

Universidad Autónoma de Baja California

FACULTAD DE ARQUITECTURA

Oficio No. 462/2006

RECIBIDO
ENE 30 2006
RECIBIDO
RECTORIA

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE BAJA CALIFORNIA
ESPACHADO

ENE 30 2006
ESPACHADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA
DIRECCION

DR. ALEJANDRO MUNGARAY LAGARDA
Rector de la Universidad Autónoma de
Baja California.
Presente.-

Por este conducto me permito enviar a Ud. para su consideración, Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura, para que a su vez sea turnada al pleno del Consejo Universitario para su dictamen y en su caso aprobación.

De la misma manera, adjunto encontrará Acta de Sesión Extraordinaria del Consejo Técnico de reunión realizada el día 18 de enero del presente año, donde se hace constar la **aprobación por unanimidad de la mencionada propuesta.**

Agradeciendo de antemano su atención, aprovecho para enviarle un cordial saludo, reiterándole las seguridades de mi distinguida consideración y respeto.

ATENTAMENTE

Mexicali, B.C., 30 de enero del 2006

"POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL HOMBRE"
DIRECTOR



ARQ. AARÓN GERARDO BERNAL RODRÍGUEZ

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE ARQUITECTURA
MEXICALI, B. C.

- C.c.p.- Dr. Gabriel Estrella Valenzuela.- Secretario General de la U.A.B.C.
 - C.c.p.- Dr. Jaime Enrique Hurtado de Mendoza Bátiz.- Vicerrector Campus Mexicali.
 - C.c.p.- M.C. Julio César Encinas Bringas.- Coordinador de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar, U.A.B.C.
 - C.c.p.- Dr. Felipe Cuamea Velázquez.- Coordinador de Formación Básica, U.A.B.C.
 - C.c.p.- M.C. Juan Alvarez López.- Coordinador de Formación Profesional y Vinculación Universitaria, U.A.B.C.
 - C.c.p.- L.A.E. Bertha A. Contreras Cervantes.- Jefa del Departamento de Formación Básica, Campus Mexicali.
 - C.c.p.- Miembros del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura.
 - C.c.p.- Archivo / Minutario.
- AGBR/ist*

Universidad Autónoma de Baja California

ACTA DE SESIÓN EXTRAORDINARIA DEL CONSEJO TÉCNICO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA, EFECTUADA EL DÍA 18 DE ENERO DE 2006 EN LA SALA DE MAESTROS DE LA PROPIA FACULTAD, CONFORME AL ORDEN DEL DÍA SEÑALADO EN LA CONVOCATORIA RESPECTIVA.

Siendo las 17 horas con quince minutos, el arq. Aarón G. Bernal Rodríguez, director de la Facultad da inicio a la asamblea, dando la bienvenida a los asistentes a la misma.

Se presenta el orden del día:

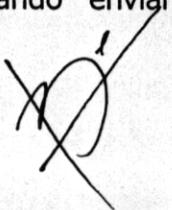
1. Lista de asistencia y verificación de quórum legal.
2. Presentación y aprobación en su caso, de la propuesta de creación de los programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura.
3. Clausura de la sesión.

Se hace la aclaración que se ha convocado de manera extraordinaria para el punto específico del proyecto de creación de nuevas carreras, el cual ya ha obtenido la aprobación del Consejo Técnico en lo general, en sesión anterior.

Se somete a la consideración de la asamblea el nombramiento de Secretario del Consejo, toda vez que no se encuentra presente la Dra. Ramona Alicia Romero Moreno, quien fuera nombrada en la pasada reunión. Por unanimidad se establece el nombrar Secretario al Arq. Jorge Alfredo Herrera Delgado, a quien se le solicita aceptar el cargo en lo sucesivo.

Se procede a desahogar el punto número 1, verificando la asistencia. Con la presencia de nueve consejeros propietarios y cuatro suplentes, se determina el Quórum legal, estableciéndose la asamblea. (Se anexa copia de la lista de asistencia).

Se da paso al punto número 2 del orden del día. El director y presidente del consejo explica antecedentes sobre el punto, así como una semblanza del proceso que ha llegado hasta el punto que hoy se presenta. En su explicación de motivos, indica el Arq. Aarón Bernal Rodríguez que se hará la presentación a los asistentes de la **Propuesta para la creación de los programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura** para que, de proceder así, esta sea aprobada y pueda ser remitida al Consejo Universitario para su aprobación final. Señala el director de la Facultad que el pasado 5 de enero se hizo una reseña al C. Rector de la UABC de los avances de este proyecto. Se informa que también se ha seguido trabajando con la asesoría de las coordinaciones de Etapa Básica y de Formación Profesional y Vinculación, con quienes se mantiene permanente comunicación. Señala también el director que, en caso de haber voto aprobatorio por parte de este Consejo Técnico, el jueves 19 de enero se estará buscando enviar el proyecto a las instancias correspondientes del Consejo



Universidad Autónoma de Baja California

Universitario para su inclusión en la Agenda de la próxima sesión del mismo, y se pueda proceder a su dictaminación por parte del mismo en la sesión del mes de mayo.

Acto seguido, se cede el uso de la voz al equipo de trabajo que se encarga de la elaboración del proyecto, representado por los arquitectos Roberto Rivera Luna y Héctor Herrera Delgado, además de la Lic. en Diseño Gráfico Carolina Valenzuela y el Lic. en Diseño Industrial Horacio Ramírez. De esta manera, hacen ellos la presentación del proyecto, haciendo énfasis en que lo que se presenta es en base al guión del documento, presentando los antecedentes, los comparativos que permiten apreciar la similitud de los programas de estudios de las carreras de arquitectura, diseño gráfico y diseño industrial al inicio de los mismos y que permiten la implementación de troncos comunes. Del mismo modo, se realiza una descripción detallada del contenido general de las *currícula* de las dos carreras cuya creación se está proponiendo en este proyecto.

Al finalizar esta presentación, el Arq. Aarón Bernal resalta la importancia de la elaboración de este proyecto de la manera más completa posible para permitir su presentación ante el pleno del Consejo Universitario; a su vez, explica que ya se está trabajando en la reestructuración del plan de estudios de la carrera de Arquitecto, sobre todo para permitir su incorporación en un segundo momento al tronco común, y cuyo proyecto detallado y aprobación se buscará una vez que se someta y apruebe por parte del Consejo Técnico y del Consejo Universitario.

Una vez comentado lo anterior, se puso a consideración de la asamblea el tema, invitándose a externar opiniones y dudas para su aclaración.

En este punto, pregunta el Arq. José Gpe. Rodríguez Reséndiz si se ha hecho o analizado una proyección del crecimiento que presentará la Facultad y de si existe la posibilidad de hacerle frente al mismo. El Arq. Bernal responde que en este sentido, debido a que no se tienen certezas, solo aproximaciones para perfilar escenarios. Se estaría iniciando con un grupo en el primer semestre como mínimo. Héctor Herrera señala que arquitectura (la carrera) continuaría igual y que en este sentido se han hecho ejercicios basados en la demanda que se tiene de estas nuevas carreras en la ciudad de Tijuana.

El Ing. Ricardo Gallegos pregunta si se estarían creando tres escuelas diferentes de arquitectura y diseño, contestando el Arq. Herrera que no, que sería una sola escuela de arquitectura y diseño con tres subdirecciones y coordinaciones, una para cada una de las tres ciudades propuestas. El Arq. Arnulfo Camacho manifiesta que, de entrada, está de acuerdo con la diversificación que implica el proyecto de ser aprobado, pero que a él le preocupan aspectos operativos y sustanciales, comentando en primer lugar que le parece confusa la ubicación de las tres carreras en las tres ciudades. Pregunta si habría tronco común en cada una de ellas y que si ello no ocasionaría problemas a alguna en el momento que los estudiantes deciden por la carrera de su elección. También pregunta por qué no está en el proyecto lo



Universidad Autónoma de Baja California

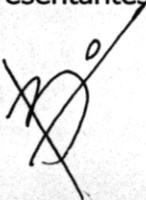
referente al perfil del egresado de cada una de las nuevas carreras. Como respuesta, se le informa que si está en el proyecto que se acaba de presentar a los asistentes a la sesión. (Aspecto que se demuestra presentando de nuevo la lámina correspondiente). En este punto, el Arq. Bernal recuerda a los asistentes que lo que se acaba de presentar es la estructura del contenido del documento, considerando lo extenso del mismo. Señala también el Arq. Bernal que se ha trabajado con cautela al establecer como y donde arranca cada carrera, para lo cual se han imaginado escenarios diversos y hasta desfavorables para poder determinarlo.

El alumno Alfredo Guevara, pregunta si se tiene previsto el *cómo* se va a dar a conocer el proyecto y de qué manera se hará frente al problema que pudiera presentarse por las fechas en que se convoca a las carreras, dado que algunos estudiantes pudieran seleccionar alguna carrera y después verían que la Universidad ofrece la que realmente les interesaba. También pregunta que pasaría con los que ya están cursando los primeros semestres de la carrera de arquitecto y desearan cambiarse a alguna de las nuevas. El Arq. Aarón Bernal, en respuesta, señala que en febrero se promocionan las carreras que ya están creadas, como es el caso de Arquitectura y, que si en el mes de mayo se aprueba el proyecto por parte del Consejo Universitario, pudiera darse una convocatoria extraordinaria para las nuevas opciones. En el caso de estudiantes que ya se encuentran cursando alguna otra carrera y desean cambiarse a las nuevas, simplemente habrá de aplicarse la normativa universitaria para lo referente a equivalencias e ingresos a las mismas.

El Arq. Rubén Torres manifiesta que le parece muy positiva la idea del proyecto y sugiere que el documento vaya perfectamente fundamentado: perfiles de maestros y de estudiantes, planeación del crecimiento futuro, capacidades, espacios, etc. y que se tome también en cuenta el ya próximo cambio de Rector para que el proyecto no vaya a quedar archivado. El Arq. Aarón Bernal reitera que se está trabajando intensamente en lo relativo a la fundamentación del proyecto, manifestando que se ha realizado apegado a la metodología que indica la propia Universidad para la implementación de este tipo de proyectos.

Mariela Morán, representante alumna, pregunta por el contenido de la materia de informática en los troncos comunes, debido a que actualmente cualquier estudiante de secundaria maneja la paquetería de Office y pudiera ser repetitivo y engorroso verlo de nuevo. El Lic. Horacio Ramírez indica, en respuesta, que precisamente por ello es que se ha considerado que en informática I se verá más bien las posibilidades de aprovechamiento integral de la plataforma de herramientas completa, y que en informática II se estudiará de fondo el aspecto de vectores para que el estudiante aplique el conocimiento en cualquier programa que trabaje con ellos.

Una vez agotada la ronda de preguntas y aclaraciones, el Arq. Aarón Bernal sometió a la Asamblea la aprobación o rechazo de la propuesta de creación de los programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura, para lo cual se procedió a solicitar el voto de los consejeros titulares o sus representantes suplentes con derecho al mismo. Realizada la votación, la propuesta



Universidad Autónoma de Baja California

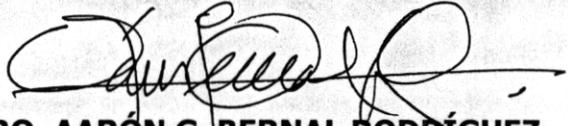
resultó **APROBADA POR UNANIMIDAD**, sin ningún voto en contra y ninguna abstención.

Una vez agotado el punto, y después de agradecer la presencia y participación de los asistentes, resaltando el hecho histórico que representa el proyecto sometido y aprobado, en desahogo del punto número 3 del orden del día, el Arq. Aarón Bernal Rodríguez procedió a declarar clausurada la sesión, siendo las 19:30 horas del mismo día 18 de enero del 2006.

ATENTAMENTE



ARQ. JORGE A. HERRERA DELGADO
Secretario del Consejo Técnico



ARQ. AARÓN G. BERNAL RODRÍGUEZ
Presidente del Consejo Técnico y
Director de la Facultad de Arquitectura

FACULTAD DE ARQUITECTURA

CONSEJO TECNICO

LISTA DE ASISTENCIA

Sesión Extraordinaria el día Miércoles 18 de enero 2006

MAESTROS:

C. HUMBERTO BELTRAN LOPEZ

Consejal Propietario Docente

C. ARNULFO CAMACHO HERNANDEZ

Consejal Propietario Docente

C. JORGE HERRERA DELGADO

Consejal Propietario Docente

C. ALEJANDRO PEIMBERT DUARTE

Consejal Propietario Docente

C. RUBEN TORRES IBARRA

Consejal Propietario Docente

C. ROBERTO RIVERA LUNA

Consejal Propietario Docente

C. RICARDO GALLEGOS ORTEGA

Consejal Suplente Docente

C. RAMONA ALICIA ROMERO MORENO

Consejal Suplente Docente

C. EDUARDO VAZQUEZ TEPOX

Consejal Suplente Docente

C. OSWALDO BAEZA HERRERA

Consejal Suplente Docente

C. MARCO A. VILCHIS CERON

Consejal Suplente Docente

C. JOSE G. RODRIGUEZ RESENDIZ

Consejal Suplente Docente

The image shows a series of horizontal lines on the right side of the page, corresponding to the list of names on the left. Each line has a handwritten signature written over it. The signatures are in black ink and vary in style, some being more legible than others. The lines are spaced out vertically, matching the vertical position of each name and title.

FACULTAD DE ARQUITECTURA

CONSEJO TECNICO

LISTA DE ASISTENCIA

Sesión Extraordinaria el día Miércoles 18 de enero 2006

ALUMNOS:

C. ELIZABETH OCAMPO VIVERO

Consejal Suplente Alumna

C. JAIME E. SANTANA URÍAS

Consejal Propietario Alumno

C. FERNANDA P. DE LA TORRE JIMENEZ

Consejal Suplente Alumna

C. GERARDO SAM VÁZQUEZ

Consejal Propietario Alumno

C. ROCIO ARELI GONZALEZ HERNANDEZ

Consejal Suplente Alumna

C. LEONARDO N. MARTINEZ GONZALEZ

Consejal Suplente Alumno

C. ROCIO G. MEXIA SANCHEZ

Consejal Suplente Alumna

C. ALFREDO MISAEL GUEVARA CARRANZA

Consejal Propietario Alumno

C. ALFREDO M. GUEVARA CARRANZA

Consejal Propietario Alumno

C. IKER FLORES MOIRÓN

Consejal Propietario Alumno

C. JOSE ANDRES HERNANDEZ

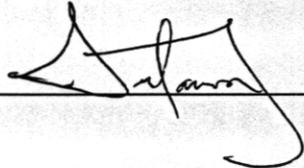
Consejal Propietario Alumno

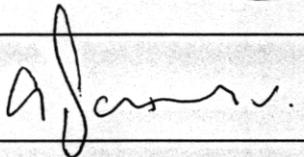
C. MARIELA MORÁN MENDOZA

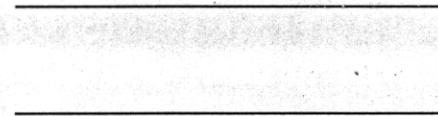
Consejal Propietaria Alumna

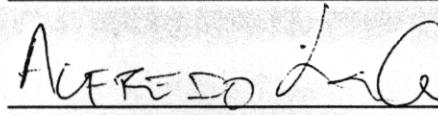
C. CAROLINA ESCUDERO HURTADO

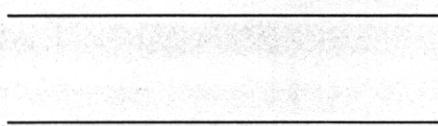
Consejal Propietaria Alumna

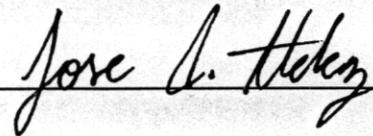


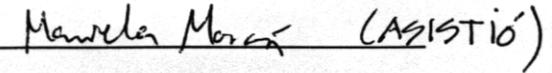


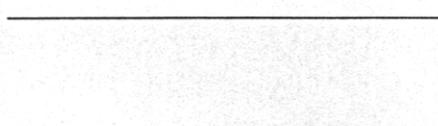












Índice.

	Pág.
<u>1. Presentación.</u>	5
2. Introducción a la propuesta.	9
2.1. Antecedentes.	
2.1.1. Caracterización y campo ocupacional de programas académicos orientados al diseño.	
2.1.1.1. Programas de diseño enfocados a ambientes y espacios (Arquitectura)	
2.1.1.2. Programas de diseño enfocados a medios de comunicación gráfica (Diseño gráfico)	
2.1.1.3. Programas de diseño enfocados a objetos (Diseño Industrial)	
2.1.2. Formación universitaria en programas educativos de diseño México.	
2.1.3. La Facultad de Arquitectura de la UABC.	
3. Fundamentación de la propuesta.	14
3.1. Introducción.	
3.2. Situación de la industria y el comercio.	
3.3. Perspectiva de la enseñanza del diseño en la región.	
3.3.1. Diseño Gráfico	
3.3.2. Diseño Industrial.	
3.4. Foros de Consulta.	
3.4.1. Diseño Gráfico	
3.4.2. Diseño Industrial.	
3.5. Conclusión.	
4. Descripción general de la propuesta curricular y el orden académico.	31
4.1. Filosofía educativa	
4.1.1. Fundamentos generales y particulares.	
4.1.2. Orientación disciplinaria y perspectivas de carrera.	
4.2. Esquema de organización académico-administrativo de la Facultad de Arquitectura al incorporar los programas de Diseño Gráfico e Industrial.	
4.3. Áreas de Conocimiento.	
4.4. Etapas de formación.	
4.5. Tronco común.	
4.6. Formas de Obtención de Créditos.	
4.7. Tutorías Académicas.	
4.8. Movilidad Académica.	
4.9. Servicio Social.	
4.10. Prácticas Profesionales.	
4.11. Dominio de un Segundo Idioma.	
4.12. Titulación.	
4.13. Sistema de Evaluación	

5. Propuesta de los Planes de Estudios para las nuevas carreras de la Facultad de Arquitectura de la U. A. B. C.	35
5.1. Tronco Común.	35
5.1.1. Introducción.	
5.1.2. Identificación de competencias.	
5.1.3. Características de las asignaturas y distribución de cargas académicas.	
5.1.4. Descripción genérica de las asignaturas.	
5.2. Plan de Estudios Diseño Gráfico.	38
5.2.1. Introducción.	
5.2.2. Etapas de formación	
5.2.3. Perfil de ingreso	
5.2.4. Competencias profesionales o perfil de egreso	
5.2.5. Campo ocupacional.	
5.2.6. Tipología y descripción horaria de las asignaturas.	
5.2.6.1. Opciones de Optativas	
5.2.7. Descripción de las asignaturas por área de conocimiento.	
5.2.8. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.	
5.2.9. Distribución de créditos por etapa de formación.	
5.2.10. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso y asignaturas.	
5.2.11. Descripción genérica de las asignaturas.	
5.2.12. Mapa curricular.	
5.3. Plan de Estudios Diseño Industrial.	57
5.3.1. Introducción	
5.3.2. Etapas de formación	
5.3.3. Competencias básicas o perfil de ingreso	
5.3.4. Competencias profesionales o perfil de egreso	
5.3.5. Campo ocupacional.	
5.3.6. Tipología y descripción horaria de las asignaturas.	
5.3.6.1. Opciones de Optativas	
5.3.7. Descripción de las asignaturas por área de conocimiento.	
5.3.8. Descripción de asignaturas por etapa de formación.	
5.3.9. Distribución de créditos por etapa de formación.	
5.3.10. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso y asignaturas.	
5.3.11. Descripción genérica de las asignaturas.	
5.3.12. Mapa curricular.	

6. Conclusiones y aportaciones de los nuevos planes de estudio.	92
7. Requerimientos operativos (Humanos, materiales y financieros.) e instrumentación de las nuevas carreras de la Facultad de Arquitectura.	94
7.1. Distribución de las carreras en el estado	
7.2. Facultad de Arquitectura y Diseño en Mexicali.	
7.2.1. Requerimientos de Instalaciones	
7.2.2. Requerimientos de Recursos Humanos.	
7.3. Facultad de Arquitectura y Diseño en Tijuana.	
7.3.1. Requerimientos de Instalaciones	
7.3.2. Requerimientos de Recursos Humanos.	
7.4. Facultad de Arquitectura y Diseño en Ensenada.	
7.4.1. Requerimientos de Instalaciones	
7.4.2. Requerimientos de Recursos Humanos.	
8. Anexos.	
Anexo 1. Tabla de Problemáticas y competencias generales	
Anexo 2. Tabla de Identificación de competencias específicas	
Anexo 3. Tabla de Análisis de competencias específicas en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores	
Anexo 4. Tabla de Establecimiento de las evidencias de desempeño	
Anexo 5. Tabla de Ubicación de competencias en el mapa curricular	
Anexo 6. Cartas descriptivas del tronco común.	
Anexo 6. Descripción genérica de las asignaturas de Diseño Gráfico.	
Anexo 7. Descripción genérica de las asignaturas de Diseño Industrial.	
9. Bibliografía.	



1. Presentación.

El ofrecer las carreras profesionales que la sociedad demanda, con propuestas académicas pertinentes y diseñadas bajo los conceptos de calidad del más alto nivel, es la tarea que hace que la Universidad Autónoma de Baja California adquiera el sentido de su existencia.

La Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Baja California, por poco mas de treinta y seis años, ha ofrecido a la comunidad de Baja California la Licenciatura en Arquitectura, formando profesionistas preparados para el diseño de espacios, interiores y exteriores que el ser humano requiere para el pleno desarrollo de sus actividades. Actualmente, la Facultad cuenta con la acreditación de su programa académico a partir del 1ro de Julio de 2004 otorgado por el Consejo Mexicano de Acreditación de la Enseñanza de la Arquitectura, y por un período de cinco años, confirmando así la calidad de la oferta educativa de la Unidad Académica y de la Universidad.

El vertiginoso desarrollo de la región, la estrecha relación con los Estados Unidos, particularmente en la frontera compartida con el estado de California; y la cambiante demanda de servicios relacionados con el diseño, no solo de los espacios, sino de los objetos y la comunicación grafica, han hecho indispensable la realización de un estudio para evaluar la factibilidad de proponer la creación de nuevas carreras por parte de la UABC a través de la Facultad de Arquitectura.

En atención a lo anterior se ha desarrollado un estudio con el objetivo de conocer las características del mercado de trabajo y de la oferta académica existente, en relacion al diseño industrial y el diseño grafico.



Así mismo, primero se definen las características de las principales ramas del diseño; teniendo el diseño de los objetos, es decir, el diseño industrial, el diseño del espacio, o sea, la arquitectura y el diseño de la comunicación, o diseño grafico.

Si bien, las tres disciplinas, están muy relacionadas entre sí, el objeto de estudio de cada una de ellas nos hace plantear la definición de tres carreras con cargas académicas cuyos contenidos particulares en asignaturas responden a problemáticas muy particulares: la Licenciatura en Diseño Industrial, la Licenciatura en Diseño Gráfico y la Licenciatura en Arquitectura, pero afines en problemáticas generales y básicas.

La Licenciatura en Diseño Industrial corresponde al profesionalista dedicado principalmente al diseño de los objetos que serán fabricados en serie y que tienen una interfase humana, visto desde el punto de vista del usuario y que van desde simples objetos utilitarios de uso común, como el mobiliario, los electrodomésticos y las herramientas, hasta complejos diseños de componentes de transporte e interfases.

La Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, corresponde al profesional encargado diseño de la comunicación visual, estática o dinámica, que podría ir desde un sencillo folleto hasta un kiosco interactivo, sitios de Internet, etcétera. Atendiendo la necesidad de comunicar las características de productos, en el caso de la producción de satisfactores materiales a las necesidades humanas, o bien, la comunicación de mensajes de instituciones o individuos hacia sectores específicos de la población.

La definición de la Licenciatura en Arquitectura, mantiene los elementos que han consolidado los programas actuales de la Facultad de Arquitectura, donde se tiene la clara concepción del Arquitecto como el profesionalista encargado de la solución de diseño de los espacios necesarios para la realización de las diferentes actividades del ser humano, incorporando además de los elementos necesarios para la función específica de cada



edificio, los componentes estéticos que enaltezcan y refuercen los sentidos hacia una mejor percepción, uso y experiencia del espacio mismo.

Así mismo, dentro del presente estudio, se llevo a cabo una auscultación que permitiera determinar, con el propósito de ampliar la cobertura geográfica de la oferta académica de la facultad, cuales serían las ciudades del estado donde fuera más pertinente abrir nuevas carreras. No solo considerando qué carreras los aspirantes están solicitando, sino que profesiones el mercado de trabajo está solicitando, y en que localidades se cuanta con el recurso humano necesario, de tal suerte que la ubicación de las mismas sea realmente la mas adecuada.

Históricamente, la Facultad de Arquitectura ha cubierto la demanda regional desde su localización en la ciudad de Mexicali, recibiendo estudiantes de todo el estado, además del vecino estado de Sonora y ocasionalmente de otros lugares del país. Actualmente se recibe una cantidad importante de aspirantes de la costa del pacifico, que va desde Tijuana, Playas de Rosadito y Ensenada, hasta San Quintín y demás localidades del estado hacia el sur, y algunos mas de Baja California Sur.

Un aspecto que de manera importante se ha considerado, junto con la compatibilidad académica, es la de la utilización de recursos materiales y humanos que pueden ser compartidos, que no solo en el aspecto económico presenta ventajas, sino en la conformación de un ambiente académico que se sustenta en la actividad propia del diseño y la producción que cada una de las carreras. En lo que se refiere a instalaciones, se ha considerado una gran compatibilidad de uso de espacios, tanto aulas como talleres y laboratorios. Y en lo que corresponde a personal docente, de igual manera la participación de académicos en las diferentes carreras permite una mejor integración de la comunidad que compone a la Facultad.



Sección. 1. Presentación.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

En este documento se presenta específicamente lo que concierne a la creación de las dos nuevas carreras; Diseño Gráfico y Diseño Industrial que partirán, en su momento, desde un tronco común, al que posteriormente se incorporaría la carrera de arquitecto tras la reestructuración de su plan de estudios.



2. Introducción a la propuesta.

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Caracterización y campo ocupacional de programas académicos enfocados al diseño.

2.1.1.1. Programas de diseño enfocados a ambientes y espacios (Arquitectura).

Caracterización.

Los arquitectos se forman para diseñar los espacios en los cuales el hombre pueda desarrollar de manera adecuada sus actividades. Para ello debe analizar los requerimientos sociales de habitabilidad, y materializarlos en la caracterización de los espacios arquitectónicos que proyecta; esto en el marco de un contexto ambiental y urbanístico dado, y en relación a una propuesta tecnológica. Para lograrlo requiere de:

- Capacidad para evaluar las propuestas arquitectónicas desde el punto de vista urbanístico, ambiental y tecnológico, de modo que respondan a las necesidades físico-geográficas, socioeconómicas, históricas y culturales de la sociedad a la que se atiende.
- Ejercer su actividad profesional de manera crítica, reflexiva y responsable ante las necesidades de espacios para el desarrollo integral de las actividades individuales y colectivas, apegado a las normas y reglamentos que rigen la actividad de la construcción.
- Los fundamentos teórico-prácticos para interpretar las demandas del hábitat humano que permita optar por soluciones adecuadas a las necesidades físico ambientales del hombre, para establecer relaciones lo mas armónicas posible entre Arquitectura-Naturaleza-Ciudad.
- Los sistemas teórico-prácticos constructivos y estructurales, del control y adecuación ambiental, que permitan el uso racional de los recursos.



