

Universidad Autónoma de Baja California

FACULTAD DE ARQUITECTURA

Oficio No. 211/2006-1



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

Por este conducto me permito enviar a Ud. para su consideración, la 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 a la Comisión de Asuntos Técnicos para su dictamen y en su caso aprobación.

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

ATENTAMENTE

Mexicali, B.C., 20 de abril 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*



DIRECTORIO

Dr. Alejandro Mungaray Lagarda
Rector de la Universidad Autónoma de Baja California.

Dr. Gabriel Estrella Valenzuela.
Secretario General.

M. C. Juan José Sevilla García.
Coordinador de la Comisión de Planeación y Desarrollo Institucional.

Arq. Aarón Gerardo Bernal Rodríguez.
Director de la Facultad de Arquitectura.

Arq. Jesús Antonio Ley Guing.
Subdirector de la Facultad de Arquitectura.

Grupo de Trabajo para la propuesta de creación de las carreras de
Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Lic. en D. G. Carolina Valenzuela Ruiz.

Lic. en D. I. Horacio Ramírez Sosa.

Arq. Héctor Alonso Herrera Delgado.

Arq. Roberto Rivera Luna.

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.	33
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.	59
5.1. Tronco Común.	59
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.	63
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. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.	
5.2.6.1. Tabla resumen de Créditos por Etapa.	
5.2.6.2. Opciones de Optativas.	
5.2.7 Distribución de asignaturas por Área de Conocimiento.	
5.2.8. Descripción de asignaturas por su Tipología.	
5.2.9. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso y asignaturas.	
5.2.10 Descripción genérica de las asignaturas.	
5.2.11. Mapa curricular.	
5.3. Plan de Estudios Diseño Industrial.	82
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. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.	
5.3.6.1. Tabla resumen de Créditos por Etapa.	
5.3.6.2. Opciones de Optativas.	
5.3.7 Distribución de asignaturas por Área de Conocimiento.	
5.3.8. Descripción de asignaturas por su Tipología.	
5.3.9. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso	

y asignaturas.	
5.3.10 Descripción genérica de las asignaturas.	
5.3.11. Mapa curricular.	
6. Conclusiones y aportaciones de los nuevos planes de estudio.	101
7. Requerimientos operativos (Humanos, materiales y financieros.) e instrumentación de las nuevas carreras de la Facultad de Arquitectura.	103
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 gráfico.

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 interfaces.

La Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, corresponde al profesional encargado de 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.

Antecedentes.

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

2.1.1. 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.

2.1.2. 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

2.1.3. 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.

2.2. 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.



2.3. 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 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.



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.

La propuesta contempla la apertura de troncos comunes en Diseño para las ciudades de Ensenada, Mexicali y Tijuana; así como la oferta de las carreras de Diseño Industrial en la ciudad de Mexicali, Diseño Gráfico en Tijuana y Arquitectura en Ensenada, en una primera instancia. Se considera que a partir de posteriores estudios y consultas, cualesquiera de esas carreras se pudieran abrir en el resto de las ciudades donde no se hubiera ofertado, si dichos estudios así lo recomendaran.



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



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.

disciplinas y en las tres ciudades mas importantes de la entidad; Ensenada, Mexicali y 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. Dichos foros se efectuaron los días jueves 27 de Octubre de 2005 en la Sala de Lectura de la Unidad Universitaria de la ciudad de Tijuana, contando con el apoyo de la Vicerectoria Tijuana; el día viernes 28 de Octubre en la Sala del 4to piso del CECUE en Ensenada, contando igual con la colaboracion de la Vicerectoria de Ensenda, y finalmente, el día lunes 31 del mismo mes se llevo a cabo el foro en la Ciudad de Mexicali, en la Sala de Maestros de la Facultad de Arquitectura. 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, particularmente con el Colegio de Arquitectos de Ensenada, en el marco de su asamblea mensual, efectuada el jueves 27 de Octubre del año pasado, en las instalaciones del mencionado colegio, en esa ciudad. Asi mismo, se realizo una presentación del proyecto a la Asociación Estatal de Colegios de Arquitectos, perteneciente a la Región VII de la Federación de Colegios de Arquitectos de la República Mexicana, en la ciudad de Playas de Rosarito, el sábado 21 de Octubre, en el marco de su Asamblea Mensual, contando con la asistencia de las representaciones de los Colegios de Arquitectos de las ciudades de Ensenada, Mexicali, Playas de Rosarito, Tecate y Tijuana, Baja California.

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 Pacífico, 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.

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 genera 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,



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.

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 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 diferencias 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



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.

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 gráfica. Incluso a partir de la necesidad del empaque y embalaje que genera la misma industria, la actividad del Diseñador Gráfico se ha vuelto de gran aprecio, pero destaca en segmentos más 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 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.

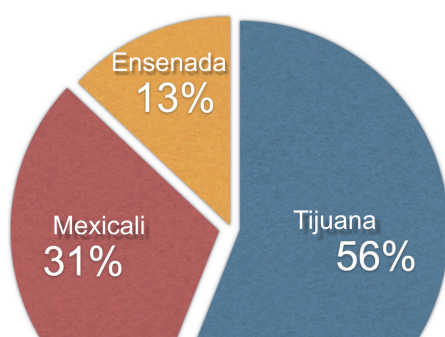


Fig. 1. Distribución de estudiantes de Diseño Gráfico en el estado en el año 2003.

Fuente: Estadísticas ANUIES.



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.

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.

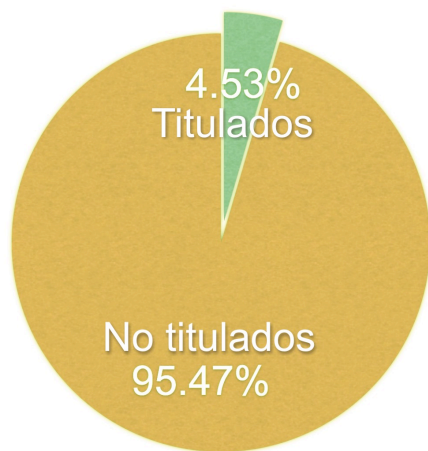


Fig. 2. Porcentaje de estudiantes titulados de los egresados de Diseño Gráfico en el 2003, en el Estado de Baja California.

