestres (6° y 7°), la Facultad

de Diseño a través de su instancia correspondiente, emitirá dos constancias para la acreditación de las prácticas profesionales.

Asimismo, en octavo semestre el estudiante debe cubrir su servicio social, realizando 500 horas durante un período mínimo de seis meses, de acuerdo con el artículo 24 del reglamento general de Servicio Social, una vez concluido este requisito se acreditará con una carta de liberación, la cual será emitida por la UAEM, a través de la instancia correspondiente. Tanto las prácticas profesionales como el servicio social, serán supervisadas en sesiones de tutorías, las cuales podrán ser de manera grupal o individual y el contenido de las mismas se establecerá en el Plan de Acción Tutoría aprobado por el H. Consejo Técnico de la FD.

Ciclo especializado

Área terminal en Medios Audiovisuales

Se conforma de los ejes de investigación (dos unidades de aprendizaje), análisis (seis unidades de aprendizaje), teórico (cuatro unidades de aprendizaje a elegir), histórico (dos unidades de aprendizaje a elegir), producción creativa (ocho unidades de aprendizaje) y tutorías (dos unidades de aprendizaje). Este ciclo contabiliza un total de 110 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

A continuación se presenta un esquema del ciclo especializado (unidades de aprendizaje de selección) de la LD-MA:

Ejes	Horas teóricas/prácticas	Créditos
Investigación	4/0	8
Análisis	12/0	24
Teórico	8/8	24

(el estudiante debe acreditar dos materias del eje teórico)		
Histórico	4/0	8
Producción creativa	6/24	36
Tutorías	-	10
TOTAL	34/32	110

Área terminal en Diseño Gráfico

Se conforma de los ejes de investigación (dos unidades de aprendizaje), educación y diseño (cinco unidades de aprendizaje), teórico (dos unidades de aprendizaje), histórico (una unidad de aprendizaje a elegir), producción creativa (ocho unidades de aprendizaje) y tutorías (dos unidades de aprendizaje). Este ciclo contabiliza un total de 86 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

A continuación se presenta un esquema del ciclo especializado (unidades de aprendizaje de selección) de la LD-DG:

Ejes	Horas teóricas/prácticas	Créditos
Investigación	4/0	8
Educación y diseño	8/2	18
Teórico	4/4	12

Histórico	2/0	4
Producción creativa	6/22	34
Tutorías	0/0	10
TOTAL	24/28	86

Área terminal en Diseño Industrial

Se conforma de los ejes de investigación (dos unidades de aprendizaje), educación y diseño (cinco unidades de aprendizaje), teórico (dos unidades de aprendizaje), histórico (una unidad de aprendizaje a elegir), producción creativa (ocho unidades de aprendizaje) y tutorías (dos unidades de aprendizaje). Este ciclo contabiliza un total de 86 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

A continuación se presenta un esquema del ciclo especializado (unidades de aprendizaje de selección) de la LD-DI:

Ejes	Horas teóricas/prácticas	Créditos
Investigación	4/0	8
Educación y diseño	8/2	18
Teórico	4/4	12
Histórico	2/0	4
Producción creativa	6/22	34

Tutorías	0/0	10
TOTAL	24/28	86

Ejes de formación

Los ejes de formación son: investigación, análisis, educación y diseño, teórico, histórico, producción creativa y tutorías. A través de cada uno de ellos se desarrollan temáticas de forma que va de lo general a lo particular y que van profundizando los conocimientos y el aprendizaje del estudiante.

Eje de investigación

En este eje se desarrollarán las habilidades que le permitan al estudiante conocer y utilizar técnicas etnográficas y de documentación, de comunicación audiovisual, diseño gráfico y diseño industrial y finalmente su tesis de grado. Estos cursos tendrán una duración de 2 horas teóricas para un total de 4 créditos por materia. Este eje tiene un total de 28 créditos en el transcurso de la licenciatura. Este eje es igual en calor crediticio y de horas para toda la licenciatura.

A continuación se presenta el esquema del eje de Investigación:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	4/0	8
Profesional	6/0	12
Especializado	4/0	8
TOTAL	14/0	28

Eje de análisis

En este eje se desarrollarán las habilidades que le permitan al estudiante analizar su contexto para poder diseñar. El curso de escritura y análisis del contexto está diseñado para que el estudiante lea y analice el diario acontecer a través de tres sesiones a la semana que no podrán juntarse, las sesiones deben ser de preferencia lunes, miércoles y viernes. Los cursos durarán 2 horas teóricas (4 créditos) a excepción del de Escritura y análisis del contexto que tendrá una duración de tres horas semanales (seis créditos). Este eje tiene valores diferenciados según el área terminal.

Área terminal de Comunicación audiovisual

A continuación se presenta el esquema del eje de Análisis de la LD-MA que tiene un valor de 88 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	14/0	28
Profesional	18/0	36
Especializado	12/0	24
TOTAL	44/0	88

Área de Diseño Gráfico

A continuación se presenta el esquema del eje de Análisis de la LD-DG que tiene un total de 76 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	14/0	28
Profesional	24/0	48
TOTAL	38/0	76

Área de Diseño Industrial

A continuación se presenta el esquema del eje de Análisis de la LD-LI que tiene un total de 76 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	14/0	28
Profesional	24/0	48
TOTAL	38/0	76

Eje de educación y diseño

En este eje el estudiante realizará un acercamiento a teorías que le permitan vincular el desarrollo de procesos cognitivos con los objetos y productos de diseño que va a generar con miras a un beneficio mayor a la población. Cabe mencionar que este eje se considera en la etapa de especialización de las áreas de gráfico e industrial únicamente, en los semestres séptimo y octavo. Este consta de cinco unidades de aprendizaje de las que tres son de dos horas teóricas y dos son de una hora teórica y una práctica. Este eje tiene un total de 18 créditos.

A continuación se presenta el esquema del eje de Educación y diseño de las LD-DG y LD-DI:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Especializado	8/2	18
TOTAL	8/2	18

Eje teórico

En este eje el estudiante comprenderá y utilizará las teorías relacionadas con el Diseño, así como también los conceptos teóricos en general de las diferentes áreas del conocimiento involucradas. El curso tipo de este eje tendrá una duración de dos horas teóricas que implican 4 créditos, durante los primeros seis semestres, en el séptimo y el octavo semestre los cursos se componen de 2 horas teóricas y 2 horas prácticas para un total de 6 créditos. En las áreas terminales de gráfico e industrial abarca teorías relacionadas con el diseño inclusivo y para todas las edades.

Área terminal de Comunicación Audiovisual

A continuación se presenta el esquema del eje de Teórico de la LD-MA que tiene un valor de 88 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	8/0	16
Profesional	24/0	48
Especializado	8/8	24

TOTAL	40/8	88
-------	------	----

Área terminal de Diseño Gráfico

A continuación se presenta el esquema del eje de Teórico de la LD-DG que tiene un valor de 68 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	8/0	16
Profesional	20/0	40
Especializado	4/4	12
TOTAL	32/4	68

Área terminal de Diseño Industrial

A continuación se presenta el esquema del eje de Teórico de la LD-DI que tiene un valor de 68 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	8/0	16
Profesional	20/0	40
Especializado	4/4	12

TOTAL	32/4	68
-------	------	----

Eje histórico

En este eje se desarrollarán las capacidades de crítica, autocrítica y comprensión de la historia del arte y del diseño que se abordan en la licenciatura así como un estado del arte de la historia de los grupos vulnerables. Las materias tienen una duración de 2 horas teóricas que equivalen a 4 créditos.

Área terminal de Comunicación Audiovisual

A continuación se presenta el esquema del eje de Histórico de la LD-MA que tiene un valor de 32 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	4/0	8
Profesional	8/0	16
Especializado	4/0	8
TOTAL	16/0	32

Área terminal de Diseño Gráfico

A continuación se presenta el esquema del eje de Histórico de la LD-LG que tiene un valor de 20 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
-------	----------------------------	----------

Básico	4/0	8
Profesional	4/0	8
Especializado	2/0	4
TOTAL	10/0	20

Área terminal de Diseño Industrial

A continuación se presenta el esquema del eje de Histórico de la LD-DI que tiene un valor de 20 créditos:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	4/0	8
Profesional	4/0	8
Especializado	2/0	4
TOTAL	10/0	20

Eje de producción creativa

Este eje se conforma de materias de corte teórico-práctico que implican el aprendizaje de las competencias profesionales de cada una de las áreas terminales, es decir que se aprenderán los métodos, las técnicas y tecnologías vinculadas a la producción en diseño gráfico, industrial y audiovisual. Durante los primeros seis semestre las materias tendrán una duración de 4 horas (1 teórica y 3 prácticas), que equivalen a 5 créditos.

Área terminal de Comunicación Audiovisual

Además de lo ya descrito para los primeros seis semestre, en el séptimo y octavo semestre deben llevar un taller práctico de tres horas (tres créditos) y un conjunto de materias que tienen una duración de cuatro horas (1 teórica y 3 prácticas) con un valor de cinco créditos. Este eje tiene un total de 156 créditos.

A continuación se presenta el esquema del eje de Producción creativa de la LD-MA:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	8/24	40
Profesional	16/48	80
Especializado	6/24	36
TOTAL	30/96	156

Área terminal de Diseño Gráfico

Además de lo ya descrito para los primeros seis semestre, en el séptimo y octavo semestre deben llevar un taller práctico de tres horas (tres créditos) y un conjunto de materias que tienen una duración de cuatro horas (1 teórica y 3 prácticas) con un valor de cinco créditos. Este eje tiene un total de 169 créditos.

A continuación se presenta el esquema del eje de Producción creativa de la LD-DG:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
-------	----------------------------	----------

Básico	8/24	40
Profesional	19/57	95
Especializado	6/22	34
TOTAL	33/103	169

Área terminal de Diseño Industrial

Además de lo ya descrito para los primeros seis semestre, en el séptimo y octavo semestre deben llevar un taller práctico de ocho horas (ocho créditos) y un conjunto de materias que tienen una duración de dos horas (1 teórica y 1 prácticas) con un valor de tres créditos. Este eje tiene un total de 169 créditos.

A continuación se presenta el esquema del eje de Producción creativa de la LD-DI:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	8/24	40
Profesional	19/57	95
Especializado	6/22	34
TOTAL	33/103	169

Eje Tutorías

Al ser un PE centrado en el sujeto en formación, se hace indispensable acompañarlo con un Programa de Tutorías, como apoyo a la trayectoria académica del estudiante, con la finalidad de detectar y atender oportunamente sus necesidades académicas y/o socioafectivas, como medida tendiente a incrementar la eficiencia terminal y de titulación. En este sentido, los primeros dos semestres, se implementará la tutoría inicial I y II, de carácter obligatoria, la cual abordará las temáticas transversales que plantea el MU. La tutoría inicial tendrá una duración de dos horas y un valor de dos créditos en cada semestre. Durante el tercero, cuarto y quinto semestre, los estudiantes deberán cursar la tutoría profesional I, II y III, de carácter obligatoria, la cual tendrán la misma duración y valor crediticio que la tutoría inicial. En el sexto y séptimo y octavo semestre se implementará la tutoría de egreso e inserción laboral de carácter optativa, la cual corresponderá a la promoción del acompañamiento en contexto y de la inserción laboral, así como de la orientación para el egreso.

En este apartado se integra la práctica profesional y el servicio social, las cuales se incorporan al currículo, tal y como se establece en el PIDE 2012-2018, por lo que las prácticas profesionales y servicio social tendrán un valor de 5 créditos cada una. El valor total del eje de tutorías será de 25 créditos. Este eje es igual en las tres áreas terminales.

Los contenidos específicos de los cursos del eje tutorial, se establecerán en el Plan de Acción Tutorial, el cual se desarrollará en reuniones colegiadas con los tutores y de acuerdo a las necesidades y problemáticas generaciones detectadas y deberá estar aprobado por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño para su implementación.

A continuación se presenta el esquema del eje de Tutorías:

Ciclo	Horas (teóricas/prácticas)	Créditos
Básico	0/4	4
Profesional	0/6	11
Especializado	0/0	10

TOTAL	0/10	25
-------	------	----

A continuación se presenta un cuadro esquemático de créditos por eje de la LD-MA:

Eje	Valor en créditos
Investigación	28
Análisis	88
Teórico	88
Histórico	32
Producción creativa	156
Tutorías	25
Total	417

A continuación se presenta un cuadro esquemático de créditos por eje de las LD-DG y LD-DI:

Eje	Valor en créditos
Investigación	28
Análisis	76
Teórico	68
Histórico	20

Producción creativa	169
Tutorías	25
Educación y diseño	18
Total	404

Cursos

La licenciatura en Diseño consta de tres ciclos de formación y siete ejes formativos. En párrafos anteriores se han descrito a detalle cada uno de ellos, por lo que en este apartado se describen los tipos de cursos. Cabe mencionar que deben considerarse los cursos que legalmente estén sustentados por la legislación universitaria más aquellos que aquí se estipulan como parte de la flexibilidad curricular y el apoyo al estudiante para su formación integral.

Los cursos se encuentran clasificados en:

- *Ordinarios.*- Corresponden a aquellos cursos que se encuentran establecidos formalmente en el plan de estudios y se imparten en los periodos normales del semestre lectivo, con una duración mínima de 15 semanas. Podrán ser teóricos, prácticos o teórico-prácticos. Todos los cursos ordinarios son de carácter obligatorio. Estos cursos necesariamente requieren un mínimo de veinte estudiantes para poder abrir grupo, por lo que con un registro menor el curso no se considerará viable y no causará obligación de pago para la UAEM. El cupo máximo de estos cursos es de hasta 35 estudiantes, aunque debe procurarse que de existir las condiciones necesarias, no pasen de 25 estudiantes.
- *Intensivos.*- Se impartirán en el periodo de exámenes ordinarios y/o vacacional o en fin de semana. Tienen la intención de ofrecer al estudiante una opción para adelantar créditos o regularizar su situación en caso de haber reprobado una materia. Estos cursos son autofinanciables, por lo que tendrán un costo adicional para el estudiante, mismo que debe cubrirse en su totalidad antes de iniciar el curso. El monto será establecido por la dirección de la Facultad de Diseño según los cálculos necesarios para cubrir docencia y administración. Estos cursos se abrirán a petición de los estudiantes interesados, con un número suficiente de estudiantes para cubrir el costo del mismo. Dicha petición será por escrito a la dirección de la Facultad de Diseño, quien gestionará todo lo relacionado. Los cursos intensivos tendrán la misma duración en horas efectivas de clase

que el curso ordinario correspondiente, debiendo cubrirse los mismos contenidos que en los cursos ordinarios. En caso de que el estudiante apruebe este curso, la calificación se asentará como ordinaria, firmando el acta del sistema de control escolar correspondiente, el profesor que la impartió durante el semestre o en su defecto la dirección de la Facultad de Diseño. Estos cursos necesariamente requieren un mínimo de cinco estudiantes para poder abrir grupo, por lo que con un registro menor el curso no se considerará viable y no causará obligación de pago para la UAEM. El cupo máximo de estos cursos es de hasta 35 estudiantes, aunque debe procurarse que de existir las condiciones necesarias, no pasen de 25 estudiantes.

- *Virtuales.*- Son aquellos cursos que se llevan a cabo de forma virtual a través de la plataforma de e-UAEM, a excepción de los cursos de los ejes de producción creativa y tutorías, los cuales no son susceptibles de virtualizarse. Los cursos virtuales ofrecen al estudiante flexibilidad modal. Estos cursos necesariamente requieren un mínimo de veinte estudiantes para poder abrir grupo, por lo que con un registro menor el curso no se considerará viable y no causará obligación de pago para la UAEM. El cupo máximo de estos cursos es de hasta 35 estudiantes, aunque debe procurarse que de existir las condiciones necesarias, no pasen de 25 estudiantes.
- *Híbridos.*- Son aquellos cursos que se componen de 50% de sesiones presenciales y 50% de trabajo independiente del estudiante en la Plataforma Moodle que ofrece la formación multimodal de la UAEM. Estos cursos ofrecen al estudiante flexibilidad modal y de horarios. Estos cursos necesariamente requieren un mínimo de veinte estudiantes para poder abrir grupo, por lo que con un registro menor el curso no se considerará viable y no causará obligación de pago para la UAEM. El cupo máximo de estos cursos es de hasta 35 estudiantes, aunque debe procurarse que de existir las condiciones necesarias, no pasen de 25 estudiantes.
- *Talleres.*- Corresponden a aquellos cursos que proporcionan las condiciones para la aplicación de los conocimientos adquiridos y el desarrollo de habilidades necesarias para la formación y práctica profesional; se pueden impartir en los periodos normales del semestre lectivo (cursos ordinarios) o como cursos intensivos, cumpliendo con los requisitos mencionados en los apartados correspondientes anteriores. Al ser unidades de aprendizaje de producción y creación y en caso extremo pueden ser impartidas por especialistas en el área, es decir, profesionales sin título o cédula profesional, pero que cuenten con una vasta y reconocida experiencia.