2.1.1.2. Programas de diseño enfocados a medios de comunicación gráfica (Diseño gráfico)

Caracterización.

Un diseñador gráfico es un profesionalista con las competencias necesarias para responder a las necesidades del ámbito de la comunicación, que puedan materializarse y concretarse en propuestas gráficas.

Entre sus intereses están elementos de los ámbitos de estético y de la comunicación. Además de caracteriza por el gusto por el del arte así como por la expresión artística además de tener capacidades creativas

2.1.1.3. Programas de diseño enfocados a objetos (Diseño Industrial)

Caracterización.

El diseño industrial es el servicio profesional que crea y desarrolla conceptos y especificaciones que optimicen la función, valor y apariencia de productos y sistemas de productos para beneficio de usuarios y fabricantes

Lo anterior se consigue por medio de la investigación, análisis y síntesis, y sus profesionales están preparados para entregar recomendaciones claras y concisas por medio de dibujos, modelos y descripciones verbales. El proceso considera la cooperación interdisciplinar con ingenieros, áreas de manufactura, mercadólogos, psicólogos, administración así como el dominio de la interfase humana.

La contribución del diseñador industrial pone énfasis en aquellos aspectos del producto o sistema que se relaciona mas directamente con las características humanas, sus necesidades e intereses. Además de lo anterior, los diseñadores industriales también son conscientes de los procesos y materiales, de las oportunidades del mercado, de las limitantes económicas y legales, así como de los procesos de distribución y servicio.



2.1.2. Formación universitaria en carreras orientadas al diseño.

En los últimos años, la oferta de programas de arquitectura y diseño ha crecido considerablemente. El diseño en sus diferentes especialidades se imparte principalmente en las escuelas de arquitectura, excepto en aquellas de reciente creación, sobre todo las de carácter privado. El gran parteaguas lo representa la fundación de la Universidad Autónoma Metropolitana con su División de Ciencias y Artes del Diseño. Otra característica común, es que en una buena parte de ellas se parte de un esquema de tronco común. Por otro lado son escasas las escuelas que actualmente imparten solo una carrera, como es el caso de nuestra facultad con la carrera de arquitecto.

Los esquemas propuestos por tendencias y nuevas políticas en educación superior, han propiciado una transición hacia esquemas distintos en la asociación disciplinar y de manejo del conocimiento. Ejemplos de ello son la conformación del Centro de Arquitectura, Arte y Diseño (CUAAD) de la Universidad de Guadalajara; la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí; el Instituto de Arquitectura, Arte y Diseño (IADA) de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez y la conversión de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Yucatán, en Unidad de Arquitectura y Artes para el Diseño. Las últimas tres instituciones mencionadas son parte, junto con la UABC y otras siete IES, del Consorcio de Universidades Mexicanas (CUMEX), organismo de reciente creación para fomentar la excelencia educativa, dentro del cual Arquitectura es una de las siete áreas prioritarias de desarrollo.



2.1.3. La Facultad de Arquitectura de la UABC.

La escuela de arquitectura inicia labores en 1969 ofreciendo la carrera de Arquitecto. El primer plan de estudios se basa en el de la UNAM. A lo largo de su historia, la ahora facultad ha buscado mantener siempre actualizados sus programas, revisando y reestructurando el plan de estudios en 1974, 1975, 1978, 1986, 1995 y 1998. En 1983 se inicia la oferta de posgrado a nivel de especialidad y a partir de 1984 se convierte en Facultad con la puesta en marcha del programa de Maestría en Arquitectura.

El programa de arquitecto ha tenido modificaciones diversas para su actualización y congruencia con las tendencias de la educación superior, el contexto y sobre todo para la definición de una personalidad propia y un perfil que responde a las necesidades sociales y que es parte de la oferta educativa de una institución moderna, líder en un entorno de zonas áridas, de frontera y de amplio compromiso social.

La matrícula inicial de treinta alumnos llegó a crecer hasta más de mil estudiantes a finales de la década de 1970-80. Instalados en el edificio actual en 1987, a partir de 1992 se realiza un ejercicio de planeación que busca estabilizar la matrícula en 500 alumnos, considerando principalmente los recursos humanos y la infraestructura disponibles, pero anteponiendo el objetivo de brindar una atención de calidad, individual y personalizada, como lo requieren las materias del área de diseño, columna vertebral de la formación del arquitecto.

La facultad de arquitectura ha desarrollado una importante presencia en el contexto nacional gracias a la participación de sus académicos en los foros propios de la disciplina. Cobra relevancia la afiliación desde hace casi treinta años, a la Asociación Nacional de Instituciones de Enseñanza de la Arquitectura de la República Mexicana (ASINEA), lo que ha permitido ser sede de reuniones nacionales en cinco ocasiones y tener actualmente la presidencia del consejo directivo en la persona del director de la



Sección. 2. Introducción a la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

facultad. Entre los mas importantes logros de dicha asociación se cuentan la conformación del noveno comité de pares de los CIEES, el Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU); la integración del Comité Mexicano para la Practica Internacional de la Arquitectura (COMPIAR), y la formación del Consejo Mexicano para la Acreditación de la Enseñanza de la Arquitectura (COMAEA), organismo reconocido por COPAES.

En 1994 nuestra facultad fue la primera institución en ser revisada por un organismo evaluador externo para Arquitectura, el CADU-CIEES, con seguimiento para licenciatura y posgrado en 1998 y 2000. En 2001 ambos programas fueron clasificados nivel 1 ante la SESIC- SEP. En 2004 el programa de Arquitecto fue acreditado por el COMAEA, cumpliendo con los objetivos de calidad propuestos en el Plan de Desarrollo Institucional. Actualmente se encuentra en proceso la afiliación a la Association of Collegiate Schools of Architecture (ACSA), asociación norteamericana de escuelas de arquitectura, con lo que se busca elevar el nivel de competencia académica.

Demostrada y documentada la calidad, se considera que la facultad se encuentra en condiciones de diversificar su oferta, intención que no es nueva (se remonta a casi quince años atrás) y que ahora se ve con mayor factibilidad, dados los antecedentes de la unidad académica.

La integración de los programas propuestos de Diseño Grafico y Diseño Industrial a nivel licenciatura, plantean un escenario de cambio y mejoramiento para nuestra unidad académica y para la UABC. En el mediano plazo, la Facultad de Arquitectura y Diseño (o el Centro de Arquitectura y Diseño) sería un gran valor para la educación superior en ésta área del conocimiento.



3. FUNDAMENTACIÓN.

3.1. Introducción.

Dentro de la metodología manejada para determinar la conveniencia de una nueva oferta educativa en el ámbito del Diseño de los objetos y el de la Comunicación Gráfica, se consideraron varios aspectos, que a continuación se explican.

La incorporación al campo de trabajo de los egresados de una carrera profesional, debe constituirse a partir de la relación que de manera natural sucede al interés que se tenga de los servicios profesionales que demanden las diversas actividades económicas. Los indicadores económicos que el Gobierno mismo nos proporciona, sea este la Federación, el Estado o los Ayuntamientos, así como las propias agrupaciones de los diversos sectores de la economía, son componentes valiosos en la fundamentación de nuestra propuesta, guía para la determinación de la ubicación geográfica específica de las nuevas carreras y por supuesto clara orientación para la definición de los programas académicos. Por ello es de suma importancia revisar la **situación de la industria y el comercio**, que nos ayuda a determinar las áreas donde de manera preponderante se desarrollan de las actividades de los diseñadores gráficos e industriales.

Se ha revisado la oferta y población de las carreras mencionadas en las principales ciudades del estado, Ensenada, Mexicali y Tijuana, para poder evaluar la demanda de candidatos por localidad. Se han estudiado las características de los programas académicos más destacados y la problemática general de las carreras, tanto a nivel nacional, como a nivel regional, de tal modo que se pueda tener una **perspectiva de la enseñanza del Diseño en la región**.

Así mismo, se ha elaborado un estudio de preferencias reveladas, el cual se llevó a cabo por medio de **Foros de Consulta** con empleadores, expertos y docentes en las dos disciplinas y en las tres ciudades mas importantes de la entidad; Ensenada, Mexicali y



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Tijuana con el propósito de localizar de manera mas precisa las características de la demanda de los servicios en ambas profesiones, así como la ya mencionada oferta educativa existente. Se llevaron a cabo entrevistas particulares con miembros representativos tanto del sector público como del privado, afines a las actividades y profesiones que nos ocupan. Se efectuaron presentaciones ejecutivas del anteproyecto de creación de escuelas de diseño con asociaciones de profesionistas vinculados con el mismo.

Probablemente, las opiniones reveladas por los empleadores expresen los elementos mas concluyentes en la definición de los criterios a los que habría que recurrir tanto para argumentar positivamente la apertura de las carreras, como para el diseño de la currícula de las mismas, toda vez que, quienes de manera activa participan en el mercado del diseño tienen, por experiencia, los elementos que establecen fortalezas y debilidades en la formación de los profesionistas que actualmente se están incorporando al mercado de trabajo.

3.2. Situación de la industria y el comercio

El estado de Baja California, principalmente por su ubicación geográfica privilegiada, ha desarrollado una industria manufacturera de gran importancia y de significativa aportación a la economía tanto de la región como del país, convirtiéndose en una excelente plataforma de exportación a diversas regiones del mundo, destacándose su incursión en el mercado de Estados Unidos y Canadá y hacia los países que conforman la Cuenca del Pacifico, alcanzando además un desarrollo tecnológico de vanguardia. Con las reglas que propugna el Tratado de Libre Comercio de América del Norte, se favorece mayor inversión y desarrollo de la industria manufacturera para abastecer a la industria maquiladora.



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Sobresale en la industria de la transformación la del acero, automotriz y de autopartes, metalmecánica, cementera, cervecera y vinos, de productos de madera y del vidrio, primordialmente.

La industria maquiladora, establecida a partir de 1965 en el estado, al amparo del Programa de Industrialización Fronteriza, genera al día de hoy, mas de 150,000 trabajos directos en mas de 700 plantas. La importancia de esta industria se ha incrementado notablemente en el contexto económico regional y nacional, y ha pasado de ser estrictamente ensambladora para evolucionar hacia una industria que general sus propios productos, diversificándose e implantando nuevas ramas de productos. Destaca la industria de la electrónica, y se cuenta con la presencia de firmas de importancia mundial tales como Baxter, Black & Decker, Hughes Aircraft, Mitsubishi, Thomson, y Sony, entre muchas otras. El pujante y constante desarrollo industrial ha generado la aplicación de tecnología de punta y técnicas de robótica en la optimización de los procesos productivos.

La industria de la madera aporta poco más del 16% de las exportaciones de manufacturas, principalmente abasteciendo mobiliario de marca hacia los Estados Unidos. Así mismo se diversifica además de muebles, en marcos y molduras de madera, tableros de aglomerado, tarimas y cajas de madera. Se estima que la industria de madera abastece casi el 50% del total del mercado de marcos y molduras de madera sólida de los Estado Unidos.

Así mismo, se cuenta también con una sólida industria manufacturera en el área de la Eléctrica-Electrónica, Metal-Mecánica, Minera, Textil, Pesquera entre otras.

La industria derivada de la agricultura, ha generado una actividad sumamente importante, especialmente en el Valle de Mexicali y el de San Quintín, con producción que va de los cultivos tradicionales como el algodón y el trigo en el primero, y el del tomate, la papa y el elote en el segundo, hasta gran cantidad de nuevos cultivos como



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

hortalizas, nopal y palma datilera, que han dado un nuevo auge a estas zonas del estado, sin dejar de considerar Valle de las Palmas, de Guadalupe, de la Trinidad, y otros. Es importante mencionar, que ahora incluso se busca agregar un valor adicional al comercializar estos productos no solo al mayoreo o a granel, sino al detalle, generándose una gran producción de elementos necesarios para esta actividad.

Además, se han elaborado en el Estado y Región una serie de proyectos a desarrollar por las diferentes instancias de gobierno e iniciativa privada a corto y mediano plazo, que de manera muy puntual nos señalan el futuro próximo de nuestra región, y nos ayudan a determinar la pertinencia de preparar profesionales para las diversas actividades profesionales que se han de generar. Mencionamos como referencia la proyectación de nuevas vías terrestres en el estado, el desarrollo de Punta Colonett, en Ensenada, como polo de desarrollo urbano; el proyecto de Ciudad de Valle de las Palmas, como ciudad satélite de Tijuana; el desarrollo de las siguientes etapas del Río Nuevo en Mexicali; el desarrollo de la zona que va de Palm Springs hasta la zona de Salton Sea, en el valle de Coachella, en California; el desarrollo del Proyecto Mar de Cortez, que recorre prácticamente todo el litoral de Baja California en sus costas tanto del Pacífico como de la zona del Golfo; la construcción del complejo industrial de alta tecnología de Silicon Border en Mexicali; entre otros proyectos.

La presencia del Diseño Industrial como profesión, es muy escasa entre las actividades profesionales en nuestro estado. Hecho que quedó evidenciado en los foros de consulta, donde se indicó que el Diseño industrial, es actualmente realizado por profesionistas de carreras que de alguna manera están relacionadas o con la industria misma o con el diseño, principalmente ingenieros industriales, incluso arquitectos.

Es justo hacer notar que ante el inminente crecimiento económico de la región, es de especial interés el poder contar con todos los profesionales relacionados al desarrollo que se menciona para dar a la sociedad la certeza de un crecimiento adecuado, y de la



misma manera abrir un abanico de oportunidades a los aspirante al estudio de carreras diferentes a las tradicionales en nuestra región.

De igual manera, es evidente que se multiplican las posibilidades de acción de quienes como profesión se dedican a la comunicación grafica. Incluso a partir de la necesidad del empaque y embalaje que genera la misma industria, la actividad del Diseñador Grafico se ha vuelto de gran aprecio, pero destaca en segmentos mas amplios como el de generar la imagen de las propias empresas y sus productos, así como, el diseño de las campañas de marketing de los mismos. Es elemental hacer notar que el Diseñador Gráfico se ocupa según el Observatorio Laboral, sobre todo, en la Industria Manufacturera con el 30.8%.

3.3. Perspectiva de la enseñanza del Diseño en la región

3.3.1 Diseño Gráfico.

Para el año 2003 existían 13 escuelas de Diseño Gráfico en el Estado, ubicadas dos en la Ciudad de Ensenada, cuatro en Mexicali y siete en Tijuana. Hasta la fecha solo universidades privadas ofrecen programas de Licenciatura en Diseño Grafico, siendo estas: Universidad Iberoamericana con escuela en Tijuana, CETYS Universidad con planteles en Tijuana, Ensenada y Mexicali; Centro de Estudios Universitarios Xochicalco con escuelas en las tres ciudades antes mencionadas; Centro de Estudios Superiores de la Frontera con escuela en Tijuana; Universidad de las Californias con escuela en Tijuana, Universidad de Tijuana, con escuelas en Tijuana y Mexicali; y Universidad Univer con escuelas en Mexicali y Tijuana también.

Si bien las escuelas de diseño son aparentemente numerosas, hay que hacer notar que su población no. Teniendo escuelas que cuentan con solo 21 estudiantes en toda la carrera para el año de 2003, como es el caso del Centro de Estudios de la Frontera, de Tijuana. Es importante mencionar que, de la población total de estudiantes de Diseño



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Grafico. Habrá que considerar que los estudiantes correspondientes a Universidad Xochicalco, en número de 155, tienen un programa que se denomina Diseño y que no es especializado en el diseño de la comunicación grafica como es el estándar internacional de la formación académica del Diseñador Gráfico.

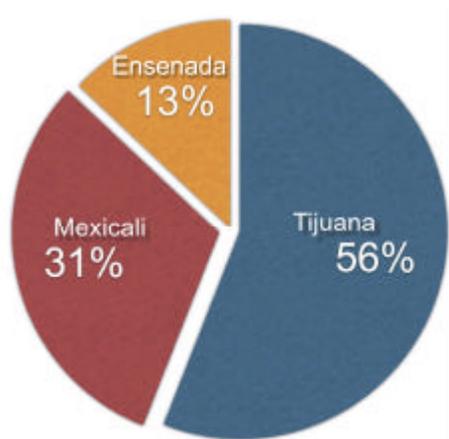


Fig. 1. Distribución de estudiantes de Diseño Gráfico en el estado en el año 2003.

Fuente: Estadísticas ANUIES.

En 2003, el número de estudiantes de Diseño Gráfico en las diferentes escuelas de las antes referidas universidades privadas, sumaban 966 alumnos, contando la ciudad de Tijuana con el 56% de ellos, Mexicali con el 31% y Ensenada con solo al 13%. Ver fig 1.

Solo quince estudiantes recibieron su titulo en ese año, constituyendo el 4.53% del numero de estudiantes de primer ingreso, que si bien no está relacionado con el número de ingreso real que se haya tenido en el año correspondiente, aproximadamente 1998, sí nos da una idea de el número de profesionistas que se incorporan al mercado de trabajo con estricto cumplimiento en el marco legal del ejercicio de las profesiones en el Estado. Ver fig 2.



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

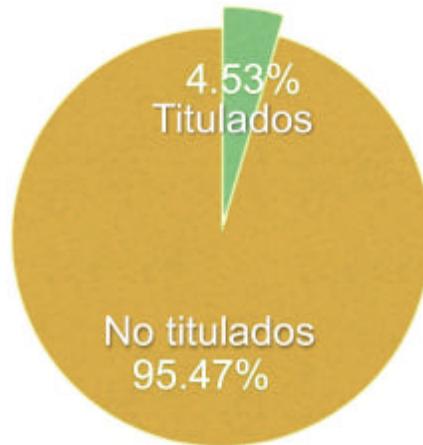


Fig. 2. Porcentaje de estudiantes titulados de los egresados de Diseño Gráfico en el 2003, en el Estado de Baja California.

Fuente: Estadísticas ANUIES.

La gran mayoría de los programas son denominados Licenciatura en Diseño Gráfico (seis escuelas), Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica (una escuela), Ingeniero en Diseño Gráfico Electrónico y Licenciado en Diseño (tres escuelas de una misma Universidad).

En el ámbito nacional, es muy diversa la ubicación de escuelas que ofrecen programa de Diseño Gráfico (ver fig. 3.) y es preponderante también el número de universidades privadas sobre las públicas, que ofrecen los programas de Licenciatura en Diseño Gráfico, en porcentaje de 87.6% sobre 12.4%, hasta el año de 1998. (ver fig. 4)



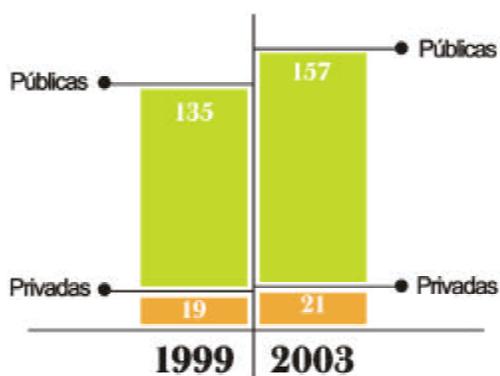
Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Figura 3
Ubicación e incidencia de escuelas de diseño gráfico en el país



Figura 4
Número de escuelas de diseño gráfico en el país



A nivel nacional, en 1999, el Diseño Gráfico ocupaba el segundo lugar en número de programas de diseño ofrecidos en el país, con un total de 135 programas abiertos, 19 de ellos de universidades públicas y 116 en privadas, para un total de 135 escuelas. Para 2003, el número de instituciones en el país se había incrementado a 157, siendo de ellas 21 públicas y el resto privadas. (Ver Fig. 4)



3.3.2 Diseño Industrial

Las características particulares de la región, en función del desarrollo Industrial, Comercial y Cultural, donde no solo el intercambio de productos y divisas entre México y Estados Unidos es cotidiano; sino también el de las ideas y la cultura, traspasan la frontera en ambos sentidos, hacen que todo lo relacionado con el diseño tenga una evolución permanente en su concepción y desarrollo, por lo que se vuelve importante formar escuela, que investigue, desarrolle y divulgue la cultura del diseño a partir de propuestas regionales con fundamento en los valores de nuestra cultura, que según la ciudad del estado en que se ubique, adquiere matices diferentes, debido a sus características locales: unas con carácter binacional mas definido, otras con una mas estrecho con la condiciones de su ambiente natural.

En el caso particular del Diseño Industrial, ninguna Universidad ofrece programa alguno en Baja California y las Universidades mas cercanas con dicha disciplina se localizan en las ciudades de Guadalajara, Jalisco y en Cd. Juárez, Chihuahua. (Ver fig. 5).

En 2003, a nivel nacional se contaban 32 programas ofertados con la carrera de Licenciado en Diseño Industrial y con un total de 5,296 estudiantes

Debemos considerar que la oferta de la Licenciatura de Diseño Industrial no debe ser visto solo como un satisfactor a una necesidad evidente, sino de una manera mas integral, donde la educación, y particularmente la superior deberá de ser considerada como un factor primordial para el desarrollo de la sociedad en su conjunto y de manera particular de quienes tienen la vocación del diseño dentro de la industria.



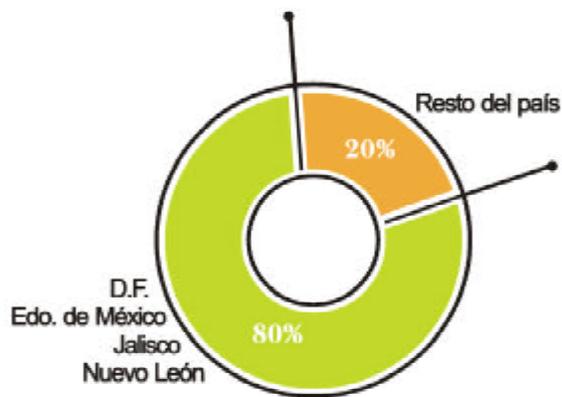
Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Figura 5
Ubicación e incidencia de escuelas de diseño industrial en el país



Figura 6
Concentración de estudiantes de diseño industrial en el país



Es importante hacer notar que la mayor densidad de escuelas se localiza en regiones del país altamente industrializadas, especialmente las relacionadas con artículos de consumos, como es el caso del Estado de México, el Distrito Federal, Nuevo León y Jalisco; donde se ubica el 79% de la población que estudia esa carrera.



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

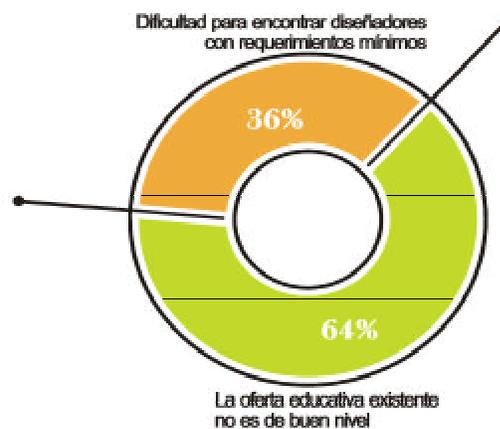
De manera muy especial, dentro de los foros de consulta surgieron evidencias de gran valor para nuestro estudio y no solo nos orientaron hacia los contenidos de las carreras. Específicamente, empresas como Fabrica de Envases de Vidrio, en su participación nos expresaron la importancia que ha adquirido esa industria a nivel global a partir del diseño y producción de botella para vinos y refrescos, así como otros productos que ellos elaboran y que cada vez, la empresas que les contratan requieren del diseño de los productos y no maquila o manufactura exclusivamente. Así mismo, de Gulfstream, empresa dedicada a la industria aeroespacial, nos indicaron como tres cuartas partes de esa industria, instalada en nuestro país, se ubica en esta región, y lo valioso que para ellos es la posibilidad de la incorporación del diseño como valor agregado a sus productos. De la misma manera, Fibraplas, empresa dedicada al diseño y construcción de implementos para la agricultura, que va desde compuertas para canales de riego, sistemas de riego, recubrimiento de canales, etcétera, a base de fibras sintéticas, enuncia un campo inexplorado de mejoras en la agroindustria que, especialmente en tiempo de renovación y expansión, el campo bajacaliforniano requiere de la incorporación del diseño para lograr una completa penetración en los mercados internacionales con los productos de nuestros valles, siempre buscando el mayor y mejor aprovechamiento de los recursos.



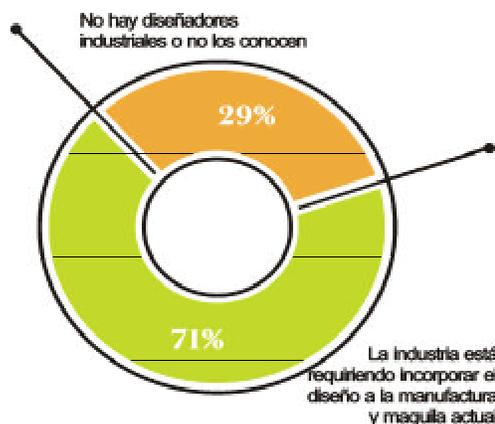
3.4 Foros de Consulta.

Uno de los recursos imprescindibles para la elaboración del presente estudio, y que nos ha aportado información cuya fuente directa es empleadores, expertos y docentes, y que permite fortalecer la hipótesis de la importancia de ofrecer las carreras de Diseño Gráfico y de Diseño Industrial en la Universidad Autónoma de Baja California, ha sido la realización de foros de consulta y entrevistas.

Opinión respecto a la apertura de la carrera de **Diseño Gráfico**



Opinión respecto a la apertura de la carrera de **Diseño Industrial**



Es significativo hacer notar que se invitó a miembros tanto del sector público como del privado y que, desde la propia atención a las reuniones, pronunciaron de manera clara las tendencias y vocaciones regionales.



Pero principalmente, se reitera que esta etapa de nuestro estudio nos proporcionó información sumamente relevante para el diseño de la propuesta de plan de estudios, ya que fue una fuente de definición de problemáticas que nos llevaron a proponer las competencias tanto generales como específicas que se requerían.

3.4.1 Diseño Grafico.

Particularmente en Tijuana se expresó que se tiene la presencia de importantes firmas dedicadas a la comunicación grafica, que en cantidad y escala, superan a la instalada en las demás ciudades del estado. Esto también se hace evidente en la cantidad de Universidades que ofrecen las carreras de Diseño Grafico en esa ciudad. Indiscutiblemente, a mayor demanda de los servicios y en la generación de una oferta educativa, surge la necesidad de que esta oferta sea de calidad y de un nivel de competencia que, según los participantes a los foros, de manera excepcional solo una de las universidades de la región ofrece un programa próximo al nivel académico y profesional que se demanda.

En Mexicali, las expresiones acerca del Diseño Grafico, fueron muy similares a las manifestadas en la Cd. de Tijuana, destacándose elementos que han sido tomados para la definición de las problemáticas que puntualizan más adelante las competencias generales y específicas para el diseño de la currícula de la carrera.

Los resultados de estos foros y entrevistas quedan mas claramente definidos en el enunciado de las problemáticas que dan pie al diseño de competencias generales de las dos carreras que se proponen, ya que delinearón procesos y áreas de conocimientos que de manera muy concreta se enmarcan en ellas. (Ver tabla 1.)