Fuente: Estadísticas ANUIES.



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.

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)

Figura 3



Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta

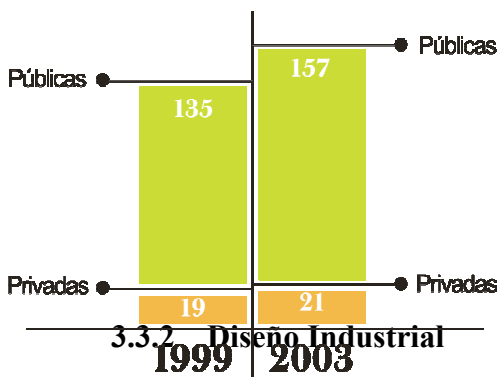
Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

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)



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.

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

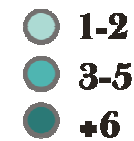
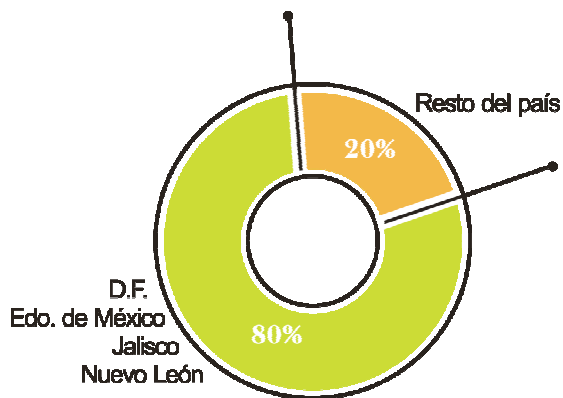


Figura 6
Concentración de estudiantes de
diseño industrial en el país



Es importante hacer notar que 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.

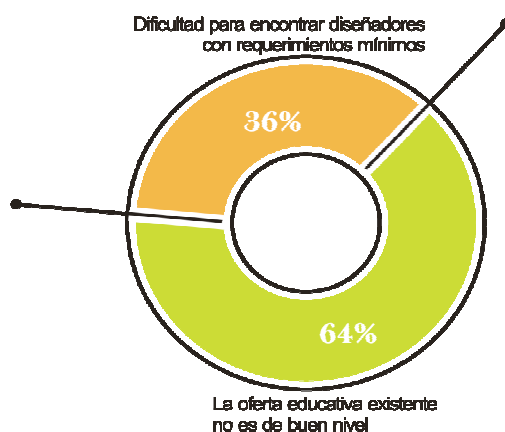
De manera muy especial, dentro de los foros de consulta surgieron evidencias de gran valor para nuestro estudio y no solo nos orientaron hacia los contenidos de las carreras. Específicamente, empresas como Fabrica de Envases de Vidrio, en su participación nos expresaron la importancia que ha adquirido 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.



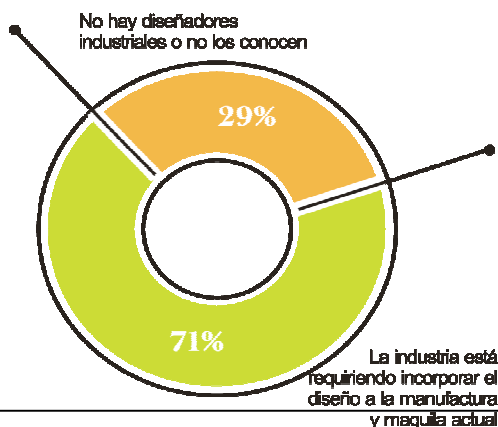
3.4 Foros de Consulta.

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.)



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.

En Ensenada, en el caso de los servicios relacionados con la comunicación gráfica, 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



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.

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 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.



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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es indispensable que los profesionistas sepan leer y redactar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Se requieren profesionistas que puedan bocetar en papel, que conceptualicen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El tronco común le da oportunidad al estudiante de madurar y elegir una carrera de manera más conciente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Los profesionistas deben de tener: vocación, herramientas de conocimiento y deben saber vender su trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es importante la experiencia laboral antes de ser egresado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La Universidad debe vincular a los estudiantes con las empresas para beneficio de ambas partes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El manejar una metodología para diseñar facilita ampliamente el proceso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El personal docente debiera de cambiar...tener disposición al cambio frente al tronco común	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Los egresados deben empezar por dignificar la profesión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No se tiene cultura sobre qué hace un diseñador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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.

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 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.*



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.

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.*

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.

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



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.

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.
- 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



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.

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.

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 del proceso educativo de la formación universitaria, el pregrado (formación básica y profesional) y el posgrado (incluida la investigación). La primera se estructura a partir