- *Seminarios.*- Actividades académicas metodológicas que proporcionan los elementos teóricos y prácticos generales para el estudio de la disciplina, así como los medios para el desarrollo de la investigación. Los seminarios constan de sesiones de exposición de ponencias para su discusión.
- *Optativos.*- Son cursos que el estudiante podrá elegir entre un abanico de opciones en el Ciclo especializado y que están relacionados con su formación transdisciplinaria y profesional.
- *Tutorías.*- Son los cursos que permiten la promoción de habilidades, valores y capacidades para desarrollar la identidad y responsabilidad como universitarios, así como el desarrollo social y humano, también permitirán el desarrollo de habilidades y herramientas que les permitan a los estudiantes desenvolverse de manera óptima en el ámbito profesional al realizar sus prácticas profesionales y el servicio social y una vez egresados. El contenido específico de los cursos de tutorías se establecerán en el Plan de Acción Tutorial, el cual estará aprobado por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.
- *Prácticas Profesionales.*- es la actividad de carácter formativo que combina los conocimientos teóricos adquiridos por el estudiante con los aspectos prácticos de la realidad profesional actual, para coadyuvar al desarrollo de habilidades y competencias que le permitan solucionar las situaciones y problemáticas que enfrentará en el ejercicio de su profesión, en los diferentes ámbitos laborales en los que se inserte. La definición y los objetivos, las características, los requisitos y procedimientos, así como el seguimiento y evaluación de las prácticas profesionales se establecerán en el Programa de Prácticas Profesionales, el cual deberá estar aprobado por el H. Consejo Técnico de la FD.

A continuación se describen cada una de las unidades de aprendizaje, en cuanto al tipo y modalidad de cada Curso.

Ciclo básico							
Unidad de aprendizaje	Semestre ideal	Tipo de unidad de aprendizaje	Modalidad del Curso	Horas totales	Horas teóricas	Horas prácticas	Créditos totales
Fundamentos de investigación y documentación	1	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Fundamentos de la investigación	2	Obligatoria	Curso	2	2	0	4

social y producción.							
Conocimiento y sociedad	1	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escritura y análisis del contexto	1	Obligatoria	Curso	3	3	0	6
Seminario de diversidad cultural	1	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Economía, Sociedad y Estado	2	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escritura y análisis del contexto	2	Obligatoria	Curso	3	3	0	6
Seminario de diversidad cultural	2	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Teoría de la comunicación I	1	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Teoría del Diseño I	1	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Teoría de la comunicación II	2	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Teoría del Diseño II	2	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia del arte	1	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia del arte contemporáneo	2	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)	1	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Fundamentos del diseño	1	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Dibujo básico	1	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Geometría descriptiva	1	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Taller fotográfico digital y retoque	2	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Técnicas de representación	2	Obligatoria	Curso	4	1	3	5

Dibujo avanzado	2	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Dibujo técnico	2	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Tutoría inicial I	1	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Tutoría inicial II	2	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Ciclo profesional Área terminal Diseño Industrial							
Unidad de aprendizaje	Semestre ideal	Tipo de unidad de aprendizaje	Modalidad del Curso	Horas totales	Horas teóricas	Horas prácticas	Créditos totales
Investigación aplicada para el diseño industrial	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Metodologías cuantitativas Y estudios de mercado	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Metodologías cualitativas y taller de análisis de objetos	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Cultura de masas y sociedad	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escritura y análisis del contexto	3	Obligatoria	Curso	3	3	0	6
Comunicación del producto	3	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Análisis y psicología de la comunicación del objeto	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escritura y análisis del contexto	4	Obligatoria	Curso	3	3	0	6
Análisis de la forma	4	Obligatoria	Cursos	2	2	0	4
Análisis ético del discurso	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4

Design thinking	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Seminario de análisis del diseño inclusivo	6	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Seminario de imagen y paisaje	6	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Estética	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Seminario de sustentabilidad I	3	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Conceptos Básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Semiótica	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Seminario de sustentabilidad II	4	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Diseño industrial y publicidad	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Marco jurídico de la propiedad intelectual	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Administración básica	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Diseño de ambientes	6	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia del diseño	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escuelas del diseño	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Antropometría y ergonomía	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5

Laboratorio de diseño con maderas	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Laboratorio de diseño con metales	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Dibujo técnico digital I	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Cálculo integral	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Diseño de producto I	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Laboratorio de diseño con plásticos	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Laboratorio de diseño con vitrocerámicos	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Dibujo técnico digital II	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Física aplicada al diseño	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Diseño de producto II	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Biónica	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Modelado 3D	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Mecanismos y sistemas	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Presentación de proyectos	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Diseño de espacios efímeros	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Estructuras	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Desarrollo de prototipos	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Tecnologías de producción	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Tutoría profesional I	3	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2

Tutoría profesional II	4	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Tutoría profesional III	5	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Práctica profesional	6	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5
Ciclo especializado Área terminal de Diseño Industrial							
Unidad de aprendizaje	Semestre ideal	Tipo de unidad de aprendizaje	Modalidad del Curso	Horas totales	Horas teóricas	Horas prácticas	Créditos totales
Seminario de tesis	7	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Seminario de tesis	8	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Problemas contemporáneos del mundo	7	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Diseño para educación especial (Problemas cognitivos)	7	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Problemas contemporáneos de México y su entorno	8	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Diseño de Interactividad: entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos	8	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Teorías psicopedagógicas	8	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Diseño inclusivo	7	Obligatoria	Curso	4	2	2	6
Diseño para todas las edades	8	Obligatoria	Curso	4	2	2	6
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	7	Obligatoria	Curso	2	2	0	4

Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	7	Obligatoria	Taller	8	0	8	8
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II	7	Obligatoria	Curso	8	0	8	8
Diseño háptico, lumínico y espacial	7	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para analfabetas y población en extrema pobreza	7	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para comunidades indígenas	7	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para infancia	8	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para adultos mayores	8	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para jóvenes en riesgo	8	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Práctica Profesional	7	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5
Servicio Social	8	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5

Ciclo profesional Área terminal Comunicación Audiovisual							
Unidad de aprendizaje	Semestre ideal	Tipo de unidad de aprendizaje	Modalidad del Curso	Horas totales	Horas teóricas	Horas prácticas	Créditos totales
Investigación para la comunicación audiovisual y aplicada	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Metodologías cuantitativas y estudios de audiencias	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Metodologías cualitativas y taller	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4

de análisis de mensajes							
Cultura de masas y sociedad	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escritura y análisis del contexto	3	Obligatoria	Curso	3	3	0	6
Seminario de Redes sociales	3	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Análisis y psicología de la comunicación y del mensaje audiovisual	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escritura y análisis del contexto	4	Obligatoria	Curso	3	3	0	6
Seminario de medios de comunicación corporativos	4	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Análisis ético del discurso	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Seminario de medios de comunicación alternativos	5	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Estudios visuales	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Géneros y narrativas periodísticos	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Conceptos básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Marco jurídico de medios de comunicación	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Géneros y narrativas Cinematográficos	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Publicidad	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4

Pensamiento complejo y Comunicación transdisciplinar	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Géneros y narrativas Radiofónicas	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Géneros y narrativas impresas	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Conceptos de las tecnologías de la información	6	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Géneros y narrativas Televisivas	6	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Géneros y narrativas Fotográficas	6	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia general de los medios y sistemas de comunicación	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia de la fotografía y el cine	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia de la Radio y la televisión	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales)	6	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Taller de periodismo	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Animación 3D digital	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Infografía	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Animación tradicional	3	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Taller de cine y video con edición	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Programación estructurada	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Pre-prensa, prensa y post-prensa	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5

Animación 2D digital	4	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Taller radiofónico (tradicional e internet)	5	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Taller de interactividad avanzada	5	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Taller de diseño de sonido	5	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Taller de video (tradicional e internet)	6	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Taller de iluminación	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Taller de desarrollo de proyecto de producción	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Escenografía para video	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Gestión y distribución de productos audiovisuales	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Tutoría profesional I	3	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Tutoría profesional II	4	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Tutoría profesional III	5	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Práctica profesional	6	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5
Ciclo especializado Área terminal Comunicación Audiovisual							
Unidad de aprendizaje	Semestre ideal	Tipo de unidad de aprendizaje	Modalidad del Curso	Horas totales	Horas teóricas	Horas prácticas	Créditos totales
Seminario de tesis	7	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4

Seminario de tesis	8	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Problemas contemporáneos del mundo	7	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Ensayo y periodismo	7	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Análisis contextual para la comunicación de la ciencia	7	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Problemas contemporáneos de México y su entorno	8	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Opinión pública y comunicación	8	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Políticas públicas de Ciencia y Tecnología	8	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Reportaje de investigación	7	Obligatoria	Curso	4	2	2	6
Divulgación y periodismo científico	7	Obligatoria	Curso	4	2	2	6
Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica	8	Obligatoria	Curso	4	2	2	6
Cultura científica y comprensión pública de la ciencia	8	Obligatoria	Curso	4	2	2	6
Historia de la divulgación científica	7	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia del periódico y la revista	8	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	7	Obligatoria	Taller	3	0	3	3

Diseño y gestión de proyectos de divulgación de las ciencias I	7	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Radio I	7	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Cine y video: no ficción	7	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II	8	Obligatoria	Curso	3	0	3	3
Diseño y gestión de proyectos de divulgación de las ciencias II	8	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Radio II	8	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Cine: animación 2D y 3D	8	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Práctica Profesional	7	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5
Servicio Social	8	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5

Ciclo profesional Área terminal Diseño Gráfico							
Unidad de aprendizaje	Semestre ideal	Tipo de unidad de aprendizaje	Modalidad del Curso	Horas totales	Horas teóricas	Horas prácticas	Créditos totales
Investigación aplicada para el diseño gráfico	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Metodologías cuantitativas Y estudios de mercado	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4

Metodologías cualitativas y taller de análisis de mensajes	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Cultura de masas y sociedad	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escritura y análisis del contexto	3	Obligatoria	Curso	3	3	0	6
Seminario de Redes sociales	3	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Análisis y psicología de la comunicación y del mensaje	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escritura y análisis del contexto	4	Obligatoria	Curso	3	3	0	6
Seminario de comunicación corporativa	4	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Análisis ético del discurso	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Design thinking	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Seminario de análisis del diseño inclusivo	6	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Seminario de imagen y paisaje	6	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Estética	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Seminario de sustentabilidad I	3	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Conceptos Básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4

Semiótica	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Seminario de sustentabilidad II	4	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Publicidad	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Marco jurídico de la propiedad intelectual	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Administración básica	5	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Diseño de ambientes	6	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Historia del diseño	3	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Escuelas del diseño	4	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Gramática visual	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Taller de composición de retículas	3	Obligatoria	Taller	4	1	3	5
Fotografía artística y de estudio	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Fundamentos tipográficos	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Infografía	3	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Imagen de identidad	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Animación tradicional	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Ilustración tradicional	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5

Cartel	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Señalética y gráfica ambiental	4	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Etiqueta y empaque	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Animación 2D Digital	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Interactividad, hipertexto y redes (Sitios Web)	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Diseño editorial I	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Técnicas de reproducción	5	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Pre-prensa digital	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Animación 3D	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Diseño y producción de videojuegos básicos	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Diseño editorial II	6	Obligatoria	Curso	4	1	3	5
Tutoría profesional I	3	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Tutoría profesional II	4	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Tutoría profesional III	5	Obligatoria	Tutoría	2	0	2	2
Práctica profesional	6	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5
Ciclo especializado Área terminal Diseño Gráfico							
Unidad de aprendizaje	Semestre ideal	Tipo de unidad de aprendizaje	Modalidad del Curso	Horas totales	Horas teóricas	Horas prácticas	Créditos totales

Seminario de tesis	7	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Seminario de tesis	8	Obligatoria	Seminario	2	2	0	4
Problemas contemporáneos del mundo	7	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Diseño para educación especial (Problemas cognitivos)	7	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Problemas contemporáneos de México y su entorno	8	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Diseño de Interactividad: entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos	8	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Teorías psicopedagógicas	8	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Diseño inclusivo	7	Obligatoria	Curso	4	2	2	6
Diseño para todas las edades	8	Obligatoria	Curso	4	2	2	6
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	7	Obligatoria	Curso	2	2	0	4
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	7	Obligatoria	Taller	8	0	8	8
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II	7	Obligatoria	Curso	8	0	8	8
Diseño háptico, lumínico y espacial	7	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para analfabetas y población en extrema pobreza	7	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para comunidades	7	Obligatoria	Curso	2	1	1	3

indígenas							
Diseño para infancia	8	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para adultos mayores	8	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Diseño para jóvenes en riesgo	8	Obligatoria	Curso	2	1	1	3
Práctica Profesional	7	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5
Servicio Social	8	Obligatoria	Práctica	-	-	-	5

Formación Integral del Estudiante

En el PE la Formación Integral del estudiante es un elemento primordial, por lo que se buscará desarrollar las condiciones para que el estudiante no sólo conciba su formación profesional como un desarrollo educativo, sino como una formación que procure y facilite también su bienestar personal de una manera integral, a través de estrategias que permitan promover y desarrollar en el estudiante capacidades, habilidades y valores de carácter transversal, con base en el Modelo Universitario de la UAEM, que enriquezcan y favorezcan la calidad académica en la formación de los profesionales en diseño.

Los temas transversales que se integran en el PE de Diseño para fomentar la Formación Integral serán el *ethos* universitario, cultura institucional, cuidado de sí, uso y apropiación crítica de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), derechos humanos, sociales y de los pueblos, multiculturalidad, equidad, igualdad y género, diversidad y sustentabilidad, ética, así como temáticas emergentes que surjan de la demanda, necesidades y problemáticas generacionales de los estudiantes a lo largo de su formación.

La Formación Integral del estudiante se promoverá a través de estrategias y acciones encaminadas a impulsar la investigación, la extensión de los servicios, la difusión de la ciencia y la cultura, y así favorecer el aprendizaje, la

adquisición de saberes y el desarrollo de competencias genéricas con un enfoque social y ético que permitan la generación y aplicación del conocimiento a través de nuevas estructuras y formas de enseñanza-aprendizaje que impacten en el ámbito profesional, sociocultural y personal del estudiante.

En este sentido y para permitir la implementación de las estrategias y acciones para la Formación Integral se buscará:

- Impulsar la implementación de programas que permitan abordar las temáticas transversales orientadas a resignificar e incorporar desarrollo científico, cultural y deportivo como componentes sustantivos de la formación integral.
- Estimular la creación de proyectos estudiantiles con temas científicos, culturales, comunitarios y deportivos que impacten en su formación integral.
- Apoyar la realización de eventos científicos, culturales y deportivos que contribuyan al posicionamiento social, cultural y político de la facultad y de la UAEM.
- Impulsar un programa formativo permanente de carácter vivencial articulado a las funciones sustantivas, particularmente a las prácticas profesionales y el servicio social, orientado a ampliar y fortalecer el compromiso profesional y ético de los estudiantes con la sociedad.
- Fomentar la participación de los estudiantes en actividades de perspectiva de género, sustentabilidad y mejora del ambiente, diversidad de las culturas populares, componentes de la formación integral del estudiante.
- Promover un diálogo de saberes, reflexión y debate en torno a los desafíos de la formación integral que postula la UAEM en su misión, visión y filosofía institucionales.

Será a través de la participación de los docentes, tutores y personal administrativo de la facultad, que las estrategias y acciones que se implementen para la Formación Integral de los estudiantes podrá impactar positivamente en su trayectoria escolar, ya que será a través de las actividades que el docente y el personal administrativo realicen como parte del quehacer de su actividad cotidiana, pero sobre todo de las actividades que se realicen como parte de las tutorías, que se podrá promover el desarrollo del estudiante en el ámbito académico, socioafectivo y profesional de manera integral.

Las actividades que se realicen para la Formación Integral deberán ser estrategias flexibles que contemplen procesos de enseñanza-aprendizaje alternativos e innovadores, por lo que su operación implicará un marco particular para su ejecución, como la contratación de tutores que permitan el acompañamiento del estudiante en los diferentes momentos (integración, seguimiento y finalización) de su formación académica de manera integral.

En este sentido, el PE y la Facultad de Diseño promoverán las siguientes actividades para la Formación Integral de sus estudiantes.

Actividades extracurriculares

Las actividades extracurriculares son aquellas actividades complementarias a la formación curricular del estudiante y que deberán realizar los estudiantes a lo largo de su formación profesional, entre las que destacan las conferencias, congresos, actividades deportivas, culturales, académicas, científicas y comunitarias, las cuales podrá elegir de la oferta que ofrezca la UAEM, las diferentes unidades académicas o instituciones educativas, culturales y deportivas externas con validez oficial.

Para acreditar las actividades extracurriculares el estudiante deberá cubrir 28 horas semestrales de actividades durante toda la carrera y su comprobación será por medio de reconocimientos, reportes y/o constancias oficiales expedidas por las instancias en donde se realicen dichas actividades cada semestre, según sea el caso.

Será la Secretaría de Extensión de la Facultad, la instancia encargada de dar seguimiento y validar la realización de las actividades extracurriculares. El estudiante tiene 10 días hábiles a partir del inicio de clases de cada semestre para presentar la documentación que compruebe haber acreditado las horas extracurriculares del semestre inmediato anterior. En caso de incumplimiento, el estudiante deberá enviar al Consejo Técnico una petición de regularización del periodo correspondiente, quedando a consideración del CT la fecha límite para la regularización en caso de ser aprobada la solicitud por el mismo.