En Ensenada, en el caso de los servicios relacionados con la comunicación grafica, la oferta de estos provenientes de la ciudad de Tijuana, ejerce de manera natural su influencia tanto en el puerto, como sobre Playas de Rosarito. Esto limita las facilidades



de conformación de una planta docente apropiada para una oferta educativa en esta ciudad, para creación de una carrera, mas no para la integración de un probable tronco común en esa ciudad.

3.4.2 Diseño Industrial.

En el caso específico de Tijuana la industria del mueble, tanto en madera sólida, como tapizados, tiene un amplio desarrollo; teniendo un crecimiento que en los últimos años ha incrementado sus exportaciones de manera substancial. Así mismo, la industria de la electrónica es, igual que en Mexicali, de extenso desarrollo en la región pero de impacto mayor en la franja fronteriza, habiéndose expresado la necesidad de ya no solo la manufactura y ensamble, sino el diseño de los productos también. Es importante enfatizar que así como la industria del mueble se extiende desde Tijuana hacia Playas de Rosarito, la de la electrónica y electrodomésticos en general se extiende de Tijuana hacia Tecate y Mexicali. La elaboración de objetos artesanales es otra de las áreas de gran auge y representa una variante en el diseño industrial que por las características de su producción, requiere de obra de mano muy especializada, y tiene un gran impacto en el mercado regional, tanto para la comercialización al menudeo localmente como para su exportación.

En el caso del diseño industrial, ha sido muy amplia la gama de áreas de desempeño que quedaron expresadas y que ya antes mencionamos. En la agroindustria, desde los implementos para el cultivo: sistemas de riego, maquinarias y equipos en general en un abanico sumamente amplio de actividades relacionadas con diseño industrial. La industria aeroespacial es asimismo un nicho que está solicitando del diseño de los componentes que se manufacturan, toda vez que en el país, dos terceras partes de toda la industria instalada de este genero, está ubicada en esta región, principalmente en



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Mexicali. Así mismo, la industria del vidrio ha tenido un crecimiento sumamente importante, relacionado con la industria vitivinícola y de la cerveza, principalmente, aunada a la producción de gran cantidad de objetos cuyo diseño, en su mayoría, han de ser reproducciones de diseño ha falta de profesionales *ah doc*.

El diseño industrial en Ensenada es incipiente, probablemente requiere de una mayor difusión de las características de la carrera y de los beneficios que significa la incorporación del diseño a la manufactura, que en Ensenada tiene un mayor desarrollo en la agroindustria y la industria relacionada con la acuicultura y la pesca.

De manera especial, la respuesta al foro en la ciudad de Ensenada, giró en torno a la creación de una escuela de arquitectura por parte de la UABC, ya que la oferta existente en esa disciplina dista de ser lo que tanto sociedad civil como expertos y docentes expresan como lo idóneo, toda vez, en reunión con la asamblea del Colegio de Arquitectos de Ensenada, A. C., y con la representación del Colegio de Arquitectos Profesionales de Ensenada, A.C., quedó de manifiesto que la ciudad demanda arquitectos con una preparación del nivel que ofrece la UABC en Mexicali, u otras universidades en la cd. de Tijuana. La información recabada se ha vertido hacia el proyecto de reestructuración del plan de estudios que la Facultad de Arquitectura ha de realizar en el futuro inmediato, y que se integra al tronco común que este proyecto presenta.



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

D. Gráfico			Comentarios recurrentes en Foros de Consulta	D. Industrial		
Tijuana	Ensenada	Mexicali		Tijuana	Ensenada	Mexicali
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Es indispensable que los profesionistas sepan leer y redactar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Se requieren profesionistas que puedan bocetar en papel, que conceptualicen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es difícil encontrar un diseñador que cumpla los requerimientos mínimos para contratarlo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Los estudiantes de estas 2 carreras deben de salir con la idea de crear, generar empleos, necesidades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Deberá fomentarse la originalidad y la búsqueda de una expresión propia en el alumno	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	El tronco común le da oportunidad al estudiante de madurar y elegir una carrera de manera más conciente	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Los profesionistas deben de tener: vocación, herramientas de conocimiento y deben saber vender su trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Es necesario un egresado que tenga clara la teoría y bases muy sólidas de diseño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Es importante la experiencia laboral antes de ser egresado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	La Universidad debe vincular a los estudiantes con las empresas para beneficio de ambas partes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	El manejar una metodología para diseñar facilita ampliamente el proceso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Las opciones de formación superior locales no son en su gran mayoría de buen nivel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El personal docente debería de cambiar...tener disposición al cambio frente al tronco común	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Generar en el estudiante la capacidad de aprender por sí mismo aprovechando la riqueza de su entorno	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Los egresados deben empezar por dignificar la profesión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	No se tiene cultura sobre qué hace un diseñador	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Sería pertinente desarrollar a largo de la carrera un portafolio profesional o un proyecto para aplicarlo al graduarse.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Un nivel de inversión muy bajo de los anunciantes, nadie quiere pagar por diseño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tabla 1



3.5. Conclusión.

Los diversos aspectos estudiados en este apartado permiten establecer desde diferentes perspectivas, una serie de argumentos que apuntalan la propuesta de crear nuevas carreras en la región. El análisis de la situación de la industria y el comercio, por un lado, muestran indicadores que expresan la necesidad de incorporar el diseño como valor agregado a la manufactura. La situación actual de la enseñanza del diseño nos marca una línea muy clara acerca de la necesidad de la formación de profesionistas a partir de problemáticas muy claras y que nos deben llevar a crear planes de estudios que desarrollen las capacidades requeridas para el desarrollo de las actividades profesionales y laborales. La demanda actual y población estudiantil existente en el caso del diseño gráfico, y la nula oferta educativa en el campo del diseño industrial, permiten visualizar un potencial grande para captar y desarrollar las vocaciones y tendencias de los aspirantes a incorporarse a actividades profesionales con oferta laboral evidente, tanto presente como futura.



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

4. Descripción de la propuesta.

4.1. Filosofía Educativa.

La filosofía educativa de la Facultad de Arquitectura, tras incorporarse las nuevas carreras, se basará en la que plantea el propio **plan de estudios vigente de la licenciatura en Arquitectura, el 1998-2**. Esta filosofía, que ahora incorporaría las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial, en conjunto con Arquitectura; definirán el conjunto de concepciones sobre las cuales se asientan los fundamentos que dan razón de ser a estas carreras, y sobre todo el que se den dentro de la misma Unidad Académica.

Sin duda elemento principal de esta filosofía, es el de centrarse en el humanismo, como reflexión que da sentido al diseño y por extensión a las disciplinas cuyos programas se propone ofrecer.

Esta concepción se adapta y enriquece en función a las políticas que puedan generar el cumplimiento de los objetivos institucionales, así como el desarrollo particular de las funciones de la unidad académica.

Esta propuesta está sujeta en lo general, a la declaración de principios de la Universidad; y en lo particular, a la razón de ser de las carreras de diseño gráfico e industrial, que no sólo obedece al quehacer académico y científico, sino también a una realidad social en cambio constante; lo cual complementa la totalidad del planteamiento, además de darle coherencia.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

4.1.1. Fundamentos Generales y Particulares.

Como punto de partida se concibe que la orientación de la Facultad está comprometida a cumplir con los principios que llamaremos *generales*, algunos orientados al desarrollo del individuo y otros al contexto y circunstancias sociales, políticas y económicas que la rodean.

En relación con los primeros, la Facultad forma individuos con *responsabilidad social, actitud positiva y con adaptabilidad para los cambios; con pleno entendimiento de su compromiso ético-profesional; que lo llevará a ejercer con disciplina y autodeterminación, las acciones derivadas de sus actividades, en específico de su práctica profesional, lo que lo conducirá a buscar una constante capacitación, orientada a su trabajo y al desarrollo de su espíritu crítico para elevar su capacidad racional hacia la búsqueda de la excelencia; con interés en la actualización y el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje.*

En relación al contexto y las circunstancias que rodean la carrera resaltan los relativos al *bien común, a la solución de problemas y transformación de la realidad de manera positiva, a la búsqueda de interrelación de culturas y el desarrollo tecnológico con otros países*, a las situaciones coyunturales, sociales, económicas y políticas, y al adecuado aprovechamiento de las oportunidades para elevar y mejorar la calidad de la educación superior.

Fundamentos Particulares.

Dentro del marco nacional que integran las escuelas de arquitectura y diseño, la Facultad asume su propia identidad que ha ido formando a través de su evolución, en función de las circunstancias específicas de la región; entre las que destacan su condición de frontera, las particularidades de sus climas y por supuesto su historia. La Facultad tiene la responsabilidad de reflejar esta identidad en la sociedad, expresando el espíritu de



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

la gente, y formando una conciencia de pertenencia al lugar, así como la de participar dinámicamente en los procesos sociales y productivos, promoviendo los avances científicos y tecnológicos. Es por ello que en esta propuesta de nuevas carreras busca insertarse adecuadamente en la realidad social de la región y atender la problemática que compete al campo del diseño y con ello formar diseñadores profesionales, humanos, críticos y concientes de los acontecimientos que ocurren en su entorno, asumiendo y reconociendo la responsabilidad e importancia de su rol en la sociedad

A partir de estas particularidades, en la enseñanza de las carreras que la facultad ofrezca, se deberán asumir posturas orientadas hacia la generación de propuestas coherentes en su entorno, integradas al proceso de enseñanza aprendizaje de las mismas. Este proceso lo conforma el contenido educativo y el método de enseñanza, entendidos como una unidad; y no sólo referente a la aplicación técnica de una determinada teoría del aprendizaje, sino que da cuenta del proceso social en el que se encuentra inmerso.

Los principios relacionados al contenido educativo son: *la definición de un sentido humanista en la formación del estudiante de las carreras de diseño, orientado hacia el desarrollo material y espiritual; la vinculación de la práctica escolar con la realidad social y profesional a efecto de plantear soluciones factibles, y por último, el concebir los productos de diseño como una totalidad en donde se integran el proceso creativo y los conocimientos de las técnicas de realización.*

Un importante ejercicio en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permitirá la innovación y el mejoramiento del quehacer arquitectónico y que tendrá sus efectos en el desarrollo independiente del alumno y la promoción del trabajo interdisciplinario y multidisciplinario, es la posibilidad de colaborar con los investigadores de la Facultad y de otras unidades académicas, en el desarrollo de proyectos a través de los cuales podrá obtener créditos, y le permitirá *adquirir una visión integral de la producción que se genera en el campo del diseño al desarrollar su capacidad creativa, crítica y reflexiva.*



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Para las carreras de diseño la Universidad Autónoma de Baja California busca reflejar en sus nuevos planes de estudio, los factores relevantes que permitan orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera coherente buscando para ello:

- Integrar la teoría y praxis como unidad;
- Desarrollar capacidad auto reflexiva que forme parte del proceso de enseñanza-aprendizaje;
- Desarrollar en el individuo una vocación con sentido social y liderazgo, de tal manera que su presencia como gremio impacte en la sociedad;
- Incorporar de manera voluntaria al estudiante en los procesos de investigación y experimentación de la Facultad, a través de las ayudantías de investigación.
- Brindar a partir de la estructura flexible de la estructura curricular y la diversificación en la forma de obtención de créditos, que el alumno obtenga una formación interdisciplinaria e integral.

Además de estos fundamentos, la filosofía educativa se ve reflejada en la orientación disciplinaria y las perspectivas que de las carreras de diseño se tienen en la Universidad Autónoma de Baja California en general y en la Unidad Académica en lo particular.

4.1.3. Orientación Disciplinaria y Perspectivas de las Carreras.

En relación con la orientación disciplinaria, la Facultad de Arquitectura y Diseño asume que el intenso dinamismo social, económico, político, científico y tecnológico es el signo más evidente de nuestra época, lo que acarrea como consecuencia el cambio y la generación de nuevas necesidades, en donde los diseñadores de las diferentes carreras no pueden permanecer al margen.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Su orientación disciplinaria debe responder con una formación profesional orientada a transformar las necesidades humanas relativas al diseño del hábitat ya sea de espacios arquitectónicos, de objetos o de comunicación visual, según corresponda a cada una de las carreras. Para ello estas deberán ser socialmente útiles, técnicamente factibles, económicamente viables, además de sus productos ser estéticos e integrados al medio físico, tanto en el contexto nacional como el regional. Basada en los conocimientos teóricos y prácticos para la comprensión, explicación y síntesis de los fenómenos del diseño, y a formar diseñadores capaces de promover con sentido social su quehacer profesional.

En relación con la segunda, el carácter institucional de la Facultad de Arquitectura con las nuevas carreras incorporadas, más que fungir como un marco restrictivo para la función crítica de la misma, ofrece la posibilidad de erigirse como autoridad y por lo tanto marque nuevos rumbos.

De esta forma la preparación de los profesionales del diseño, deberá enfrentarse a los retos donde la competitividad, eficiencia e innovación deberán ser las cualidades que caractericen al egresado, el cual deberá contar con los conocimientos suficientes y el dominio de las herramientas modernas, producto del avance tecnológico, usándolas con sentido social y de promoción.

Por lo tanto, el diseñador que se proyecta en el mediano y largo plazo se ha configurado a partir de aquellos conocimientos, habilidades y actitudes que se deben reforzar, cambiar o crear. En este sentido, los profesionales de diseño deberán:

- Reflejar en su quehacer profesional la integración de la teoría y la práctica como unidad.
- Manifestar un liderazgo con alto sentido social y una capacidad auto reflexiva para la solución de problemas.
- Proyectar su presencia social como gremio.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

- Aproximarse a los procesos de investigación para entender lo importante del trabajo de grupo y la posibilidad de contribuir en la resolución de problemas que competen al diseño.
- Usar y sugerir el manejo racional de los recursos humanos, naturales, financieros, tecnológicos y organizacionales.
- Conocer y aplicar la nueva tecnología.

4.2. Esquema de organización académico-administrativa de la Facultad de Arquitectura al incorporarse las nuevas carreras.

Para el funcionamiento de la Facultad de Arquitectura al abrir las nuevas carreras, se plantea la estructura organizacional, de orden académico-administrativa, que a continuación se describe, y un órgano técnico y consultivo de carácter exclusivamente académico.

Componentes de la estructura académico administrativa.

Dirección.

Planear, organizar, coordinar y supervisar las actividades que realiza el personal a su cargo en las áreas de docencia, investigación y extensión en las tres sedes de la Facultad de Arquitectura: la existente en Mexicali y las dos propuestas, en Tijuana y en Ensenada.

Subdirección.

La Facultad de Arquitectura contará con una subdirección en cada una de las sedes. La función de estas será la de coordinar y apoyar las actividades del personal a su cargo, vigilando que se cumpla con los lineamientos del proceso educativo dentro del contexto del enfoque curricular por competencias de los diferentes programas.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Además será responsable de la eficiente administración de recursos materiales, económicos y humanos de la escuela; supervisando las gestiones y los trámites administrativos que resulten de la actividad académica.

Administración.

Auxiliará a la subdirección en cada sede, en la programación, coordinación, integración y control de las gestiones y los trámites administrativos que resulten de la actividad académica.

Coordinaciones de Carrera.

Cada programa académico, contará en cada sede con una coordinación de carrera, misma que se encargará de auxiliar a la subdirección en la programación de las actividades académicas del personal docente, verificando el cumplimiento de los objetivos de los planes de estudio; logro de las competencias y evidencias del desempeño de las asignaturas por etapa de formación.

Coordinaciones de Etapa.

Tienen que ver directamente con el desarrollo de los aspectos de la formación de los estudiantes: valores, cultura, deportes, servicio social, prácticas profesionales, vinculación y titulación.

La Academia.

Del orden académico actual de la Facultad de Arquitectura, en su carrera única de arquitecto, se propone mantener el órgano de consulta denominado: *Academia de la Facultad de Arquitectura*. Esta es un grupo colegiado de profesores de tiempo completo, conformado en este momento por 17 miembros cuya función principal es la de establecer estrategias y acciones que guíen el quehacer académico de la facultad.

La Academia se organiza a partir de las dos estructuras primarias que definen el orden de la formación universitaria, la primera a partir de tres etapas a saber: *Básica*,



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

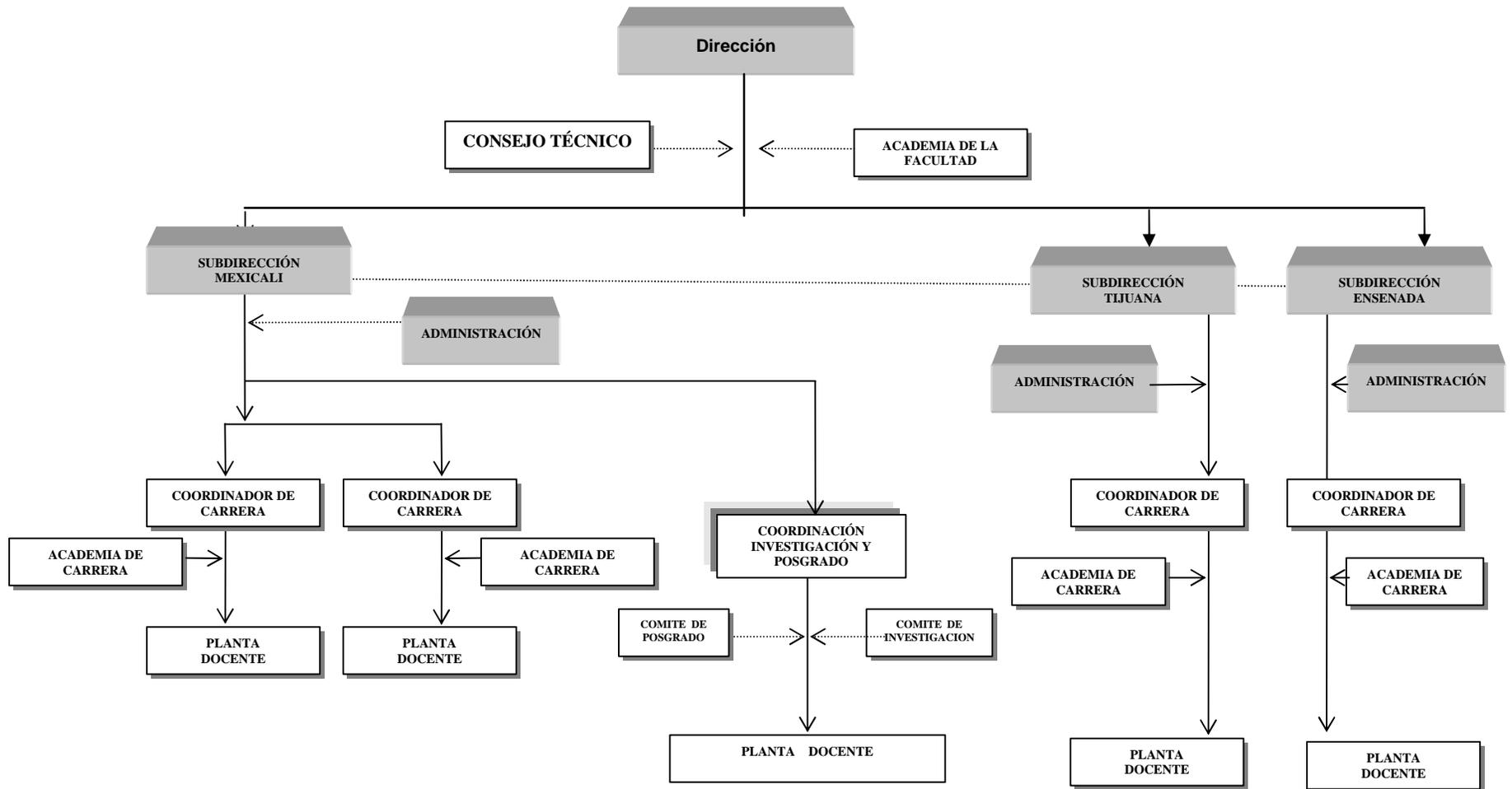
Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Profesional y de Vinculación; y la Etapa de Investigación y Posgrado. La otra se origina en las áreas de conocimiento que conforman el perfil disciplinar, (en la actualidad exclusivamente el de arquitecto), las cuales son: *Diseño y Expresión Gráfica, Humanidades, Edificación y Control Ambiental, y Urbanismo.*

Se plantea que la Academia opere los primeros dos años de las nuevas carreras, de la misma forma como hasta hoy lo hace. A partir del tercer año cada carrera deberá conformar su propia academia integrada por miembros de las plantas de profesores provenientes de todas las ciudades en la que esta se imparta, para que en el futuro; representantes de las tres academias conformen la propia de la Facultad.

Organigrama de la estructura académico-administrativa descrita.





4.3. Áreas de Conocimiento.

Al respecto de las áreas de conocimiento, en el proceso desarrollado para la conformación del tronco común; se identificaron cuatro áreas que son aplicables a las tres carreras (Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial) nombradas a partir de conceptos y términos afines a las carreras. Estas se identificaron como: *Diseño, Humanidades, Comunicación Visual y Tecnología.*

Resulta evidente, si se comparan, que son análogas a las existentes actualmente para arquitectura. Se propone que la que no resulta común, como es el Urbanismo, aparezca como una quinta área exclusiva de Arquitectura posterior al tronco común.

Desde el punto de vista académico, la existencia de estas cinco áreas obedecen al agrupamiento de los conocimientos de las disciplinas, lo cual permite un mejor seguimiento y calidad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y una adecuada integración tanto vertical como horizontal en la estructura curricular, de manera específica en relación con el área rectora que en todos los casos es el Diseño.

Área de Diseño.

Esta área del conocimiento conforma el eje rector de las tres carreras, y el que da sentido a la aparición de las nuevas carreras al interior de la Facultad. En todos los casos su estructura continua permite que los conocimientos que se van acumulando, provenientes de las demás asignaturas, se vayan reflejando en los ejercicios que se realizan en cada una de las etapas de formación.

En la etapa de formación básica; el diseño tiene el propósito de proporcionar las herramientas fundamentales de la composición. En la etapa de formación disciplinaria su propósito es ejercitarse en la composición involucrando gradual y sucesivamente las variables que determinan el diseño de los elementos que correspondan a cada una de las carreras. Finalmente la terminal tiene un carácter eminentemente integrador, donde se consideran todas las variables que definen al objeto arquitectónico.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Área de Humanidades.

Tiene como objetivo fundamental el estudio de las determinantes y condicionantes psicológicas y socioculturales que definen a los elementos que se proyectan en cada una de las carreras.

Área de Comunicación Visual.

Su propósito general es establecer un medio de comunicación a través de la representación gráfica correcta de los objetos en el espacio; para con ello facilitar la comunicación en las asignaturas centrales de las carreras, como son los talleres de diseño. Esto a través de materias tales como el Dibujo del Natural, la Geometría Descriptiva, las Técnicas de representación entre otras. En esta área se incluye el manejo de sistemas computacionales como medios de expresión y de desarrollo de proyectos.

Área de Tecnología.

Esta área del conocimiento incorpora las asignaturas que tienen que ver con los procesos de concreción y realización de los diferentes productos que generan cada una de las carreras. Desde las correspondientes a los proyectos arquitectónicos (Estructuras, procedimientos constructivos, e instalaciones de control ambiental), las que tienen que ver con los proyectos de diseño gráfico (como son impresiones, audiovisuales, y digitalización) y las de los de diseño Industrial (a través del manejo de materiales diversos.)

Importante es la presencia de las materias relacionadas con la administración, como medio para dar factibilidad a las propuestas, al entender que estas deben ser programadas, organizadas y controladas desde su gestación hasta su materialización. Su propósito es generar una actitud de que toda obra arquitectónica debe ser técnica y económicamente factible y brindar las herramientas que le permitan promover su práctica profesional.



4.4. Etapas de Formación.

Tanto la carrera de Diseño Gráfico, como la de Diseño Industrial, se propone se estructuren por etapas de formación, de acuerdo a como lo está actualmente la carrera de arquitecto de la propia facultad.

Etapas básicas:

En esta etapa se plantea que el alumno adquiera los conocimientos, habilidades y actitudes generales, necesarias para dar sustento a la generación de las competencias básicas para la formación de todo profesional. Para ello, las asignaturas que conforman la etapa, introducen al alumno a un proceso de enseñanza-aprendizaje con carácter multi e interdisciplinario, se plantea que estas sean contextualizadoras, metodológicas e instrumentales, pero sobre todo que tengan un fondo predominantemente formativo.

Al mismo tiempo la etapa básica proporciona al estudiante una base formativa para el aprendizaje del diseño, entendida como actividad común a la arquitectura, al diseño gráfico y al diseño industrial, esto es un conjunto de asignaturas genéricas para este nivel formativo y para esta área disciplinar. Esta corresponde al Tronco Común.

Etapas disciplinarias

En el caso de las carreras de la Facultad de Arquitectura, la etapa disciplinaria corresponde al inicio de la formación orientada de manera específica a cada una de las carreras, tras haber concluido el tronco común.

En esta etapa se proporcionan pues, los medios para profundizar y adquirir conocimiento de la disciplina de la carrera que corresponda, de las dos que integran la propuesta. Conocimiento orientado al aprendizaje genérico del ejercicio profesión, el cual será de orden teórico, metodológico y técnico. Conocimiento orientado al desarrollo de competencias de carácter genérico que responden a desempeños profesionales del campo ocupacional, en nuestro caso el del diseño. Se incorporan competencias de tipo profesional que satisfacen necesidades técnicas particulares de cada una de las carreras.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Etapas Terminal.

El conocimiento que se maneja en esta, la etapa final de los programas, es para reforzar aspectos teórico-prácticos específicos de la carrera. Se plantea que el estudiante pueda distinguir lo central de las técnicas y procedimientos en la solución de problemas específicos de su campo profesional; para ello, las actividades y los ejercicios incrementan su carácter práctico.

El carácter y la tendencia de las asignaturas son de integración y aplicación del conocimiento, pues un aspecto fundamental de la etapa es la participación del alumno en el campo ocupacional, para desarrollar y aplicar competencias profesionales.

4.5 Tronco Común.

4.5.1 Propuesta.

Al plantearse que la facultad de arquitectura oferte dos nuevas carreras, el proponer un tronco común se convierte una necesidad y una conveniencia académica, más allá de cumplir con un compromiso administrativo. Es la oportunidad para definir el perfil específico o visión de la facultad, del cual partan las dos nuevas carreras y a partir del cual definan sus planes cada una de ellas.

Si uno de los propósitos de la etapa básica es la conformación de una serie de competencias que concurrirán a las siguientes etapas de formación, en el tronco común se vuelve aspecto central, al tener que responder a los requerimientos de diferentes carreras.

Este es uno de los antecedentes más importantes al desarrollo del estudio, y sin duda la parte más importante de la propuesta de las nuevas carreras en relación a arquitectura; ya que define la base que sustenta la formación elemental para las tres carreras; además da operatividad a la reunión de estas en una misma Facultad. La propuesta para el tronco común de la Facultad, se presente en la sección cinco (5) del presente documento.



4.5.2 Subasta para ingreso a carrera.

Los alumnos de tronco común de las carreras de Diseño, una vez que hubieran concluido la etapa básica, podrán elegir la carrera que consideren pertinente, definiéndose su elegibilidad a partir de los criterios que a continuación se enuncian, con la correspondiente asesoría de su tutor, y con la supervisión del mismo, obteniendo el derecho a elegir bajo los siguientes requerimientos:

Ser alumno regular.

Haber acreditado las 14 asignaturas obligatorias del tronco común,

Una vez acreditadas las asignaturas, se considerara el promedio obtenido en el tronco común.