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

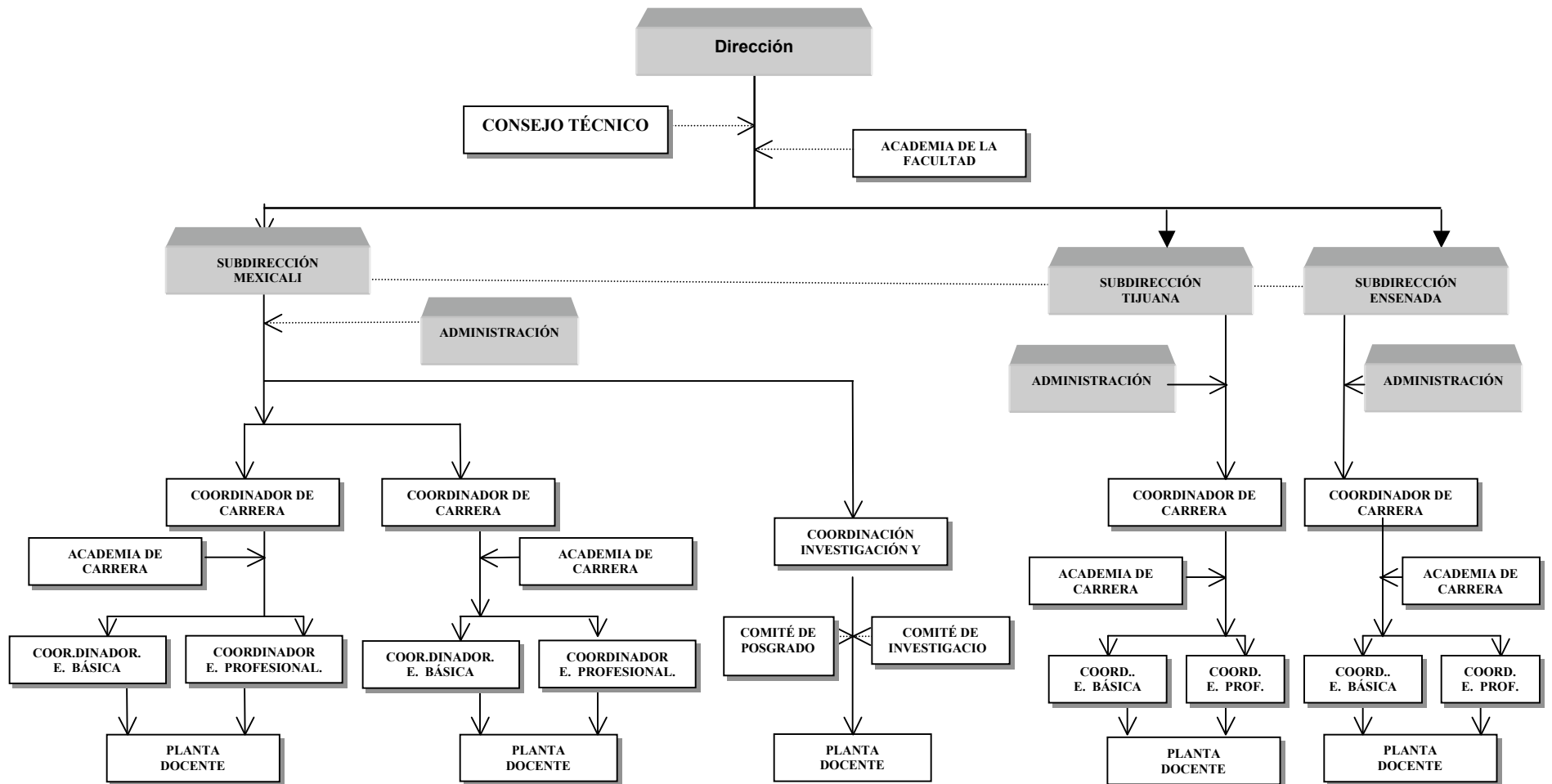
Universidad Autónoma de Baja California.

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

de tres etapas a saber: *Básica, Disciplinaria y Terminal*; que abarcan 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



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.

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.

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.)



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.

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 profesional, 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.

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:



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.

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 dos 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.

4.6. Formas de Obtención de Créditos.

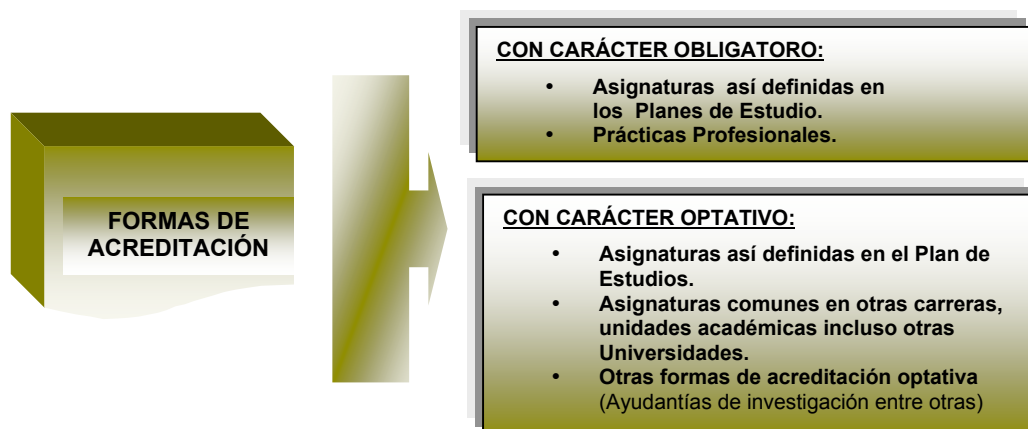
Para egresar, el alumno deberá completar los créditos que marque el plan de estudios que corresponda a la carrera que cursa. Estos están divididos, en todos los casos, en los créditos correspondientes a asignaturas obligatorias y aquellos de las asignaturas optativas, a los que se agregarán los obtenidos por la acreditación de las Prácticas Profesionales y, en su caso, los correspondientes a otras actividades optativas con valor



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.

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, divididos en dos grupos: los que tienen carácter obligatorio y los de tipo optativo, y se obtienen por medio de asignaturas y otras actividades. Para la obtención de créditos obligatorios, se tienen las *Asignaturas Obligatorias*, que, como su nombre lo indica, de ninguna manera podrán dejar de cursarse y las *Prácticas Profesionales*.

Para la obtención de créditos optativos en las nuevas carreras de la Facultad, las asignaturas y actividades se dividen en tres: Asignaturas así definidas dentro los planes de la presente propuesta, asignaturas afines o comunes en otras carreras, unidades académicas incluso en otras universidades y otras formas de acreditación optativa.



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 Optativas* correspondientes a los planes que integran la presente propuesta, incorporan tanto conocimientos de utilidad o para la formación general del estudiante, así como conocimientos específicos propios de las áreas de conocimiento de las nuevas disciplinas. Las segundas, esto es las que se pueden cursar fuera de la unidad académica, son asignaturas optativas que ofrezcan preferentemente formación e información actualizada, y proporcionen conocimiento nuevo o especializado según sean detectadas necesidades particulares.

Para la selección de las asignaturas optativas que se oferten, el alumno deberá en primer instancia elegir, como base para la selección de sus materias, una de las áreas de conocimiento del plan de estudios que le corresponda, esto sin menoscabo de poder elegir optativas de cualquiera de las otras áreas, de otras Unidades Académicas o bien créditos de otras modalidades, tales como las que a continuación se exponen.