Al finalizar cada ciclo escolar (correspondiente a dos semestres) la Secretaría de Extensión de la Facultad emitirá una

constancia con la acreditación de 28 horas fechadas por semestre (56 horas totales) de actividades extracurriculares, en caso de incumplimiento de un semestre, sólo se le otorgará al estudiante constancia de 28 horas por las actividades realizadas en el semestre determinado.

Cabe señalar que el máximo de horas que puede cumplir el estudiante en actividades fuera de la UAEM serán 14 horas al semestre, esto con la finalidad de promover e impulsar su participación en las actividades internas de la Facultad de Diseño y de la UAEM.

Para la acreditación de las actividades extracurriculares, se emplea el siguiente tabulador aprobado previamente por el Consejo Técnico de la Facultad:

ACTIVIDAD	HORAS
Talleres curriculares y extracurriculares culturales y de formación académica y profesional.	20
Conferencias, pláticas, presentaciones de libros, seminarios, etcétera, sobre las temáticas transversales establecidas en el MU.	4
Cine Debate / Muestras de Cine	2
Voluntariado en diversas instituciones, apoyo en la organización y logística de eventos fuera y dentro de la UAEM.	Según constancia
Congresos, coloquios, foros, etcétera, que enriquezcan la formación	5

académica y la formación integral del estudiante.	
Visita a Museos y centros culturales	2 (con reporte de visita)
Actividades deportivas, como participación en torneos y talleres en diferentes disciplinas del deporte.	Según constancia

Los casos no previstos y resultado de la operatividad de la acreditación de horas extracurriculares serán revisados y resueltos por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

Lenguas extranjeras

Otro aspecto importante para la formación integral del estudiante es incrementar su competitividad mediante el aprendizaje de una lengua diferente a la materna, preferentemente deberá ser el idioma inglés, aunque puede acreditar cualquier otra lengua. Al término de cada ciclo escolar lectivo, y como máximo las primeras dos semanas del siguiente semestre, el estudiante deberá presentar una constancia(s) oficial que acredite haber cursado mínimo 30 horas de clases, durante un semestre, de una segunda lengua de su interés. En caso de incumplimiento, el estudiante deberá enviar al Consejo Técnico una petición de regularización del periodo correspondiente.

La lengua extranjera, podrá acreditarse también a través de los cursos ofrecidos por el Centro de Lenguas (CELE) de la UAEM, así como las opciones ofertadas en la Facultad cada semestre, los niveles podrán ser básico, intermedio y avanzado, dando opción al estudiante de tomar un curso en un ciclo escolar (correspondiente a 2 semestres); o bien, mediante una constancia de lectura y comprensión de textos, expedida por el CELE, de un segundo idioma, en cuyo caso se le acreditarán dos ciclos lectivos consecutivos, que es la vigencia oficial de la constancia.

En caso de haber sido cursado fuera de la UAEM, las constancias o reconocimientos presentados, deberán ser

avaladas por el H. Consejo Técnico de la Facultad, por lo que el estudiante presentará la constancia o reconocimiento, a más tardar las primeras dos semanas del semestre inmediato, en la Secretaría de Extensión de la Facultad para su remisión al H. Consejo Técnico.

Los casos no previstos y resultado de la operatividad de la acreditación de lenguas extranjeras, serán revisados y resueltos por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

Servicios médicos

En Centro Médico Universitario es la instancia, dentro de la UAEM, destinada a dar servicios médicos ambulatorios de primer contacto, de tipo preventivo y curativo, así como atención de urgencias médicas con bajos costos para la comunidad universitaria.

También ofrece diversas actividades que promueven el cuidado de sí a través de campañas de detección y vacunación, talleres, cursos, pláticas, ferias de la salud en torno a diversos temas relacionado con la salud.

Asimismo, las tutorías serán un espacio donde se fomentará, de manera más cercana, el cuidado de sí y la educación para la salud, al abordar temáticas de adicciones, sexualidad, alimentación y salud mental entre otras.

Orientación psicológica

La UAEM a través del Sistema de Apoyo Telefónico ORIENTEL, brinda un servicio gratuito y confidencial de información, orientación, apoyo psicológico y canalización, vía telefónica y por internet, para la comunidad universitaria y para el público en general. Este servicio representa una de las respuestas que la UAEM da a los problemas psicosociales de Morelos, principalmente a los jóvenes y adolescentes de la comunidad universitarios y de la sociedad en general.

Así mismo se buscará la vinculación con el Centro de Investigaciones Transdisciplinar en Psicología (CITPsi) que permita por un lado canalizar a los estudiantes a sus programas de atención a la comunidad en sus diferentes áreas, clínica, educativa, neuropsicológica, entre otras; y por otro lado la capacitación en relación a temáticas de salud mental para docentes, tutores y personal administrativo que tiene contacto con estudiantes en la Facultad de Diseño y así prevenir situaciones de riesgo.

Enlace escuela-familia

La Facultad de Diseño buscará promover acciones y actividades de integración, con los padres de familia de los estudiantes, a la vida académica y universitaria, como pueden ser cursos de inducción a la Facultad de Diseño, publicaciones periódicas sobre el acontecer de la facultad, realización de eventos culturales y deportivos, entre otros.

Emprendimiento Estudiantil

El Modelo de Incubación de alto Impacto Social (MIDAS-UAEM), es un programa institucional que proporciona asesoría y apoyo para la creación de empresas, vinculación con el sector laboral y educación empresarial, por lo que buscará generar lazos de colaboración para que impartan cursos, talleres y seminarios que permitan a los estudiantes de la facultad para impulsar el desarrollo de una actitud emprendedora y la generación de proyectos de diseño (industrial, gráfico y de comunicación y medios audiovisuales) que les permitan autoemplearse o vincularse con el sector empresarial a nivel nacional e internacional.

Orientación profesional

Entre las actividades que implementarán para promover la inserción laboral de los estudiantes se encuentran principalmente la realización de las prácticas profesionales y el servicio social, los cuales serán espacios que permitan brindar una experiencia laboral cercana a la realidad profesional del diseño gráfico, industrial y en medios

audiovisuales y facilitar su inserción laboral al concluir con su formación académica.

Asimismo, será a través de la tutoría que se implementará en los últimos semestres (del 6° al 8°) de la carrera, que se abordarán con el estudiantes temáticas de orientación y desarrollo de competencias para inserción laboral como desarrollar estrategias para la búsqueda activa de trabajo, elaboración de curriculum y portafolio profesional, ética en el trabajo, actitudes y aptitudes personales, derechos laborales, entrevista laboral, etcétera.

Características de Flexibilidad

El PE de la LD de la FD considera los siguientes elementos de flexibilidad curricular:

1. Aprendizaje basado en competencias genéricas y específicas a través de sus ciclos y ejes de formación³¹.
2. Aprendizaje centrado en el estudiante.
3. Posibilidad de elegir trayectorias académicas diferenciadas y con base en sus intereses en el ciclo profesional y el de especialización.
4. Formación inter/multi/transdisciplinaria mediante la oferta de los cursos y talleres del del eje teórico en general y de forma particular del ciclo especializado donde se abordan temáticas relacionadas con la divulgación o la inclusión.
5. Programa de Tutorías para apoyar la trayectoria académica del estudiante.
6. Evaluación constante: ingreso, permanencia y egreso.
7. Autonomía del estudiante en la elección de proyectos.
8. Cursos intensivos, que brindan al estudiante la oportunidad de adelantar créditos de acuerdo a sus posibilidades e intereses para concluir en un menor tiempo la carrera, o regularizarse en unidades de aprendizaje que no haya aprobado. Cabe mencionar que estos cursos tienen costo adicional para el estudiante.
9. Contempla nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje para la formación flexible (de acuerdo a las condiciones y posibilidades de la unidad académica)
10. Promueve la movilidad de estudiantes y docentes con otras instituciones educativas nacionales o extranjeras

³¹ Revisar cuadro del MU en página 111.

o bien de la propia universidad.

11. Fomenta estancias académicas de estudiantes en instancias laborales, y escenarios productivos, industriales y de servicios.

Asimismo, el PE cuenta con flexibilidad modal en las materias susceptibles de hibridar o virtualizar utilizando el recurso de e-UAEM. Como anteriormente se menciona, las materias susceptibles son de los ejes análisis, investigación, teórico e histórico -en ningún caso las materias del eje de producción creativa- y depende del Consejo Técnico quien aprobará en su momento la virtualización de aquellas que bajo su criterio se vayan a desarrollar en esta modalidad.

Vinculación

El PE de la licenciatura en Diseño tiene varias estrategias de vinculación con el entorno, entre las que se encuentran las estancias académicas, la movilidad estudiantil, el servicio social y las prácticas profesionales. Los lugares en los que los estudiantes o docentes de esta licenciatura pueden vincularse son:

- Escuelas y facultades de diseño, arquitectura, artes plásticas, artes escénicas, ingeniería, ciencias, música, comunicación y humanidades nacionales e internacionales
- Otras Unidades Académicas de la UAEM
- Museos de arte, tecnológicos, de ciencias o virtuales, entre otros
- Empresas e industrias de productos y servicios
- Instituciones gubernamentales y no gubernamentales
- ONG
- Escuelas de otros niveles educativos
- Empresas tecnológicas

El proceso para que se lleven a cabo las actividades de vinculación debe estar regido por la normativa institucional cuando así lo requiera, en caso necesario debe ponerse a consideración del Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

A continuación se describen algunas actividades de vinculación, sin que se considere que con éstas se determinan y terminan las posibilidades de la licenciatura:

- *Servicio social.*- esta actividad es obligatoria para todos los estudiantes, deben cubrir 500 horas en un programa registrado formalmente en la UAEM a través de la instancia correspondiente de la administración central. Los estudiantes deben inscribirse en un programa mediante una convocatoria, la posibilidad de realizar esta actividad inicia a partir de que están cubiertos el 70% de los créditos del PE. Puede llevarse a cabo en seis meses mínimo y un año máximo.
- *Estancia académica.*- esta actividad debe estar aprobada por el Consejo Técnico de la Facultad de Diseño y debe tener una duración mínima de un mes y máxima de tres meses. El estudiante debe irse a Instituciones de Educación Superior nacionales o internacionales a realizar actividades afines a su formación y presentar un informe final a su regreso.
- *Movilidad estudiantil.*- los estudiantes pueden realizar movilidad estudiantil a otras instituciones de educación superior siempre y cuando cumplan con los trámites y requisitos que estipula la UAEM y que vaya a estudiar materias de nivel licenciatura y equivalentes a las que le corresponden en el PE, a criterio del Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.
- *Prácticas profesionales.*- esta actividad estará aprobada por el Consejo Técnico de la Facultad de Diseño y estará acompañada por un tutor, por lo que tendrá pago según horas/semana/mes estipulada en el PE. Están pensadas para que los estudiantes se vinculen con su entorno y que profundicen las competencias (habilidades, destrezas y actitudes) del PE. Las prácticas se realizarán en el sexto y séptimo semestre. Para que el estudiante pueda realizar sus prácticas profesionales, debe existir un convenio legal con la entidad, organismo o institución, mismos que deben tener un programa de prácticas profesionales acordes y afines al PE. Deben cubrirse un total de 200 horas de prácticas profesionales. El Programa de Prácticas Profesionales de la FD establecerá las características, el proceso, los alcances y límites, así como los lineamientos que permitirán su operación, por lo que deberá estar avalado y aprobado por el H. Consejo Técnico de la FD, mismo que analizará y resolverá los asuntos, resultado de la operatividad de las prácticas profesionales, y no previstos por el PE.
- *Extensión universitaria.*- estas actividades corresponden a aquellas que permiten la colaboración y el aporte en beneficio de la sociedad en general para difusión y divulgación de los saberes y el conocimiento

científico, así como la realización de actividades con comunidades o en beneficio de las mismas. Aquí se incluyen actividades editoriales, documentales y de web que coadyuven a generar condiciones para una mejora en la calidad de vida de la sociedad.

Sistema de Créditos

La asignación de los créditos de la LD, está basada en el documento *Lineamientos para el diseño y reestructuración curricular en la UAEM*, aprobado por el H. Consejo Universitario en agosto de 1999, documento fundamentado a su vez por los acuerdos y declaraciones de la ANUIES y difundido por la Secretaría Académica de la UAEM, que a la letra dice:

Sistema de créditos

Se refiere al conjunto de actividades académicas que, sustentadas en los planes de estudio y la actividad docente, utilizan los créditos académicos como unidad de valor. Se parte de concebir al sistema de créditos como un esquema institucional homogéneo que permite asignar de manera diferenciada, el valor cuantitativo que progresivamente obtienen los estudiantes en sus programas de formación.

Aplicación del Sistema de Créditos

Para la aplicación de este sistema, se han considerado la mayor parte de los acuerdos y declaraciones de la ANUIES, por lo que se retoma la definición de crédito como la unidad de valor o puntuación de una unidad de aprendizaje que expresa cuantitativamente el trabajo académico efectuado por el estudiante en una hora de clase a la semana, durante un semestre, los cuales se aplicarán de la siguiente manera:

- a) En actividades académicas realizadas por el estudiante en clases teóricas y seminarios, se otorgarán dos créditos por una hora de clase a la semana por semestre.
 - b) Para las actividades académicas de ejecución práctica, como laboratorios, talleres, prácticas de campo, estancias y actividades supervisadas, se otorgará un crédito por una hora de clase a la semana por semestre.
 - c) El valor en créditos de actividades clínicas, prácticas para el aprendizaje, música y artes plásticas, de preparación para el trabajo y de investigación y otros similares que se realicen bajo el control de un comité tutorial, se calcularán de manera global en el plan de estudios a criterio de los cuerpos académicos correspondientes, de acuerdo con su duración e importancia.
 - d) Los créditos se expresarán siempre en números enteros y corresponderán a 15 semanas efectivas de clase, además, esa duración será la mínima para un semestre.
 - e) Los créditos para los cursos de extensión menor a un semestre se registrarán proporcionalmente a su duración y número de horas de clase por semana.
 - f) Los cursos inductivos o propedéuticos no contarán con valor en créditos.
- [...]

Máximos y mínimos de créditos en un plan de estudios

[...]

En el nivel superior, los créditos se determinarán de la forma siguiente:

[...]

- b) Licenciatura, tendrá como mínimo 300 créditos y 450 como máximo, pero será la Unidad Académica y/o administrativa responsable, la encargada de establecer el número exacto, siempre dentro de los límites señalados.

El máximo y mínimo de créditos a cursar por un estudiante en un semestre será establecido por la Unidad Académica y dentro de los márgenes planteados en los documentos generados por la institución para normar estos aspectos.

Se procurará evitar la saturación de horas teóricas, promoviendo las actividades prácticas y estancias acordes a las características propias de la carrera y/o disciplina.

[...]

Así la asignación de créditos está relacionada con el carácter de las unidades de aprendizaje, siendo que aquellas de corte práctico tendrán un crédito por hora frente a grupo y las de corte teórico tendrán dos créditos por hora frente a grupo.

**MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO
CON ÁREAS TERMINALES EN MEDIOS AUDIOVISUALES,
GRÁFICO, E INDUSTRIAL**

Véase anexo Mapa Curricular

PROGRAMAS DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

Cada una de las unidades de aprendizaje que integran el mapa curricular del PE de la licenciatura en Diseño con áreas terminales en comunicación audiovisual, gráfico e industrial está conformada por los siguientes elementos:

- Identificación de la unidad de aprendizaje
- Presentación
- Lineamientos de la unidad de aprendizaje
- Propósitos de la unidad de aprendizaje
- Competencias profesionales
- Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso
- Ámbito de desempeño
- Estructura de la unidad de aprendizaje
- Desarrollo de cada unidad de aprendizaje
- Evaluación y acreditación recomendada
- Bibliografía básica y complementaria

Los programa de las unidades de aprendizaje se encuentran desarrollados en el anexo 1. En esta sección se presentan el listado de dichas unidades de aprendizaje, los perfiles docentes recomendados, y los requisitos mínimos y recursos didácticos.

Por la naturaleza de los contenidos propios de la disciplina y la constante actualización técnica y tecnológica de lo concerniente al diseño se considerará una adecuación de los contenidos temáticos, previamente aprobados por el Consejo Técnico de la Facultad y en la periodicidad que el propio Consejo determine.