Comprobar con el registro de accesoria, la orientación supervisada por el tutor correspondiente, donde se especifique la recomendación otorgada por el mismo.

La subasta se llevara a cabo en tres etapas, considerando siempre, al momento de la elección, la comprobación del registro de asesoría, buscando apoyar la mejor elección del aspirante.

1ro. Ser alumno regular.

2do. Haber acreditado con el menor numero de exámenes extraordinarios.

3ro. Haber acreditado con el menor numero de exámenes de regularización.

El número de lugares por carrera, serán previamente establecidos por la Coordinación de la misma.

La coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar generará un listado previo de los alumnos potenciales inmediatos a la subasta, para la elección de la carrera correspondiente.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

4.6. Formas de Obtención de Créditos.

Para egresar, el alumno deberá completar los créditos que marque el plan de estudios que corresponda a la carrera que cursa. Estos están divididos, en todos los casos, en los créditos correspondientes a asignaturas obligatorias, aquellos de las asignaturas optativas, a los que se agregarán los obtenidos por la acreditación de las Prácticas Profesionales y, en su caso, los correspondientes a otras actividades optativas con valor en créditos. Los planes de estudios en todos los casos tienen un carácter *flexible* y se propone estén integrados, como se mencionó, en tres etapas: básica, disciplinaria y terminal. La carga se ofrece al alumno de manera equilibrada, con un balance en los créditos a cumplir por semestre.



Formas de obtención de créditos en las carreras de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

Los créditos, como se señaló, se obtienen por medio de asignaturas y actividades divididas en dos grupos. Los que tienen carácter obligatorio y los de tipo optativo. En los de carácter obligatorio tenemos las *asignaturas obligatorias*, que, como su nombre lo indica, de ninguna manera podrán dejar de cursarse y las *Prácticas Profesionales*.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Las asignaturas y actividades para obtener créditos de carácter optativo en todos los Planes de Estudios de las carreras de la Facultad, se dividen en tres: Asignaturas así definidas dentro los planes, asignaturas afines o comunes en otras carreras, unidades académicas incluso en otras universidades y otras formas de acreditación optativa.

Las denominadas *Asignaturas Optativas* integran conocimientos de cada área de interés terminal. Las segundas, son asignaturas optativas que permitirán ofrecer formación e información actualizada en la etapa terminal según sea detectada la necesidad, y permitirá complementar en alguna de las áreas un conocimiento nuevo o especializado. Para la selección de las asignaturas optativas que se ofrecen en la etapa terminal, el alumno deberá en primer lugar elegir una de las áreas de interés que ofrezca el plan de estudios que le corresponda, dentro de la cual cursará 24 créditos. El resto de créditos optativos los reunirá con optativas de cualquiera de las otras áreas o de otras Unidades Académicas o bien con créditos de otra u otras de las modalidades.

El último grupo corresponde a opciones de acreditación que también permitirán complementar, actualizar o reforzar conocimientos pero a través de formas alternativas a llevar cursos formales. Éstas pueden ser: *viajes de estudio*, *seminarios especiales*, *ayudantías de investigación*, *conferencias a distancia*, entre otras actividades; con lineamientos que se definirán antes de cursarla. En el caso específico de las Ayudantías de Investigación, representa otra forma de obtener créditos, que se ofrece a los estudiantes que deseen conocer y desarrollar actividades de investigación como parte de su formación. En virtud de que la Facultad cuenta con líneas de investigación con más de veinte años de experiencia y de tener un posgrado que permite, en su caso, dar continuidad a la formación profesional

Estos mecanismos para obtener créditos serán desarrollarán al interior de los programas, en la medida que los procedimientos y mecanismos institucionales lo permitan, definiéndose requisitos, periodos, unidades receptoras, programas entre otros.



4.7. Tutorías Académicas.

Opción y medio de formación complementaria a la que se da al interior del aula y a las otras opciones contempladas por el plan (ver 4.6. Formas de Obtención de Créditos)

Es necesario entender la importancia de la tutoría como alternativa para la atención a estudiantes. Para instrumentarla, se deben conocer diversas estrategias y herramientas conceptuales y metodológicas para la apropiada ejecución de las actividades que engloba. Implica conocer a los estudiantes con el fin de que los tiempos y las aspiraciones de estos y de los profesores transiten por los mismos caminos.

La tutoría debe permitir conocer, discutir y ejercitar formas de diagnóstico de los problemas y necesidades de los alumnos, ya sea por medio de la atención directa por el tutor, o por vía de la canalización, a través de tutorías de tipo individual y colectiva

Es esencial definir y proponer los diversos elementos constitutivos del plan de acción tutorial tales como:

- Conocer las necesidades de atención a los alumnos
- Instrumentar las modalidades de atención individual y grupal
- Establecer estrategias de apoyo del tutor a los tutorados
- Definir un plan de trabajo del tutor, instrumentos para el seguimiento y la evaluación de las tutorías.

Una vertiente prioritaria de las tutorías es la de fomentar e incidir en el aprendizaje autodirigido (aprender a aprender, aprender a emprender y aprender a ser) que conformen una disciplina para lograr el buscado “aprendizaje a lo largo de toda la vida” deben diseñarse nuevas modalidades educativas, en los cuales el alumno sea el actor central en el proceso formativo en un escenario de atención personalizada.

Una visión innovadora debe privar en el sistema de tutorías donde se hagan consideraciones como el de reconocer que el proceso educativo puede desarrollarse en diversos lugares formales e informales.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Debe contribuir a la adaptación del estudiante al ambiente escolar y al fortalecimiento de sus habilidades de estudio y de trabajo mediante el apoyo en los aspectos cognitivos y afectivos del aprendizaje, y a participar en:

- **El desarrollo de su capacidad crítica y creadora**
- **El impulso a su evolución social y personal**
- **El abatimiento de los índices de reprobación y rezago escolar**
- **La disminución de las tasas de abandono de los estudios**
- **La mejora de la eficiencia terminal.**

El sistema de tutorías lo integran dos partes: una referida al conocimiento académicos del Plan de Estudios en cuanto al contenido, créditos, características de las asignaturas, particularmente las optativas, y otra referida a los métodos de estudio y programación del tiempo de actividades escolares y extracurriculares de los alumnos.

En la etapa Básica se informará y orientará acerca de aspectos generales de la Carrera y la Universidad, de sus reglamentos, de la formación en valores, de opciones optativas que tienen que ver con el deporte y la cultura, servicio social básico y características de las asignaturas de dicha formación. En la etapa Disciplinaria se orientará y enfatizará sobre casos de asignaturas cursadas por segunda ocasión y exámenes de regularización; así como se informará sobre asignaturas optativas para seleccionar el área de interés terminal. En la etapa Terminal se orientará y enfocará al alumno en aspectos de gran trascendencia como son el servicio social profesional, y las diferentes formas y opciones de titulación.

Se propone para las nuevas carreras que retomen el modelo de asignación individual de tutelos y tutores, que actualmente funciona en la carrera de Arquitecto de la Facultad.



4.8. Movilidad Académica.

Es una estrategia que utiliza la UABC para promover la inter y la multidisciplina, que se hace posible mediante el modelo de flexibilidad, al apoyarse en las asignaturas que ofrezcan otras unidades académicas de la propia universidad, o de otras instituciones tanto nacionales como internacionales.

En particular con respecto al intercambio con otras instituciones, la Facultad de Arquitectura cuenta con una amplia experiencia de movilidad continua de sus estudiantes a universidades nacionales como la Universidad de Guadalajara, La Universidad de Guanajuato, La Salle, UNAM, la U. Autónoma de Yucatán o internacionales como la Pamplona en España y o la de Valparaíso en Chile. Esta experiencia debe ser aprovechada por las nuevas carreras de diseño, en las Instituciones que tengan carreras comunes.

4.9. Servicio Social.

La Facultad de Arquitectura se rige por el Reglamento de Servicio Social de la Universidad Autónoma de Baja California en donde se define al Servicio Social, en el Artículo 2 de las Disposiciones Generales, como:

... El conjunto de actividades formativas y de aplicación de conocimientos, que de acuerdo a este reglamento, realizaron los prestadores en beneficio de la sociedad, como respuesta al esfuerzo realizado por ésta...

y señala en su Artículo 3, entre otros objetivos, los siguientes:

- a) Apoyar la formación de una conciencia de responsabilidad social en la comunidad universitaria.*
- b) Prestar servicios que apoyen la resolución de problemas de las comunidades y grupos con los que se trabaja.*



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Los alumnos que ingresen a la Facultad a cursar en cualquiera de las carreras, se integrarán a la prestación del Servicio Social bajo la reglamentación vigente, que incluye dos fases, con una duración total de 780 horas. Se busca apoyar en la primera fase todas aquellas actividades en beneficio directo de la Comunidad en general y en la segunda relacionar al estudiante con la práctica de actividades vinculadas directamente con cada una de las profesiones: la de Diseñador Gráfico o Diseñador Industrial.

4.10. Prácticas Profesionales.

En las últimas etapas de formación de los planes de estudio, es donde de manera mas acentuada inciden las transformaciones y los cambios de la sociedad que orientan la formación profesional. Es la vinculación, el medio idóneo para establecer los lazos, que permitan la conformación de espacio donde los estudiantes, además de un contacto con el medio laboral, específicamente de su campo profesional, a la vez de brindar sus servicios a la sociedad. Según lo establecido en las Normas y Lineamientos para las *Prácticas Profesionales* (UABC 1998) estas se definen como “...el conjunto de actividades y quehaceres propios de un tipo particular de ocupación...”

Son una modalidad que se incorpora a las propuestas de Planes de Estudios, como una opción de gran importancia en la formación del estudiante. El ejercicio de las *prácticas profesionales* como estrategia de enseñanza-aprendizaje, propiciará la interacción del alumno con su entorno social y profesional promoviendo su sentido de responsabilidad, creatividad y pertinencia. En su sentido más amplio buscan propiciar la incorporación de los estudiantes en el proceso de desarrollo del país. Estas permiten no solo estrechar el vínculo Universidad-Sociedad, sino además proveer al estudiante de espacios y medios ante los cuales identifique su función social en forma directa dentro del campo ocupacional y reconozca su potencialidad de desarrollo.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Las acciones específicas que involucran el diseño de un sistema de prácticas que han de llevarse a cabo en colaboración con entidades tanto del sector público (a todos los niveles) así como del sector privado, otras instituciones universitarias, así como organizaciones de tipo social o no gubernamentales. Estas habrán de convertirse en objeto de interacción; obviamente dentro de los campos que correspondan a cada una de las carreras. Las Prácticas Profesionales si bien deben tener un fondo académico, deberán tener un carácter eminentemente profesional y de vinculación; respaldado administrativamente por medio de objetivos y procedimientos claramente definidos.

4.11. Dominio de un segundo idioma.

Para complementar la formación de las diferentes carreras de la Facultad de Arquitectura, los egresados, en términos de su perfil que responde a aspectos regionales y acorde al Reglamento General de Admisión, Inscripción, Evaluación de los Alumnos y su seguimiento en los Planes de Estudio de la Universidad Autónoma de Baja California; se establece que los alumnos de la Facultad de Arquitectura deben demostrar en la etapa terminal el conocimiento de un idioma extranjero - de preferencia inglés- por lo menos a nivel intermedio, como requisito académico no crediticio para egresar de la Universidad.

Para cumplir con el requisito académico no crediticio de poseer conocimientos del idioma de inglés a nivel lectura y comprensión de textos especializados, para egresar de la carrera; se propone establecer los mecanismos necesarios y los procedimientos idóneos para que este requisito se cumpla en coordinación con la Escuela de Idiomas de la propia Universidad. Más allá del requisito crediticio, conviene la adquisición de la herramienta desde el nivel básico,

Entre los procesos de evaluación podrían estar la aprobación de un programa de lengua extranjera a nivel intermedio, o bien de un examen que refleje al nivel de



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

conocimiento necesario. En ambos casos que pudiera incorporar conocimientos relacionados con las carreras.

4.12. Titulación.

Para realizar la actividad de titulación la Facultad de Arquitectura se rige para tal efecto por el Reglamento General de Exámenes Profesionales de la Universidad Autónoma de Baja California y a su vez cuenta con un Reglamento Interno de Titulación y Exámenes Profesionales, modificado y aprobado en el año 2000 por el Consejo Técnico.

En la historia de la Facultad de Arquitectura las opciones de titulación han sido variadas registrándose de 1974 a la fecha 12 formas diferentes para tal fin:

- *El informe de servicio social obligatorio (SSO),*
- *Diplomado (D)*
- *Promedio general (PG)*
- *Estudios de Maestría (EM),*
- *Estudios de Especialidad (EE),*
- *Ejercicio o Práctica Profesional (PP),*
- *Exención de Examen Profesional (EEP),*
- *Unidad Audiovisual (UA)*
- *Premio al Mérito Escolar (PAM),*
- *Curso de Titulación (CT)*
- *Tesis Profesional (TP)*
- *Taller Curricular*

De estas opciones, en el pasado reciente el Taller Curricular y los Cursos de Titulación, se presentan como las opciones mas utilizadas por los estudiantes.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

4.13. Sistema de Evaluación.

Retomando lo que plantea actualmente la Facultad para la evaluación, se emplea de manera activa la evaluación de **carácter externo** que busca identificar los logros y las posibles deficiencias de los programas académicos para definir acciones de mejoramiento. Esta evaluación la ha venido realizando en nuestra Facultad el Comité Interinstitucional para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) en lo que ellos denominan *Evaluación Diagnóstica*.

Los resultados de estas evaluaciones externas, llegaron sin duda a su punto culminante con la acreditación del programa ya mencionado en la sección de introducción.

El otro tipo de evaluación es la interna, la cual busca revisar el cumplimiento de objetivos y metas trazadas de carácter académico, para lo cual se toman en cuenta los diferentes elementos que componen el programa de licenciatura, desde el ingreso del alumno, hasta su egreso, con la intención de mejorar, todo aquello que coadyuve a elevar su calidad y dé respuesta tanto a las necesidades sociales como a las de la disciplina. Además la Facultad de Arquitectura establecerá la estrategia para diagnosticar la situación del mercado ocupacional consultando al sector productivo y a los órganos gremiales con lo cual podrá identificar las necesidades regionales para determinar sus políticas y acciones internas. Esta será sin duda una herramienta invaluable, para la reestructuración del plan de estudios, que actualmente se desarrolla, que incorpora las reflexiones que dan a lugar la aparición de las dos nuevas carreras.



5. Propuesta de los Planes de Estudios para las nuevas carreras de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Baja California.

5.1. Tronco Común.

5.1.1. Introducción.

El tronco común, ubicado en las diferentes sedes, posibilitará a los estudiantes a que permanezcan mas tiempo en su lugar de origen, dándoles oportunidad para que maduren antes de salir a estudiar fuera de su ciudad, así como permitirles conocer mas acerca de la carrera por la que optarán y tomar una decisión mas fundamentada.

El tronco común permitirá la incorporación de conocimientos de carácter general, que son esenciales para la formación del universitario, tales como la aplicación de metodologías en sus procesos de trabajo, mejoramiento de habilidades de lecto-escritura, una aproximación a una gestión novedosa del conocimiento basado en la cibernética, entre otras.

En el tronco común de la Facultad de Arquitectura, paso para acceder a las nuevas carreras, y a la carrera de arquitecto al concluir la reestructuración de su plan, y se incorpore a esta nueva estructura académica, ofrecerá además las siguientes ventajas:

- Identificación del concepto de diseño con una noción más amplia.
- Visión de los diferentes perfiles de las carreras, y no centrada exclusivamente en una sola disciplina, lo que facilitará una formación multi e interdisciplinaria.
- Contraste con los otros diseños para un enriquecimiento del bagaje del alumno.

Además de las señaladas por la institución, entre las que se encuentran:

- Contribuir a la formación integral del estudiante donde convergen los conocimientos, habilidades, actitudes, valores y destrezas con las actividades deportivas y culturales.
- Favorecer e impulsa la movilidad tanto de académicos como de estudiantes.
- Uso de prácticas innovadoras en el diseño de programas educativos que propicien el aprendizaje significativo.
- Promover el seguimiento y la evaluación colegiada tanto del modelo educativo como del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Diversificar la oferta educativa a través del uso de modalidades alternativas de aprendizaje.



5.1.2. Identificación de competencias del tronco común.

Tabla 1. Problemáticas y competencias generales en el tronco común.

PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.
Manejar el espacio y los elementos de composición de manera adecuada para resolver los diferentes problemas de diseño.	Diseñar objetos de formas sencillas, a través de identificar y aplicar las nociones elementales del lenguaje y la teoría del diseño; e iniciarse en la práctica de la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada, con una visión de orden y armonía en la composición, y una actitud de entrega al trabajo.
Es vital entender que los elementos principales a tomar en cuenta para el proceso de diseño son el usuario y su contexto cultural y físico	Analizar los factores humanos, culturales y medioambientales, como base para el desarrollo del diseño aplicado, con una postura humanista y de preocupación ambiental.
Los factores involucrados en la definición del problema de diseño y su solución son amplios, variados y con frecuencia de disciplinas ajenas al propio diseño.	Reunir, organizar y evaluar la información pertinente al proyecto, aplicando metodologías que reflejen tal información en el producto y su uso, para ser consistentes en los procesos de diseño, con orden y disciplina.
Necesidad de facilitar la comunicación como parte del proceso de diseño.	Comunicar los avances durante las diferentes etapas el proceso de diseño por medio de la aplicación de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, con un espíritu de apertura.
La formación en diseño requiere de entender los sistemas informáticos y telemáticos no de manera exclusivamente instrumental.	Comprender y aplicar los sistemas informáticos y telemáticos como parte integral de la gestión del conocimiento en su formación, con ánimo innovador



5.1.3. Características de las asignaturas y distribución de cargas académicas.

Tabla de distribución de horas y créditos

Tronco Común.

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	6
Geometría Descriptiva I	1	0	5	0	7
Dibujo I	0	0	6	0	6
Teoría del Diseño I	3	0	0	0	6
Diseño I	2	0	4	0	8
Informática I	1	3	0	0	5
Metodologías de Investigación y Comunicación Oral y Escrita.	2	1	0	0	5
					43
Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	6
Antropometría y Ergonomía	2	0	0	1	5
Geometría Descriptiva II	1	0	5	0	7
Dibujo II	0	0	6	0	6
Diseño II	2	0	4	0	8
Informática II	1	3	0	0	5
Matemáticas para el Diseño	3	0	0	0	6
					43
Total de Créditos Etapa Básica.					86

5.1.4. Descripción genérica y programas de las asignaturas del tronco común.

Para los programas del tronco común, favor de referirse al **Anexo VI Programas del Tronco Común.**



5.2 Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

5.2.1 Introducción.

El diseño gráfico hoy en día ha rebasado los límites de la bidimensionalidad, ha conquistado con éxito el espacio y el tiempo para convertirse en diseño de la comunicación visual en un sentido mucho más amplio y así responder a las necesidades que se van presentando y a las nuevas maneras y/o medios de solucionarlos, por lo que el diseñador está creando páginas web, gráficos animados (incluyendo para cine y televisión) y ambientes interactivos.

Dependiendo de las necesidades de comunicación serán las soluciones, debido a esto el diseño no solamente se reduce a la creación de carteles, logotipos, cubiertas de libros o diseño de empaques.

La Misión de la carrera de Diseño Gráfico es la de preparar a los diseñadores que proyectarán los elementos de comunicación visual de acuerdo a los requerimientos psicológicos, socioculturales y productivos identificados en el receptor y su entorno.

5.2.2. Etapas de formación.

Etapas básicas

Esta etapa se compone de **14** asignaturas obligatorias u otras formas de obtención de créditos. Comprende **86 (21.6 %)** de los **398** créditos mínimos considerados en el plan de estudios.

Etapas disciplinarias

Se integra esta etapa por **38** asignaturas, **33** obligatorias y **5** optativas u otras formas de obtención de créditos. Comprende **204 (51.25 %)** de los **363** créditos mínimos considerados en el plan de estudios.

Etapas Terminal.

Esta etapa se integra por **20** (veinte) asignaturas **14** obligatorias y **6** optativas u otras formas de obtención de crédito. Se compone de **108 (27.15%)** de los **398** créditos mínimos considerados en el plan de estudios.



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

A partir de las conclusiones del foro, de donde se definieron las problemáticas generales para cada carrera, se definieron los perfiles de ingreso y egreso. El primero como la base deseable de la cual partir para la formación de la carrera, y el segundo como el conjunto de competencias esenciales para el **diseñador gráfico**.

5.2.3. Perfil de ingreso para Diseño Gráfico.

Este se plantea en forma de una tabla donde se han separado los diferentes elementos del perfil, de manera que se visualicen como los componentes básicos que conformen el planteamiento y desarrollo de las competencias en la futura formación del estudiante.

Perfil de ingreso

Conocimientos Básicos de:	Habilidades.	Cualidades.	Actitudes.
Dibujo.	Capacidad de observación.	Sentido crítico.	Sensibilidad social.
Geometría y matemáticas.	Comunicación gráfica, oral y escrita.	Receptividad a la innovación y al cambio.	Conciencia medioambiental.
Historia de la cultura y el arte.	Habilidades para el trabajo manual.	Creatividad.	Perseverancia,
Computación.	Capacidad para resolución de problemas.	Sensibilidad artística.	Apertura y respeto a posturas diferentes.
Metodología.	Facilidad de concepción espacial.	Capacidad analítica.	Superación y mejoramiento personal.



5.2.4. Competencias profesionales o perfil de egreso del diseñador gráfico.

Diseñar objetos de comunicación gráfica, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.

Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto de comunicación a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, de manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.

Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de comunicación a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.

Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis. Por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.

Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecido de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.

Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su bagaje cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y proactiva.

5.2.5. Campo Ocupacional.

Los ámbitos de trabajo del diseñador gráfico incluyen:

- Proyectos de interés privado como los de imagen institucional y corporativa, al desarrollar marcas, logotipos, imágenes de campaña, entre otros.
- Proyectos de interés público, tales como sistemas de señalización, campañas de sentido social, trabajos editoriales de comunicación social etc. Para el sector público u organizaciones no gubernamentales.
- Proyectos comerciales con fines de publicidad de productos; orientado a generar mercado para bienes y servicios. Campañas publicitarias, anuncios, sitios Web, imagen de productos entre otros.



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

5.2.6. Tipología de las asignaturas.

Se enlistan las asignaturas de la carrera de acuerdo a la tipología de las mismas, considerando como tipo 3 aquellas que son eminentemente teóricas; como tipo 2 aquellas que consideran desarrollo de actividad académica en talleres o laboratorios y tipo 1 las que se desarrollan en campo.

TIPOLOGIA DE LAS ASIGNATURAS

Clave	Asignatura	Tipo
01	Historia del Arte y la Cultura	3
02	Geometria descriptiva I	2
03	Dibujo I	2
04	Teoria del Diseño I	3
05	Diseño I	2
06	Informatica I	2
07	Metodologias de Investigacion y Comunicación Oral y Escrita	3
08	Antropologia e Historia Regional	3
09	Antropometria y Ergonomia	3
10	Geometria Descriptiva II	2
11	Dibujo II	2
12	Diseño II	2
13	Informatica II	2
14	Matematicas para el Diseño	3
15	Historia del Arte	3
16	Administracion	3
17	Estetica	3
18	Tipografia I	2
19	Ilustracion I	2
20	Teoria del Diseño II	3
21	Materiales y Técnicas de Realización I	2
22	Fotografia I	2
23	Historia de la Comunicación Grafica I	3
24	Ilustracion II - Humeda	2
25	Teoria del Diseño III	3
26	Metodologia del Diseño I	3
27	Diseño III	2
28	Materiales y Técnicas de Realización II	2
29	Informatica II	2
30	Historia de la Comunicación Grafica II	3



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

31	Estructura Socioeconomica de Mexico	3
32	Psicologia del Diseño Grafico	3
33	Tipografia II	3
34	Diseño IV	2
35	Materiales y Técnicas de Realización III	2
36	Fotografia II	2
O1-5	Optativa	2
37	Historia de la Comunicación Grafica en México.	3
38	Publicidad I	3
39	Metodologia y Diseño I	3
40	Diseño V	2
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	2
42	Probabilidad y Estadistica	3
O1-6	Optativa	3
O2-6	Optativa	2
43	Publicidad II	3
44	Mercadotecnia	3
45	Metodologia y Diseño II	3
46	Diseño VI	2
47	Materiales y Técnicas de Realización V	2
O1-7	Optativa	3
O2-7	Optativa	2
48	Normatividad en el Diseño Grafico	3
49	Administracion de Proyectos	3
50	Lingüística	3
51	Metodologia y Diseño III	3
52	Diseño VII	2
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	2
O1-8	Optativa	3
O2-8	Optativa	2



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

54	Pensamiento contemporaneo	3
55	Infografía	3
56	Metodología y Diseño IV	3
57	Diseño VIII	2
58	Materiales y Técnicas de Realización VI	2
O1-9	Optativa	3
O2-9	Optativa	3
59	Desarrollo empresarial	3
60	Evaluacion del Diseño	3
61	Diseño IX	2
64	Optativa	3
65	Optativa	3

5.2.6.1. Opciones de Asignaturas Optativas para Diseño Gráfico.

- Seminario de Teoría Actual del Diseño Grafico
- Seminario de Conservación del Medio
- Interpretación y Apreciación del Arte
- Interpretación y Apreciación del Cine
- otras



Sección 5.
5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

5.2.7 Descripción de las asignaturas por área de conocimiento.

CARACTERISTICAS DE LAS ASIGNATURAS POR AREA DE CONOCIMIENTO

AREA DE HUMANIDADES

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
1	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	6
08	Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	6
09	Antropometría y Ergonomía	2	0	0	1	5
15	Historia del Arte	3	0	0	0	6
16	Administración	2	0	0	0	4
17	Estética	2	0	0	0	4
23	Historia de la Comunicación Grafica I	3	0	0	0	6
30	Historia de la Comunicación Grafica II	3	0	0	0	6
31	Estructura Socioeconómica de México	2	0	0	0	4
32	Psicología del Diseño Grafico	3	0	0	0	6
37	Historia de la Comunicación Grafica III	3	0	0	0	6
38	Publicidad I	2	0	0	0	4
43	Publicidad II	2	0	0	0	4
44	Mercadotecnia	3	0	0	0	6
48	Normatividad en el Diseño Grafico	2	0	0	0	4
49	Administración de Proyectos	2	0	0	0	4
50	Lingüística	2	0	0	0	4
54	Pensamiento contemporáneo	2	0	0	0	4
O1-9	Optativa	3	0	0	0	6
O2-9	Optativa	3	0	0	0	6
59	Desarrollo empresarial	3	0	0	0	6
O1-10	Optativa	3	0	0	0	6
						113



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

AREA DE COMUNICACIÓN VISUAL

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
02	Geometría descriptiva I	1	0	5	0	7
03	Dibujo I	0	0	6	0	6
10	Geometría Descriptiva II	1	0	5	0	7
11	Dibujo II	0	0	6	0	6
18	Tipografía I	1	0	2	0	4
19	Ilustración I	1	0	3	0	5
24	Ilustración II	1	0	3	0	5
33	Tipografía II	1	0	2	0	4
O1-5	Optativa	1	3	0	0	5
O1-6	Optativa	2	0	2	0	6

AREA DE DISEÑO

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	6
05	Diseño I	2	0	4	0	8
12	Diseño II	2	0	4	0	8
19	Teoría del Diseño II	3	0	0	0	6
25	Teoría del Diseño III	3	0	0	0	6
26	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	4
27	Diseño III	2	0	4	0	8
34	Diseño IV	2	0	4	0	8
39	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	4
40	Diseño V	2	0	4	0	8
45	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	4
46	Diseño VI	2	0	4	0	8
O1-7	Optativa	2	0	2	0	6
O2-7	Optativa	2	0	2	0	6
51	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	4
52	Diseño VII	1	0	5	0	7
O1-8	Optativa	3	0	0	0	6
56	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	4
57	Diseño VIII	1	0	5	0	7
60	Evaluación del Diseño	2	0	0	0	4
61	Diseño IX	2	0	4	0	8
O2-10	Optativa	3	0	0	0	6



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

AREA DE TECNOLOGIA

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
06	Informatica I	1	3	0	0	5
07	Metodologias de Investigacion y COE	2	1	0	0	5
13	Informática II	1	3	0	0	5
14	Matemáticas para el Diseño	3	0	0	0	6
21	Materiales y Técnicas de Realización I	1	0	3	0	5
22	Fotografía I	1	3	0	0	5
28	Materiales y Técnicas de Realización II	1	0	3	0	5
29	Informática III - Bitmaps	1	0	3	0	5
35	Materiales y Técnicas de Realización III	1	0	3	0	5
36	Fotografía II	3	0	0	0	6
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	1	0	3	0	5
42	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	4
O2-6	Optativa	2	0	2	0	6
47	Materiales y Técnicas de Realización V	1	0	3	0	5
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	1	0	3	0	5
O2-8	Optativa	2	2	0	0	6
58	Materiales y Técnicas de Realización VII	1	0	3	0	5
						88



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

5.2.8. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ASIGNATURAS POR ETAPA

ETAPA BÁSICA.