La última opción para la obtención de créditos optativos, se refiere 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*, entre otras actividades; con lineamientos que se definirán antes de cursarla.

En el caso específico de las Ayudantías de Investigación, representa otra forma de obtención de créditos, que se ofrece a los estudiantes que deseen conocer y desarrollar actividades de investigación como parte de su formación.

Estos mecanismos para obtener créditos serán desarrollados 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. 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.*

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.

Al respecto de las asignaturas asociadas al servicio social, se propone seguir el procedimiento y los lineamientos que actualmente utiliza la Facultad de Arquitectura para su carrera de arquitecto, además de seguir el mismo criterio de selección de las materias asociadas, esto es los ***últimos tres cursos de taller de diseño.***



4.8. Prácticas Profesionales.

Es en las últimas etapas de formación de los planes de estudio, donde de manera mas acentuada inciden las transformaciones de la sociedad que orientan la formación profesional. La vinculación es el medio idóneo para la conformación de los espacios donde los estudiantes, además de un contacto con el medio laboral, específicamente de su campo profesional, brinden sus servicios a la sociedad e identifiquen su función social como futuros profesionales.

Las *Prácticas Profesionales* son una modalidad que se incorpora a las propuestas de Planes de Estudios, como opción de gran importancia en la formación integral del alumno, a través de la combinación de los conocimientos teóricos adquiridos en el aula con aspectos prácticos de la realidad profesional. Las P. P. si bien deben tener un fondo académico, su carácter debe ser eminentemente profesional y de vinculación, respaldado administrativamente por objetivos y procedimientos precisos. Las P. P. buscan desarrollar habilidades y competencias para diagnosticar, planear, evaluar e intervenir en la solución de problemas de la vida profesional, de conformidad con el perfil de su carrera. Al propiciar la interacción del alumno con su contexto social y profesional promueve su sentido de responsabilidad, creatividad y pertinencia.

Según lo establecido en el *Reglamento General para la Prestación de Prácticas Profesionales* (UABC 2004) estas se definen como “El conjunto de actividades y quehaceres propios a la formación profesional para la aplicación del conocimiento y la vinculación con el entorno social y productivo;” Las prácticas son de **carácter obligatorio** y un valor curricular de **15 créditos**. Los estudiantes podrán iniciarlas tras reunir el 70% de los créditos del plan, y haber liberado la 1ra. etapa del Servicio Social.



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 un sistema de P. P. han de llevarse a cabo en colaboración con entidades tanto del sector público (a todos los niveles) como del sector privado, otras instituciones universitarias, así como organizaciones no gubernamentales. Estas habrán de convertirse en objeto de interacción; obviamente dentro de los campos de las carreras; esta interacción permite estrechar el vínculo Universidad-entorno social y productivo, convirtiéndose en fuente de información permanente para la adecuación y actualización de los planes y programas de estudio

4.9. Dominio de un segundo idioma.

Para complementar la formación de las carreras propuestas; en términos de su perfil que responde a aspectos regionales y acorde a los Reglamentos correspondientes de la U.A.B.C. se establece que los alumnos de la Facultad de Arquitectura deben demostrar 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, aunque Académicamente conviene la adquisición de la herramienta desde la etapa básica.

Para egresar de la carrera debe cumplir con el requisito de poseer conocimientos del idioma de inglés a nivel lectura y comprensión de textos especializados. 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.

Entre los procesos de evaluación podrían estar la aprobación de un programa de lengua extranjera a nivel intermedio, un examen que refleje al nivel de conocimiento necesario, o cursar una materia idónea ofrecida por la facultad, la cual puede ser común a todas las carreras.



4.10. 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, aprobado en el año 2000 por el Consejo Técnico: que presentan las siguientes opciones.

- *Tesis individual o colectiva*
- *Informe o memoria de la prestación del Servicio Social Obligatorio.*
- *Unidad Audiovisual.*
- *50 % de los créditos de un programa de Maestría afín.*
- *100% de las materias de una Especialidad afín.*
- *Promedio general de calificaciones.*
- *Ejercicio o Práctica Profesional.*
- *Exención de Examen Profesional por promedio de calificaciones o por reconocimiento como Mérito Escolar*
- *Acreditación de curso, seminario, laboratorio o taller autorizado oficialmente (Entre los que destacan por su uso la opción de Curso de Titulación y el Taller Curricular.*

Los proyectos de vinculación con valor crediticio orientados a la titulación, actividad frecuente en la carrera de arquitecto de la facultad, se canaliza a través de las opciones de titulación de Taller Curricular, y de Servicio Social (en caso de que el estudiante no reúna los requisitos correspondientes para el Taller Curricular).

Se propone retomar el esquema que se sigue actualmente en la carrera de arquitecto, donde la asignatura que sirve de base para el proceso es el Taller de Diseño del último semestre, con los requisitos que para cada caso se tienen definidos.



4.11. 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 las cuales el alumno sea el actor central en el proceso formativo en un escenario de atención personalizada.



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.

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.

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 debe tener dos enfoques: el que corresponde específicamente a *Tutoría Académica* y el de *Tutoría para el Desarrollo de Habilidades*.

En la práctica es importante incorporar al Sistema de Tutorías dos aspectos: uno que se refiere al conocimiento del Plan de Estudios en cuanto a contenidos, créditos, características de las asignaturas, particularmente las optativas, y otra relacionada a los métodos de estudio y programación del tiempo de actividades escolares y extracurriculares de los alumnos.

En la etapa Básica se reafirmará y pondrá en práctica lo planteado por el *Curso de Inducción* 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 informará sobre asignaturas optativas para seleccionar el área de interés terminal, además de orientar sobre casos de asignaturas



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.

cursadas por segunda ocasión y exámenes de regularización. En la etapa Terminal se orientará y enfocará al alumno en aspectos de gran trascendencia como son las prácticas profesionales, el servicio social profesional, y las diferentes formas y opciones de titulación.