SISTEMA DE ENSEÑANZA

El sistema de enseñanza de la licenciatura en Diseño con áreas terminales en comunicación audiovisual, gráfico e industrial está basado en competencias y centrado en el aprendizaje del estudiante, lo que en realidad lo convierte en un sistema de aprendizaje. Con un eje de tutoría que va del primer semestre al octavo permite dar un seguimiento transversal de la transformación del sujeto disente a través de metodologías constructivistas. Sus componentes curriculares descritos con anterioridad en este documento están articulados para que se genere una zona de mediación que permita la construcción del conocimiento en un claro corte constructivista que permita al estudiante adquirir las competencias necesarias para su desarrollo profesional en el área disciplinar de su elección. Por supuesto que este sistema de enseñanza depende en gran medida de que los profesores cuenten con un perfil acorde tanto en las competencias disciplinares como en la capacidad de generar conocimiento. Así el modelo educativo está basado en:

- Competencias transversales y básicas
- Aprendizaje centrado en el estudiante
- Competencias específicas
- Formación transdisciplinar e intercultural
- Flexibilidad curricular y modal
- Tutorías
- Evaluación al ingreso, permanencia y egreso
- Autonomía del estudiante para la elección de materias en el ciclo especializado

Cabe enfatizar que la naturaleza misma del Diseño implica que el estudiante aprenda con base en la resolución de problemas y retos cada semestre, en este sentido en la FD estamos innovando al vincular todas y cada una de las

materias para que se lleven a cabo proyectos integrales, lo que se refleja en un mejor aprendizaje y una estrategia más eficaz y efectiva para que el estudiante ponga en práctica sus habilidades y competencias en construcción.

La enseñanza de la licenciatura en Diseño está orientada y promueve los cuatro pilares de la educación³² que se plantean en el Modelo Universitario:

- *Aprender a aprender.*- es decir a regular sus procesos de aprendizaje, a darse cuenta de lo que aprenden y cómo lo hacen, a contar con elementos y criterios para seleccionar la información pertinente y congruente con los problemas de la sociedad que pretenden solucionar.
- *Aprender a hacer.*- que desarrollen habilidades en una integración con el todo, que les permita aplicar lo que saben en beneficio de su entorno social; atendiendo las contingencias y los cambios continuos del contexto global.
- *Aprender a convivir.*- trabajar en equipo respetando al otro, convivir en el pluralismo, incorporar en su formación y desempeño profesional a lo inter y trans disciplinario y lo intercultural, y a prepararse dentro de una cultura de la legalidad.
- *Aprender a ser.*- que se visualicen como seres particulares orientados a lo universal; una persona que es él por sí mismo, autónomo, responsable y comprometido con su formación profesional y con el desarrollo de la sociedad.

La planeación didáctica tomará en cuenta los siguientes factores del grupo/estudiante:

1. Cómo piensa
2. Cuáles son sus conocimientos adquiridos
3. Qué espera de la unidad de aprendizaje o del tema
4. Cuáles son sus gustos
5. Actividades que más le atraen
6. Cuáles son sus intereses

³² Para mayor información sobre los cuatro pilares de la educación se puede revisar el Órgano Informativo Universitario “Adolfo Menéndez Samará” número 60: http://www.uaem.mx/organizacion-institucional/organo-informativo-universitario/menendez_samara_60.pdf

7. Conocer cuáles son sus características socio-económicas, étnicas y culturales

Lo anterior para que se generen estrategias didácticas docentes en las que cada estudiante y los estudiantes en su conjunto puedan desarrollar un ámbito propicio para la generación de conocimiento y de habilidades de convivencia que le permitan insertarse en la vida profesional de forma eficaz y asertiva con responsabilidad social y una postura crítica y humanista.

La licenciatura en Diseño se establece que:

En la impartición de clases se tomarán en cuenta las siguientes acciones:

1. Planificar las sesiones para determinar las aptitudes, actitudes y conocimientos que tiene el grupo o individualmente. Y así los estudiantes puedan potencializar sus conocimientos con base en lo que realmente les llame la atención o aquellos aspectos que puedan explotar con mayor facilidad.
2. Comunicar los propósitos, las competencias, los contenidos con que cuenta la unidad de aprendizaje, la forma y los procesos didácticos que se usarán para análisis y aplicación de los contenidos y las competencias que se espera obtenga cada estudiante.
3. Iniciar con actividades que revisen y afirmen conocimientos previos. El fomentar un diagnóstico y un auto-diagnóstico en el estudiante es fundamental, ya que la asociación de conocimientos previos con los nuevos le permitirá la construcción de conocimiento significativo reforzando así un verdadero aprendizaje.
4. Que las actividades académicas y sociales tengan relación con la realidad. Como se mencionó con anterioridad esta acción permitirá que el estudiante explote su capacidad de aprendizaje relacionando aspectos teóricos-prácticos con el mundo en el que se desenvuelve y con el que convive día a día.
5. Organizar actividades individuales y grupales, para que los estudiantes interactúen académica y socialmente, generando valores de: Solidaridad, Respeto, Tolerancia, y Empatía. La inserción en el mercado laboral en algunos de los ámbitos requiere de la colaboración y participación de los diseñadores en actividades grupales incluso con otras disciplinas en donde los valores antes mencionados deberán prevalecer para desempeñar de una manera idónea el trabajo encargado, también

esto es importante si los jóvenes laboran de manera individual para con su gremio y la sociedad debe guardar ante todo su integridad y la de todo aquel para el cual presente un servicio.

6. Que las relaciones intergrupales, con el tutor y con el facilitador se den dentro de las reglas establecidas de: Respeto, Tolerancia, Convivencia y Responsabilidad. Esto fomentará parte de su formación como estudiante y futuro profesional.
7. Utilizar en las actividades didácticas las tecnologías de Información y Comunicación, para que el estudiante desarrolle mayores capacidades competitivas y mantenerse al tanto de todos aquellos temas de vanguardia, herramientas de trabajo y de las necesidades sociales.
8. Que la información recabada sea analizada e interpretada por cada estudiante, con la finalidad de desarrollar la capacidad de análisis y síntesis, ya que a través de estas capacidades el estudiante podrá desenvolverse en el ámbito social, cultural, industrial, etcétera.
9. Actividades que promuevan la discusión o comentarios de la información, sus aplicaciones y resultados de la unidad de aprendizaje. La asociación de temas con aspectos que suceden en su realidad y en el campo laboral más inmediato, permitirá formar un estudiante crítico, aportador de ideas y con capacidad para adaptarse a cualquier circunstancia.
10. Observar y Analizar sus actividades durante los procesos y que se registren sus impresiones, para poder hacer un análisis de su comportamiento durante el desarrollo de esas actividades y así replantear o solucionar algunos inconvenientes relacionados con la actividad

Tutorías

Asimismo, el sistema de enseñanza de esta licenciatura contempla un eje de tutorías, el cual estará dividido en tutoría inicial I y II, tutoría profesional I, II y III y tutoría de egreso y de inserción laboral I, II y II, lo que permitirá brindar apoyo al estudiante a lo largo de su trayectoria académica y reducir o evitar la deserción escolar al promover habilidades y estrategias que le permitan construir una trayectoria académica exitosa. La tutoría podrá ser individual o grupal y el contenido dependerá del momento en el que se encuentre el estudiante de su trayectoria académica.

El Programa de Tutorías y el Plan de Acción Tutorial (PAT), el cual debe estar acorde con el Modelo Universitario y con el Programa Institucional de Tutorías (PIT), permitirá establecer estrategias para detección y atención de causas

de deserción estudiantil, así como abordar los temas transversales propuestos por el MU como: el cuidado de sí, ethos universitario y cultura institucional, sustentabilidad, derechos humanos, sociales y de los pueblos, equidad, igualdad y género, diversidad, multiculturalidad, uso y apropiación crítica de información a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), modalidades de titulación, inserción laboral, etcétera.

La actividad tutorial podría ser definida como una actividad pedagógica que tiene como propósito orientar y apoyar a los alumnos durante su proceso de formación. Esta actividad no sustituye las tareas del docente, sin embargo, puede considerarse como una actividad que coadyuva a la formación integral del alumno, es decir, que la tutoría es una acción complementaria, cuya importancia radica en orientar a los alumnos a partir del conocimiento de sus problemas y necesidades académicas y socioafectivas, así como de sus inquietudes y aspiraciones profesionales, desarrollando en el alumno habilidades y actitudes que lo lleven a resolver determinadas situaciones que se le presenten en la vida cotidiana y profesional.

El desarrollo, seguimiento e implementación del PAT estará vigilado, evaluado y supervisado por el Coordinador de Tutorías de la Facultad, el cual tendrá la responsabilidad de asignar tutores, realizar cursos de formación y actualización docente basados en la tutoría, entregar formatos de seguimiento a estudiantes y profesores y coordinar todas aquellas actividades inherentes al programa. implementación.

El PAT tiene como propósito contribuir al desarrollo integral del estudiante y desarrollar su capacidad para asumir responsabilidades en su formación profesional, así como fomentar el desarrollo de valores, actitudes y habilidades de integración al ámbito académico y a la vida cotidiana y social. En este sentido el PAT establecerá los conceptos, las estrategias, los alcances y límites, los procesos y lineamientos para la implementación de la tutoría según las necesidades y problemáticas de los estudiantes y acorde al Programa de Tutorías de la Facultad de Diseño y al Programa Institucional de Tutorías. El H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño será la instancia encargada de aprobar el PAT.

A continuación, se presentan de manera general los contenidos que se trabajarán en tutorías según el grado de avance en que se encuentre el estudiante:

Semestre	Unidad de Aprendizaje	Contenido	Modalidad	Tipo de atención	Carácter
1	Tutoría inicial I	Promover la adaptación del estudiante a la vida universitaria a través de estrategias que les permita conocer los programas educativos, los reglamentos, los procesos académico-administrativos y las instalaciones y servicios de la UAEM y la FD. Los temas que se abordarán serán los relacionados con el ethos universitario, cuidado de sí y cultura institucional, lo que permitirá que el alumno pueda integrarse a la vida académica y universitaria de la UAEM y la Facultad de Diseño.	Grupal	Presencial	Obligatoria
2	Tutoría inicial II				
3	Tutoría profesional I	Fomentar en el estudiante el desarrollo de estrategias de aprendizaje autónomo y significativo que le permitan tomar decisiones y resolver conflictos académico-administrativos que se le presenten, así como el desarrollo de habilidades socio-afectivas y promoción	Grupal/individual 1	Presencial	Obligatoria
4	Tutoría profesional II				
5	Tutoría Profesional III				

		<p>de actitudes y valores que le permitan al estudiante generar vínculos de apoyo solidarios y empáticos que favorezcan una trayectoria académica exitosa a través del acompañamiento y seguimiento a la trayectoria académica del estudiante.</p> <p>En esta tutoría se trabajarán las temáticas sobre desarrollo de estrategias de aprendizaje, la identidad del diseñador sustentabilidad, derechos humanos, sociales y de los pueblos, equidad, igualdad y género, diversidad, multiculturalidad, uso y apropiación crítica de información a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).</p>			
6	Tutoría de egreso e inserción laboral I	<p>Orientar y acompañar en contexto al estudiante en la construcción de su proyecto de vida profesional, en este sentido los temas que se abordarán son prácticas profesionales y servicio social, desarrollo de actitud emprendedora, perfil de</p>	Grupal/individual	Presencial	Opcional
7	Tutoría de egreso e inserción laboral II				
8	Tutoría de egreso e inserción laboral				

	III	egreso, modalidades de titulación, campo de trabajo y educación continua, inserción laboral.			
--	-----	--	--	--	--

Como una estrategia para fomentar la calidad académica en la formación de nuestros estudiantes, el programa de tutorías promoverá acciones de apoyo y atención para que estudiante desarrolle fortalezas y habilidades a lo largo de su trayectoria académica, en este sentido el programa de tutorías se clasificará en: momentos, áreas, niveles, modalidades y tipo de intervención.

Dadas las características que presenta el plan de estudios, se implementarán tres periodos distintos en el ejercicio de la tutoría, mismos que coadyuvan a disminuir la deserción y rezago escolar de los estudiantes de la FD y la construcción de trayectorias académicas exitosas, de acuerdo a los establecido en el Programa Institucional de Tutorías (PIT) de la UAEM.

Tutoría inicial I y II

La tutoría se implementará durante el primer y segundo con el fin de integrar al estudiante a la vida académica y universitaria, acercado al alumno a la institución y a la Unidad Académica dando a conocer el plan de estudios y cómo opera, los reglamentos, los derechos y obligaciones de los alumnos, las líneas de investigación con las que cuenta la Institución relacionadas con la disciplina de la biología, los servicios e instalaciones disponibles para los alumnos, también se buscará desarrollar aspectos académicos, psicológicos, sociales y de valores que contribuyan a la adaptación de los estudiantes que ingresan a la vida universitaria.

Los primeros ciclos escolares, son considerados como un periodo determinante, por ser la etapa de adaptación al sistema educativo universitario, y en el cual se debe trabajar fuertemente en lo que al tema de identidad institucional respecta, con el objeto de reducir la problemática de rezago y deserción propia de los primeros semestres.

Tutoría profesional I, II y III

El segundo momento se dará a partir del tercer semestre y hasta el quinto semestre y consistirá en el acompañamiento individual y grupal, según lo requiera el alumno, con el fin de guiarlo a lo largo de su formación profesional de manera que pueda desarrollar habilidades y herramientas para mejorar su rendimiento académico, así como para realizar la planeación de su trayectoria escolar, la orientación sobre las prácticas profesionales; y servicio social tomando en cuenta las particularidades del plan de estudios, las áreas terminales y las necesidades del alumno con relación su área disciplinar de interés.

También tiene como objetivo el detectar alumnos que se presenten alguna dificultad y/o en riesgo de deserción para brindarle apoyo o en su defecto canalizarlo a instancias que le brinden apoyo más específico.

Tutoría de egreso e inserción laboral I, II y III

La tutoría de egreso e inserción laboral se implementará a partir del sexto semestre y consistirá en el asesoramiento del alumno en la fase terminal de su carrera, en aspectos más particulares como la dirección de tesis, planear la modalidad de titulación, desarrollar habilidades profesionales que permitan una inserción en el mercado laboral a su egreso de la licenciatura, desarrollo de una actitud emprendedora, así como la orientación e información para la realización de otros estudios, ya sean cursos, diplomados especialidades y/o posgrados.

Las áreas de atención se referirán a los aspectos que impactan de manera positiva y/o negativa en los alumnos y en su desempeño académico dentro de la escuela, esto con el fin de ofrecer una atención integral como lo marcan las políticas educativas.

Estas áreas se basarán en los cuatro pilares que la educación a lo largo de la vida, según Delors (1994), debe de contemplar la educación en todos los niveles educativos, incluyendo la educación superior.

Área académica

Consiste en orientar, apoyar y promover en el estudiante el aprender a aprender, que le permita apropiarse de la información y comprender el mundo que le rodea, desarrollando sus capacidades cognitivas, potenciando aspectos para la solución de problemas, creatividad, razonamiento y metacognición, desarrollando la aplicación de estrategias

de aprendizaje, a través de la identificación de problemas y dificultades en el aprendizaje, para analizar las alternativas de solución y que el estudiante valore y determine las estrategias, procesos o elementos favorables para el logro de su formación profesional.

Área personal

En esta área se promoverá el desarrollo de experiencias que le permitan al estudiante el aprender a ser, adquirir habilidades para la vida, como autoestima, resolución de conflictos, desarrollo de actitudes, comunicación asertiva, y desarrollo de su plan de carrera y de vida, que le permitan dotarse de un pensamiento autónomo, crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida.

Área social

Ofrece orientación y apoyo durante su proceso de adaptación a la vida universitaria y de la institución, así como a los diferentes grupos sociales con los cuales convive durante su trayectoria escolar, a través del desarrollo de habilidades sociales como comunicación, relaciones interpersonales, asertividad, trabajo colaborativo y valores que le permitan aprender a convivir.

Área profesional

Durante la finalización de su preparación profesional los alumnos se enfrentan a la incorporación al mercado laboral y/o continuar con sus estudios de posgrado, por lo que es importante la orientación en aspectos de prácticas profesionales y servicio social, perfil de egreso, los diferentes campos de trabajo, así como de educación continua, con el propósito de construir su proyecto de vida profesional. En esta área también se considera la asesoría académica orientada a la elaboración de un proyecto de investigación, con el cual el alumno puede optar por utilizar como modalidad de titulación la elaboración de tesis por etapas, tesis o certificación de productividad académica.

La tutoría, al ser considerada como un acompañamiento que se le ofrece a todos los alumnos y no solo a aquellos alumnos que presentan cierta problemática académica o personal, tiene que ofrecer diversos niveles de atención que permita atender a todos los alumnos de manera integral.

Preventivo

Este nivel consiste establecer estrategias de apoyo para reducir o eliminar aquellos factores o condiciones que pueden causar alguna problemática o dificultad en los estudiantes a la largo de su trayectoria, dotándolos de habilidades y estrategias que les permita prevenirlos.

Remedial

Su objetivo principal es poder apoyar a los estudiantes que presenten alguna problemática, personal, académica o social a encontrar y analizar la mejor forma para poder tomar decisiones para solucionar dicha problemática. Este nivel requerirá, dependiendo de la problemática del estudiante, canalización a otras instancias para su mejor solución.

Potencializadora

Tiene como principal objetivo el identificar las fortalezas y áreas de oportunidad con que cuentan los alumnos y poder reforzarlos hasta desarrollar competencias que le permitirán desenvolverse durante su formación académica.

Los niveles de intervención pueden ser abordados de manera conjunta o por separado dependiente de las características y necesidades de los estudiantes a lo largo de su formación profesional.