	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
1	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	6
2	Geometria descriptiva I	1	0	5	0	7
3	Dibujo I	0	0	6	0	6
4	Teoria del Diseño I	3	0	0	0	6
5	Diseño I	2	0	4	0	8
6	Informatica I	1	3	0	0	5
7	Metodologías de Investigación y COE	2	1	0	0	5
						43
8	Antropologia e Historia Regional	3	0	0	0	6
9	Antropometria y Ergonomia	2	0	0	1	5
10	Geometria Descriptiva II	1	0	5	0	7
11	Dibujo II	0	0	6	0	6
12	Diseño II	2	0	4	0	8
13	Informatica II	1	3	0	0	5
14	Matematicas para el Diseño	3	0	0	0	6
						43
Total de Créditos Etapa Básica.						86



Sección 5. 5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

ETAPA DISCIPLINARIA.

3	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
15	Historia del Arte	3	0	0	0	6
16	Administración	2	0	0	0	4
17	Estética	2	0	0	0	4
18	Tipografía I	1	0	2	0	4
19	Ilustración I	1	0	3	0	5
20	Teoría del Diseño II	3	0	0	0	6
21	Materiales y Técnicas de Realización I	1	0	3	0	5
22	Fotografía I	1	3	0	0	5
						39
4						
23	Historia de la Comunicación Gráfica I	3	0	0	0	6
24	Ilustración II	1	0	3	0	5
25	Teoría del Diseño III	3	0	0	0	6
26	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	4
27	Diseño III	2	0	4	0	8
28	Materiales y Técnicas de Realización II	1	0	3	0	5
29	Informática III	1	3	0	0	5
						39
5						
30	Historia de la Comunicación Gráfica II	3	0	0	0	6
31	Estructura Socioeconómica de México	2	0	0	0	4
32	Psicología del Diseño Gráfico	3	0	0	0	6
33	Tipografía II	1	0	2	0	4
34	Diseño IV	2	0	4	0	8
35	Materiales y Técnicas de Realización III	1	0	3	0	5
36	Fotografía II	3	0	0	0	6
O1-5	Optativa	1	3	0	0	5
						44



Sección 5.
5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

6	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
37	Historia de la Comunicación Grafica III.	3	0	0	0	6
38	Publicidad I	2	0	0	0	4
39	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	4
40	Diseño V.	2	0	4	0	8
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	1	0	3	0	5
42	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	4
O1-6	Optativa	2	0	2	0	6
O2-6	Optativa	2	0	2	0	6
						43
7						
43	Publicidad II	2	0	0	0	4
44	Mercadotecnia	3	0	0	0	6
45	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	4
46	Diseño VI	2	0	4	0	8
47	Materiales y Técnicas de Realización V	1	0	3	0	5
O1-7	Optativa	2	0	2	0	6
O2-7	Optativa	2	0	2	0	6
						39
Total de Créditos Etapa Disciplinaria.						204



Sección 5.
5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

ETAPA TERMINAL

8	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
48	Normatividad en el Diseño Grafico	2	0	0	0	4
49	Administración de Proyectos	2	0	0	0	4
50	Lingüística	2	1	0	0	5
51	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	4
52	Diseño VII	1	0	5	0	7
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	1	0	3	0	5
O1-8	Optativa	3	0	0	0	6
O2-8	Optativa	2	2	0	0	6
						41

9						
54	Pensamiento contemporáneo	2	0	0	0	4
55	Infografía	2	0	1	0	5
56	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	4
57	Diseño VIII	1	0	5	0	7
58	Materiales y Técnicas de Realización VII	1	0	3	0	5
O1.9	Optativa	3	0	0	0	6
O2-9	Optativa	3	0	0	0	6
						37

10						
59	Desarrollo empresarial	3	0	0	0	6
60	Evaluación del Diseño	2	0	0	0	4
61	Diseño IX	2	0	4	0	8
O1-10	Optativa	3	0	0	0	6
O2-10	Optativa	3	0	0	0	6
						30

Total de Créditos Etapa Disciplinaria.

108

TOTAL DE CRÉDITOS DE LA CARRERA.

398



Sección 5.
5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

5.2.10. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso y asignaturas de Diseño Gráfico.

COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<p>1. Diseñar objetos de comunicación gráfica, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y del dominio de la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos.</p>	<p>Estética Psicología del Diseño Gráfico Lingüística Infografía Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III Tipografía I Tipografía II Diseño I Diseño II Diseño III Diseño IV Diseño V Diseño VI Diseño VII Diseño VIII Diseño IX Matemáticas para el Diseño</p>
<p>2. Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto de comunicación a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, De manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño.</p>	<p>Antropología e Historia Regional Historia del Arte y la Cultura Historia de la Comunicación Gráfica I Historia de la Comunicación Gráfica II Historia de la Comunicación Gráfica III Estructura Socioeconómica de México Pensamiento contemporáneo Optativa - Seminario de conservación del medio Metodología del Diseño I Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Evaluación del Diseño</p>



Sección 5.
5.2. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<p>3. Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de comunicación a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.</p>	<p>Metodología de Investigación y COE Materiales y Técnicas de Realización I Materiales y Técnicas de Realización II Materiales y Técnicas de Realización III Materiales y Técnicas de Realización IV Materiales y Técnicas de Realización V Materiales y Técnicas de Realización VI Materiales y Técnicas de Realización VII Fotografía I Fotografía II Evaluación del Diseño Normatividad en el Diseño Gráfico</p>
<p>4. Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia en los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener, y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora, con una perspectiva humanista y de preocupación por el medio ambiente.</p>	<p>Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Probabilidad y Estadística Fotografía I Fotografía II Informática I Metodología de Investigación y COE Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Psicología del Diseño Gráfico Mercadotecnia Pensamiento contemporáneo Optativa - Seminario de conservación del medio Optativa - Cine Matemáticas para el Diseño Probabilidad y Estadística</p>



Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<p>5. Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.</p>	<p>Dibujo I Dibujo II Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II Tipografía I Infografía Informática I Informática II Informática III Fotografía I Fotografía II Metodología de Investigación y COE Materiales y Técnicas de Realización V Materiales y Técnicas de Realización VI Materiales y Técnicas de Realización VII Psicología del Diseño Gráfico Ilustración I Ilustración II Metodología del Diseño I Administración</p>
<p>6. Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas Dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecido de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.</p>	<p>Administración Desarrollo empresarial Publicidad I Publicidad II Mercadotecnia Probabilidad y Estadística Metodología de Investigación y COE Estructura Socioeconómica de México Normatividad en el Diseño Gráfico</p>
<p>7. Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su background cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida.</p>	<p>Desarrollo empresarial Interpretación y Apreciación del Arte Optativa Cine Evaluación del Diseño Seminario de Teoría Actual del D. Gráfico Metodología del Diseño I</p>

5.2.11. Descripción genérica de las asignaturas.

Para esta información, ver el anexo VII. Descripción genérica de las asignaturas de Diseño Gráfico.

5.2.12 Mapa Curricular de la licenciatura en Diseño Gráfico.

		Humanidades			Comunicación Visual		Diseño			Tecnología		Optativas		
etapa básica	PRIMER semestre 43 créditos	01 Historia del Arte y la Cultura <small>HT 2 HP 6 C 4</small>			02 Geometría Descriptiva I <small>HT 1 HP 6 C 7</small>	03 Dibujo I <small>HT 6 HP 6 C 6</small>	04 Teoría del Diseño I <small>HT 3 HP 6 C 6</small>		05 Diseño I <small>HT 2 HP 4 C 6</small>	06 Informática I <small>HT 1 HP 3 C 5</small>	07 Metodologías de Investigación y Comunicación Oral y Escrita <small>HT 2 HP 1 C 3</small>			
	SEGUNDO semestre 43 créditos	08 Antropología e Historia Regional <small>HT 3 HP 6 C 6</small>		09 Antropometría y Ergonomía <small>HT 2 HP 1 C 5</small>		10 Geometría Descriptiva II <small>HT 1 HP 3 C 7</small>	11 Dibujo II <small>HT 6 HP 6 C 6</small>		12 Diseño II <small>HT 2 HP 4 C 6</small>	13 Informática II <small>HT 1 HP 3 C 5</small>	14 Matemáticas para el Diseño <small>HT 3 HP 6 C 6</small>			
etapa disciplinaria	TERCERO semestre 39 créditos	15 Historia del Arte <small>HT 3 HP 6 C 6</small>	16 Administración <small>HT 2 HP 3 C 4</small>	17 Estética <small>HT 2 HP 6 C 4</small>		18 Tipografía I <small>HT 1 HP 2 C 4</small>	19 Ilustración I <small>HT 1 HP 3 C 5</small>	20 Teoría del Diseño II <small>HT 3 HP 6 C 6</small>		21 Materiales y Técnicas de Realización I <small>HT 1 HP 3 C 6</small>	22 Fotografía I <small>HT 1 HP 3 C 6</small>			
	CUARTO semestre 39 créditos	23 Historia de la Comunicación Gráfica I <small>HT 3 HP 6 C 6</small>					24 Ilustración II <small>HT 1 HP 3 C 5</small>	25 Teoría del Diseño III <small>HT 3 HP 6 C 6</small>	26 Metodología del Diseño <small>HT 2 HP 3 C 4</small>	27 Diseño III <small>HT 2 HP 4 C 6</small>	28 Materiales y Técnicas de Realización II <small>HT 1 HP 3 C 6</small>	29 Informática III <small>HT 1 HP 3 C 5</small>		
	QUINTO semestre 44 créditos	30 Historia de la Comunicación Gráfica II <small>HT 3 HP 6 C 6</small>	31 Estructura Socioeconómica de México <small>HT 2 HP 6 C 4</small>		32 Psicología del Diseño Gráfico <small>HT 3 HP 6 C 6</small>	33 Tipografía II <small>HT 1 HP 2 C 4</small>					34 Diseño IV <small>HT 2 HP 4 C 6</small>	35 Materiales y Técnicas de Realización III <small>HT 1 HP 3 C 6</small>	36 Fotografía II <small>HT 1 HP 3 C 6</small>	O1-5 Cine <small>HT 1 HP 2 C 6</small>
SEXTO semestre 43 créditos	37 Historia de la Comunicación Gráfica III <small>HT 3 HP 6 C 6</small>	38 Publicidad I <small>HT 2 HP 9 C 4</small>						38 Metodología del Diseño I <small>HT 2 HP 6 C 4</small>	40 Diseño V <small>HT 2 HP 4 C 6</small>	41 Materiales y Técnicas de Realización IV <small>HT 1 HP 3 C 6</small>		42 Probabilidad y Estadística <small>HT 2 HP 6 C 4</small>	O1-6 Optativa <small>HT 2 HP 2 C 6</small>	O2-6 Optativa <small>HT 2 HP 2 C 6</small>
SEPTIMO semestre 39 créditos		43 Publicidad II <small>HT 2 HP 9 C 4</small>	44 Mercadotecnia <small>HT 3 HP 6 C 6</small>					43 Metodología del Diseño II <small>HT 2 HP 6 C 4</small>	46 Diseño VI <small>HT 2 HP 4 C 6</small>	47 Materiales y Técnicas de Realización V <small>HT 1 HP 3 C 6</small>			O1-7 Optativa <small>HT 2 HP 2 C 6</small>	O2-7 Optativa <small>HT 3 HP 2 C 4</small>
etapa terminal	OCTAVO semestre 41 créditos	40 Normatividad en el Diseño Gráfico <small>HT 2 HP 6 C 4</small>	49 Administración de Proyectos <small>HT 2 HP 6 C 5</small>		50 Lingüística <small>HT 2 HP 1 C 5</small>			51 Metodología del Diseño III <small>HT 2 HP 6 C 4</small>	52 Diseño VII <small>HT 1 HP 5 C 7</small>	53 Materiales y Técnicas de Realización VI <small>HT 1 HP 3 C 6</small>			O1-8 Optativa <small>HT 3 HP 6 C 6</small>	O2-8 Optativa <small>HT 2 HP 2 C 6</small>
	NOVENO semestre 37 créditos			54 Pensamiento Contemporáneo <small>HT 2 HP 6 C 4</small>		55 Infografía <small>HT 2 HP 1 C 6</small>		56 Metodología del Diseño IV <small>HT 2 HP 6 C 4</small>	57 Diseño VIII <small>HT 1 HP 5 C 7</small>	58 Materiales y Técnicas de Realización VII <small>HT 1 HP 3 C 6</small>			O1-9 Interpretación y Apreciación del Arte <small>HT 3 HP 6 C 6</small>	O2-9 Optativa <small>HT 3 HP 6 C 6</small>
	DECIMO semestre 30 créditos	59 Desarrollo Empresarial <small>HT 3 HP 6 C 6</small>						60 Evaluación del Diseño <small>HT 2 HP 6 C 4</small>	61 Diseño IX <small>HT 2 HP 4 C 6</small>				O1-10 Seminario de Conservación del Medio <small>HT 3 HP 6 C 6</small>	O2-10 Seminario de Teoría Actual del Diseño Gráfico <small>HT 3 HP 6 C 6</small>
		95 créditos			50 créditos		112 créditos			76 créditos		65 créditos		



Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Arquitectura y Diseño

Diseño Gráfico

398 créditos

No.99 Clave de Materia
HT Horas Teóricas
HP Horas Prácticas
C Créditos
 Optativas



5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

5.3.1. Introducción.

La visión de la carrera de Diseño Industrial debe responder a las circunstancias particulares y a los procesos de desarrollo cultural, social, medioambiental, económico e industrial de la región binacional bajacaliforniana en lo particular, y global en lo general. Su misión es la de formar a los diseñadores que proyectarán productos manufacturados en serie de acuerdo a los requerimientos de factores humanos, medioambientales, de sustentabilidad y económico-productivos, identificados en el usuario y su entorno.

5.3.2. Etapas de formación.

Etapas básicas.

En esta etapa se encuentran 14 asignaturas para un total de **86** créditos. Comprende el **21.625%** de los 400 créditos mínimos considerados en el plan de estudios.

Etapas disciplinarias

Esta etapa se integra por 37 asignaturas obligatorias y 5 optativas u otras formas de obtención de créditos. Comprende **199 (49.75%)** de los 400 créditos mínimos considerados en el plan de estudios.

Etapas Terminal.

Esta etapa se integra por 19 asignaturas obligatorias y 5 optativas u otras formas de obtención de crédito. Esta etapa comprende **114 (28.625%)** de los 400 créditos mínimos considerados en el plan de estudios.



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

A partir de las conclusiones de los foros, se definieron las problemáticas generales para la carrera, determinando los perfiles de ingreso y egreso. El primero como la base deseable de la cual partir para la formación de la carrera, y el segundo como el conjunto de competencias esenciales para el diseñador industrial.

5.3.3 Perfil de ingreso para Diseño Industrial.

Este se presenta en forma de una tabla donde se han separado los diferentes elementos del perfil deseable, de manera que se visualicen como los componentes básicos que conformen el desarrollo de las competencias en la futura formación del estudiante.

Perfil de ingreso

Conocimientos Básicos de:	Habilidades.	Cualidades.	Actitudes.
Dibujo.	Capacidad de observación.	Sentido crítico.	Sensibilidad social.
Geometría y matemáticas.	Comunicación gráfica, oral y escrita.	Receptividad a la innovación y al cambio.	Conciencia medioambiental.
De historia de la cultura y el arte.	Habilidades para el trabajo manual.	Creatividad.	Perseverancia,
De computación.	Capacidad para resolución de problemas.	Sensibilidad artística.	Apertura y respeto a posturas diferentes.
Metodología	Facilidad de concepción espacial.	Capacidad analítica.	Superación y mejoramiento personal.



5.3.4. Perfil de egreso de Diseño Industrial.

Diseñar objetos con interfase humana, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.

Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto con interfase humana a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, De manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.

Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de interfase humana a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.

Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de interfase humana, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración, que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.

Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecido de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.

Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su bagaje cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y proactiva.

5.3.5. Campo Ocupacional.

- Desarrollo de nuevos productos y rediseño de productos existentes.
- Sistemas de identidad de organizaciones y productos.
- Diseño de interfaces para software e Internet.
- Diseño interior mueble.
- Exhibidores y Exhibiciones.
- Escenarios de teatro, cine, televisión.
- Industria en general en particular la: Automotriz, manufacturera, aérea, naval.
- Empaque y embalaje.
- Cerámica.
- Textil (diseño)
- Sector salud.



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Aparte de proveer los servicios arriba mencionados, se les consulta con respecto a problemas que tienen que ver con la imagen del cliente, tales como sistemas de identidad de organizaciones y de productos, desarrollo de sistemas de comunicación, planeación de diseño interior, y diseño de exhibiciones, artefactos de publicidad y empaque.

Sus servicios son buscados en un amplio rango de áreas administrativas para ayudar en el desarrollo de estándares industriales lineamientos regulatorios y procedimientos de control de calidad para mejorar operaciones de manufactura y productos.

5.3.6. Tipología de las asignaturas.

TIPOLOGIA DE LAS ASIGNATURAS		
Clave	Asignatura	Tipo
01	Historia del Arte y la Cultura	3
02	Geometría descriptiva I	2
03	Dibujo I	2
04	Teoría del Diseño I	3
05	Diseño I	2
06	Informática I	2
07	Metodologías de Investigación y Comunicación Oral y Escrita	3
08	Antropología e Historia Regional	3
09	Antropometría y Ergonomía	3
10	Geometría Descriptiva II	2
11	Dibujo II	2
12	Diseño II	3
13	Informática II	2
14	Matemáticas para el Diseño	3
15	Historia del Diseño Industrial	3
16	Vision Empresarial	3
17	Ilustración	2
18	Teoría del Diseño Industrial I	3
19	Metodología del Diseño I	3
20	Diseño III	2
21	Materiales y Procesos I	2
22	Física para el Diseño	3
23	Teoría del Diseño Industrial II	3
24	Metodología del Diseño II	3
25	Diseño IV	2



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

26	Materiales y Procesos II	2
27	Bionica	3
28	Informatica III	2
29	Matematicas Aplicadas I	3
30	Comunicacion de Proyectos	3
31	Teoría del Diseño Industrial III	3
32	Metodología del Diseño III	3
33	Diseño V	2
34	Materiales y Procesos III	2
35	Probabilidad y Estadística	3
36	Matematicas Aplicadas II	2
O1-5	Optativa	2
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3
38	Metodologia del Diseño IV	3
39	Diseño VI	2
40	Materiales y Procesos IV	2
41	Mecanismos y Sistemas de Unión	2
O1-6	Optativa	3
O2-6	Optativa	2
42	Diseño Gráfico	3
43	Metodologia del Diseño V	3
44	Diseño VII	2
45	Materiales y Procesos V	2
46	Tecnología Sustentable	2
O1-7	Optativa	3
O2-7	Optativa	2
47	Estructura Socioeconomica de Mexico	3
48	Normatividad en el Diseño Industrial	3
49	Metodologia del Diseño VI	3
50	Diseño VIII	2
51	Materiales y Procesos VI	
52	Proceso Industrial	
O1-8	Optativa	



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

53	Mercadotecnia	3
54	Metodología del Diseño VII	3
55	Diseño IX	2
56	Materiales y Procesos VII	2
O1-9	Optativa	2
O2-9	Optativa	2
57	Administración de Proyectos	3
58	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	3
59	Diseño X	2
60	Seminario de Tecnología del Diseño Industrial	3
O1-10	Optativa	3
O2-10	Optativa	2

Se enlistaron las asignaturas de la carrera de acuerdo a la tipología de las mismas, considerando como tipo 3 aquellas que son eminentemente teóricas; como tipo 2 aquellas que consideran desarrollo de actividad académica en talleres o laboratorios y tipo 1 las que se desarrollan en campo.

5.3.6.1. Opciones de Asignaturas Optativas para Diseño Industrial.

- Informática IV
- Informática V
- Medio Sustentable
- Seminario de Conservación del Medio
- Interpretación y Apreciación del Arte
- Interpretación y Apreciación del Cine
- Otras



Sección 5.
5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

5.3.7. Descripción de las asignaturas por área de conocimiento.

AREA DE HUMANIDADES

Clave	Nombre de la asignatura	HC	HL	HT	HPC	Créditos
01	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	6
08	Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	6
09	Antropometria y Ergonomia	3	0	0	0	6
15	Historia del Diseño Industrial	3	0	0	0	6
16	Vision Empresarial	2	0	0	0	4
O1-5	Optativa	2	0	2	0	6
47	Estructura Socioeconomica de Mexico	3	0	0	0	6
48	Normatividad en el D. Industrial	3	0	0	0	6
53	Mercadotecnia	3	0	0	0	6
O1-10	Optativa	2	2	0	0	6
O2-10	Optativa	2	2	0	0	6
57	Administracion de Proyectos	2	0	0	0	4
						68

AREA DE COMUNICACIÓN VISUAL

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
02	Geometria descriptiva I	1	0	5	0	7
03	Dibujo I	0	0	6	0	6
10	Geometria Descriptiva II	1	0	5	0	7
11	Dibujo II	0	0	6	0	6
17	Ilustracion	0	0	4	0	4
30	Comunicacion de Proyectos	2	0	0	0	4
42	Diseño Grafico	3	0	0	0	6
						40



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

AREA DE DISEÑO

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	6
05	Diseño I	2	0	4	0	8
12	Diseño II	2	0	4	0	8
18	Teoría del Diseño Industrial I	3	0	0	0	6
19	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	4
20	Diseño III	2	0	4	0	8
23	Teoría del Diseño Industrial II	3	0	0	0	6
24	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	4
25	Diseño IV	2	0	4	0	8
31	Teoría del Diseño Industrial III	3	0	0	0	6
32	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	4
33	Diseño V	2	0	4	0	8
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3	0	0	0	6
38	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	4
39	Diseño VI	2	0	4	0	8
43	Metodología del Diseño V	2	0	0	0	4
44	Diseño VII	2	0	4	0	8
O2-7	Optativa	2	0	2	0	6
49	Metodología del Diseño VI	2	0	0	0	4
50	Diseño VIII	2	0	4	0	8
O1-8	Optativa	2	2	0	0	6
54	Metodología del Diseño VII	2	0	0	0	4
55	Diseño IX	2	0	4	0	8
O2-9	Optativa	2	0	4	0	8
58	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	2	0	0	0	4
65	Diseño X	2	0	4	0	8
						162



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

AREA DE TECNOLOGIA

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
06	Informatica I	1	3	0	0	5
07	Metodologías de Investigación y COE	2	0	1	0	5
13	Informatica II	1	3	0	0	5
14	Matematicas para el diseño	3	0	0	0	6
21	Materiales y Procesos I	1	0	3	0	5
22	Fisica para el Diseño	3	0	0	0	6
26	Materiales y Procesos II	1	0	3	0	5
27	Biónica	2	0	0	0	4
28	Informatica III	1	3	0	0	5
29	Matematicas Aplicadas I	3	0	0	0	6
34	Materiales y Procesos III	1	0	3	0	5
35	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	4
36	Matematicas Aplicadas II	1	2	0	0	4
O1-5	Optativa	1	3	0	0	5
40	Materiales y Procesos IV	1	0	3	0	5
41	Mecanismos y Sistemas de Unión	1	2	0	0	4
O1-6	Optativa	3	0	0	0	6
O2-6	Optativa	1	3	0	0	5
45	Materiales y Procesos V	1	0	3	0	5
46	Tecnología Sustentable	1	0	3	0	5
51	Materiales y Procesos VI	1	0	3	0	5
52	Proceso Industrial	3	0	0	0	6
56	Materiales y Procesos VII	1	0	3	0	5
O1-8	Optativa	2	0	1	0	3

5.3.8. Descripción de asignaturas por etapa de formación.



Sección 5.
5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

CARACTERISTICAS DE LAS ASIGNATURAS POR ETAPA DE FORMACION.

ETAPA BASICA.

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
1						
01	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	6
02	Geometria descriptiva I	1	0	5	0	7
03	Dibujo I	0	0	6	0	6
04	Teoria del Diseño I	3	0	0	0	6
05	Diseño I	2	0	4	0	8
06	Informatica I	1	3	0	0	5
07	Metodologías de Investigación y COE	2	0	1	0	5
						43
2						
08	Antropologia e Historia Regional	3	0	0	0	6
09	Antropometria y Ergonomia	2	0	0	1	5
10	Geometria Descriptiva II	1	0	5	0	7
11	Dibujo II	0	0	6	0	6
12	Diseño II	2	0	4	0	8
13	Informatica II	1	3	0	0	5
14	Matematicas para el Diseño	3	0	0	0	6
						43



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

ETAPA DISCIPLINARIA.

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
3						
15	Historia del Diseño Industrial	3	0	0	0	6
16	Vision Empresarial	2	0	0	0	4
17	Ilustracion	0	0	4	0	4
18	Teoría del Diseño Industrial I	3	0	0	0	6
19	Metodologia del Diseño I	2	0	0	0	4
20	Diseño III	2	0	4	0	8
21	Materiales y Procesos I	1	0	3	0	5
22	Fisica para el Diseño	3	0	0	0	6
						43
4						
23	Teoría del Diseño Industrial II	3	0	0	0	6
24	Metodologia del Diseño II	2	0	0	0	4
25	Diseño IV	2	0	4	0	8
26	Materiales y Procesos II	1	0	3	0	5
27	Bionica	2	0	0	0	4
28	Informatica III	1	3	0	0	5
29	Matematicas Aplicadas I	3	0	0	0	6
						38
5						
30	Comunicacion de Proyectos	2	0	0	0	4
31	Teoría del Diseño Industrial III	3	0	0	0	6
32	Metodologia del Diseño III	2	0	0	0	4
33	Diseño V	2	0	4	0	8
34	Materiales y Procesos III	1	0	3	0	5
35	Probabilidad y Estadistica	2	0	0	0	4
36	Matematicas Aplicadas II	1	0	2	0	4
O1-5	Optativa	1	3	0	0	5
						40



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

ETAPA DISCIPLINARIA.