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

4.12. Movilidad Académica.

Es una estrategia que utiliza la UABC para promover la inter y la multidisciplinaria, que se hace posible mediante el modelo de flexibilidad, al apoyarse en las asignaturas que ofrezcan las carreras de diseño de la propia facultad en otras ciudades, otras carreras o unidades académicas de la propia universidad (movilidad interna UABC), que bien podría darse entre, o asignaturas de otras de otras instituciones tanto nacionales como internacionales (movilidad externa).

Para la obtención de créditos por estancias de intercambio, se establecerán equivalencias de las materias cursadas durante el intercambio, con materias del plan que se esté cursando, asignando los créditos que correspondan a estas últimas.

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 U. de Guadalajara, la U. de Guanajuato, La Salle, UNAM, la U. Autónoma de Yucatán o internacionales como la de Pamplona en España o la de Valparaíso en Chile. Esta experiencia debe ser aprovechada por las nuevas carreras de diseño, en las instituciones que ofrezcan programas análogos.



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 métodos de trabajo disciplinar, mejoramiento de habilidades de lecto-escritura, una aproximación a una gestión del conocimiento basado en la cibernética, entre otras.

El tronco común en la Facultad de Arquitectura, paso para acceder a las nuevas carreras, (y a la carrera de arquitecto tras la reestructuración de su plan de estudios) 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 UABC, entre las que se encuentran:

El contribuir a la formación integral del estudiante donde converjan los conocimientos, habilidades, actitudes, valores y destrezas, con las actividades deportivas y culturales. El uso de prácticas innovadoras en el diseño de programas educativos que propicien el aprendizaje significativo. La promoción, el seguimiento y la evaluación colegiada tanto del modelo educativo como del proceso enseñanza-aprendizaje y el 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	HE	CREDITOS
Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	3	6
Geometría Descriptiva I	1	0	5	0	1	7
Dibujo I	0	0	6	0	0	6
Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	6
Diseño I	2	0	4	0	2	8
Informática I	1	3	0	0	1	5
Métodos de Investigación Documental y su Comunicación	2	1	0	0	2	5
						43
Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	3	6
Antropometría y Ergonomía	2	0	0	1	2	5
Geometría Descriptiva II	1	0	5	0	1	7
Dibujo II	0	0	6	0	0	6
Diseño II	2	0	4	0	2	8
Informática II	1	3	0	0	1	5
Matemáticas para el Diseño	3	0	0	0	3	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.**



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.



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 style="text-align: center;">3. Identificar</p> <p>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 style="text-align: center;">4. Identificar, reunir, organizar</p> <p>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 Métodos de Investigación Documental y su Comunicación Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Psicología del Diseño Gráfico Mercadotecnia Pensamiento contemporáneo Seminario de conservación del medio (Opt.) Interpretación y apreciación de cine. (Opt.) Matemáticas para el Diseño Probabilidad y Estadística</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>5. Comunicar los resultados de 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 Métodos de Investigación Documental y su Comunicación 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 el negocio 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 Métodos de Investigación Documental y su Comunicación Estructura Socioeconómica de México Normatividad en el Diseño Gráfico</p>



Universidad Autónoma de Baja California.

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

<p>7. Obtener información 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 Interpretación y apreciación de cine. (Opt) Evaluación del Diseño Seminario de Teoría Actual del D. Gráfico Metodología del Diseño I</p>
--	--

5.2.11. Descripción genérica de las asignaturas.

5.3.11. Para esta información, ver el anexo VII. Descripción genérica de las asignaturas de diseño grafico

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.



En la propuesta, el plan de estudios consta de **399 créditos** de los cuales **334** Son obligatorios, y **65** Optativos. Distribuidos en tres etapas de formación profesional.

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 **399** créditos mínimos considerados en el plan de estudios.

Etapas disciplinarias

Esta se integra 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 **399** créditos mínimos considerados en el plan de estudios.

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	Habilidades.	Actitudes.	Valores.
----------------------	---------------------	-------------------	-----------------



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.

Básicos de:			
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 del diseño.	Facilidad de concepción espacial.	Capacidad analítica.	Superación y mejoramiento personal.

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

El licenciado en diseño gráfico tiene una formación basada en el diseño, algunas de las ciencias sociales, la comunicación y el desarrollo de la creatividad. Está capacitado con las competencias necesarias para desarrollar las siguientes actividades:

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



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.

☑ 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, para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, con actitud social y humanista en el 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.

☑ Evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que se requiera, aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto, 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.

☑ Dar a conocer eficientemente los resultados del proceso de diseño, a través del estudio de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis. Por medio del uso de las técnicas 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.



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.

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 de sus objetivos personales en lo particular, con 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.

El egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico se desempeña, en los ámbitos local, nacional e internacional, en los siguientes sectores de trabajo.

Sector Público

- Proyectos de interés privado como los de imagen institucional y corporativa, al desarrollar marcas, logotipos, imágenes de campaña, entre otros.

Sector Privado

- 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.

Como profesional independiente

- 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.

5.2.6. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ASIGNATURAS POR ETAPA.

ETAPA BÁSICA.

	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
01	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	3	6	-
02	Geometría descriptiva I	1	0	5	0	1	7	-
03	Dibujo I	0	0	6	0	0	6	-
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	6	-
05	Diseño I	2	0	4	0	2	8	-
06	Informática I	1	3	0	0	1	5	-
07	Métodos de Investigación Documental y su Comunicación.	2	1	0	0	2	5	-



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.



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.