Las modalidades de atención son aquellas que hacen referencia a cómo se ofrecerá la atención a los estudiantes y que dependerá de momento en que se implemente y del objetivo de la tutoría. A continuación se describen dichas modalidades:

Tutoría individual

Consiste en la atención particular a un estudiante por parte del tutor quien lo acompañará de manera cercana a lo largo de su trayectoria escolar, facilitando la detección de necesidades del alumno y brindándole un espacio de atención personalizada, en el que pueda compartir sus inquietudes, problemáticas y expectativas, en un marco de respeto, tolerancia e interés por parte del tutor, quien se convierte en una pieza clave de la tutoría. Será el tutor junto con el alumno los que determinarán los horarios y días establecidos para llevar a cabo la tutoría individual

Tutoría grupal

Consiste en el acompañamiento proporcionado por el tutor a un grupos reducidos de estudiantes, que permita tratar

asuntos generales o temas de interés general que competan a un grupo determinado de alumnos, así como incorporar entusiasmo y creatividad a la solución de problemas en grupo, permitiendo establecer relaciones sociales que funcionen como redes de apoyo para su crecimiento personal, académico y profesional.

El tipo de atención que recibirán los estudiantes será presencial o virtual, según lo requiera el estudiante o el contexto en el que se encuentre, como se presenta a continuación:

Presencial

La tutoría presencial será aquella en la que se genera una interacción más personal entre el tutor y el estudiante, ya que se encuentran frente a frente en un mismo lugar y tiempo, lo que permite trabajar de manera más cercana con el alumno y detectar sus necesidades.

Virtual

La tutoría virtual será aquella que se brindará al estudiante en casos extraordinarios y por alguna circunstancia particular no pueda contar con la tutoría presencial, y el trabajo en tutoría se brinde a través del uso de las TIC, como pueden ser correo electrónico, redes sociales, plataformas digitales determinadas para brindar la tutoría entre otras.

El tutor podrá ser un Profesor Investigador de Tiempo Completo (PITC) o un profesor de tiempo parcial contratado específicamente para cubrir las necesidades de atención en tutoría y que permita abarcar el total de alumnos de la Facultad de Diseño, quien se encargará de acompañar y orientar al estudiante hasta el sexto semestre. A cada tutor y de acuerdo a la modalidad de atención que se implemente, individual o grupal, se le asignará como mínimo 5 y máximo 25 estudiantes.

Cabe recalcar que a los docentes que funjan como tutores, se les ofrecerán cursos de capacitación y actualización que les permitan realizar sus funciones de manera asertiva y responsable.

En el primero y segundo semestre la tutoría será grupal y será impartida por un tutor asignado por la Coordinación de Tutorías, a partir del tercero la asignación de los estudiantes podrá ser por petición directa del estudiante con aval del

profesor o por asignación, según el área de interés manifestado por el estudiante. Durante el sexto, séptimo y octavo semestre se asignará los tutores por petición directa del estudiante o por asignación, según el área teminal en la que se encuentren los estudiantes, los escenarios de prácticas profesionales y servicio social o el académico que dirija su proyecto de investigación.

Los estudiantes podrán solicitar cambio de tutor a partir del tercer semestre, presentando una solicitud de cambio de tutor al Consejo Técnico de la Facultad de Diseño y fundamentado académicamente, en caso de existir un problema de tipo personal o de incompatibilidad de intereses también debe seguirse el mismo proceso. **El estudiante sólo podrá presentar solicitudes de cambio de tutor durante las tres primeras semanas del semestre lectivo, pasando éstas, el cambio se aplazará un semestre y la acreditación de la tutoría será otorgada por el tutor asignado oficialmente.**

La tutoría estará regulada por medio del cuadernillo de formación integral, en el cual se establecen las fechas de reuniones, las observaciones, recomendaciones y acuerdos del proceso de tutoría validada por el tutor. La coordinación del Programa de Tutorías, dará seguimiento y aval a esta trayectoria a través del sellado del cuadernillo de formación integral.

Cualquier asunto no previsto, resultado de la operatividad del Programa de Tutorías, deberá ser analizado y resuelto por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

Prácticas Profesionales

El estudiante realizará su práctica profesional durante el 6° y 7° semestre, en los cuales deberá de cubrir un total de 200 horas. La práctica profesional tendrá como objetivo vincular al estudiante con el ámbito laboral y desarrollar en ellos las competencias profesionales adquiridas durante su trayectoria académica en el PE.

En este sentido, la práctica profesional será la actividad de carácter formativo que combina los conocimientos teóricos adquiridos por el estudiante con los aspectos prácticos de la realidad profesional actual, para coadyuvar el

desarrollo de habilidades y competencias que le permitan solucionar las situaciones y problemáticas que enfrentará en el ejercicio de su profesión en los diferentes ámbitos laborales del diseño.

Las prácticas profesionales atenderán las características del perfil de egreso del PE y será una actividad de carácter obligatorio, temporal y requisito de egreso. A partir del sexto semestre el estudiante podrá iniciar la realización de las prácticas profesionales, las cuales tendrán una duración mínima de seis meses y máximo un año, durante el cual tendrán que cubrir 200 horas prácticas, por lo tanto, el estudiante sólo podrá cubrir sus horas prácticas durante el sexto y séptimo semestre.

La gestión, el desarrollo, el seguimiento e implementación de las prácticas profesionales estará supervisado y evaluado por la Jefatura de Prácticas Profesionales y Servicio Social de la Facultad, la cual tendrá la responsabilidad de la asignación, el seguimiento y evaluación de los escenarios y de los estudiantes que se encuentren realizando sus prácticas profesionales. También será la instancia encargada de diseñar el Programa de Prácticas Profesionales, el cual establecerá los conceptos, las estrategias, los alcances y límites, los procesos y lineamientos para la implementación de las prácticas profesionales, el cual deberá ser aprobado por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño. Cualquier asunto no previsto, resultado de la operatividad del Programa de Prácticas Profesionales, deberá ser analizado y resuelto por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

A la par de la realización de las prácticas profesionales el estudiante cursará la tutoría de egreso e inserción laboral, como tutoría de acompañamiento en contexto, en la cual se abordarán diferentes temáticas relacionadas a la inserción laboral, el desarrollo de competencias profesionales en las diferentes áreas del diseño (industrial, gráfico y comunicación y medios audiovisuales).

De acuerdo a lo establecido en el PIDE 2012-2018, el cual establece la incorporación de un programa formativo articulado al currículo de los PE que propicie experiencias vivenciales y la incorporación de prácticas profesionales en los planes de estudio, es que se otorgará un total de 5 créditos al cumplir con las 200 horas establecidas para acreditar las prácticas profesionales durante los semestre 6° y 7°.

Cualquier asunto no previsto, resultado de la operatividad del Programa de Prácticas Profesionales, deberá ser analizado y resuelto por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

Servicio Social

La Secretaría de Extensión de la UAEM, a través de la Dirección de Servicios Sociales, será la autoridad universitaria responsable de coordinar, regular y supervisar los procesos relacionados con los programas del Servicio Social de la UAEM y escuelas incorporadas. La jefatura de prácticas y servicio social de la Facultad de Diseño, será la instancia encargada de promover la práctica del Servicio Social entre los estudiantes, a través de la publicación de las convocatorias semestralmente, así como de los procesos administrativos relacionados con la difusión del procedimiento de registro e inscripción y de la recepción de la documentación necesaria para que el estudiante cumpla con los requisitos establecidos.

El Servicio Social es una actividad de carácter obligatorio y es considerado un requisito de egreso. Los estudiantes que cubran el 70% de los créditos del PE asentados en el sistema electrónico de la UAEM, podrán inscribirse para la realización del Servicio Social. En el PE se sugiere realizar el servicio social durante el 8° semestre, una vez acreditadas las prácticas profesionales, de manera que el estudiante pueda cumplir con ambas actividades.

Asimismo, de acuerdo con el Reglamento General de Servicio Social de la UAEM, en su artículo 9, sobre las modalidades del Servicio Social dice a la letra:

El Servicio Social que realicen los prestantes, se efectuarán en base a las siguientes:

- I. Modalidad de servicio social comunitario;
- II. Modalidad de participación en empresas sociales;
- III. Modalidad de investigación aplicada en beneficio de la sociedad;
- IV. Modalidad de apoyo a la docencia y la educación para todos;
- V. Modalidad de trabajo en proyectos sociales; y
- VI. Modalidad de trabajos de fortalecimiento institucional.

El Servicio Social universitario está sustentado por la Ley Reglamentaria del Artículo 5º constitucional, Capítulo VII, y en la UAEM está normado por el Reglamento General del Servicio Social vigente, publicado en el órgano oficial de la Universidad “Adolfo Menéndez Samará”, Número 59, del 11 de febrero de 2011, en donde se señala:

...el alumno o pasante al que se le autoriza la realización del servicio social (prestante) puede iniciarlo al haber cubierto el setenta por ciento de los créditos del plan y programa de estudios; la duración del servicio social no será menor de seis meses ni mayor de dos años, lo que equivale a una duración de quinientas horas; el prestador durante este periodo, deberá cumplir con las actividades y objetivos señalados en el programa en el que esté asignado; al finalizar el servicio social, el prestante debe notificar y certificar las actividades correspondientes en un plazo máximo de seis meses... (UAEM)

De acuerdo a lo establecido en el PIDE 2012-2018, el cual establece la incorporación de un programa formativo articulado al currículo de los PE que propicie experiencias vivenciales y la incorporación del Servicio social en el currículo, es que se otorgará un total de 5 créditos al cumplir con las 500 horas establecidas para acreditar las prácticas profesionales.

A su vez, el aprendizaje centrado en el estudiante modifica el enfoque tradicional del proceso enseñanza-aprendizaje centrado en el docente donde la actividad básica es la transmisión de conocimientos de un docente informante a un sujeto pasivo. El cambio de paradigma se refleja en un distinto enfoque del estudiante y del aprendizaje. En el aprendizaje centrado en el estudiante, éste tiene la responsabilidad de identificar sus necesidades de aprendizaje, ubicar los recursos para lograrlo y construir su propio conocimiento mediante la identificación de sus propios intereses e inquietudes. El proceso de aprendizaje implica la búsqueda de objetivos personales que el estudiante identifica como trascendentes para él mismo. Es un proceso activo, voluntario e internamente mediatizado. Un proceso constructivista que se basa en la experiencia previa del sujeto en formación para el desarrollo de nuevas competencias que, al estar fundadas en la estructura cognitiva previa, se reflejan en aprendizaje significativo, que requiere implícitamente de su involucramiento para poder realizarse. El aprendizaje es entonces un proceso dinámico en el que cada sujeto en formación toma parte activa en su propio proceso de aprendizaje mediante tareas específicas que le permitan formular y solucionar problemas en un proceso reflexivo crítico.

El profesor debe, entonces, considerar los saberes de cada estudiante, como anteriormente se enumeró, para coadyuvar a que desarrolle los conocimientos que busca dentro de su propio progreso académico. Se busca la formación personalizada del estudiante para que sus conocimientos y talentos se desarrollen de manera efectiva y específica, de forma tal que el profesor debe dejar a un lado la mera transmisión de conocimientos pasiva y estandarizada para centrarse en el desarrollo personal de cada estudiante y acrecentar y fomentar las actitudes y aptitudes del estudiante. La capacidad del profesor de entender los saberes previos del estudiante y de ayudar a su desarrollo mediante estrategias que le permitan no sólo memorizar el conocimiento sino interiorizarlo en forma de aprendizaje significativo y hacerlo partícipe de la construcción de su propio conocimiento se vuelve parte fundamental en su perfil.

La construcción de conocimiento basada en la estructura previa del estudiante es por sí misma individual, de forma tal que el aprendizaje se realizará con base en esa estructura y por ella misma. Los estudiantes necesitan relacionar la nueva información con su propia estructura para que ésta se modifique y se realice el aprendizaje, de otra forma sólo se logrará la memorización de la información por un tiempo determinado. Para que los estudiantes puedan desarrollar el aprendizaje deben de ser partícipes activos de su formación y no sólo receptores pasivos de información.

Perfiles académicos

Los docentes de la licenciatura en Diseño tendrán que cumplir con la legislación universitaria y tener título de licenciatura como mínimo con cédula profesional, a excepción de casos extraordinarios comprobables. Deben ser capaces de fomentar el aprendizaje y el desarrollo de competencias, habilidades, destrezas y actitudes en los estudiantes. Sus perfiles se diferencian por ejes de formación siendo que deben tener experiencia comprobable en las temáticas del eje y en docencia, preferentemente dentro de la UAEM. Cada unidad de aprendizaje debe especificar con mayor detalle el perfil académico que se requiere.

Los docentes de la facultad fungirán como mediadores y promotores del buen uso del diseño, de los medios de comunicación y de la imagen, dando la importancia a los procesos de diseño y comunicación como expansores del discurso, del sentir de la comunidad, para engrandecer dicho discurso y difundirlo. Todos y cada uno de los docentes

deben estar preparados y ser profesionales de los contenidos que impartirán, para asegurar la calidad del aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, en el Modelo Universitario se establece un perfil deseable del docente que estipula lo siguiente:

El Perfil ideal del docente universitario propuesto forma parte de un elemento orientador en la práctica docente congruente con el Modelo Universitario.

Conocimientos sobre:

- La materia que imparte integrada a un currículo y a un contexto determinado.
- Las orientaciones pedagógicas.
- Cuándo y cómo utilizar actividades de investigación con sus estudiantes.
- Utilización y el manejo adecuado de las nuevas tecnologías.
- La forma de planear las actividades de aprendizaje.
- Cómo coordinar el trabajo de su grupo.
- La manera de crear ambientes propicios para promover el aprendizaje.
- Los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

Las estrategias de motivación para que sus estudiantes indaguen y tengan una participación activa en el grupo.

- La manera de guiar a sus estudiantes para que apliquen sus aprendizajes de manera oportuna y certera.
- Las estrategias para lograr en los estudiantes la reflexión y el análisis del objeto de estudio.
- La manera de evaluar el aprendizaje de sus estudiantes.
- La manera de guiar y asesorar a sus estudiantes.

Habilidades para:

- Ejercer su criterio, seleccionar los contenidos y pedagogías más adecuados a cada contexto y a cada grupo.
- Tomar iniciativa en la puesta en marcha y desarrollo de ideas y proyectos innovadores.
- Desarrollar una pedagogía activa, basada en el diálogo, la vinculación teórica-práctica, la interdisciplinariedad, el trabajo en equipo.

- Ayudar a sus estudiantes a desarrollar los conocimientos, habilidades y valores necesarios para aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, y aprender a ser.
- Lograr un nuevo planteamiento de las relaciones educativas, en donde existe confianza en el estudiante, compromiso respeto y empatía.
- Trabajar y aprender en equipo.
- Detectar oportunamente problemas entre sus estudiantes y canalizarlos a quien corresponda.

Actitudes de:

- Reflexión crítica sobre su papel y práctica pedagógica, asume un compromiso ético de coherencia entre lo que predica y lo que hace.
- Concebir a la institución educativa como una entidad al servicio de la persona.
- Situarse ante las exigencias que el mundo actual solicita a la educación.
- Tener el interés por mantenerse informado.
- Investigar, a fin de buscar, seleccionar y proveerse autónomamente la información requerida para su desempeño como docente.
- Impulsar actividades educativas más allá de la institución escolar.
- Constituir la libertad como el clima básico de la educación.
- Concebir la educación como apoyo para el desarrollo de comunidades, en la que todo ser humano es responsable de los otros seres y del uso del mundo natural.
- Defender el principio de autorrealización, la educación no se plantea sobre la enseñanza, sino en el terreno de facilitar el aprendizaje

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del aprendizaje irá a la par de los procesos didácticos y deberá ser aplicada al inicio, durante el desarrollo y al final de cada una de las unidades de aprendizaje. Al ingreso funcionará como evaluación diagnóstica que permitirá que el docente ajuste contenidos a su criterio y con base en la generalidad del grupo, sin dejar de cumplir con el programa y las competencias que plantea la unidad de aprendizaje se desarrollen. Como evaluación sumativa a través de diversos métodos previamente estipulados en las unidades de aprendizaje que permitan evaluar el desarrollo de las actividades académico sociales para ajustar nuevamente las estrategias didácticas y pedagógicas, y una evaluación formativa para verificar si se lograron los propósitos planteados por las unidades de aprendizaje. Cabe mencionar que el proceso debe conducir a la apropiación del conocimiento, el incremento de competencias y la formación integral del estudiante. La evaluación del aprendizaje está orientado al aseguramiento de logros académicos y a la apropiación de habilidades y conocimientos que muestren la adquisición de las competencias estipuladas en las unidades de aprendizaje, así como el incremento de actividades, el desarrollo de actitudes y aptitudes que ayuden al estudiante a la transferencia de conocimiento, a la solución de problemas análogos o diferentes, convirtiéndose en una evaluación formativa y a la auto evaluación.