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
6						
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3	0	0	0	6
38	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	4
39	Diseño VI	2	0	4	0	8
40	Materiales y Procesos IV	1	0	3	0	5
41	Mecanismos y Sistemas de Unión	1	0	2	0	4
O1-6	Optativa	3	0	0	0	6
O2-6	Optativa	1	3	0	0	5
						38
7						
42	Diseño Grafico	3	0	0	0	6
43	Metodología del Diseño V	2	0	0	0	4
44	Diseño VII	2	0	4	0	8
45	Materiales y Procesos V	1	0	3	0	5
46	Tecnología Sustentable	1	0	3	0	5
O1-7	Optativa	2	0	2	0	6
O2-7	Optativa	2	0	2	0	6
						40
8						
47	Estructura Socioeconomica de Mexico	3	0	0	0	6
48	Normatividad en el Diseño Industrial	3	0	0	0	6
49	Metodología del Diseño VI	2	0	0	0	4
50	Diseño VIII	2	0	4	0	8
51	Materiales y Procesos VI	1	0	3	0	5
52	Procesos Industriales	1	0	3	0	5



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

ETAPA TERMINAL.

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	CREDITOS
9						
53	Mercadotecnia	3	0	0	0	6
54	Metodología del Diseño VII	2	0	0	0	4
55	Diseño IX	2	0	4	0	8
56	Materiales y Procesos VII	1	0	3	0	5
O1-9	Optativa	2	0	4	0	8
O2-9	Optativa	2	0	4	0	8
						39
10						
57	Administración de Proyectos	2	0	0	0	4
58	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	2	0	0	0	4
59	Diseño X	2	0	4	0	8
60	Seminario de Tecnología del Diseño Industrial	3	0	0	0	6
O1-10	Optativa	2	2	0	0	6
O2-10	Optativa	2	2	0	0	6
						34

5.3.9 Distribución de créditos por etapa de formación.

ETAPA BÁSICA.	87
ETAPA DISCIPLINARIA.	240
ETAPA TERMINAL.	73
Totales	400

5.3.10. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso y asignaturas.

COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
--------------	--------------



Sección 5.
5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>1. Diseñar objetos con interfase humana, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.</p>	<p>Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III Diseño I Diseño II Diseño III Diseño IV Diseño V Diseño VI Diseño VII Diseño VIII Diseño IX Diseño X Matemáticas para el Diseño</p>
<p>2. Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto con interfase humana a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, De manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.</p>	<p>Antropología e Historia Regional Historia del Arte y la Cultura Historia del Diseño Industrial Estructura Socioeconómica de México Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial Metodología del Diseño I Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Metodología del Diseño V Metodología del Diseño VI Metodología del Diseño VII</p>

COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
---------------------	---------------------



5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>3. Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de interfase humana a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.</p>	<p>Metodología de Investigación y COE Materiales y Procesos I Materiales y Procesos II Materiales y Procesos III Materiales y Procesos IV Materiales y Procesos V Materiales y Procesos VI Materiales y Procesos VII Normatividad en el Diseño Industrial Física para el Diseño Matemáticas Aplicadas I Matemáticas Aplicadas II Matemáticas para el diseño Seminario de Tecnología del D. Industrial</p>
<p>4. Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de interfase humana, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.</p>	<p>Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Metodología del Diseño V Metodología del Diseño VI Metodología del Diseño VII Probabilidad y Estadística Biónica Medio Sustentable Tecnología Sustentable Informática II Proceso Industrial Matemáticas para el diseño Informática I Informática II Informática III Metodología de Investigación y COE Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Mercadotecnia Matemáticas para el Diseño Probabilidad y Estadística Seminario de Teoría Actual del D. Industrial</p>
<p>COMPETENCIA.</p>	<p>ASIGNATURAS.</p>



5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>5. Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración, que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.</p>	<p>Administración Antropología e Historia Regional Normatividad en el Diseño Industrial Dibujo I Dibujo II Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II Informática I Informática II Informática III Metodología del Diseño I Metodología de Investigación y COE Materiales y Técnicas de Realización V Materiales y Técnicas de Realización VI Materiales y Técnicas de Realización VII</p>
<p>6. Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecido de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.</p>	<p>Administración Visión Empresarial Mercadotecnia Normatividad en el Diseño Industrial Probabilidad y Estadística Metodología de Investigación y COE Estructura Socioeconómica de México</p>
<p>7. Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su bagaje cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y proactiva.</p>	<p>Visión Empresarial Evaluación del Diseño Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial Seminario de Tecnología del Diseño Industrial Metodología del Diseño I</p>

5.3.11. Descripción Genérica de las asignaturas de Diseño Industrial.

Para la descripción genérica de las asignaturas referirse al anexo **VIII Descripción Genérica de las Asignaturas de Diseño Industrial.**

5.3.12 Mapa Curricular de la licenciatura en Diseño Gráfico.



Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Arquitectura y Diseño

Diseño Industrial

400 créditos

No.99 Clave de Materia
HT Horas Teóricas
HP Horas Prácticas
C Créditos
 Optativas

		Humanidades			Comunicación Visual		Diseño			Tecnología			Optativas		
etapa básica	PRIMER semestre 43 créditos	01 Historia del Arte y la Cultura HT 2 HP 8 C 8			02 Geometría Descriptiva I HT 2 HP 8 C 8	03 Dibujo I HT 8 HP 8 C 8	04 Teoría del Diseño I HT 2 HP 8 C 8		05 Diseño I HT 2 HP 4 C 8		06 Informática I HT 1 HP 2 C 8	07 Metodologías de Investigación y Comunicación Oral y Escrita HT 2 HP 5 C 8			
	SEGUNDO semestre 44 créditos	08 Antropología e Historia Regional HT 2 HP 6 C 8		09 Antropometría y Ergonomía HT 2 HP 6 C 8		10 Geometría Descriptiva II HT 1 HP 6 C 7	11 Dibujo II HT 8 HP 8 C 8		12 Diseño II HT 2 HP 4 C 8		13 Informática II HT 1 HP 2 C 8	14 Matemáticas para el Diseño HT 2 HP 8 C 8			
etapa disciplinaria	TERCERO semestre 43 créditos	15 Historia del Diseño Industrial HT 2 HP 6 C 8	16 Visión Empresarial HT 2 HP 6 C 4			17 Ilustración HT 8 HP 8 C 4		18 Teoría del Diseño Industrial I HT 2 HP 8 C 8	19 Metodología del Diseño I HT 2 HP 6 C 4	20 Diseño III HT 2 HP 4 C 8	21 Materiales y Procesos I HT 1 HP 3 C 8		22 Física para el Diseño HT 2 HP 8 C 8		
	CUARTO semestre 36 créditos							23 Teoría del Diseño Industrial II HT 1 HP 6 C 8	24 Metodología del Diseño II HT 2 HP 6 C 4	25 Diseño IV HT 2 HP 4 C 8	26 Materiales y Procesos II HT 1 HP 3 C 8	27 Biotecnología HT 2 HP 8 C 4	28 Informática III HT 1 HP 5 C 8	29 Matemáticas Aplicadas I HT 2 HP 8 C 8	
	QUINTO semestre 40 créditos					38 Comunicación de Proyectos HT 2 HP 8 C 4		31 Teoría del Diseño Industrial III HT 1 HP 6 C 8	32 Metodología del Diseño III HT 2 HP 6 C 4	33 Diseño V HT 2 HP 4 C 8	34 Materiales y Procesos III HT 1 HP 3 C 8	35 Probabilidad y Estadística HT 2 HP 8 C 4	36 Matemáticas Aplicadas II HT 2 HP 8 C 4	O1-5 Informática IV HT 1 HP 3 C 8	
	SEXTO semestre 38 créditos							37 Teoría del Diseño Industrial IV HT 1 HP 6 C 8	36 Metodología del Diseño IV HT 2 HP 6 C 4	39 Diseño VI HT 2 HP 4 C 8	40 Materiales y Procesos IV HT 1 HP 3 C 8		41 Mecanismos/Sistemas de Unión HT 2 HP 8 C 4	O1-6 Medio Sustentable HT 2 HP 8 C 8	O2-4 Informática V HT 1 HP 3 C 8
	SEPTIMO semestre 40 créditos					42 Diseño Gráfico HT 2 HP 8 C 8			43 Metodología del Diseño V HT 2 HP 6 C 4	44 Diseño VII HT 2 HP 4 C 8	45 Materiales y Procesos V HT 1 HP 3 C 8	46 Tecnología Sustentable HT 1 HP 3 C 8		O1-7 Optativa HT 2 HP 2 C 8	O2-7 Optativa HT 2 HP 2 C 8
	OCTAVO semestre 41 créditos	47 Estructuras Socioeconómicas de México y Diseño HT 2 HP 8 C 8		48 Normatividad en el Diseño Industrial HT 2 HP 9 C 8					49 Metodología del Diseño VI HT 2 HP 6 C 4	50 Diseño VIII HT 2 HP 4 C 8	51 Materiales y Procesos VI HT 1 HP 3 C 8		52 Proceso Industrial HT 2 HP 8 C 8	O1-8 Optativa HT 2 HP 2 C 8	
NOVENO semestre 38 créditos	53 Marketing HT 2 HP 8 C 8							54 Metodología del Diseño VII HT 2 HP 6 C 4	55 Diseño IX HT 2 HP 4 C 8	56 Materiales y Procesos VII HT 1 HP 3 C 8			O1-9 Optativa HT 2 HP 4 C 8	O2-8 Optativa HT 2 HP 4 C 8	
DECIMO semestre 34 créditos		57 Administración de Proyectos HT 2 HP 6 C 4						58 Seminario de Teoría Actual del DI HT 2 HP 8 C 4	59 Diseño X HT 2 HP 4 C 8		60 Seminario de Tecnología HT 2 HP 8 C 8		O1-10 Optativa HT 2 HP 2 C 8	O2-10 Optativa HT 2 HP 2 C 8	
		50 créditos			40 créditos		142 créditos			106 créditos			62 créditos		



Sección 5. 5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.



2.2.3. Aportaciones de la Facultad de Arquitectura y sus nuevas carreras a la formación para el diseño.

Enfoque humanístico-antropológico

Visión humana y cultural.

- Conocimiento del usuario a quién va dirigido el resultado del diseño
- Mercadotecnia, estadística.
- Apertura cultural (es necesaria y hace falta en México).
- Aspecto socioeconómico en especial lo binacional. (vivir en frontera).

Enfoque ambiental.

Visión ambiental y paisajística.

- Entender el medio ambiente en términos de sustentabilidad.
- Adaptación del hombre al medio. (Preocupación por aspecto climáticos, vivir en una zona desértica)
- Preocupación por el ambiente en términos paisajísticos.

Enfoque sistémico del diseño.

Visión metodológica

- Metodologías.
- Innovación.
- Integración (holismo)
- Visión compleja.



Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

La definición de estos enfoques nace de las circunstancias de evolución y maduración de la Facultad de Arquitectura, y sobre los que ahora se expande tanto física como académicamente para ofrecer las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial; que a su vez retroalimentan y enriquecen su identidad.

Intensa relación con el medio profesional antes de egresar.

La propuesta plantea que el estudiante no tenga que esperar hasta egresar, de cualquiera de las carreras, para aplicar los conocimientos que adquirió y poner en prácticas las competencias con las que fue formado, sino que desde los últimos semestres, a través de prácticas profesionales, pueda hacerlo directamente en el campo laboral.

Características Deontológicas de los egresados.

Los profesionales egresados de las diferentes carreras orientadas al diseño de la Facultad de Arquitectura de la UABC, son guiados por su atención al bien común, el respeto al medio ambiente, y la ética de negocios.



7.- Requerimientos Operativos.

La apertura de las nuevas carreras, implicará exigencias operativas especiales, para la instrumentación de las nuevas carreras, tanto en lo que se refiere a recursos humanos como en los materiales.

Se han desglosado las necesidades de aplicación de recursos, de acuerdo a las características de cada programa académico de las diferentes carreras, ya que cada una de ellas tiene características particulares, especialmente en lo que se refiere a talleres y laboratorios, aunque en el tronco común, obviamente, por ser compartido, es de las mismas características en cualesquiera de las ciudades donde se oferten las carreras de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

En atención a lo anterior, en este apartado se propone el esquema requerimientos de recursos para el tronco común en cada una de las tres ciudades propuestas y posteriormente el de cada una de las carreras e igual en arquitectura, bajo la consideración además de que en la cd. de Mexicali, la Facultad ya cuenta con todas las instalaciones necesarias.

La apertura de tronco común de las carreras de diseño en el Ensenada, Mexicali y Tijuana, tendrá requerimientos de infraestructura mínimos, y se considera que la propia Universidad cuenta con espacios y equipos necesarios para alojar las actividades del mismo.

Ensenada. De acuerdo al alumnado que se recibirá en esta ciudad para las carreras de diseño, que se estima es de 60 aspirantes, se requerirán de un salón para clases teóricas, equipado con pupitre escolar; y dos espacios para actividades de taller de dibujo, diseño y geometría descriptiva. Para ello, con el diseño adecuado de horarios, se podrá atender a los dos grupos de primero y de segundo semestre. Las actividades que



Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

requieran de espacios adicionales, tales como laboratorios de computo o salas audiovisuales podrán llevarse a cabo en los espacios con que cuenta el CECUE y/u otras escuelas o facultades de la propia UABC en la localidad.

Mexicali. En el caso de esta ciudad, los requerimientos para tronco común serán un poco menores que el caso de Ensenada y Tijuana, ya que solo recibirá 30 estudiantes mas de los que recibe actualmente, resolviendo sus necesidades con un aula para asignatura teórica mas, y un espacio para taller. El resto del equipamiento necesario lo tiene actualmente la Facultad de Arquitectura. En el corto plazo se determinaran las necesidades para dotar de infraestructura a la nueva carrera de Diseño Industrial que presumiblemente se ubicara en esta ciudad.

Tijuana. De manera similar al caso de la Ciudad de Ensenada, se recibirán 60 aspirantes a las carreras de diseño, por lo que demandarán de un salón para clases teóricas, equipado con pupitre escolar; y dos espacios para actividades de taller de dibujo, diseño y geometría descriptiva. De igual manera, con el diseño adecuado de horarios, se podrá atender a los dos grupos de primero y de segundo semestre. Las actividades que requieran de espacios adicionales, tales como laboratorios de cómputo o salas audiovisuales podrán llevarse a cabo en los espacios con que cuentan ya otras escuelas o facultades de la propia UABC en la localidad. Así mismo, se estudian las características de los requerimientos para la instalación de la nueva carrera de Diseño Grafico a ubicarse en esta ciudad.

De acuerdo al esquema de probable crecimiento de población estudiantil (ver tabla 7.1), y con el propósito de establecer satisfacer primeramente las necesidades de troncos comunes, los requerimientos son los siguientes:



Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

7.1. Tronco Común.

7.1.1. Mexicali.

Espacios para la Docencia.			
Espacio.	Cantidad.	Mobiliario.	Cantidad.
		Pupitre Escolar	30
		Escritorio p/docente	1
		Silla p/docente	1
		Pizarrón "Dry Erase Board"	1
Talleres	2	Restiradores.	14
		Bancos	14
		Mesa Metálica 24 x72	1
		Silla o banco para docente	1
		Pizarrón "Dry Erase Board"	1
Sala Audiovisual	1	Pantalla	Capacidad 60 personas

Espacios para la Administración.			
Espacio	Cantidad	Mobiliario	Cantidad
Administración.	*	Se considera el existente.	*

Personal Administrativo.			
Personal	Cantidad	Mobiliario	Cantidad
Se considera el existente.	*	Se considera el existente.	*



Sección. 7.
Requerimientos Operativos.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

7.1.2. Tijuana.

Espacios para la docencia.			
Espacio	Cantidad	Mobiliario	Cantidad
Salón de clase teórica	2	Pupitre Escolar Escritorio p/docente Silla p/docente Pizarrón Dry Erase Board	30 1 1 1
Talleres	4	Restiradores Bancos Mesa Metálica 24 x72 1 Restirador docente Silla o banco para docente Pizarrón Dry erase Board	14 14 1 1 1 1
Sala Audiovisual	3	Pantalla	60 personas.

Espacios para la Administración.			
Espacio	Cantidad	Mobiliario	Cantidad
Oficina del Subdirector	1		
Área de Auxiliar	1		
Administrativo	1		
Área de Analista	1		
Archivo	1		
Recepción	1		
Cubículos para profesores	1		
Sala de juntas	1		

Puesto de ocupación	Cantidad	Tiempo para servicio
Subdirector	1	
Auxiliar Administrativo	1	
Analista	1	



Sección. 7.
Requerimientos Operativos.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

7.1.3. Enseñada.

Espacios para la docencia.			
Espacio	Cantidad	Mobiliario	Cantidad
Salón de clase teórica	2	Pupitre Escolar Escritorio p/docente Silla p/docente Pizarrón Dry Erase Board	30 1 1 1
Talleres	4	Restiradores Bancos Mesa Metálica 24 x72 1 Restirador docente Silla o banco para docente Pizarrón Dry erase Board	14 14 1 1 1 1
Sala Audiovisual	3	Pantalla	60 personas.

Espacios para la Administración.			
Espacio	Cantidad	Mobiliario	Cantidad
Oficina del Subdirector	1		
Área de Auxiliar	1		
Administrativo	1		
Área de Analista	1		
Archivo	1		
Recepción	1		
Cubículos para profesores	1		
Sala de juntas	1		

Puesto de ocupación	Cantidad	Tiempo para servicio
Subdirector	1	
Auxiliar Administrativo	1	
Analista	1	



Como se indica en la tabla 7.1, en el caso de la carrera de arquitectura en la ciudad de Mexicali, a partir del tercer semestre se estima que la población será prácticamente la misma que se observa actualmente, manteniendo la utilización de los recursos de con los que hoy atiende a su alumnado.

Por ello y de acuerdo a la experiencia que se ha tenido en la facultad de arquitectura, analizando de manera precisa el comportamiento del crecimiento de población estudiantil, se propone la incorporación de recursos materiales y humanos adicionales de acuerdo el crecimiento de las diferentes unidades académicas.

7.1.4. Opciones de personal para el tronco común.

PLANTA DOCENTE.

Debido a que se trata de carreras nuevas, en disciplinas que la Universidad Autónoma de Baja California no ha explorado, el arranque de las mismas deber de iniciar una incorporación de personal nuevo sumado al existente de la Facultad de Arquitectura, y en otras facultades de los diferentes campus en los que se enclaven dichos troncos con el propósito de poder ofrecer los contenidos correspondientes a las disciplinas que se proponen.

Se enlistan ahora quienes se podrán incorporar como docentes en los troncos comunes; Ensenada, Mexicali y Tijuana, en primer orden. La generación de nuevas carreras traer consigo la contratación de docentes especialistas en las carreras en ciernes, que, nuevamente, dosificados con personal con que cuenta la Facultad de arquitectura y otra escuelas, se puedan balancear.



En el caso de Ensenada y Tijuana en el primer año de operación no se ofrece carrera alguna, sino solo el tronco común y su capacidad será de 60 estudiantes en cada una de esas ciudades, por lo que los paquetes de materias se repartirán en dos grupos de asignaturas teóricas y cuatro de teórico-prácticas o prácticas que demandarán de espacio taller.

TRONCOS COMUNES.

7.1.4.1 Mexicali. En este caso se enlistan profesores de la Facultad que se han desenvuelto en el nivel correspondiente y que podrían ser parte del equipo de docente de tronco común. Así mismo, profesionistas externos que deberán incorporarse como profesores de asignatura.

Nombre del Docente	contratación	Actual	Profesión	Asignatura
Marcia Sañudo	Asignatura	si	Arquitecto	Historia del Arte y la Cultura
Griselda Becerra	Asignatura	si	Arquitecto	Diseño Básico. Dibujo
Ana Maria Fernández	Tiempo Completo	si	Arquitecto	Metodología de Investigación, Teoría, Diseño
Mario Macalpin	Tiempo Completo	si	Arquitecto	Metodologías de Investigación, Teoría, Diseño
Eva Angelina Coronado	Asignatura	si	Arquitecto	Geometría Descriptiva, Diseño
Carolina Valenzuela	Asignatura	no	Diseñadora Grafica	Informática, Diseño, Teoría
Jaime Pérez	Asignatura	si	Diseñador Grafico	Dibujo, Diseño
Horacio Ramírez	Asignatura	no	Diseñador Industrial	Antropometría y Ergonomía, Diseño.
Rebeca Flores	Tiempo Completo	si	Arquitecto	Matemáticas para el Diseño



Sección. 7. Requerimientos Operativos.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

7.1.4.2 Tijuana. Se proponen profesores de la Facultad de Arquitectura y de otras facultades. Así mismo se propone la incorporación de docentes profesionales de las carreras nuevas.

Nombre del Docente	contratación	Actual	Profesión	Asignatura
Arnulfo Camacho	Tiempo Completo	si	Arquitecto	Diseño, Dibujo, Geometría Descriptiva
Catalina Silva	Asignatura	no	Diseñadora Grafica	Diseño Básico, Informática
Jaime Brambila	Tiempo Completo	si	Arquitecto	Teoría, Diseño, Dibujo
Miguel Escobar	Asignatura	no	Arquitecto	Metodologías de Investigación, Teoría, Diseño
Horacio Ramírez	Asignatura	no	Diseñador Industrial	Antropometría y Ergonomía, Diseño.
Mario Herrera	Tiempo Completo	si	Fisico Matemático	Matemáticas para el Diseño

7.1.4.3 Ensenada. Se proponen profesores de la Facultad de Arquitectura y de otras facultades. Así mismo se propone la incorporación de docentes profesionales de las carreras nuevas.

Nombre del Docente	contratación	Actual	Profesión	Asignatura
Arnulfo Camacho	Tiempo Completo	si	Arquitecto	Diseño, Dibujo, Geometría Descriptiva
Catalina Silva	Asignatura	no	Diseñadora Grafica	Diseño Básico, Informática
Jaime Brambila	Tiempo Completo	si	Arquitecto	Teoría, Diseño, Dibujo
Ismael Díaz	Asignatura	no	Arquitecto	Geometría Descriptiva
Horacio Ramírez	Asignatura	no	Diseñador Industrial	Antropometría y Ergonomía, Diseño.
Isaías de Basabe Delgado	Tiempo Completo	si	Fisico Matemático	Matemáticas para el Diseño
Javier Sandoval	Asignatura	no	Arquitecto	Informática, Dibujo, Diseño
Briyith Berthaud	Asignatura	no	Arquitecto	Historia del Arte, Metodologías de Investigación.

Nombre de la Asignatura	Clave
Matemáticas para el diseño	14
Area de conocimiento	Tecnología
Tipo de asignatura	03
Unidad Académica	
Facultad de Arquitectura	
Carrera	Vigencia del Plan
Arquitectura, Diseño Gráfico, Diseño Industrial	2006-02
No. de Horas Teóricas	No. de Horas Práctica
3	0
Horas Totales	No. de Créditos
3	6
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece
	Básica
Carácter de la Asignatura	Requisitos para cursarla
Obligatoria	Ninguno

Competencia

Representar e interpretar relaciones entre factores de componentes diversos del problema de diseño, por medio de los elementos del álgebra y la trigonometría, para expresar y modelar en términos matemáticos la realidad de los mismos, confiriendo certeza y repetibilidad a sus resultados, en tanto se desarrolla en el profesionista el pensamiento crítico y racional.

Interpretar la realidad del usuario y el medio, a través de abstracciones proporcionadas por los elementos de la estadística, para representar esta, e integrarla en criterios y requerimientos durante el desarrollo del proceso de diseño, de una manera precisa y medible, posibilitando un resultado efectivo y trascendente.

Evidencia de desempeño

Resolución de problemas de desarrollos geométricos, modulaciones, aprovechamientos y distribuciones por medio de las herramientas de la trigonometría.

Elaboración de investigaciones, análisis de los resultados, aplicación de los resultados de manera clara en un proyecto simple de diseño

Contenidos Temáticos

Algebra

I

Números positivos y negativos.

Lenguaje algebraico.

Despejes

Coordenadas

Relaciones y funciones

Relaciones entre conjuntos, de equivalencia y orden

Producto cartesiano

Aplicaciones económicas

Combinaciones y espacio de bienes

Preferencias de consumidores

Funciones y gráficas

Funciones, dominio, contradominio, rango, gráfica

Sucesiones y series

Funciones reales, puntos de intersección, gráficas y propiedades

Ecuaciones lineales y problemas

Ecuaciones fraccionarias y problemas

Ecuaciones simultáneas y problemas

Ecuaciones cuadráticas y problemas

Funciones Trigonometricas

Resolución de triángulos rectángulos.

Sistema cíclico de medida de ángulos.

Identidades trigonométricas.

Ecuaciones trigonométricas.

El círculo trigonométrico.

Leyes de las funciones trigonométricas

Cálculo de ángulos de triángulos

Areas.

Aplicaciones

Aplicaciones económicas

Aplicación de la estadística en el diseño

Equilibrio parcial (oferta y demanda)

Funciones de costo beneficio

Consumo e inversión

Bibliografía

Lehmann Ch H. Algebra Ed. Limusa 1982

pp. 153-159

pp. 1-66

pp. 67-80

pp. 81,91

pp.375-398

pp. 97-100, 125-134

Spivak.Calculus. Ed. Reveté 1981

Matemáticas aplicadas a la administración y la economía, Ed. Prentice Hall México 1992

Fecha

Vo. Bo.



Definición de Problemáticas y Comp. Generales de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 2. Problemáticas y competencias generales de Diseño Gráfico.

PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.	ÁMBITOS.
Necesidad de manejar el espacio y los elementos de composición de manera adecuada para resolver los diferentes problemas de diseño.	Diseñar objetos de comunicación gráfica, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.	Local.
Necesidad de identificar la actividad profesional del diseño y su sentido para la sociedad y el individuo.	Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto de comunicación a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, De manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.	Local e internacional.
Los recursos disponibles para la ejecución del diseño son muy diversos y en ocasiones son desaprovechados y hasta desconocidos para el diseñador.	Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de comunicación a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.	Local.



Definición de Problemáticas y Comp. Generales de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.	ÁMBITOS.
<p>Los factores involucrados en la definición del problema de diseño y su solución son amplios, variados y algunas veces de disciplinas ajenas al diseño tradicional.</p>	<p>Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.</p>	<p>Local a internacional.</p>
<p>Dificultades en la comunicación apropiada entre los involucrados en el proceso de diseño.</p>	<p>Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.</p>	<p>Local</p>



Definición de Problemáticas y Comp. Generales de Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.	ÁMBITOS.
Los recursos disponibles para la ejecución del diseño son muy diversos y en ocasiones son desaprovechados y hasta desconocidos para el diseñador.	Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecedor de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.	Local.
Los diseñadores con frecuencia adolecen de acceso a información que enriquezca su cultura como base de su trabajo, y de oportunidades de formación continua.	Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su background cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y preactiva.	Internacional



Anexo 3. Identificación de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 3. Identificación de competencias específicas en Diseño Gráfico.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
1. Diseñar objetos de comunicación gráfica, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.	a. Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño.
	b. Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño desde una postura crítica y receptiva
	c. Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.
	d. Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.
2. Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto de comunicación a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, De manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.	e. Identificar y describir los efectos del diseño en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.