	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
15	Historia del Arte	3	0	0	0	3	6	1
16	Administración	2	0	0	0	2	4	-
17	Estética	2	0	0	0	2	4	-
18	Tipografía I	1	0	2	0	1	4	-
19	Ilustración I	1	0	3	0	1	5	-
20	Teoría del Diseño II	3	0	0	0	3	6	4
21	Materiales y Técnicas de Realización I	1	0	3	0	1	5	-
22	Fotografía I	1	3	0	0	1	5	-
23	Historia de la Comunicación Gráfica I	3	0	0	0	3	6	15
24	Ilustración II	1	0	3	0	1	5	19
25	Teoría del Diseño III	3	0	0	0	3	6	20
26	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	07
27	Diseño III	2	0	4	0	2	8	12
28	Materiales y Técnicas de Realización II	1	0	3	0	1	5	21
29	Informática III	1	3	0	0	1	5	13, 22
30	Historia de la Comunicación Grafica II	3	0	0	0	3	6	23
31	Estructura Socioeconómica de México	2	0	0	0	2	4	-
32	Psicología del Diseño Grafico	3	0	0	0	3	6	-
33	Tipografía II	1	0	2	0	1	4	18
34	Diseño IV	2	0	4	0	2	8	27,28
35	Materiales y Técnicas de Realización III	1	0	3	0	1	5	28
36	Fotografía II	3	0	0	0	3	6	22
15	Historia del Arte	3	0	0	0	3	6	1
16	Administración	2	0	0	0	2	4	-
17	Estética	2	0	0	0	2	4	-
18	Tipografía I	1	0	2	0	1	4	-
19	Ilustración I	1	0	3	0	1	5	-
20	Teoría del Diseño II	3	0	0	0	3	6	4



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. (cont)

	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC.	HL.	HT.	HPC.	HE.	CRED.	REQ:
37	Historia de la Comunicación Gráfica III.	3	0	0	0	3	6	30
38	Publicidad I	2	0	0	0	3	4	32
39	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	3	4	26
40	Diseño V.	2	0	4	0	3	8	34, 35
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	1	0	3	0	1	5	35
42	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	2	4	14
43	Publicidad II	2	0	0	0	2	4	38
44	Mercadotecnia	3	0	0	0	3	6	38
45	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	39
46	Diseño VI	2	0	4	0	2	8	39, 40,41
47	Materiales y Técnicas de Realización V	1	0	3	0	1	5	41
Créditos por asignaturas obligatorias Etapa Disciplinaria.							175	
Total de Créditos Etapa Disciplinaria. (mínimo)							205	



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.

Clave.	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
48	Normatividad en el Diseño Gráfico	2	0	0	0	2	4	-
49	Administración de Proyectos	2	0	1	0	2	5	6
50	Lingüística	2	1	0	0	2	5	32
51	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	45
52	Diseño VII	1	0	5	0	1	7	45,46,47
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	1	0	3	0	1	5	47
54	Pensamiento contemporáneo	2	0	0	0	2	4	1
55	Infografía	2	0	1	0	2	5	13,50
56	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	2	4	51
57	Diseño VIII	1	0	5	0	1	7	51,52,53
58	Materiales y Técnicas de Realización VII	1	0	3	0	1	5	53
59	Desarrollo empresarial	3	0	0	0	3	6	16,44,48,49
60	Evaluación del Diseño	2	0	0	0	2	4	17,32,50
61	Diseño IX	2	0	4	0	2	8	56,57,58
Créditos por asignaturas obligatorias Etapa Terminal.							73	
Total de Créditos de la Etapa Terminal. (mínimo)							108	
Relación de Asignaturas Optativas.								
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
	<i>Optativa</i>						<i>Var.</i>	
Total de Créditos por asignaturas optativas.							65 (min)	



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.

5.2.6,1 Mapa Curricular de la licenciatura en Diseño Gráfico.



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 básica			etapa disciplinaria			etapa terminal				
		PRIMER semestre 43 créditos	SEGUNDO semestre 43 créditos	TERCERO semestre 39 créditos	CUARTO semestre 39 créditos	QUINTO semestre 44 créditos	SEXTO semestre 43 créditos	SEPTIMO semestre 39 créditos	OCTAVO semestre 41 créditos	NOVENO semestre 37 créditos	DECIMO semestre 30 créditos	
Humanidades	01	Historia del Arte y la Cultura HC3 HP0 HE3 C6	08 Antropología e Historia Regional HC3 HP0 HE3 C6	15 Historia del Arte HC3 HP0 HE3 C6	23 Historia de la Comunicación Gráfica I HC3 HP0 HE3 C6	30 Historia de la Comunicación Gráfica II HC3 HP0 HE3 C6	37 Historia de la Comunicación Gráfica III HC3 HP0 HE3 C6	48 Normatividad en el Diseño Gráfico HC2 HP0 HE2 C4	59 Desarrollo Empresarial HC3 HP0 HE3 C6			97 créditos
	02	Geometría Descriptiva I HC1 HT5 HE1 C7	10 Geometría Descriptiva II HC1 HT5 HE1 C7	18 Tipografía I HC1 HT5 HE1 C7	33 Tipografía II HC1 HT2 HE1 C4							
Comunicación Visual	03	Dibujo I HC3 HT6 HE6 C6	11 Dibujo II HC3 HT6 HE6 C6	19 Ilustración I HC1 HT3 HE1 C5	24 Ilustración II HC1 HT3 HE1 C5							49 créditos
	04	Teoría del Diseño I HC3 HT0 HE3 C6	20 Teoría del Diseño II HC3 HT0 HE3 C6	25 Teoría del Diseño III HC3 HT0 HE3 C6								
Diseño	05	Diseño I HC2 HT4 HE2 C8	12 Diseño II HC2 HT4 HE2 C8	27 Diseño III HC2 HT4 HE2 C8	34 Diseño IV HC2 HT4 HE2 C8	40 Diseño V HC2 HT4 HE2 C8	46 Diseño VI HC2 HT4 HE2 C8	52 Diseño VII HC1 HT5 HE1 C7	57 Diseño VIII HC1 HT5 HE1 C7	61 Diseño IX HC2 HT4 HE2 C8	112 créditos	
	06	Metodología del Diseño I HC2 HT0 HE2 C4	26 Metodología del Diseño II HC2 HT0 HE2 C4	39 Metodología del Diseño III HC2 HT0 HE2 C4	45 Metodología del Diseño IV HC2 HT0 HE2 C4	51 Metodología del Diseño V HC2 HT0 HE2 C4	56 Metodología del Diseño VI HC2 HT0 HE2 C4	60 Metodología del Diseño VII HC2 HT0 HE2 C4				
Tecnología	07	Metodos de Investigación documental y su comunicación HC2 HL1 HE1 C5	14 Matemáticas para el Diseño HC3 HL0 HE3 C6	22 Fotografía I HC1 HL3 HE1 C5	29 Fotografía II HC1 HL3 HE1 C5	36 Fotografía III HC3 HL0 HE3 C6	42 Probabilidad y Estadística HC2 HL0 HE2 C4					76 créditos
	08	Informática I HC1 HL3 HE1 C5	13 Informática II HC1 HL3 HE1 C5	21 Materiales y Técnicas de Realización I HC1 HT3 HE1 C5	28 Materiales y Técnicas de Realización II HC1 HT3 HE1 C5	35 Materiales y Técnicas de Realización III HC1 HT3 HE1 C5	41 Materiales y Técnicas de Realización IV HC1 HT3 HE1 C5	47 Materiales y Técnicas de Realización V HC1 HT3 HE1 C5	53 Materiales y Técnicas de Realización VI HC1 HT3 HE1 C5	58 Materiales y Técnicas de Realización VII HC1 HT3 HE1 C5		
Optativas	09			62 Seminario de teoría actual de diseño grafico HC3 HT0 HE3 C6	63 Seminario de conservación del medio HC3 HP0 HE3 C6	64 Interpretación y Apreciación del Arte HC3 HP0 HE3 C6	65 Interpretación y Apreciación del Cine HC1 HT3 HE3 C6	66 Informatica 4 Modelado 3d HC1 HL4 HE1 C5	67 Multimedia avanzada HC1 HL4 HE2 C6	68 Diseño de cartel HC2 HT2 HE2 C6	69 Diseño de la marca HC3 HP0 HE3 C6	65 créditos
	10			70 Diseño de Exposiciones y Museografía HT 2 HP 2 C 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.