En consideración de una evaluación integral se deben tomar en cuenta:

1. Evaluar los elementos y sujetos que intervienen en el proceso de manera directa (estudiantes, docentes y unidades de aprendizaje)
2. Evaluar en distintos tiempos
3. Evaluar utilizando diversos instrumentos a fin de garantizar la validez y confiabilidad de la misma evaluación

A continuación se presentan algunas técnicas que pueden ser utilizadas para la evaluación del aprendizaje extraídas del Servicio Nacional de Aprendizaje de Colombia que podrán considerarse para obtener evidencias:³³

Proceso de Evaluación

Estudiante	Docente	Programa
Desempeño	Desempeño	Contenido
Conocimientos previos	Conducción de grupo	Cumplimiento de objetivos
Actitud	Uso de técnicas de enseñanza	Orden y secuencia lógica
Competencias logradas	Uso de recursos didácticos	Pertinencia con la realidad
Aprendizaje logrado	Actitudes	Actualización
Desarrollo de habilidades	Dominio del tema	
Interés	Experiencia	
Participación	Cumplimiento de Políticas Académicas	
	Imagen personal	

1.- *Observación directa en ambiente real de trabajo.* La observación directa en ambiente real de trabajo constituye la técnica por excelencia para obtener evidencias. Se recomienda su aplicación en forma prioritaria.

Permite obtener en forma integrada evidencias relacionadas con habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes contempladas en el perfil de egreso.

2.- *Simulación de situaciones.* La simulación de situaciones es una técnica a través de la cual se generan unas condiciones similares a las normales, pero teniendo bajo control diferentes variables complejas, como riesgos, temperatura, situaciones atípicas que afectan el resultado esperado, entre otras.

Se debe usar cuando no es posible la observación en el ambiente real de trabajo, por razones de costos, riesgos, seguridad del evaluado. Medios: Software especializados, simuladores a escala, pruebas de habilidad o ejercicios prácticos, proyectos especiales, juegos de roles.

3.- *Valoración de productos terminados o en proceso.* Técnica utilizada cuando son observables los productos que genera la función productiva; el producto refleja evidencias esenciales sobre el desempeño.

Los productos pueden ser registros, reportes, informes, entre otros.

³³ Planteamiento retomado del PE de la licenciatura en Diseño 2013

Siempre la evaluación del producto debe hacerse con el rigor establecido para así efectivamente determinar la competencia del evaluado.

4.- *Formulación de preguntas.* Se utiliza para obtener evidencias de los conocimientos esenciales establecidos en el perfil de egreso y complementando las evidencias de desempeño y de producto.

Puede ser utilizada además para la formulación de casos hipotéticos, cuyo fin es evidenciar la aplicación de conocimientos cuando no se pueda hacer la observación directa en ambiente real o simulación de situaciones.

La formulación de preguntas puede ser oral o escrita.

5.- *Estudio de caso.* Es una técnica que trabaja con información de un hecho real o hipotético. Generalmente el caso plantea preguntas para ser resueltas según la estrategia definida por el evaluador.

Se usa para evaluar competencias relacionadas con análisis de información, toma de decisiones y trabajo en equipo.

6.- *Entrevista.* Es una charla personal entre el evaluador y el evaluado que permite clarificar evidencias documentales presentadas, revisar y/o complementar las evidencias previstas en el perfil de egreso.

Es importante para verificar: valores, actitudes y aspectos personales relacionados con el análisis crítico, capacidad de dirección, toma de decisiones, comprensión de temas complejos y la habilidad para explicarlos en forma simple.

Como parte de la evaluación del aprendizaje en la licenciatura en Diseño se plantea la posibilidad de que el estudiante, previa solicitud por escrito a la Dirección de la Facultad, presente un **examen de calidad**³⁴ para acreditar la materia. Para tal efecto se asignará un sinodal de entre los profesores que cumplan con el perfil académico que aplicará el examen. La calificación mínima para aprobar la unidad de aprendizaje por este medio es de 8.0. En el caso de que el estudiante no apruebe el examen de calidad deberá cursar dicha unidad. La solicitud de examen de calidad se podrá hacer para unidades de aprendizaje que no haya cursado el estudiante, su calificación se consignará como ordinaria en el certificado de estudios. Los estudiantes tienen derecho a acreditar máximo 3 unidades de aprendizaje por este medio en todo su transcurso académico. Otra estrategia para que los estudiantes acrediten las unidades de

³⁴ Para mayor información sobre los exámenes de calidad se puede acudir al artículo 39 del Reglamento General de Exámenes.

aprendizaje son los cursos intensivos, ya mencionados en este documento.

Los formatos de evaluación establecidos en las unidades de aprendizaje son una guía para el profesor, quien tiene la obligación reglamentaria de presentar durante la primera semana de clases su planeación semestral y en donde establecerá con claridad su método de evaluación considerando los tres tiempos antes mencionados.

En el caso de movilidad, el Consejo Técnico de la Facultad de Diseño establecerá las condiciones de acreditación considerando el nivel educativo, los créditos y las horas frente a grupo (para equivalencias con sistemas no semestrales).

La duración de la licenciatura se contempla dentro de los reglamentos de la UAEM, en donde se estipula un 50% adicional a la duración de la carrera, lo que en este caso significa 8 semestre lectivos más 4 adicionales, por lo que el estudiante tiene 12 semestres en total para la terminación de la licenciatura, es decir cursar créditos. La temporalidad de obtención de grado estará basada en los acuerdos vigentes del Consejo Universitario.

En el caso de la licenciatura en Diseño las calificaciones se asentarán de forma numérica y preferentemente en números enteros. **Los docentes tendrán hasta la primera semana del siguiente semestre lectivo para ingresar las calificaciones en el sistema SADCE, a reserva de las medidas que el Consejo Técnico determine en caso contrario.**

En la Facultad de Diseño se pretende establecer un sistema de evaluación con base en rúbricas, para lo que se tomarán las medidas necesarias. Una vez que se tenga dicho sistema será implementado en esta licenciatura.

MECANISMO DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO

Requisitos de Ingreso

Para el ingreso en la licenciatura en Diseño se requiere:

1. Contar con certificado de estudios de enseñanza de nivel medio superior, de preferencia con conocimientos base para esta licenciatura (Diseño, Arquitectura, Artes, Humanidades, Sociales, Ingeniería).
2. Cumplir con todos y cada uno de los requisitos establecidos en la legislación universitaria concerniente a este tema.
3. Apegarse a lo que señale la Convocatoria de la UAEM para participar en el proceso de selección.
4. Presentar el examen de ingreso, a manera de diagnóstico, propuesto por el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior (CENEVAL) y aprobarlo a criterio de la Facultad de Diseño y de la institución.
5. Pagar y aprobar el Curso Propedéutico de la Facultad de Diseño, quien se reserva el derecho de admisión a un número determinado de aspirantes de forma anual conforme a su capacidad de admisión.

El Curso Propedéutico prepara a los aspirantes para ingresar a las actividades de la licenciatura a través de materias base. Es un filtro para que los aspirantes descubran sus conocimientos, capacidades, habilidades que los posibilite a responder mejor en las unidades de aprendizaje de las etapas que conforman el PE. Las calificaciones del curso serán numéricas. Su costo se estipulará de forma anual por la dirección de la Facultad.

El curso Propedéutico tiene por objetivo fungir como aprendizaje preparatorio para el estudio en estas áreas del conocimiento, también engloba otros intereses como el de tener un contacto directo con las actividades de la licenciatura. A su vez detecta las habilidades, creatividad y destrezas de los aspirantes.

En el Curso Propedéutico se abordarán las siguientes temáticas: Teoría (expresión oral y escrita y sociedad y actualidad), Tecnología (introducción a la tecnología y procesos), Diseño (técnicas de representación) y/o aquellas que se consideren pertinentes.

Para permanecer en el Curso Propedéutico los aspirantes deben cumplir:

1. Cubrir el costo total del curso propedéutico en la fecha indicada.
2. No podrá acumular más de tres faltas por materia, de ser así causará baja definitiva.
3. Debe presentar en tiempo y forma los exámenes y trabajos solicitados sin excusa alguna.
4. En caso de que se ausente por causas de fuerza mayor como son problemas de salud, deberá presentar un justificante médico que contenga cédula profesional del especialista (constancia médica legal) o preferentemente un comprobante del IMSS. Lo anterior no lo exenta de entregar los trabajos, ejercicio o exámenes que se hayan requerido los días de su ausencia.
5. Deberá conducirse en todo momento con respeto a sus compañeros y profesores, así como al equipo administrativo de la Facultad.
6. Cuidar el mobiliario y las instalaciones de la Facultad, de no ser así será sancionado incluso con la baja del curso propedéutico.

Requisitos de Permanencia

Para permanecer como estudiante inscrito y vigente en la licenciatura en Diseño se requiere lo siguiente:

1. Realizar el trámite de inscripción o reinscripción al inicio de cada ciclo escolar.
2. Ser estudiante debidamente inscrito como lo marque la normatividad vigente de la UAEM.
3. Cumplir con todo lo estipulado en los reglamentos de la UAEM.
4. Cumplir con la normativa de la UAEM con referencia a los estudiantes, acreditación de unidades de aprendizaje, conducta y las pertinentes.
5. No incurrir en faltas graves en perjuicio de maestros, estudiantes, personal de confianza y administrativo, daño y extracción injustificada de equipo.

6. **Entregar constancia** de participación en la Evaluación del Desempeño del Personal Académico. El estudiante tendrá máximo la primera semana del semestre siguiente lectivo para entregarla a la dirección de la Facultad.
7. Obtener la calificación aprobatoria como mínimo de 6 (seis) o su equivalente (60 puntos o 60%) en cada una de las unidades de aprendizaje de las etapas para reunir los créditos necesarios, en su caso presentar al inicio del siguiente semestre lectivo los exámenes de solvencia o calidad con calificación mínima aprobatoria de 8 (ocho).
8. **Horas extracurriculares:** El estudiante deberá presentar al término de cada semestre lectivo, y como máximo las primeras dos semanas del siguiente semestre, constancia(s) de que participó durante 28 horas en algún curso, taller, seminario, congreso, actividad, evento cultural o deportivo, proyecto de investigación, proyecto especial, entre otros, con el fin de cumplir con el requisito correspondiente. Únicamente se podrán acumular las horas excedentes de cursos autogenerados de la Facultad de Diseño.
9. **Idioma:** El estudiante deberá presentar al término de cada ciclo escolar lectivo, y como máximo las primeras dos semanas del siguiente semestre, constancia(s) que lo acrediten de haber cursado durante mínimo 30 horas clases por semestre algún idioma, podrá acreditarse de acuerdo a las opciones ofertadas en la Facultad, los niveles podrán ser básico, intermedio y avanzado. En caso de haber sido cursadas fuera de la UAEM, deberán ser avaladas por Consejo Técnico, por lo que el estudiante en estos casos debe presentarlas a más tardar la primera semana de exámenes ordinarios a la dirección.

Preferentemente deberá ser el idioma inglés; si el estudiante tiene el conocimiento del idioma, deberá presentar constancia que avale que cuenta con dicho conocimiento para los niveles señalados. Si el estudiante está interesado en tomar un idioma distinto al inglés (francés, italiano, alemán, japonés, etc.) de igual manera deberá de mostrar constancia que acredite los niveles ya mencionados. La facultad ofrecerá diversos cursos de idiomas cada semestre, dando opción al estudiante de tomar un curso en un período de 2 semestres.

En caso de que el estudiante apruebe el examen de lectura y comprensión de textos del CELE de la UAEM se le acreditarán dos ciclos lectivos consecutivos.

Egreso y titulación

Para egresar y obtener el título el estudiante deberá cumplir con lo siguiente:

1. El estudiante deberá cursar y aprobar todas y cada una de las unidades de aprendizaje que aparecen en el mapa curricular del Plan de Estudios, debiendo cursar el total de créditos.
2. Acreditar la realización del Servicio Social, mediante la Carta de liberación de Servicio Social expedida por la UAEM.
3. Presentar las constancias correspondientes a la acreditación del idioma en cada ciclo escolar. En su caso, presentar la constancia de acreditación del examen de lectura y comprensión de textos de otro idioma cada dos ciclos (requisito de permanencia).
4. Presentar constancias de las actividades extracurriculares a más tardar las primeras dos semanas del siguiente semestre lectivo al que se vaya a acreditar. Las actividades deberán haberse realizado durante el semestre al que pretenden acreditarse, catorce horas serán forzosamente en actividades dentro de la UAEM.
5. Haber cursado la tutoría de inserción laboral y egreso, así como haber cubierto 200 horas de prácticas profesionales en alguna institución, o empresa, mediante constancia que lo acredite otorgada por la Jefatura de Prácticas y Servicio Social de la FD.
6. Tramitar su certificado total de estudios.
7. Acreditar mediante una constancia del examen de Lectura y comprensión de textos del CELE de alguna lengua extranjera al final de la licenciatura.
8. Apegarse a alguna de las modalidades de titulación vigentes del reglamento respectivo de la UAEM y cumplir con todos y cada uno de los requisitos de titulación estipulados.

Las modalidades de titulación de la licenciatura en Diseño serán aquellas vigentes y reconocidas por la legislación universitaria.

TRANSICIÓN CURRICULAR

Este plan de estudios es el resultado de una constante evaluación de la eficiencia académica, operatividad e implementación del plan de estudios de la licenciatura en Diseño aprobada en 2013, por lo que se plantea que los alumnos que estén cursando dicha licenciatura puedan acceder a la transición curricular. Asimismo, cabe establecer algunos parámetros para la revalidación y reconocimiento de estudios de otras licenciaturas de la UAEM o de otras IES. Como primer término debe considerarse la normativa vigente en la UAEM, adicionalmente lo siguiente:

1. En caso de que estudiantes de otras licenciaturas de la UAEM o de otras IES quieran revalidar estudios deben presentar sin excepción certificado parcial con un promedio mínimo de 8.5.
2. Ser estudiantes regulares según el PE del que provienen.
3. No tener reportes graves de conducta.
4. Presentar un portafolio de proyectos, carpeta de trabajo o indicios de investigación.
5. Únicamente los estudiantes de la licenciatura en Diseño podrán presentar exámenes de solvencia académica de aquellas unidades de aprendizaje que no sean reconocidas, para ajustarse al tercer semestre como mínimo.
6. Cumplir con todos y cada uno de los requisitos que la UAEM dictamine en tiempo y forma.
7. En el caso de estudiantes de la licenciatura en Diseño, el Consejo Técnico tendrá la facultad de aprobar cursos especiales y/o regularización con costo adicional para el estudiante, exámenes especiales, de solvencia académica o bien proyectos académicos en los cuales los estudiantes puedan regularizar su situación académica con el fin de que la transición curricular entre planes se realice.
8. Las materias optativas de la licenciatura en Diseño 2013 pueden ser validadas por cualesquiera que tengan un valor crediticio igual.

A continuación se presenta una tabla de equivalencias entre la licenciatura en Diseño 2016 y la licenciatura en Diseño 2013:

Plan de estudios de Diseño 2016 Ciclo Básico					Plan de estudios de Diseño 2013				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Fundamentos de investigación y documentación	2	0	2	4	Métodos de investigación	2	0	2	4
Fundamentos de la investigación social y producción.	2	0	2	4					
Conocimiento y sociedad	2	0	2	4					
Economía, Sociedad y Estado	2	0	2	4					
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Expresión oral y escrita	2	0	2	4
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6					
Seminario de diversidad cultural	2	0	2	4					
Seminario de diversidad cultural	2	0	2	4					
Teoría de la comunicación I	2	0	2	4					
Teoría de la comunicación II	2	0	2	4					
Teoría del Diseño I	2	0	2	4	Fundamentos e historia del diseño	2	1	3	5
Teoría del diseño II	2	0	2	4					

Historia del arte	2	0	2	4	Historia del arte	2	1	3	5
Historia del arte contemporáneo	2	0	2	4					
Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)	1	3	4	5	Representación de medios digitales	0	4	4	4
Taller fotográfico digital y retoque.	1	3	4	5	Expresión y fotografía	1	4	5	6
Fundamentos del diseño	1	3	4	5	Composición con elementos iniciales (Apreciación artística)	2	4	6	8
Técnicas de representación	1	3	4	5	Representación de medios digitales	0	4	4	4
Dibujo básico	1	3	4	5	Dibujo con técnicas básicas	0	4	4	4
Dibujo avanzado	1	3	4	5	Dibujo artístico	0	4	4	4
Geometría descriptiva	1	3	4	5	Geometría	0	4	4	4
Dibujo técnico	1	3	4	5	Taller de composición (Desarrollo artístico)	2	4	6	8
Tutoría inicial I	0	2	2	2					
Tutoría inicial II	0	2	2	2					

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal Industrial Ciclo Profesional					Plan de estudios de Diseño 2013				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Investigación aplicada para el diseño	2	0	2	4	Pensamiento estratégico	2	1	3	5

industrial									
Metodologías cuantitativas y estudios de mercado	2	0	2	4	Análisis del usuario	2	0	2	4
Metodologías cualitativas y taller de análisis de objetos	2	0	2	4	Análisis y crítica del diseño	2	0	2	4
Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4					
Análisis y psicología de la comunicación del objeto	2	0	2	4	Expresión y creatividad	2	1	3	5
Análisis ético del discurso	2	0	2	4					
Seminario de análisis del diseño inclusivo	2	0	2	4					
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6					
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6					
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	2	0	2	4	Lenguaje visual y psicología de la percepción	2	1	3	5
Seminario de imagen y paisaje	2	0	2	4					
Comunicación del producto	2	0	2	4					
Análisis de la forma	2	0	2	4	Análisis de materiales	2	2	4	6
Design thinking	2	0	2	4	Taller integral aplicado	1	4	5	6
Estética	2	0	2	4	Estética	2	1	3	5
Semiótica	2	0	2	4	Semiótica	2	0	2	4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	2	0	2	4					