Identificación de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
<p>3. Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de comunicación a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.</p>	<p>f. Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.</p>
	<p>g. Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.</p>
	<p>h. Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño.</p>
<p>4. Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.</p>	<p>i. Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los proceso de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.</p>
	<p>j. Describir y diagramar las condicionantes del problema de diseño por métodos analíticos para aplicar los resultados de dicho análisis en la propuesta y el objeto de diseño, con una visión exhaustiva pero a la vez sintética y sensible.</p>
	<p>k. Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.</p>
	<p>l. Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.</p>
	<p>m. Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.</p>
<p>n. Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.</p>	



Identificación de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
<p>5. Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.</p>	ñ. Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.
	o. Comunicarse con su equipo de trabajo por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, inter o transdisciplinar; creando sinergias y compartiendo responsabilidades.
	p. Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases, por medio de la palabra hablada aplicando formas y técnicas de comunicación oral, para asegurar una colaboración y retroalimentación certera y confiable, enriquecedora y trascendente.
	q. Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.
	r. Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.
	s. Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, -en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta.



Identificación de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
6. Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecedor de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.	t. Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño de manera eficaz e integral.
	u. Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable honesta y creativa.
7. Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su background cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y preactiva.	v. Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño con un ánimo innovador y responsable.



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 4.

Análisis de competencias específicas en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores en Diseño Gráfico.

Competencia General 1.

Diseñar objetos de comunicación gráfica, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño.	Elementos de composición de diseño.	Coordinación psicomotriz, habilidades manuales Previsión	Pragmatismo Creatividad Apreciación estética
Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño desde una postura crítica y receptiva.	Matemáticas elementales. Álgebra. Métodos numéricos. Geometría	Manejo del pensamiento abstracto. Capacidad en la traducción de información concreta a términos numéricos. Interpretación de información.	Actitud investigadora. Curiosidad. Disciplina.



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIEN TOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.	Composición de diseño Dibujo Técnicas de ilustración	Conceptualización tridimensional Coordinación psicomotriz, habilidades manuales	Objetividad Apreciación estética Creatividad Disciplina.
Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.	Semiótica Geometría	Manejo del pensamiento abstracto. Conceptualización tridimensional Capacidad de síntesis	Objetividad Apertura Responsabilidad social



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 2.

Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto de comunicación a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, De manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Identificar y describir los efectos del diseño en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.	Historia de la cultura, del arte y del diseño Metodologías de investigación Metodologías de diseño.	Capacidad para reunir, organizar, evaluar y discriminación de información. Tener capacidad de análisis y de síntesis.	Observación, Apertura Orden Disciplina.



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 3

Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de comunicación a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.	Metodología. Materiales y procesos de producción.	Capacidad de análisis. Capacidad de síntesis.	Apertura a la innovación. Curiosidad. Conciencia Ambiental.
Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.	Materiales, procesos y técnicas de producción. Metodología.	Para experimentar y arriesgar. Capacidad de concretización.	Deseos de superación. Creatividad. Conciencia social.
Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño.	Materiales y procesos de producción. Metodología.	Capacidad de síntesis. Para tomar decisiones.	Orden. Disciplina. Compromiso.



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 4

Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los procesos de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.	Metodologías de investigación Metodologías de diseño. Estadística	Capacidad para reunir, organizar, evaluar y discriminación de información. Tener capacidad de análisis y de síntesis.	Observación, Apertura Actitud investigadora. Curiosidad. Orden Disciplina.
Describir y diagramar las condicionantes del problema de diseño por métodos analíticos para aplicar los resultados de dicho análisis en la propuesta y el objeto de diseño, con una visión exhaustiva pero a la vez sintética y sensible.	Comunicación. Técnicas de representación.	Para transmitir ideas. Capacidad de análisis y síntesis. Abstracción.	Sensibilidad. Humanismo.



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.	Metodología. Informática.	Capacidad de síntesis. Para experimentar e implementar.	Responsabilidad Profesionalidad. Creatividad. Orden.
Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.	Estadística. Comunicación. Antropología.	Capacidad de síntesis.	Disposición al cambio. Superación profesional. Compromiso.
Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.	Antropología. Ergonomía. Psicología.	Lectura. Analizar e interpretar información.	Apertura al cambio. Creatividad. Conciencia social.
Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.	Psicología. Metodología. Historia y cultura.	Capacidad de deducción. Capacidad para transmitir ideas.	Iniciativa. Objetividad. Empatía.



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 5

Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.	Técnicas Comunicación Lectura y redacción	Capacidad de sintetizar información Capacidad de articulación del conocimiento	Apertura a la crítica Apertura a diferentes idiosincrasias Actitud colaborativa Acción comunicativa.
Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases, por medio de la palabra hablada aplicando formas y técnicas de comunicación oral, para asegurar una colaboración y retroalimentación certera y confiable, enriquecedora y trascendente.	Lectura y redacción Técnicas Comunicación oral	Manejo de la oratoria Manejo de la propia imagen	Honestidad Asertividad Apertura a diferentes idiosincrasias Actitud colaborativa Acción comunicativa.



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.	De Antropología. De Economía De Sociología De Estadística	Lectura Capacidad de análisis Capacidad de síntesis. Articulación del conocimiento.	Sentido profesional para la práctica de su disciplina. Espíritu de Mejoramiento de su práctica profesional.
Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.	Composición de diseño Dibujo Técnicas de ilustración	Abstracción espacial Coordinación psicomotriz	Objetividad Capacidad de observación Espíritu de Mejoramiento de su práctica profesional
Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, -en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta.	Dibujo Técnicas de ilustración y creación de modelos	Manejo de la oratoria Manejo de la propia imagen	Colaboración, cooperación Asertividad Honestidad Actitud colaborativa



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 6

Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecedor de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño de manera eficaz e integral.	Administración. Metodología.	Para Organizar información. Para comunicarse.	Orden. Disciplina.
Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable, honesta y creativa.	Administración. Comunicación oral y escrita.	Para organizar y delegar tareas.	Responsabilidad Iniciativa. Orden.



Análisis de Competencias Específicas en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 7

Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su background cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y preactiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño con un ánimo innovador y responsable.	Comunicación oral y escrita. Metodología. Tendencias del diseño.	Para leer. Para recabar información. Para redactar.	Iniciativa. Disposición al cambio. Disciplina. Compromiso. Superación profesional.



Anexo 5. Evidencias de Desempeño en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 5. Establecimiento de evidencias de desempeño en Diseño Gráfico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Identificar y describir los efectos del diseño gráfico en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.	Investigar y explicar los efectos del DG al analizar casos de comunicación gráfica, desde los puntos de vista social, cultural, psicológico y ambiental.
Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los proceso de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño gráfico y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.	Implementar un análisis comparativo por casos prácticos entre el método científico, el proceso creativo y metodologías de diseño, basándose en los elementos que comprende dicho proceso, la certeza de sus resultados, la profundidad de sus investigaciones previas y sus tasas de éxito, concluyendo en una identificación y enumeración de los factores que intervienen en un proceso de diseño que ofrezca resultados consistentes.
Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño gráfico, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño.	Realizar ejercicios tipográficos y de layout, esquemas e ilustraciones, que contengan y representen los elementos de composición de diseño con objetivos específicos, como la resolución de ejercicios teóricos, donde se desee comunicar ideas definidas, el diseño de objetos ubicándose dentro de un proceso de diseño, y trabajos de investigación donde se enumeren, expliquen y diagramen estos conceptos del lenguaje del diseño gráfico.



Anexo 5. Evidencias de Desempeño en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño desde una postura crítica y receptiva.</p>	<p>Ejecución de bocetos, <i>storyboards</i>, dibujos, diagramas, ilustraciones dentro del contexto del desarrollo de procesos de diseño, para analizar las funciones internas, interacciones de componentes, aspectos estéticos y factores específicos de comunicación.</p>
<p>Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.</p>	<p>Selección de técnica y ejecución física y virtual de ilustraciones explicativas de soluciones de diseño, por ejemplo, esquemas infográficos, ilustraciones realistas, fotografías y video, animaciones e interactivos, dependiendo de la aplicación y nivel de abstracción del usuario, evaluando su comprensión.</p>
<p>Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.</p>	<p>Definir los elementos compositivos, estéticos, formales y funcionales que respondan a la necesidad de comunicación original.</p>
<p>Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.</p>	<p>Interactuar con los participantes del proceso de diseño a través de presentaciones orales, escritas y gráficas que faciliten el flujo de información mediante esquemas de comunicación preestablecidos dentro del equipo de trabajo.</p>



Anexo 5. Evidencias de Desempeño en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases, por medio de la palabra hablada aplicando formas y técnicas de comunicación oral, para asegurar una colaboración y retroalimentación certera y confiable, enriquecedora y trascendente.</p>	<p>Realizar presentaciones orales con o sin apoyos visuales para facilitar el proceso de intercambio de ideas que exponga elementos fundamentales de la solución propuesta y enriquezca el resultado final del proceso del diseño.</p>
<p>Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.</p>	<p>Elaborar textos para su distribución y lectura en formatos como folletos, websites, manuales, esquemas infográficos, y contratos, planes de trabajo y textos dentro de presentaciones audiovisuales, interactivos, y películas.</p>
<p>Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.</p>	<p>Elaboración de láminas de presentación, diagramas, explicaciones visuales, animaciones, películas, que contengan dibujos realistas y abstractos del objeto de comunicación.</p>



Anexo 5. Evidencias de Desempeño en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, - en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño gráfico- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta.</p>	<p>Elaboración de storyboards, dibujos e ilustraciones realistas, fotocomposiciones, animaciones, prototipos que representen el objeto de diseño, ilustrando su uso, función y/o forma, a través de especificaciones técnicas que van desde los aspectos técnicos del medio de reproducción hasta los elementos específicos como las tipografías y paleta de colores.</p>
<p>Describir y diagramar las condicionantes del problema de diseño gráfico por métodos analíticos para aplicar los resultados de dicho análisis en la propuesta y el objeto de diseño, con una visión exhaustiva pero a la vez sintética y sensible.</p>	<p>Elaboración de análisis a partir de información recabada y ya discriminada de manera pertinente según las herramientas de comunicación, psicología, estética, tipografía, ergonomía, mercadotecnia, y su consiguiente síntesis en listados de requerimientos objetivos y precisos que acoten y dirijan la aportación del profesionista de manera provechosa.</p>
<p>Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.</p>	<p>Implementar procesos de diseño con requerimientos individuales, personalizados a cada caso de estudio, a partir de un método general, definiendo las disciplinas que participen, sus herramientas y sistemas de control, y los alcances del proceso de diseño.</p>



Anexo 5. Evidencias de Desempeño en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.</p>	<p>Aplicación de las herramientas de la psicología, estadística, la ciencia ambiental, la sociología, la estética y la mercadotecnia, para obtener juegos de datos acerca de segmentos o poblaciones definidas, para conformar un conocimiento profundo del usuario y del medio por medio de experimentos, observaciones, encuestas y entrevistas, foros etc.</p>
<p>Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.</p>	<p>Análisis tipológico de medios y soluciones de comunicación, investigaciones etnográficas comparación intercultural, perfiles psicológicos, estudios socioeconómicos, a través de encuestas, observación directa etc.</p>
<p>Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.</p>	<p>Generación y obtención de elementos de apoyo como fotografías, bocetos, ilustraciones, videos, etc.</p>
<p>Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.</p>	<p>Enumeración de características y aplicaciones específicas de materiales y procesos de difusión y reproducción, tecnológicos, conociendo su posible impacto ambiental.</p>



Anexo 5. Evidencias de Desempeño en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.</p>	<p>Experimentos aplicativos con materiales y técnicas diversas y propuesta de nuevos enfoques, aplicaciones y procesos de reproducción.</p>
<p>Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño gráfico.</p>	<p>Investigación documental, visitas a congresos y convenciones, tipos de impresiones, papeles, tintas, avances tecnológicos en aplicaciones software, medios electrónicos cada vez más interactivos, etc.</p>
<p>Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño gráfico con un ánimo innovador y responsable.</p>	<p>Elaboración de bibliografías, acopio de información sistematizado, banco de imágenes, catalogación de proyectos previos, catálogos de materiales, hojas técnicas de procesos y materiales, documentos didácticos.</p>



Anexo 5. Evidencias de Desempeño en Diseño Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño gráfico de manera eficaz e integral.</p>	<p>Desarrollo de planes y sistemas de trabajo para sus proyectos académicos.</p>
<p>Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable, honesta y creativa.</p>	<p>Esquemas y estrategias de promoción y desarrollo, y establecimiento de esquemas de gestión de su práctica profesional.</p>



Anexo 6.
Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 6. Ubicación de Competencias Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Competencia General 1.

Diseñar objetos de comunicación gráfica, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
a. Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño.	Teoría del Diseño III Diseños	Disciplinaria y Terminal	Diseño	Estética Psicología del Diseño Gráfico Lingüística Infografía Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III Tipografía I Tipografía II
b. Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño desde una postura crítica y receptiva.	Diseños	Disciplinaria y Terminal	Diseño	Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III Diseño I Diseño II Diseño III Diseño IV Diseño V Diseño VI Diseño VII Diseño VIII Diseño IX



Anexo 6.

Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
c. Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.	Diseños III - IX	Disciplinaria y Terminal	Diseño	Diseño I Diseño II Diseño III Diseño IV Diseño V Diseño VI Diseño VII Diseño VIII Diseño IX
d. Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.	Teoría del Diseño	Disciplinaria	Diseño	Estética Psicología del Diseño Gráfico Lingüística Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III



Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 2.

Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto de comunicación a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular. De manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
a. Identificar y describir los efectos del diseño en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.	Historia de la Comunicación Gráfica II Evaluación del Diseño Seminario de conservación del medio	Disciplinaria Terminal Terminal	Humanidades Humanidades	Antropología e Historia Regional Historia del Arte y la Cultura Historia de la Comunicación Gráfica I Historia de la Comunicación Gráfica II Estructura Socioeconómica de México Historia de la Comunicación Gráfica III Pensamiento contemporáneo Optativa - Seminario de conservación del medio Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Evaluación del Diseño



Anexo 6. Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 3

Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de comunicación a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
q. Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.	Materiales y Técnicas de Realización VII	Terminal	Tecnología	Metodología de Investigación y COE Materiales y Técnicas de Realización I Materiales y Técnicas de Realización II Materiales y Técnicas de Realización III Materiales y Técnicas de Realización IV Materiales y Técnicas de Realización V Materiales y Técnicas de Realización VI Materiales y Técnicas de Realización VII Fotografía I Fotografía II Evaluación del Diseño Normatividad en el Diseño Gráfico
r. Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.	Materiales y Técnicas de Realización I	Terminal	Tecnología	Normatividad en el Diseño Gráfico Metodología de Investigación y COE Materiales y Técnicas de Realización I Evaluación del Diseño



Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
s. Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño.	Evaluación del Diseño Normatividad en el Diseño Gráfico	Terminal	Diseño	Metodología de Investigación y COE Materiales y Técnicas de Realización I Materiales y Técnicas de Realización II Materiales y Técnicas de Realización III Materiales y Técnicas de Realización IV Materiales y Técnicas de Realización V Materiales y Técnicas de Realización VI Materiales y Técnicas de Realización VII Evaluación del Diseño Normatividad en el Diseño Gráfico



Anexo 6. Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 4

Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
b. Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los procesos de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.	Metodología del Diseño IV	Disciplinaria	Diseño	Metodología de Investigación y COE Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Probabilidad y Estadística



Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
n. Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.	Metodología del Diseño IV	Disciplinaria	Diseño	Metodología de Investigación y COE Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV
ñ. Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.	Metodología del Diseño IV	Disciplinaria	Diseño	Metodología de Investigación y COE Seminario de conservación del medio Probabilidad y Estadística Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV



Anexo 6.
Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
o. Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.	Pensamiento contemporáneo	Terminal	Humanidades	Metodología de Investigación y COE Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Psicología del Diseño Gráfico Mercadotecnia Pensamiento contemporáneo Optativa - Seminario de conservación del medio Matemáticas para el Diseño Probabilidad y Estadística
p. Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.	Mercadotecnia	Disciplinaria	Humanidades	Metodología de Investigación y COE Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Mercadotecnia Probabilidad y Estadística



Anexo 6.
Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 5

Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
g. Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.	Metodología de Investigación y Comunicación Oral y Escrita Informática II	Disciplinaria	Tecnología	Metodología de Investigación y COE Dibujo I Dibujo II Informática I Informática II Informática III Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II Antropología e Historia Regional
h. Comunicarse con su equipo de trabajo por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, inter o transdisciplinar; creando sinergias y compartiendo responsabilidades.	Metodología de Investigación y Comunicación Oral y Escrita Informática II	Disciplinaria	Tecnología	Metodología de Investigación y COE Dibujo I Dibujo II Tipografía I Infografía Informática I Informática II Fotografía I Fotografía II Materiales y Técnicas de Realización V Materiales y Técnicas de Realización VI Materiales y Técnicas de Realización VII



Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
h. Comunicarse con su equipo de trabajo por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, inter o transdisciplinar; creando sinergias y compartiendo responsabilidades.	Metodología del Diseño I	Disciplinaria	Diseño	Infografía Metodología de Investigación y COE Psicología del Diseño Gráfico Dibujo I Dibujo II Ilustración I - Seca Ilustración II - Húmeda Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II Metodología del Diseño I
j. Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.	Metodología del Diseño IV	Disciplinaria	Diseño	Metodología de Investigación y COE Seminario de conservación del medio Metodología del Diseño I Probabilidad y Estadística Informática I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV



Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
k. Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.	Ilustración I - Seca Ilustración II - Húmeda	Disciplinaria	Comunicación Visual	Dibujo I Dibujo II Ilustración I - Seca Ilustración II - Húmeda Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II
l. Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, -en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta	Ilustración I - Seca Ilustración II - Húmeda	Disciplinaria	Comunicación Visual	Infografía Psicología del Diseño Gráfico Dibujo I Dibujo II Ilustración I - Seca Ilustración II - Húmeda



Anexo 6. Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 6

Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecedor de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
u. Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño de manera eficaz e integral.	Administración	Terminal	Tecnología	Administración Desarrollo empresarial Publicidad I
v. Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable, honesta y creativa.	Administración	Terminal	Tecnología	Administración Desarrollo empresarial Publicidad I



Anexo 6. Ubicación de Comp. Generales en el Mapa Curricular de D. Gráfico.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 7

Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su bagaje cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y preactiva.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
t. Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño con un ánimo innovador y responsable.	Seminario de Teoría Actual del Diseño Gráfico	Terminal	Diseño	Desarrollo empresarial Interpretación y Apreciación del Arte Optativa - Cine Evaluación del Diseño Seminario de Teoría Actual del Diseño Gráfico Metodología del Diseño I

Nombre de la Asignatura Seminario de teoría del diseño gráfico	Clave O2-10
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 03
Unidad Académica Facultad de Arquitectura	
Carrera Diseño Gráfico	Vigencia del Plan 2006-02
No. de Horas Teóricas 3	No. de Horas Práctica 0
Horas Totales 3	No. de Créditos 6
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece Terminal
Carácter de la Asignatura Optativa	Requisitos para cursarla Ninguno

Competencia

Actualización del cuerpo de conocimientos relativos a la profesión por medio de conocer los desarrollos constantes relativos a la carrera en cuestiones teóricas, metodológicas y socioeconómicas, para proponer y desarrollar su implementación en el área de la educación y ejercicio profesional del diseño con una actitud de superación y disposición al cambio.

Evidencia de desempeño

Utilización de los temas sustentados durante el curso como origen de tesis profesionales

Contenidos Temáticos

Análisis del impacto del diseño reciente sobre la sociedad
Análisis de las tendencias socioeconómicas del diseño actual

Fecha

Vo. Bo.



Anexo 8. Definición de Problemáticas y Comp. Generales en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 8. Problemáticas y competencias generales de Diseño Industrial.

PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.	ÁMBITOS.
Necesidad de manejar los elementos de composición y el espacio de manera adecuada para resolver los diferentes problemas de diseño de objetos.	1. Diseñar objetos con interfase humana, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.	Local.
Necesidad de identificar la actividad profesional del diseño y su sentido para la sociedad y el individuo.	2. Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto con interfase humana a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, de manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.	Local e internacional.
Los recursos disponibles para la ejecución del diseño son muy diversos y en ocasiones son desaprovechados y hasta desconocidos para el diseñador.	3. Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de interfase humana a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.	Local.



Definición de Problemáticas y Comp. Generales en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.	ÁMBITOS.
Los factores involucrados en la definición del problema de diseño y su solución son amplios, variados y algunas veces de disciplinas ajenas al diseño tradicional.	4. Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de interfase humana, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.	Local a internacional.
Dificultades en la comunicación apropiada entre los involucrados en el proceso de diseño.	5. Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración, que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.	Local



Definición de Problemáticas y Comp. Generales en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.	ÁMBITOS.
Los recursos disponibles para la ejecución del diseño son muy diversos y en ocasiones son desaprovechados y hasta desconocidos para el diseñador.	6. Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecedor de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.	Local.
Los diseñadores con frecuencia adolecen de acceso a información que enriquezca su cultura como base de su trabajo, y de oportunidades de formación continua.	7. Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su background cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y proactiva.	Internacional



Anexo 9.
Identificación de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 9. Identificación de competencias específicas de Diseño Industrial.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
<p style="text-align: center;">1. Diseñar objetos con interfase humana, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.</p>	<p>a. Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño.</p>
	<p>b. Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño desde una postura crítica y receptiva</p>
	<p>c. Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.</p>
	<p>d. Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.</p>



Identificación de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
<p>2. Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto con interfase humana a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, de manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.</p>	<p>f. Identificar y describir los efectos del diseño en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.</p>

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
<p>3. Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de interfase humana a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.</p>	<p>g. Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.</p>
	<p>h. Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.</p>
	<p>i. Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño.</p>



Identificación de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
<p>4. Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de interfase humana, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.</p>	j. Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los proceso de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.
	k. Describir y diagramar las condicionantes del problema de diseño por métodos analíticos para aplicar los resultados de dicho análisis en la propuesta y el objeto de diseño, con una visión exhaustiva pero a la vez sintética y sensible.
	ñ. Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.
	l. Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.
	m. Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.
n. Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.	



Identificación de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
<p>5. Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración, que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.</p>	<p>ñ. Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.</p>
	<p>o. Comunicarse con su equipo de trabajo por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, inter o transdisciplinar; creando sinergias y compartiendo responsabilidades.</p>
	<p>p. Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases, por medio de la palabra hablada aplicando formas y técnicas de comunicación oral, para asegurar una colaboración y retroalimentación certera y confiable, enriquecedora y trascendente.</p>
	<p>q. Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.</p>
	<p>r. Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.</p>
<p>s. Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, -en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta.</p>	



Identificación de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
6. Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecedor de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.	t. Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño de manera eficaz e integral.
	u. Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable, honesta y creativa.

COMPETENCIA GENERAL.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
7. Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su bagaje cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y proactiva.	v. Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño con un ánimo innovador y responsable.



Anexo 10.

Análisis de competencias específicas en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores de Diseño Industrial.

Competencia General 1.

Diseñar objetos con interfase humana, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño.	Elementos de composición de diseño	Coordinación psicomotriz, habilidades manuales Previsión	Pragmatismo Creatividad Apreciación estética
Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño desde una postura crítica y receptiva.	Matemáticas elementales. Álgebra. Métodos numéricos. Geometría	Manejo del pensamiento abstracto. Capacidad en la traducción de información concreta a términos numéricos. Interpretación de información.	Actitud investigadora. Curiosidad. Disciplina.

**Análisis de Competencias Específicas de Diseño Industrial.**

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.	Composición de diseño Dibujo Técnicas de ilustración	Conceptualización tridimensional Coordinación psicomotriz, habilidades manuales	Objetividad Apreciación estética Creatividad Disciplina.
Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.	Semiótica Geometría	Manejo del pensamiento abstracto. Conceptualización tridimensional Capacidad de síntesis	Objetividad Apertura Responsabilidad social



Análisis de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 2.

Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto con interfase humana a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, de manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Identificar y describir los efectos del diseño en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.	Historia de la cultura, del arte y del diseño Metodologías de investigación Metodologías de diseño.	Capacidad para reunir, organizar, evaluar y discriminación de información. Tener capacidad de análisis y de síntesis.	Observación, Apertura Orden Disciplina.



Análisis de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 3.

Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de interfase humana a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.	Metodología. Materiales y procesos de producción.	Capacidad de análisis. Capacidad de síntesis.	Apertura a la innovación. Curiosidad. Conciencia Ambiental.
Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.	Materiales, procesos y técnicas de producción. Metodología.	Para experimentar y arriesgar. Capacidad de concretización.	Deseos de superación. Creatividad. Conciencia social.
Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño.	Materiales y procesos de producción. Metodología.	Capacidad de síntesis. Para tomar decisiones.	Orden. Disciplina. Compromiso.



Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 4.

Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de interfase humana, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los procesos de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.	Metodologías de investigación Metodologías de diseño. Estadística	Capacidad para reunir, organizar, evaluar y discriminación de información. Tener capacidad de análisis y de síntesis.	Observación, Apertura Actitud investigadora. Curiosidad. Orden Disciplina.
Describir y diagramar las condicionantes del problema de diseño por métodos analíticos para aplicar los resultados de dicho análisis en la propuesta y el objeto de diseño, con una visión exhaustiva pero a la vez sintética y sensible.	Comunicación. Técnicas de representación.	Para transmitir ideas. Capacidad de análisis y síntesis. Abstracción.	Sensibilidad. Humanismo.

**Análisis de Competencias Específicas de Diseño Industrial.**

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.	Metodología. Informática.	Capacidad de síntesis. Para experimentar e implementar.	Responsabilidad Profesionalidad. Creatividad. Orden.
Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.	Estadística. Comunicación. Antropología.	Capacidad de síntesis.	Disposición al cambio. Superación profesional. Compromiso.

**Análisis de Competencias Específicas de Diseño Industrial.**

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y medible.	Antropología. Ergonomía. Psicología.	Lectura. Analizar e interpretar información.	Apertura al cambio. Creatividad. Conciencia social.
Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y medible.	Psicología. Metodología. Historia y cultura.	Capacidad de deducción. Capacidad para transmitir ideas.	Iniciativa. Objetividad. Empatía.



Competencia General 5

Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración, que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.	Técnicas Comunicación Lectura y redacción	Capacidad de sintetizar información Capacidad de articulación del conocimiento	Apertura a la crítica Apertura a diferentes idiosincrasias Actitud colaborativa Acción comunicativa.
Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases, por medio de la palabra hablada aplicando formas y técnicas de comunicación oral, para asegurar una colaboración y retroalimentación certera y confiable, enriquecedora y trascendente.	Lectura y redacción Técnicas Comunicación oral	Manejo de la oratoria Manejo de la propia imagen	Honestidad Asertividad Apertura a diferentes idiosincrasias Actitud colaborativa Acción comunicativa.