5.2.6.1. Distribución de Créditos por Etapas de Formación.

Etapa:	Cred. Obligatorios	Cred. Optativos	Créditos Totales
Básica.	86	--	86
Disciplinaria.	175	29	204
Terminal.	73	36	109
Prácticas Profesionales	15	--	15
Total de créditos por asignaturas.			399
Total de créditos de la carrera			415

5.2.6.2. Opciones de Asignaturas Optativas para Lic. en Diseño Gráfico.

Clave	Asignatura	Créditos
62	Seminario de Teoría Actual del Diseño Gráfico. (Diseño)	6
63	Seminario de Conservación del Medio. (Humanidades)	6
64	Interpretación y Apreciación del Arte. (Humanidades)	6
65	Interpretación y Apreciación del Cine. (Humanidades)	5
66	Informática IV: Modelado 3D. (Tecnología)	6
67	Multimedia avanzada. (Tecnología)	6
68	Diseño de Cartel. (Diseño)	6
69	Diseño y Medio Ambiente. (Humanidades)	6
70	Diseño de la Marca. (Diseño)	6
71	Diseño de Exposiciones y Museografía. (Comunicación Visual)	6
72	Retórica (Comunicación Visual)	6

5.2.7 Descripción de las asignaturas por área de conocimiento.



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.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ASIGNATURAS POR AREA DE CONOCIMIENTO

AREA DE HUMANIDADES

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRÉD.	REQ:
1	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	3	6	-
08	Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	3	6	
09	Antropometría y Ergonomía	2	0	0	1	2	5	-
15	Historia del Arte	3	0	0	0	3	6	1
16	Administración	2	0	0	0	2	4	-
17	Estética	2	0	0	0	2	4	-
23	Historia de la Comunicación Grafica I	3	0	0	0	3	6	15
30	Historia de la Comunicación Grafica II	3	0	0	0	3	6	23
31	Estructura Socioeconómica de México	2	0	0	0	2	4	-
32	Psicología del Diseño Grafico	3	0	0	0	3	6	-
37	Historia de la Comunicación Grafica III	3	0	0	0	3	6	30
38	Publicidad I	2	0	0	0	2	4	32
43	Publicidad II	2	0	0	0	2	4	38
44	Mercadotecnia	3	0	0	0	3	6	38
48	Normatividad en el Diseño Grafico	2	0	0	0	2	4	-
49	Administración de Proyectos	2	0	0	0	2	4	6
50	Lingüística	2	0	0	0	2	4	32
54	Pensamiento contemporáneo	2	0	0	0	2	4	1
59	Desarrollo empresarial	3	0	0	0	3	6	16,44,48,49
	Optativas.							
64	Interpretación y Apreciación del Arte.	3	0	0	0	3	6	1
69	Diseño y Medio Ambiente.	3	0	0	0	3	6	-
63	Seminario de Conservación del Medio.	3	0	0	0	3	6	O2-9



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	HE	CREDITOS	REQ:
02	Geometría descriptiva I	1	0	5	0	1	7	-
03	Dibujo I	0	0	6	0	0	6	-
10	Geometría Descriptiva II	1	0	5	0	1	7	02
11	Dibujo II	0	0	6	0	0	6	03
18	Tipografía I	1	0	2	0	1	4	-
19	Ilustración I	1	0	3	0	1	5	-
24	Ilustración II	1	0	3	0	1	5	19
33	Tipografía II	1	0	2	0	1	4	18
55	Infografía	3	0	0	0	2	6	13, 50
65	Interpretación y Apreciación del Cine	1	0	3	0	3	5	-
71	Diseño de Exposiciones y Museografía	2	0	0	2	3	6	-

AREA DE DISEÑO

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CREDITOS	REQ:
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	6	-
05	Diseño I	2	0	4	0	2	8	-
12	Diseño II	2	0	4	0	2	8	05
20	Teoría del Diseño II	3	0	0	0	3	6	04
25	Teoría del Diseño III	3	0	0	0	3	6	20
26	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	07
27	Diseño III	2	0	4	0	2	8	12
34	Diseño IV	2	0	4	0	2	8	27, 28
39	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	26
40	Diseño V	2	0	4	0	2	8	34, 35
45	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	2	4	39
46	Diseño VI	2	0	4	0	2	8	39, 40, 41
51	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	45
52	Diseño VII	1	0	5	0	1	7	45, 46, 47
56	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	2	4	51
57	Diseño VIII	1	0	5	0	1	7	51, 52, 53
60	Evaluación del Diseño	2	0	0	0	2	4	17, 32, 50
61	Diseño IX	2	0	4	0	2	8	56, 57, 58
70	Diseño de la Marca	2	0	2	0	2	6	32, 44
68	Diseño de Cartel	2	0	2	0	2	6	32
62	Seminario de Teoría Actual de Diseño Gráfico.	3	0	0	0	3	6	25