Diseño de ambientes	2	0	2	4	Diseño y medio ambiente	0	4	4	4
Seminario de sustentabilidad I	2	0	2	4	Desarrollo sustentable	2	2	4	6
Seminario de sustentabilidad II	2	0	2	4					
Marco jurídico de la propiedad intelectual	2	0	2	4					
Conceptos Básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial	2	0	2	4	Análisis de la demanda	2	1	3	5
Diseño industrial y publicidad	2	0	2	4	Envase y embalaje	0	4	4	4
Administración básica	2	0	2	4	Presupuestos y costos	0	4	4	4
Historia del diseño	2	0	2	4					
Escuelas del diseño	2	0	2	4	Tendencias del diseño	2	0	2	4
Antropometría y ergonomía	1	3	4	5	Ergonomía	1	4	5	6
Diseño de producto I	1	3	4	5	Diseño de mobiliario	2	4	6	8
Diseño de producto II	1	3	4	5	Diseño de producto	2	4	6	8
Diseño de espacios efimeros	1	3	4	5	Diseño expográfico	2	4	6	8
Laboratorio de diseño con maderas	1	3	4	5	Madera	2	4	6	6
Laboratorio de diseño con metales	1	3	4	5	Metales	2	4	6	6
Laboratorio de diseño con plásticos	1	3	4	5	Plásticos	2	4	6	6
Laboratorio de diseño	1	3	4	5	vitrocerámicos	2	4	6	6

con vitrocerámicos									
Biónica	1	3	4	5	Biónica	0	4	4	4
Estructuras	1	3	4	5	Herramientas e innovación	1	4	5	6
Dibujo técnico digital	1	3	4	5	Diseño multimedia	0	4	4	4
Dibujo técnico digital II	1	3	4	5	Taller de composición	2	4	6	8
Modelado 3D	1	3	4	5	Representación del diseño industrial	0	4	4	4
Desarrollo de prototipos	1	3	4	5	Modelos de innovación	1	4	5	6
Cálculo integral	1	3	4	5					
Física aplicada al diseño	1	3	4	5					
Mecanismos y sistemas	1	3	4	5	Mecanismos y sistemas	0	4	4	4
Tecnologías de producción	1	3	4	5	Procesos industriales	2	1	3	5
Presentación de proyectos	1	3	4	5	Calidad total y gestión de proyectos	2	1	3	5
Tutoría profesional	2	0	2	2					
Tutoría profesional	2	0	2	2					
Tutoría profesional	2	0	2	2					
Prácticas profesionales	-	-	-	5					

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal Industrial Ciclo Especializado					Plan de estudios de Diseño 2013				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Seminario de tesis	2	0	2	4					
Seminario de tesis	2	0	2	4					
Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4					
Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	4	4					
Diseño para educación especial (Problemas cognitivos)	1	1	2	3					
Diseño de Interactividad: entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos	1	1	2	3					
Teorías psicopedagógicas	2	0	2	4					
Diseño inclusivo	2	2	4	6					
Diseño para todas las edades	2	2	4	6					
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	2	0	4	4					
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	0	8	8	8	Planteamiento proyecto final	2	4	6	8
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II	0	8	8	8					

Diseño háptico	1	1	2	3					
Diseño lumínico	1	1	2	3					
Diseño espacial	1	1	2	3					
Diseño para analfabetas	1	1	2	3					
Diseño para comunidades indígenas	1	1	2	3					
Diseño para población en extrema pobreza	1	1	2	3					
Diseño para infancia	1	1	2	3					
Diseño para adultos mayores	1	1	2	3					
Diseño para jóvenes en riesgo	1	1	2	3					
Práctica profesional	-	-	-	5					
Servicio social	-	-	-	5					

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal Gráfico Ciclo Profesional					Plan de estudios de Diseño 2013				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Investigación aplicada para el diseño gráfico	2	0	2	4	Pensamiento estratégico	2	1	3	5
Metodologías cuantitativas y estudios de mercado	2	0	2	4	Análisis del usuario	2	0	2	4
Metodologías cualitativas y taller de análisis	2	0	2	4	Análisis y crítica del diseño	2	0	2	4

de mensajes									
Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4					
Análisis y psicología de la comunicación y del mensaje	2	0	2	4	Expresión y creatividad	2	1	3	5
Análisis ético del discurso	2	0	2	4					
Seminario de análisis del diseño inclusivo	2	0	2	4					
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6					
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6					
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	2	0	2	4	Psicología de la percepción	2	2	0	4
Seminario de imagen y paisaje	2	0	2	4					
Seminario de Redes sociales	2	0	2	4					
Seminario de comunicación corporativa	2	0	2	4	Comunicación	1	4	5	6
Design thinking	2	0	2	4	Taller integral	1	4	5	6
Estética	2	0	2	4	Estética	2	1	3	5
Semiótica	2	0	2	4	Semiótica	2	0	2	4
Pensamiento complejo y Comunicación transdisciplinar	2	0	2	4					

Diseño de ambientes	2	0	2	4	Diseño y medio ambiente	0	4	4	4
Seminario de sustentabilidad I	2	0	2	4	Desarrollo sustentable	2	2	4	6
Seminario de sustentabilidad II	2	0	2	4					
Marco jurídico de la propiedad intelectual	2	0	2	4					
Conceptos Básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial	2	0	2	4	Análisis de la demanda	2	1	3	5
Publicidad	2	0	2	4	Campaña de publicidad	2	4	6	8
Administración básica	2	0	2	4	Presupuestos y costos	0	4	4	4
Historia del diseño	2	0	2	4					
Escuelas del diseño	2	0	2	4	Tendencias del diseño	2	0	2	4
Gramática visual	1	3	4	5	Lenguaje visual y psicología de la percepción	2	1	3	5
Imagen de identidad	1	3	4	5	Diseño identidad corporativa	2	4	6	8
Etiqueta y empaque	1	3	4	5	Logotipo, etiqueta y empaque	2	4	6	8
Pre-prensa digital	1	3	4	5	Diseño digital	2	4	6	8
Taller de composición de retículas	1	3	4	5	Estancia el taller	1	4	5	6

Animación tradicional	1	3	4	5	Animación	1	4	5	6
Animación 2D digital	1	3	4	5					
Animación 3D	1	3	4	5					
Fotografía artística y de estudio	1	3	4	5					
Ilustración tradicional	1	3	4	5					
Interactividad, hipertexto y redes (Sitios Web)	1	3	4	5	Diseño multimedia	2	4	6	8
Diseño y producción de videojuegos básicos	1	3	4	5					
Fundamentos tipográficos	1	3	4	5					
Cartel	1	3	4	5					
Diseño editorial I	1	3	4	5	Estancia en taller	0	4	4	4
Diseño editorial II	1	3	4	5					
Intografía	1	3	4	5					
Señalética y gráfica ambiental	1	3	4	5	Diseño de stand y display	2	4	6	8
Técnicas de reproducción	1	3	4	5	Nuevos materiales	0	4	4	4
Tutoría profesional	0	2	2	2					
Tutoría profesional	0	2	2	2					

Tutoría profesional	0	2	2	2					
Prácticas profesionales	-	-	-	5					

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal Gráfico Ciclo Especializado					Plan de estudios de Diseño 2013				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Seminario de tesis	2	0	2	4					
Seminario de tesis	2	0	2	4					
Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4	Comunicación internacional	0	4	4	4
Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	4	4					
Diseño para educación especial (Problemas cognitivos)	1	1	2	3					
Diseño de Interactividad: entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos	1	1	2	3					
Teorías psicopedagógicas	2	0	2	4					
Diseño inclusivo	2	2	4	6					
Diseño para todas las edades	2	2	4	6					

Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	2	0	4	4					
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	0	8	8	8	Planteamiento del proyecto final	2	4	6	8
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II	0	8	8	8					
Diseño háptico	1	1	2	3					
Diseño lumínico	1	1	2	3					
Diseño espacial	1	1	2	3					
Diseño para analfabetas	1	1	2	3					
Diseño para comunidades indígenas	1	1	2	3					
Diseño para población en extrema pobreza	1	1	2	3					
Diseño para infancia	1	1	2	3					
Diseño para adultos mayores	1	1	2	3					
Diseño para jóvenes en riesgo	1	1	2	3					
Servicio social / práctica profesional	-	-	-	5					
Servicio social / práctica profesional	-	-	-	5					

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal en Medios Audiovisuales Ciclo Profesional					Plan de estudios de Diseño 2013				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Investigación para la comunicación audiovisual y aplicada	2	0	2	4					
Metodologías cuantitativas y estudios de audiencias	2	0	2	4					
Metodologías cualitativas y taller de análisis de mensajes	2	0	2	4					
Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4					
Escritura y análisis del contexto	2	0	2	4					
Seminario de Redes sociales	2	0	2	4					
Análisis y psicología de la comunicación y del mensaje audiovisual	2	0	2	4	Expresión y creatividad	2	1	3	5
Escritura y análisis del contexto	2	0	2	4					

Seminario de medios de comunicación corporativos	2	2	4	6					
Análisis ético del discurso	2	2	4	6					
Seminario de medios de comunicación alternativos	2	2	4	6					
Estudios visuales	2	2	4	6					
Géneros y narrativas periodísticas	2	2	4	6					
Conceptos básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial	2	2	4	6					
Marco jurídico de medios de comunicación	2	2	4	6					
Géneros y narrativas Cinematográficas	2	2	4	6					
Publicidad	2	2	4	6					
Pensamiento complejo y	2	2	4	6					

Comunicación transdisciplinar									
Géneros y narrativas Radiofónicos	2	2	4	6					
Géneros y narrativas impresos	2	2	4	6					
Conceptos de la tecnologías de la información	2	2	4	6					
Géneros y narrativas Televisivas	2	2	4	6					
Géneros y narrativas Fotográfico	2	2	4	6					
Historia general de los medios y sistemas de comunicación	2	2	4	6					
Historia de la fotografía y el cine	2	2	4	6					
Historia de la Radio y la televisión	2	2	4	6					
Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales)	2	2	4	6					

Taller de periodismo	2	0	2	4					
Animación 3D digital	2	0	2	4					
Infografía	2	0	2	4					
Animación tradicional	2	0	2	4					
Taller de cine y video. Con edición	0	3	3	3					
Programación estructurada	1	3	4	5					
Pre-prensa y Prensa y Post/prensa	1	3	4	5					
Animación 2D digital	1	3	4	5					
Taller radiofónico (tradicional e internet)	1	3	4	5					
Taller de interactividad avanzada	1	3	4	5					
Taller de diseño de sonido	1	3	4	5					
Taller de video	1	3	4	5					

(tradicional e internet)									
Taller de iluminación	0	5	5	5					
Taller de desarrollo de proyecto de producción	0	5	5	5					
Escenografía para video	2	2	4	6					
Gestión y distribución de productos audiovisuales	2	2	4	6					
Tutoría profesional I	2	2	4	6					
Tutoría profesional II	2	0	2	4					
Tutoría profesional III	3	0	3	6					
Práctica profesional	-	-	-	5	Práctica profesional				

Plan de estudios de Diseño 2016					Plan de estudios de Diseño 2013				
Área terminal en Medios Audiovisuales									
Ciclo Especializado									
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Seminario de tesis	2	0	2	4					
Seminario de tesis	3	0	3	6					
Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4					
Ensayo y periodismo	2	0	2	4					
Análisis contextual para la comunicación de la ciencia	2	0	2	4					
Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	2	4					
Opinión pública y comunicación	2	0	2	4					
Políticas públicas de Ciencia y Tecnología	2	0	2	4					
Reportaje de investigación para medios	2	0	2	4					

impresos									
Reportaje de investigación para medios audiovisuales y alternativos	2	0	2	4					
Fundamentos de la investigación social de la ciencia	2	0	2	4					
Etnociencias	2	0	2	4					
Semiología lingüística	2	0	2	4					
El periódico (impreso y con proyecto)	2	0	2	4					
Divulgación y periodismo científico	2	0	2	4					
La ciencia en medios de comunicación	2	0	2	4					
Diseño, comunicación e interactividad	2	0	2	4					
Periodismo cultural	2	0	2	4					
Periodismo económico	2	0	2	4					

Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica	2	0	2	4					
Género de revista (impreso y con proyecto)	2	0	2	4					
Género de revista (audiovisual y con proyecto)	1	3	4	5					
El diario (impreso y con proyecto)	1	3	4	5					
Cultura científica y comprensión pública de la ciencia	1	3	4	5					
Diseño, comunicación y Transdisciplina	1	3	4	5					
Periodismo político	1	3	4	5					
Periodismo social	1	3	4	5					
El lenguaje en el tiempo	1	3	4	5					
Historia de la divulgación	1	3	4	5					

científica									
Historia de la revista (como género)	1	3	4	5					
Historia del periódico	1	3	4	5					
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	1	3	4	5					
Diseño y gestión de proyectos de divulgación de las ciencias I	1	3	4	5					
Radio I	1	3	4	5					
Cine y video: no ficción	1	3	4	5					
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II	1	3	4	5					
Diseño y gestión de proyectos de divulgación de las ciencias II	1	3	4	5					
Radio II	0	2	2	2					
Cine: animación 2D y 3D	0	2	2	2					

Práctica Profesional	-	-	-	5					
Servicio Social	-	-	-	5					

OPERATIVIDAD Y VIABILIDAD DEL PLAN DE ESTUDIOS

La operatividad del PE de la LD de la FD es la forma en que se determina como debe funcionar académica, administrativa y normativamente. Por ello se han considerado todos y cada uno de los instrumentos de planeación y legislativos de la UAEM, asimismo se han establecido parámetros generales que permitan que el PE opere de forma adecuada:

1. Realización de asambleas generales y por generación de estudiantes, y académicos
2. Juntas de trabajo del equipo administrativo
3. Talleres de capacitación docente
4. Difusión de información estratégica
5. Reuniones de Consejo Técnico
6. Reuniones colegiadas de académicos

El marco normativo con el que opera el programa educativo se sustenta en los siguientes reglamentos:

- Reglamento para el ingreso, promoción y permanencia del personal académico
- Reglamento de personal académico
- Reglamento de titulación profesional
- Reglamento de servicio social
- Reglamento general de servicios bibliotecarios
- Reglamento de becas
- Reglamento de exámenes
- Reglamento de cultura física y deporte, y
- Los pertinentes según la legislación de la UAEM

Recursos humanos

El personal que labore e imparta docencia en la licenciatura en Diseño debe corresponder a las tendencias académicas y profesionales de las diversas áreas de conocimiento que implica esta licenciatura, así como tener una aproximación a la interculturalidad y la Transdisciplina. Asimismo, deberá tender a tener grados de posgrado, mínimamente de licenciatura (con casos excepcionales comprobables), y estar dispuesto a participar en al menos un curso de capacitación al año.

El ingreso y la permanencia como docente de la licenciatura en Diseño se requiere cumplir con la legislación vigente en la UAEM y participar, en su caso, en los concursos de méritos o de oposición mediante el cumplimiento de los requisitos estipulados en las convocatorias y la legislación.

Los recursos humanos con los que cuenta la **Licenciatura en Diseño** son profesores investigadores y profesores por horas de distintas unidades académicas (incluyendo Diseño), especializados en las diferentes áreas y ámbitos referentes a las temáticas de la licenciatura y de las unidades de aprendizaje, además de aquellos profesores externos que su formación profesional sean pertinentes a las unidades de aprendizaje y que su capacidad y experiencia aporten al mejoramiento docente de la facultad. Cabe mencionar que se requiere incrementar de manera importante la planta de PITC de nivel maestría y doctorado en al menos 5 plazas semestrales.