Análisis de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.	De Antropología. De Economía De Sociología De Estadística	Lectura Capacidad de análisis Capacidad de síntesis. Articulación del conocimiento.	Sentido profesional para la práctica de su disciplina. Espíritu de Mejoramiento de su práctica profesional.
Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.	Composición de diseño Dibujo Técnicas de ilustración	Abstracción espacial Coordinación psicomotriz	Objetividad Capacidad de observación Espíritu de Mejoramiento de su práctica profesional
Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, -en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta.	Dibujo Técnicas de ilustración y creación de modelos	Manejo de la oratoria Manejo de la propia imagen	Colaboración, cooperación Asertividad Honestidad Actitud colaborativa



Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 6

Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecedor de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño de manera eficaz e integral.	Administración. Metodología.	Para Organizar información. Para comunicarse.	Orden. Disciplina.
Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable, honesta y creativa.	Administración. Comunicación oral y escrita.	Para organizar y delegar tareas.	Responsabilidad Iniciativa. Orden.



Análisis de Competencias Específicas de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 7

Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su bagaje cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y proactiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONOCIMIENTOS (Saber)	HABILIDADES Y DESTREZAS (Hacer)	ACTITUDES Y VALORES (Ser)
Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño con un ánimo innovador y responsable.	Comunicación oral y escrita. Metodología. Tendencias del diseño.	Para leer. Para recabar información. Para redactar.	Iniciativa. Disposición al cambio. Disciplina. Compromiso. Superación profesional.



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 11. Establecimiento de las evidencias de desempeño en Diseño Industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Identificar y describir los efectos del diseño industrial en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.	Investigar y Explicar los efectos del DI al analizar casos de desarrollo de productos de consumo y objetos, desde los punto de vista: a) Antropológico; por medio de herramientas como el trabajo de campo para la obtención de información, y la comparación intercultural como instrumento de análisis teórico b) Ambiental c) Económico
Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los proceso de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño industrial y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.	Implementar un análisis comparativo por casos prácticos entre el método científico, el proceso creativo y metodologías de diseño, basándose en los elementos que comprende dicho proceso, la certeza de sus resultados, la profundidad de sus investigaciones previas y sus tasas de éxito, concluyendo en una identificación y enumeración de los factores que intervienen en un proceso de diseño que ofrezca resultados consistentes.
Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño industrial, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño industrial	Realizar modelos, maquetas y dibujos que contengan y representen los elementos de composición de diseño con objetivos específicos, como la resolución de ejercicios teóricos donde se desee comunicar ideas definidas; el diseño de objetos ubicándose dentro de un proceso de diseño, y trabajos de investigación donde se enumeren, expliquen y diagramen estos conceptos del lenguaje del DI



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño industrial desde una postura crítica y receptiva.</p>	<p>Ejecución de maquetas, planos, dibujos, diagramas, ilustraciones y modelos virtuales dentro del contexto del desarrollo de procesos de diseño, para analizar las funciones internas, interacciones de componentes, aspectos estético formales y factores específicos de productos en el proceso de su diseño. Representar por medio del lenguaje de las matemáticas, las relaciones entre los elementos físicos que compongan el diseño</p>
<p>Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.</p>	<p>Selección de técnica y ejecución física y virtual de ilustraciones explicativas de soluciones de diseño, por ejemplo perspectivas realistas, planos en montea, diagramas de despiece, cortes y detalles, fotografías y video, animaciones e interactivos, dependiendo de la aplicación y nivel de abstracción del usuario, evaluando su comprensión.</p>
<p>Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño industrial para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.</p>	<p>Definir los aspectos estético formales de soluciones de diseño diversas de manera que la forma responda a la necesidad original.</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.</p>	<p>Presentación de conceptos abstractos, por los medios oral, escrito y gráfico, como diagramas de flujo, estadísticas, planes de trabajo, etc. dentro del desarrollo de procesos de diseño, y utilizando elementos estandarizados y normados, e ilustraciones y dibujos creados ex profeso.</p>
<p>Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases, por medio de la palabra hablada aplicando formas y técnicas de comunicación oral, para asegurar una colaboración y retroalimentación certera y confiable, enriquecedora y trascendente.</p>	<p>Elaborar y llevar a cabo presentaciones, discursos, y conferencias etc. dentro del desarrollo del proceso de diseño, explicando conceptos y elementos de su solución.</p>
<p>Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.</p>	<p>Elaborar textos para su distribución y lectura en formatos como folletos, websites, manuales e instructivos de uso, y contratos, planes de trabajo y textos dentro de presentaciones audiovisuales, interactivos, y películas.</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.</p>	<p>Elaboración de láminas de presentación, diagramas, explicaciones visuales, películas, que contengan dibujos realistas y abstractos del objeto de diseño y sus relaciones con el usuario</p>
<p>Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, - en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño industrial- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta.</p>	<p>Elaboración de dibujos perspectivas realistas, modelos virtuales, fotocomposiciones, animaciones, modelos estéticos, modelos a escala, prototipos que representen el objeto de diseño o partes de este, ilustrando uso, función y/o forma.</p>
<p>Describir y diagramar las condicionantes del problema de diseño industrial por métodos analíticos para aplicar los resultados de dicho análisis en la propuesta y el objeto de diseño industrial, con una visión exhaustiva pero a la vez sintética y sensible.</p>	<p>Elaboración de análisis a partir de información recabada y ya discriminada de manera pertinente según las herramientas de Antropología, ergonomía y antropometría, mercadotecnia, y su consiguiente síntesis en listados de requerimientos objetivos y precisos que acoten y dirijan la aportación del profesionista de manera provechosa</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.</p>	<p>Implementar procesos de diseño con requerimientos individuales, personalizados a cada caso de estudio, a partir de un método general, definiendo las disciplinas que participen, sus herramientas y sistemas de control, y los alcances del proceso de diseño</p>
<p>Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.</p>	<p>Aplicación de las herramientas de la estadística, la ciencia ambiental, la antropología y la mercadotecnia, para obtener juegos de datos acerca de segmentos o poblaciones definidas, para conformar un conocimiento profundo del usuario y del medio por medio de experimentos, observaciones, encuestas y entrevistas, foros etc.</p>
<p>Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.</p>	<p>Análisis tipológico de artefactos, investigaciones etnográficas comparación intercultural, perfiles psicológicos, estudios socioeconómicos, a través de encuestas, observación directa etc.</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.</p>	<p>Recorridos fotográficos, modelos tridimensionales, estadísticas de clima, levantamientos topográficos, etc.</p>
<p>Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño industrial en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.</p>	<p>Enumeración de características y aplicaciones específicas de materiales y procesos industriales, especialmente sus prestaciones que se reflejan en el ambiente.</p>
<p>Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.</p>	<p>Experimentos aplicativos con procesos y materiales diversos y propuesta de nuevas aplicaciones, procesos, materiales compuestos</p>
<p>Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño industrial.</p>	<p>Investigación documental, visitas a congresos y convenciones, ingeniería inversa, pruebas diversas por ejemplo de resistencias, materiales a medida</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño con un ánimo innovador y responsable.	Elaboración de bibliografías, acopio de información sistematizado, banco de imágenes, catalogación de proyectos previos, catálogos de materiales, hojas técnicas de procesos y materiales, documentos didácticos.
Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño industrial de manera eficaz e integral.	Desarrollo de planes y sistemas de trabajo para sus proyectos académicos
Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable, honesta y creativa.	Esquemas y estrategias de promoción y desarrollo, y establecimiento de esquemas de gestión de su práctica profesional.



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

4.- Establecimiento de las evidencias de desempeño de Diseño Gráfico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Identificar y describir los efectos del diseño gráfico en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.	Investigar y explicar los efectos del DG al analizar casos de comunicación gráfica, desde los puntos de vista social, cultural, psicológico y ambiental.
Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los proceso de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño gráfico y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.	Implementar un análisis comparativo por casos prácticos entre el método científico, el proceso creativo y metodologías de diseño, basándose en los elementos que comprende dicho proceso, la certeza de sus resultados, la profundidad de sus investigaciones previas y sus tasas de éxito, concluyendo en una identificación y enumeración de los factores que intervienen en un proceso de diseño que ofrezca resultados consistentes.
Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño gráfico, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño.	Realizar ejercicios tipográficos y de layout, esquemas e ilustraciones, que contengan y representen los elementos de composición de diseño con objetivos específicos, como la resolución de ejercicios teóricos, donde se desee comunicar ideas definidas, el diseño de objetos ubicándose dentro de un proceso de diseño, y trabajos de investigación donde se enumeren, expliquen y diagramen estos conceptos del lenguaje del diseño gráfico.



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño desde una postura crítica y receptiva.	Ejecución de bocetos, storyboards, dibujos, diagramas, ilustraciones dentro del contexto del desarrollo de procesos de diseño, para analizar las funciones internas, interacciones de componentes, aspectos estéticos y factores específicos de comunicación.
Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.	Selección de técnica y ejecución física y virtual de ilustraciones explicativas de soluciones de diseño, por ejemplo, esquemas infográficos, ilustraciones realistas, fotografías y video, animaciones e interactivos, dependiendo de la aplicación y nivel de abstracción del usuario, evaluando su comprensión.



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.</p>	<p>Definir los elementos compositivos, estéticos, formales y funcionales que respondan a la necesidad de comunicación original.</p>
<p>Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.</p>	<p>Interactuar con los participantes del proceso de diseño a través de presentaciones orales, escritas y gráficas que faciliten el flujo de información mediante esquemas de comunicación preestablecidos dentro del equipo de trabajo.</p>
<p>Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases, por medio de la palabra hablada aplicando formas y técnicas de comunicación oral, para asegurar una colaboración y retroalimentación certera y confiable, enriquecedora y trascendente.</p>	<p>Realizar presentaciones orales con o sin apoyos visuales para facilitar el proceso de intercambio de ideas que exponga elementos fundamentales de la solución propuesta y enriquezca el resultado final del proceso del diseño.</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.</p>	<p>Elaborar textos para su distribución y lectura en formatos como folletos, websites, manuales, esquemas infográficos, y contratos, planes de trabajo y textos dentro de presentaciones audiovisuales, interactivas, y películas.</p>
<p>Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.</p>	<p>Elaboración de láminas de presentación, diagramas, explicaciones visuales, animaciones, películas, que contengan dibujos realistas y abstractos del objeto de comunicación.</p>
<p>Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, - en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño gráfico- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta.</p>	<p>Elaboración de storyboards, dibujos e ilustraciones realistas, fotocomposiciones, animaciones, prototipos que representen el objeto de diseño, ilustrando su uso, función y/o forma, a través de especificaciones técnicas que van desde los aspectos técnicos del medio de reproducción hasta los elementos específicos como las tipografías y paleta de colores.</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Describir y diagramar las condicionantes del problema de diseño gráfico por métodos analíticos para aplicar los resultados de dicho análisis en la propuesta y el objeto de diseño, con una visión exhaustiva pero a la vez sintética y sensible.</p>	<p>Elaboración de análisis a partir de información recabada y ya discriminada de manera pertinente según las herramientas de comunicación, psicología, estética, tipografía, ergonomía, mercadotecnia, y su consiguiente síntesis en listados de requerimientos objetivos y precisos que acoten y dirijan la aportación del profesionista de manera provechosa.</p>
<p>Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.</p>	<p>Implementar procesos de diseño con requerimientos individuales, personalizados a cada caso de estudio, a partir de un método general, definiendo las disciplinas que participen, sus herramientas y sistemas de control, y los alcances del proceso de diseño.</p>
<p>Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.</p>	<p>Aplicación de las herramientas de la psicología, estadística, la ciencia ambiental, la sociología, la estética y la mercadotecnia, para obtener juegos de datos acerca de segmentos o poblaciones definidas, para conformar un conocimiento profundo del usuario y del medio por medio de experimentos, observaciones, encuestas y entrevistas, foros etc.</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.</p>	<p>Análisis tipológico de medios y soluciones de comunicación, investigaciones etnográficas comparación intercultural, perfiles psicológicos, estudios socioeconómicos, a través de encuestas, observación directa etc.</p>
<p>Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.</p>	<p>Generación y obtención de elementos de apoyo como fotografías, bocetos, ilustraciones, videos, etc.</p>
<p>Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.</p>	<p>Enumeración de características y aplicaciones específicas de materiales y procesos de difusión y reproducción, tecnológicos, conociendo su posible impacto ambiental.</p>
<p>Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.</p>	<p>Experimentos aplicativos con materiales y técnicas diversas y propuesta de nuevos enfoques, aplicaciones y procesos de reproducción.</p>



Anexo 11. Evidencias de Desempeño en Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<p>Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño gráfico.</p>	<p>Investigación documental, visitas a congresos y convenciones, tipos de impresiones, papeles, tintas, avances tecnológicos en aplicaciones software, medios electrónicos cada vez más interactivos, etc.</p>
<p>Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño gráfico con un ánimo innovador y responsable.</p>	<p>Elaboración de bibliografías, acopio de información sistematizado, banco de imágenes, catalogación de proyectos previos, catálogos de materiales, hojas técnicas de procesos y materiales, documentos didácticos.</p>
<p>Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño gráfico de manera eficaz e integral.</p>	<p>Desarrollo de planes y sistemas de trabajo para sus proyectos académicos.</p>
<p>Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable, honesta y creativa.</p>	<p>Esquemas y estrategias de promoción y desarrollo, y establecimiento de esquemas de gestión de su práctica profesional.</p>



Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Anexo 12. Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Competencia General 1.

Diseñar objetos con interfase humana, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; y de dominar la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
c. Describir y diferenciar los elementos del lenguaje de diseño, por medio de su experimentación práctica, para comprender su utilización precisa en el trabajo proyectual, con una visión creativa y expresiva; integradora de los factores de la solución del problema de diseño.	Diseño (cada nivel)	Disciplinario Terminal	Diseño	Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III Diseño I Diseño II Diseño III Diseño IV Diseño V Diseño VI Diseño VII Diseño VIII Diseño IX Diseño X Matemáticas para el Diseño
d. Ejecutar la abstracción de formas a través de manejar herramientas analíticas para experimentar, inspeccionar, comprender, valorar y comunicar los elementos de su propuesta de diseño desde una postura crítica y receptiva.	Diseño (cada nivel)	Disciplinario Terminal	Diseño	Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III Diseño I Diseño II Diseño III Diseño IV Diseño V Diseño VI Diseño VII Diseño VIII Diseño IX Diseño X Matemáticas para el Diseño



Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
e. Ubicar formas en el espacio y representarlas gráficamente por medio de las herramientas adecuadas a cada caso específico, y así plasmar sus conceptos con precisión y de manera expresiva y hábil.	Diseño (cada nivel)	Disciplinario Terminal	Diseño	Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III Diseño I Diseño II Diseño III Diseño IV Diseño V Diseño VI Diseño VII Diseño VIII Diseño IX Diseño X Matemáticas para el Diseño
f. Inferir y justificar las formas inherentes a las ideas de su proyecto a través del análisis de los elementos del lenguaje de diseño para decidir su posible integración en el resultado final, y obtener una solución racional y coherente.	Diseño (cada nivel)	Disciplinario Terminal	Diseño	Teoría del Diseño I Teoría del Diseño II Teoría del Diseño III Diseño I Diseño II Diseño III Diseño IV Diseño V Diseño VI Diseño VII Diseño VIII Diseño IX Diseño X Matemáticas para el Diseño



Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 2.

Analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto con interfase humana a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, como vía para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, de manera que se subraye la inclinación social y humanística del ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
a. Identificar y describir los efectos del diseño en la sociedad por medio de análisis de casos, para comprender y discriminar las acciones que le guiarán a un ejercicio congruente con su época, además de responsable y respetuoso de su medio.	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	Terminal	Diseño	Antropología e Historia Regional Historia del Arte y la Cultura Historia del Diseño Industrial Estructura Socioeconómica de México Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Metodología del Diseño V Metodología del Diseño VI Metodología del Diseño VII



Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 3.

Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de interfase humana a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
q. Conocer las características de los materiales disponibles, por medio de métodos de investigación para concretar la realización de sus ideas de diseño en una posición de vanguardia y por lo tanto innovadora a la vez que responsable con el medio.	Seminario de Tecnología del Diseño Industrial	Terminal	Tecnología	Metodología de Investigación y COE Materiales y Procesos I Materiales y Procesos II Materiales y Procesos III Materiales y Procesos IV Materiales y Procesos V Materiales y Procesos VI Materiales y Procesos VII Normatividad en el Diseño Industrial Física para el Diseño Matemáticas Aplicadas I Matemáticas Aplicadas II Matemáticas para el diseño Seminario de Tecnología del Diseño Industrial
r. Conocer los procesos y técnicas de aplicación de los materiales, por medio de la investigación y la experimentación, para implementar la concretización de sus ideas y la realización de sus proyectos de manera informada, creativa y responsable con el medio.	Materiales y Procesos	Disciplinaria	Tecnología	Metodología de Investigación y COE Materiales y Procesos I Materiales y Procesos II Materiales y Procesos III Materiales y Procesos IV Materiales y Procesos V Materiales y Procesos VI Materiales y Procesos VII Normatividad en el Diseño Industrial Física para el Diseño Matemáticas Aplicadas I Matemáticas Aplicadas II Matemáticas para el diseño Seminario de Tecnología del Diseño Industrial



Anexo 12.

Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
s. Catalogar y diagramar las características y cualidades expresivas de los materiales y procesos por medio de un análisis donde se discrimine y decida su aplicación de manera esquemática y congruente con el problema de diseño.	Seminario de Tecnología del Diseño Industrial	Terminal	Tecnología	Metodología de Investigación y COE Materiales y Procesos I Materiales y Procesos II Materiales y Procesos III Materiales y Procesos IV Materiales y Procesos V Materiales y Procesos VI Materiales y Procesos VII Normatividad en el Diseño Industrial Física para el Diseño Matemáticas Aplicadas I Matemáticas Aplicadas II Matemáticas para el diseño Seminario de Tecnología del Diseño Industrial



Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 4.

Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de interfase humana, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten necesarias, y aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto. Esto como estrategia para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora y holística.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
b. Reconocer el funcionamiento del método científico y su conexión y referencia con los procesos de diseño y creativos, por medio de la definición y comparación de sus fases, para formular métodos que faciliten la generación de perspectivas novedosas y originales de los problemas de diseño y su consiguiente solución creativa y congruente con sus circunstancias.	Metodología de Investigación y COE Metodología del Diseño IV Tecnología Sustentable	Terminal	Diseño Tecnología	Metodología de Investigación y COE Metodología del Diseño I Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Probabilidad y Estadística Biónica Medio Sustentable Tecnología Sustentable Informática II Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial Proceso Industrial



Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
m. Describir y diagramar las condicionantes del problema de diseño por métodos analíticos para aplicar los resultados de dicho análisis en la propuesta y el objeto de diseño, con una visión exhaustiva pero a la vez sintética y sensible.	Metodología del Diseño	Disciplinaria Terminal	Diseño	Metodología de Investigación y COE Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Metodología del Diseño V Metodología del Diseño VI Metodología del Diseño VII Probabilidad y Estadística Matemáticas para el diseño Informática I Informática II Informática III
n. Sistematizar las fases del proceso de diseño por medio de metodologías de proyecto para obtener certeza consistencia y repetibilidad en los resultados del proceso, de forma que le proporcione al diseñador un marco de certidumbre, para una actuación más responsable, honesta y profesional.	Metodología del Diseño	Disciplinaria Terminal	Diseño	Metodología de Investigación y COE Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Metodología del Diseño V Metodología del Diseño VI Metodología del Diseño VII Probabilidad y Estadística Matemáticas para el diseño Informática I Informática II Informática III



Anexo 12.

Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
ñ. Obtener y manejar información de origen social, por medio de herramientas estadísticas para su interpretación y aplicación en los procesos de diseño con una intención sintética e integradora.	Metodología del Diseño Probabilidad y Estadística	Disciplinaria Terminal	Diseño Tecnología	Metodología de Investigación y COE Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Metodología del Diseño V Metodología del Diseño VI Metodología del Diseño VII Probabilidad y Estadística Matemáticas para el diseño Informática I Informática II Informática III



Anexo 12.

Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
o. Conocer los factores psico-sociales que definen al usuario por medio del análisis de su realidad con un enfoque antropológico, y así determinar su comportamiento, sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.	Estructura Socioeconómica de México	Disciplinaria	Humanidades	Metodología de Investigación y COE Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Mercadotecnia Matemáticas para el Diseño Probabilidad y Estadística
p. Conocer los factores que definen al medio utilizando las herramientas de análisis diversas y pertinentes, para así determinar sus necesidades y como atenderlas, de manera objetiva y mensurable.	Mercadotecnia	Disciplinaria	Humanidades	Metodología de Investigación y COE Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Mercadotecnia Matemáticas para el Diseño Probabilidad y Estadística



Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 5

Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Esto para lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario o, en su caso, al interior del equipo de trabajo interdisciplinar; para lograr soluciones de colaboración, que redunden en una producción originada en una actitud creativa e innovadora.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
g. Comunicarse con equipos de la propia disciplina por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, creando sinergias y compartiendo responsabilidades.	Talleres de Diseño	Disciplinaria	Humanidades	Administración Antropología e Historia Regional Normatividad en el Diseño Industrial Dibujo I Dibujo II Informática I Informática II Informática III Metodología de Investigación y COE Materiales y Técnicas de Realización V Materiales y Técnicas de Realización VI Materiales y Técnicas de Realización VII Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II



Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
h. Comunicarse con su equipo de trabajo por medio de herramientas de la comunicación y del manejo de la información, para colaborar con apertura al interior de un proyecto, inter o transdisciplinar; creando sinergias y compartiendo responsabilidades.	Talleres de Diseño	Disciplinaria	Humanidades	Metodología de Investigación y COE Dibujo I Dibujo II Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II Metodología del Diseño I Informática I Informática II Informática III
j. Comunicarse con los involucrados en el proceso de diseño en cualquiera de sus fases por medio de la letra escrita siempre aplicando y apegándose a las formas y normas de este medio, para transmitir mensajes precisos y claros y compartir información que se refleje en resultados fluidos, participativos y trascendentes.	Talleres de Diseño	Disciplinaria	Humanidades	Metodología de Investigación y COE Dibujo I Dibujo II Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II Metodología del Diseño I Informática I Informática II Informática III



Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
 Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
k. Comunicar sus ideas a los involucrados en el proceso de diseño por medio de la expresión gráfica para expresar sus ideas de forma precisa, concreta, expresiva y creativa.	Talleres de Diseño	Disciplinaria	Humanidades	Metodología de Investigación y COE Dibujo I Dibujo II Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II Metodología del Diseño I Informática I Informática II Informática III
l. Representar y comunicar su proyecto a los participantes del proceso de diseño, -en especial a los promotores y realizadores del objeto de diseño- de manera gráfica y espacial para que se describa precisamente el contenido del mismo con una intención estéticamente atractiva y honesta	Talleres de Diseño	Disciplinaria	Humanidades	Metodología de Investigación y COE Dibujo I Dibujo II Geometría Descriptiva I Geometría Descriptiva II Metodología del Diseño I Informática I Informática II Informática III



Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 6

Administrar su práctica profesional, por medio de herramientas de dirección y control, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno y enaltecedor de sus objetivos personales en lo particular, esto matizado por un sentido de responsabilidad.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
u. Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases para hacer eficiente el uso de los recursos disponibles en la ejecución del proceso y el objeto de diseño de manera eficaz e integral.	Administración	Terminal	Humanidades	Administración Visión Empresarial Mercadotecnia Normatividad en el Diseño Industrial Probabilidad y Estadística Metodología de Investigación y COE Estructura Socioeconómica de México
v. Aplicar el proceso administrativo por medio de la implementación de sus fases, para el mejor desarrollo del ejercicio profesional, de manera responsable, honesta y creativa.	Administración	Terminal	Humanidades	Administración Visión Empresarial Mercadotecnia Normatividad en el Diseño Industrial Probabilidad y Estadística Metodología de Investigación y COE Estructura Socioeconómica de México



Anexo 12. Ubicación de Competencias en el Mapa Curricular de Diseño Industrial.

Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Competencia General 7

Obtener información de su disciplina y afín a ella, a través de la actualización y especialización de su formación y por medio de actividades de investigación para evolucionar profesionalmente y enriquecer su bagaje cultural en pos de la mejora de la práctica de su disciplina de una manera comprometida y proactiva.

<u>COMPETENCIA ESPECÍFICA</u>	<u>ASIGNATURA INTEGRADORA</u>	<u>PERÍODO INTEGRADOR</u>	<u>EJE O ÁREA</u>	<u>CONJUNTO DE ASIGNATURAS</u>
t. Identificar y aprovechar el conocimiento de fuentes autorizadas de información por medio de cursos, consultas, y esquemas de educación formal e informal para actualizarse en el uso de los recursos disponibles para la ejecución del proceso y el objeto de diseño con un ánimo innovador y responsable.	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	Terminal	Diseño	Visión Empresarial Evaluación del Diseño Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial Seminario de Tecnología del Diseño Industrial Metodología del Diseño I

Nombre de la Asignatura Acopio visual	Clave FADI 01-5
Unidad Académica Facultad de Arquitectura y Diseño	
Carrera Diseño Industrial	Vigencia del Plan 2006-02
No. de Horas Teóricas	No. de Horas Práctica
Horas Totales	No. de Créditos
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece
Carácter de la Asignatura Obligatoria	
Requisitos para cursarla Ninguno	

Competencia

Adquirir la información visual necesaria para las diferentes fases del proceso de diseño en que sea necesaria, y manipularla por medios electrónicos y analógicos para su mejor aprovechamiento

Evidencia de desempeño

Contenidos Temáticos

Captura de imagen

foto

video

Composición

Edición

Vo. Bo.



9. Bibliografía.

	Autor.	Título.	Lugar y año de Edición
1.	Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior.	La enseñanza de la arquitectura el diseño y el urbanismo en México. Siete años de evaluación diagnóstica y sus resultados.	México, D. F. 2001.
2.	Universidad Autónoma de Baja California.	Guía metodológica para el diseño o reestructuración de planes de estudio basado en competencias profesionales de las carreras de la UABC.	Mexicali, B. C. Actualización a septiembre del 2005.
3.	Universidad Autónoma de Baja California. Escuela de Artes.	Proyecto de creación de la Escuela de Artes.	Mexicali, B. C. 2003
4.	Universidad Autónoma de Baja California. Escuela de Deportes.	Proyecto de creación de la “Licenciatura en Actividad Física y Deporte”	Mexicali, B. C. 2003.
5.	Universidad Autónoma de Baja California. Facultad de Arquitectura.	Plan de estudios (1998-2) para la “Licenciatura en Arquitectura”	Mexicali, B. C. 1998.
6.	Universidad Autónoma de Baja California. Facultad de Arquitectura.	Estudio de Factibilidad para la Diversificación de la oferta educativa de la Facultad de Arquitectura	Mexicali, B. C. 1997.



Bibliografía.

Documentos Electrónicos Consultados.

	Autor	Título	Año.	Origen.
1.	Universidad Autónoma de Baja California.	Estudio de factibilidad de opciones educativas a nivel profesional y técnico superior universitario		Disco Compacto
2.	Universidad Autónoma de Baja California.	“Plan de Desarrollo Institucional 2003-2006”	2003	http://www.uabc.mx/ .
3.	Universidad Autónoma Metropolitana. División de Ciencias y Artes para el Diseño.	Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Industrial.	2005	
4.	Universidad Autónoma Metropolitana. División de Ciencias y Artes para el Diseño.	Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica.	2005	
5.	Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Facultad del Habitat.	Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Industrial.		
6.	Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Facultad del Habitat.	Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Industrial.		

Sitios de Internet.

	Institución o Autor.	Título o tema.	Año	Dirección Electrónica.
1.	ANUIES.	Estadísticas	2004	http://www.anuies.mx/ .
2.	CUMEX			www.cumex.org.mx