El ingreso de los profesores se acoge al contrato colectivo de trabajo que rige la UAEM, al Reglamento de Ingreso, Promoción y Permanencia del Personal Académico de la UAEM y al Reglamento de Personal Académico. A continuación se presenta una tabla con los PITC-RH de la Facultad de Diseño:

Nombre	Grado académico	Especialidad	Miembro
María Araceli Barbosa	Doctora	Historia del arte y el diseño, teoría del arte y el diseño	SNI
Juan Carlos Bermúdez Rodríguez	Doctor	Grabado, pintura, teoría del arte y el diseño	SEI

Laura Silvia Iñigo Dehud	Doctora	Diseño gráfico, editorial, pintura, ilustración, animación, cine	SEI
Lorena Noyola Piña	Doctora	Diseño gráfico, internet, hipertextualidad, programación, ciencias cognitivas	SEI
Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez	Maestro	Ilustración, Dibujo, Cartel y medios digitales	SEI

Adicionalmente la Facultad de Diseño cuenta con los siguientes Técnicos Académicos de Cómputo de Tiempo Completo:

Nombre	Grado académico	Especialidad	Estatus
Jacqueline Mendieta Arce	Licenciatura	Cómputo	No definitivo
Francisco Javier Pérez Valdez	Licenciatura	Cómputo	Definitivo

Los profesores de tiempo parcial o por unidad de aprendizaje que pueden participar en la licenciatura, sin que el siguiente listado signifique un compromiso laboral o sea excluyente son:

Grado / Profesión	Nombre
Lic. en Diseño Gráfico	Priscila Lucia Rentería Torres
Lic. en Diseño Industrial	Liliana Hernández Molinar
Lic. en Artes Plásticas	María Fernanda Araujo Alfaro
Mtro. en Producción Editorial	Antonio Maklouf Akl
Ingeniero	Edgardo Mendoza Ozuna
Maestra en IMACS	Aurora Ivonne Velasco Rottuno
Lic. en Comunicación y Tecnología	Salvador Rivera Díaz
Doctora en Ciencias Políticas	Adriana Estrada Álvarez

L. en Diseño Industrial	Adriana Romo Rosas
Lic. en Mercadotecnia	Jazmín Bastidas Colín
Mtro en Artes Visuales	Víctor Manuel Moreno Mora
Mtra en Artes Visuales	Yunuen Díaz Velázquez
Lic. en Diseño Ambiental	Michele Muris Torreblanca
Mtro. en Producción Editorial	Fernando Garcés Poó
Mtro. en Arquitectura del Paisaje	Faustino Octavio Ruiz Abarca
Mtra. en Ciencias y Artes para el Diseño	Emma Yanet Flores Zamorano
Lic. en Arquitectura	Paola Hernández Molinar
Mtra. en Producción Editorial	Percy Valeria Cinta Dávila
Mtro. en Ingeniería	Uzziel Caldiño Herrera
Mtra. en Producción Editorial	Gabriela de la Hoz Abdo
Lic. en Diseño Gráfico	Marianella Espinosa Lara
Mtro. en IMACS	Gregory Berger
Lic. en Diseño Industrial	Vicente Gatica

Los profesores que ingresan por primera vez a impartir docencia en esta licenciatura tomarán obligatoriamente el curso de didáctica aplicada a la enseñanza y el curso de pedagogía, impartido por profesores especialistas en estas disciplinas. Del mismo modo se ofrecerán a los profesores cursos en diversas área para que logren mejorar sus herramientas didácticas, pedagógicas y disciplinares en las áreas a las que compete este plan de estudios. Del mismo modo se impulsarán los eventos, las conferencias, las pláticas, los talleres y las presentaciones de libros a las cuales deberán asistir nuestros profesores y que también son considerados como formación y actualización docente. En estas actividades se expedirá constancia a criterio de la Facultad de Diseño. Los profesores están obligados a presentar al menos un comprobante de actividad de capacitación y actualización docente cuando soliciten nuevamente participar en las actividades docentes de la Facultad.

La **evaluación del desempeño docente** dentro de la Facultad de Diseño será un ejercicio institucional en coordinación con la administración central y el SITAUAEM. Dicho modelo hace un ejercicio por fundamentar la propuesta desde una configuración teórica, retomando elementos del constructivismo desde la perspectiva

sociocultural de *Vigotsky*, la cual parte de concebir a la evaluación al desempeño docente como un proceso con fines diagnósticos, formativos y de reconocimiento, orientados hacia la comprensión, rectificación y mejoramiento del actuar profesional en el aula, campo, taller, hospital, laboratorio y/o gabinete.

Los fines y objetivos de la evaluación docente son:

1. Impulsar de manera permanente la cultura de la evaluación del desempeño docente que permita transformar los procesos de enseñar, aprender, desarrollar y dar cumplimiento a las finalidades establecidas en la Ley Orgánica de la UAEM, relacionadas con el trabajo docente.
2. Mejorar la actividad didáctica y pedagógica del docente, formulando mecanismos de formación, capacitación y actualización que optimicen el desempeño en el aula, laboratorio, taller, campo o gabinete, atendiendo la consolidación de sus fortalezas y estableciendo alternativas para la atención de sus debilidades.
3. Promover la profesionalización docente de los trabajadores académicos que permita a la UAEM contar con profesionales competentes para la formación de recursos humanos y estimular su desempeño.
4. Establecer políticas institucionales que coadyuven en el desarrollo de los trabajadores académicos y en el fortalecimiento de la calidad educativa de la UAEM.
5. Reconocer y estimular la calidad de la enseñanza que ofrecen los trabajadores académicos mediante su desempeño docente. En cuanto a las funciones de la evaluación al desempeño docente, se enuncian las siguientes:
 - Conocer el estado actual de la práctica docente en cuanto a su desempeño, en el aula, taller, laboratorio o gabinete.
 - Detectar las necesidades de formación docente y disciplinar, mediante la identificación de fortalezas y debilidades de los trabajadores académicos, derivados de los resultados de los instrumentos elaborados para tal efecto.
 - Impulsar el desarrollo profesional los trabajadores académicos a través de programas de capacitación, formación y actualización permanentes. Estimular al trabajador académico de acuerdo con los resultados de la evaluación de su desempeño.

En la estructura del modelo de evaluación docente se contemplan tres instrumentos:

- a) Autoevaluación docente
- b) Evaluación docente a partir de la opinión de los estudiantes, y
- c) Productividad Académica.

Con relación a los reportes, éstos se elaboran en tres niveles:

- a) **Institucional** análisis cuantitativo general de los resultados de evaluación del desempeño docente; por nivel educativo, unidad académica y dimensión.
- b) **Por unidad académica** análisis cuantitativo de los resultados obtenidos por los trabajadores universitarios que integran la plantilla docente adscrita a una unidad académica, el reporte incluye resultados por programa educativo
- c) **Individual** análisis cuantitativo que comprende un marco de referencia institucional sobre los resultados de la UAEM, del nivel educativo, en el que fue evaluado, de su unidad académica y un promedio global de las unidades de aprendizaje en las que fue evaluado su desempeño docente Este reporte es de carácter estrictamente confidencial.

Cabe especificar que al ser una Unidad Académica de reciente creación, no cuenta actualmente con suficientes Profesores Investigadores de Tiempo Completo, por lo que se deben gestionar al menos 10 plazas por año, para un total de 30 para 2018, con lo que se podrá dar sustento a los planes y programas de estudio que se tendrán en la Facultad de Diseño. Es decir un total de 30 PITC para 2018. Asimismo, deben gestionarse el mismo número de TATC y de PTC, lo que daría a la Facultad de Diseño una fortaleza en todo sentido.

Las líneas de generación y aplicación del conocimiento en general de los profesores son:

- Diseño Gráfico
- Diseño Industrial
- Diseño de Interiores
- Comunicación
- Difusión y divulgación del conocimiento
- Redes sociales

- Imagen y su impacto en el Arte, la Cultura y la Sociedad
- Radio
- Prensa
- No ficción
- Cine

Cabe reiterar que las LGAC se formalizarán una vez que la Facultad de Diseño, tenga contrataciones de PITC, PTC y TATC, asimismo, será que se conformen los Cuerpos Académicos respectivos, siendo una LGAC el Impacto de la imagen en el Arte, la Cultura y la Sociedad, que ya está siendo trabajada por un Cuerpo Académico consolidado. Otras LGAC que ya están trabajándose y son las que actualmente se manejan en el Doctorado y la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad y en la Especialidad en Diseño de Publicaciones.

La práctica profesional actualmente ha rebasado fronteras tanto en su interior, con los diferentes medios de expresión, como en el exterior con otras áreas del conocimiento. De ahí la pertinencia que la formación del estudiante de la Facultad de Diseño esté basada en una formación integral, que implica, por un lado, la asimilación de conocimientos en el aula tanto prácticos como conceptuales, y por el otro, vincular esos conocimientos con la investigación y la producción creativa, a través de sus Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC). Las LGAC enlistadas impactan de una manera u otra en los PE, a través de la docencia, la investigación y la difusión de la cultura y de los conocimientos.

En general las estrategias de desarrollo para la licenciatura están basados en los de la Facultad de Diseño y son la gestión de más y mejores instalaciones, equipo e infraestructura en general, y la capacidad académica. Dentro de lo anterior también se ubica la movilidad y la vinculación. Los convenios vigentes para la Facultad de Diseño son aquellos de la administración central y los que la propia Facultad vaya gestionando según los intereses de su comunidad.

Recursos financieros y materiales

La gestión de recursos financieros se realiza desde dos ámbitos: desde la propia Facultad de Diseño, y desde la institución. La FD genera recursos autogenerados que permiten contar con dinero suficiente para el mantenimiento de los equipos, así como coadyuvar en otras actividades de capacitación, actualización y apoyo de actividades de los docentes, como la asistencia a congresos. Esa recaudación se hace a través de la organización de eventos académicos como cursos, diplomados, seminarios y coloquios. Por otra parte, desde la FD se gestionan programas de apoyo financiero extraordinario como el PFCE, FECES y los que convoca el CONACYT. Asimismo, la institución gestiona recursos que permiten la contratación de PTP de calidad. La UAEM proporciona las condiciones necesarias para un buen desarrollo de los servicios administrativos. A partir de estos puestos de gestión académica y administrativa se desarrollan actividades de vinculación con los sectores culturales que permiten que nuestros estudiantes realicen prácticas profesionales y que se adentren a posibilidades laborales reales. También, la gestión para la organización de actividades académicas para los estudiantes y docentes.

La Facultad de Diseño cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades de la LD.

Infraestructura

Por lo que se refiere a los recursos materiales, fueron solicitados en el Programa Operativo Anual (POA), para su implementación y operatividad. La LD, está adscrita a la Facultad de Diseño de la UAEM y se cuenta con lo siguiente:

- 13 Aulas equipadas, con diferentes capacidades para atender de diez a treinta y cuatro estudiantes de licenciatura para los seminarios.
- Talleres y laboratorios de: cómputo, fotografía digital, multimedia, vídeo y animación.
- 43 computadoras actualizadas con software gráfico pertinente.
- Espacios para llevar a cabo reuniones y presentaciones.

- Equipo básico que complementará las herramientas de cada estudiante, y que incluye instrumentos para fotografía, video y multimedia, como son: mesas de luz para ilustración, mesas de trabajo, cámaras de video, etcétera.
- 4 Cubículos para los PITC.
- Taller de madera

Además deben de proporcionarse por la administración central lo necesario para:

- Taller de plásticos
- Taller de metales
- Taller de vitrocerámicos
- Plotter de alta resolución
- Impresora 3D
- Centro de impresión
- Material, herramientas y suministros para dichos talleres
- Más y mejores instalaciones adecuadas para la impartición de clases
- Mobiliario de aulas, oficinas y talleres
- Cabina de radio equipada
- Estudio de video equipado
- Licencias de software y hardware actualizado según los avances técnico tecnológicos de las disciplinas que se abordan en este plan de estudios.

Lo anterior nos permitirá acreditar ante el COMAPROD el plan de estudios.

Además se tiene acceso a los servicios de la UAEM como son: biblioteca central, áreas deportivas, auditorios y aulas en otras unidades académicas.

No obstante lo anterior, es necesario crear una biblioteca especializada en la FD, el incremento de cubículos para dar una atención personalizada a los estudiantes, contar con más equipo de cómputo y aumentar las aulas que conforme incrementa la matrícula serán necesarias.

Estrategias de desarrollo

Para desarrollar la LD, la FD ha generado convenios de intercambio cultural, movilidad estudiantil y docente y participación y organización conjunta con universidades públicas y entidades privadas, tanto nacionales como internacionales, tales como: la Universidad Nacional Autónoma de México; La Universidad Autónoma del Estado de México; la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo; la Universidad Veracruzana; La Universidad Autónoma de Nuevo León; la Universidad de Castilla-La Mancha, la Universidad de Valencia; la Universidad de Barcelona entre otras.

El desarrollo también está en función de los convenios que establecen los Cuerpos Académicos involucrados en el PE y la impartición de asignaturas. En particular, se cuenta actualmente con una Red Internacional de Cuerpos Académicos “RedCacine” y se prevé que se generen más redes con otros cuerpos académicos del país y del extranjero, lo que redundará en un intercambio de profesores que enriquezcan al PE. Asimismo, se están desarrollando las siguientes estrategias:

- Concreción de proyectos que nos permitirán recabar fondos para un mejor acondicionamiento de los laboratorios, los talleres y de las aulas.
- Fomento de diplomados, seminarios, etc. para la generación de mayor número de recursos que a su vez apoyen la capacitación docente.

En cuanto a la planta académica se tiene la necesidad institucional de habilitarla al máximo grado académico existente a la fecha.

Además, está contemplada la actualización semestral de los contenidos curriculares, a partir de la vida académica de los docentes, quienes tienen la responsabilidad de reflejar la actualidad de su quehacer dentro del aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, se previene la fosilización del PE, al mismo tiempo que se prevé que los egresados representen siempre una opción viable e innovadora para el mercado laboral.

Por otra parte, el PE será sometido a una actualización y a un ajuste general (reestructuración) a dos años de su puesta en marcha, ya que de esta forma se garantiza el seguimiento y la vigilia de su buen funcionamiento, así como la corrección de posibles fallas de implementación y ajuste de tendencias académicas. Además de lo anterior, el PE debe cumplir con los requerimientos de calidad necesarios para la acreditación por el COMAPROD.

SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR

El PE estará sometido a una constante evaluación en la que participarán los estudiantes (a través de sus evaluaciones docentes y diversos instrumentos de la propia Facultad), los egresados (a través de una asociación de egresados que en su momento se establecerá), la comunidad académica (a través de la evaluación docente y de los colegiados académicos) y los administrativos de la Facultad, en última instancia se conformará una Comisión de Evaluación Curricular responsables y encargada de la revisión permanente y evaluación periódica del programa. Cada inicio de semestre los docentes deberán entregar su planeación de unidad de aprendizaje para aprobación por el Consejo Técnico, esto lo deberán hacer a más tardar la primera semana del semestre lectivo. En esa planeación deben consignarse las actividades, contenidos concretos y actualizados y los formatos de evaluación para cada una de las unidades. El Consejo Técnico es la autoridad colegiada que está a cargo de la revisión, en su caso aprobación o de sugerir modificaciones a los programas. Cada ciclo escolar la Comisión deberá realizar un informe en el que dé cuenta de los hallazgos encontrados, de tal forma que permitan saber si es necesario realizar actualizaciones, ajustes parciales o totales o reestructuración del PE.

La evaluación deberá servir también para conocer la correspondencia entre la operación, aplicación y cumplimiento de los propósitos del plan y de las unidades de aprendizaje, conocer el progreso del estudiante, obtener información que apoye a los docentes en el mejoramiento de su práctica docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, y permita tomar decisiones académicas y administrativas, buscando soluciones para los casos en donde no se esté aplicando de manera adecuada y, por otra parte, fortalecer aquellos aspectos que estén dando buenos resultados.

A los dos años de haberse implementado este PE deberá analizarse con miras a ajustes o a una reestructuración en su caso, en beneficio de la comunidad de la Facultad de Diseño. La administración de la Facultad se responsabilizará del seguimiento académico de la implementación y desarrollo del PE de la licenciatura en Diseño con áreas terminales en

Comunicación Audiovisual, Gráfico e Industrial. También los académicos y el personal de confianza mantendrán permanentemente procesos de interacción con estudiantes para conocer aquellas circunstancias que pudieran generar situaciones académicas irregulares.

Finalmente los casos no previstos los podrá resolver la dirección de la Facultad y/o el Consejo Técnico, siempre apegándose a la legislación vigente en la UAEM.

REFERENCIAS

- Amorós Pons, Anna; Fontán Maquiera, María Olga, *Soportes y formatos en la nueva producción audiovisual. Evolución, Características, Tendencias*, Asociación española de investigación de la comunicación, edición On Line, consultado en <http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/210.pdf>, octubre de 2014.
- Freire, P. (1987), *El compromiso del profesional*, México: Centro de experimentación para el desarrollo de la formación tecnológica (CEDeFT).
- Meggs, Philip. B., *Historia del Diseño Gráfico*, Ed. Trillas, reimpresión 2010, p. 562
- Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018
- Plan Estatal de Desarrollo 2012-2018
- UNESCO (1990), *Declaración Mundial sobre Educación para Todos de Jomtien*. UNESCO
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Facultad de Artes, Plan de Estudios de la Licenciatura en Artes, versión 2011, Cuernavaca, Morelos.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Escuela de Teatro, Danza y Música, Plan de Estudios de la Licenciatura en Teatro y Proyecto de la Escuela de Teatro, Danza y Música, versión 2013, Cuernavaca, Morelos.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Facultad de Arquitectura, Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño, versión 2013, Cuernavaca, Morelos.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Propuesta del Modelo Universitario, aprobada por Comisión Especial del Consejo Universitario, Cuernavaca, Morelos. Septiembre 2010
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Órgano Informativo Universitario “Adolfo Menéndez Samará”, 59, 20, 60 y 51, Cuernavaca, Morelos.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Plan Institucional De Desarrollo Educativo 2007 – 2013, Cuernavaca Morelos, 2007.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Plan Institucional De Desarrollo 2012-2018, Cuernavaca Morelos, 2012.