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 TECNOLOGÍA

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CREDITOS	REQ:
06	Informática I	1	3	0	0	1	5	-
07	Métodos de Investigación Documental y su Comunicación.	2	1	0	0	2	5	-
13	Informática II	1	3	0	0	1	5	06
14	Matemáticas para el Diseño	3	0	0	0	3	6	-
21	Materiales y Técnicas de Realización I	1	0	3	0	1	5	-
22	Fotografía I	1	3	0	0	1	5	-
28	Materiales y Técnicas de Realización II	1	0	3	0	1	5	21
29	Informática III - Bitmaps	1	0	3	0	1	5	13, 22
35	Materiales y Técnicas de Realización III	1	0	3	0	1	5	28
36	Fotografía II	3	0	0	0	3	6	22
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	1	0	3	0	1	5	35
42	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	2	4	14
47	Materiales y Técnicas de Realización V	1	0	3	0	1	5	41
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	1	0	3	0	1	5	47
58	Materiales y Técnicas de Realización VII	1	0	3	0	1	5	53
66	Informática IV: Modelado 3D	1	4	0	0	2	6	
67	Multimedia Avanzada	1	4	0	0	2	6	

5.2.8 Tipología de las asignaturas.

TIPOLOGIA DE LAS ASIGNATURAS OBLIGATORIAS.



Clave	Asignatura	Tipo
01	Historia del Arte y la Cultura	3
02	Taller de Geometría Descriptiva I	2
03	Dibujo I	2
04	Teoría del Diseño I	3
05	Diseño I	2
06	Informática I	2
07	Métodos de Investigación Documental y su Comunicación	3
08	Antropología e Historia Regional	3
09	Antropometría y Ergonomía	3
10	Taller de Geometría Descriptiva II	2
11	Dibujo II	2
12	Diseño II	2
13	Informática II	2
14	Matemáticas para el Diseño	3

33	Tipografía II	3
34	Diseño IV	2
35	Materiales y Técnicas de Realización III	2
36	Fotografía II	2
37	Historia de la Comunicación Grafica en México.	3
38	Publicidad I	3
39	Metodología y Diseño I	3
40	Diseño V	2
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	2
42	Probabilidad y Estadística	3
43	Publicidad II	3
44	Mercadotecnia	3
45	Metodología y Diseño II	3
46	Diseño VI	2
47	Materiales y Técnicas de Realización V	2
48	Normatividad en el Diseño Grafico	3
49	Administración de Proyectos	3
50	Lingüística	3
51	Metodología y Diseño III	3
52	Diseño VII	2
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	2
54	Pensamiento contemporáneo	3
55	Infografía	3
56	Metodología y Diseño IV	3
57	Diseño VIII	2
58	Materiales y Técnicas de Realización VI	2
59	Desarrollo empresarial	3
60	Evaluación del Diseño	3
61	Diseño IX	2
62	Seminario de Teoría Actual del Diseño Grafico.	3
63	Seminario de Conservación del Medio.	3
64	Interpretación y Apreciación del Arte.	3
65	Interpretación y Apreciación del Cine.	2
66	Informática IV: Modelado 3D.	2
67	Multimedia avanzada.	2
68	Diseño de Cartel.	3
69	Diseño y Medio Ambiente.	3
70	Diseño de la Marca	3

**Sección 5.
Gráfico.**

Industrial.



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.



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 en la licenciatura de Diseño Gráfico.

COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<p>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 factores 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 Seminario de conservación del medio (Op.) 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 style="text-align: center;">3. Identificar 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 style="text-align: center;">4. Identificar, reunir, organizar 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 le 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 Métodos de Investigación Documental y su Comunicación Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Psicología del Diseño Gráfico Mercadotecnia Pensamiento contemporáneo Seminario de conservación del medio (Opt.) Interpretación y apreciación de cine. (Opt.) Matemáticas para el Diseño Probabilidad y Estadística</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>5. Comunicar los resultados de 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 Métodos de Investigación Documental y su Comunicación 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 un negocio 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 Métodos de Investigación Documental y su Comunicación Estructura Socioeconómica de México Normatividad en el Diseño Gráfico</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.

<p>7. Obtener información 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 Interpretación y apreciación de cine. (Opt) 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.



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.



5.3. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

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.	Actitudes.	Valores.
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 de la	Facilidad de	Capacidad analítica.	Superación y



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.

investigación	concepción espacial.		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



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.

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.

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.

Sector Público

- Sector salud.
- Sector educación



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.

- Programas de apoyo a la industria
- Diseño de interfaces para software e Internet.
- Exhibidores y Exhibiciones.

Sector Privado

- Proyectos de Sistemas de identidad de organizaciones y producto
- Empaque y embalaje.
- Industria en general en particular la: Automotriz, manufacturera, aérea, naval.
- Diseño interior mueble.
- Desarrollo de nuevos productos y rediseño de productos existentes.
- Escenarios de teatro, cine, televisión.
- Textil (diseño)

Como profesional independiente

- Escenarios de teatro, cine, televisión.
- Mueble y diseño interior
- Cerámica.
- Empaque y embalaje.
- Diseño de interfaces para software e Internet.
- Exhibidores y Exhibiciones.
- Consultoría en factores humanos

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. Descripción de las 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.

ETAPA DISCIPLINARIA.

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HE	HPC	CRED	REQ.
15	Historia del Diseño Industrial	3	0	0	0	3	6	1, 8
16	Visión Empresarial	2	0	0	0	2	4	-
17	Ilustración	0	0	4	0	0	4	10, 11
18	Teoría del Diseño Industrial I	3	0	0	0	3	6	4
19	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	4, 7
20	Diseño III	2	0	4	0	2	8	12
21	Materiales y Procesos I	1	0	3	0	1	5	-
22	Física para el Diseño	3	0	0	0	3	6	14
23	Teoría del Diseño Industrial II	3	0	0	0	3	6	18
24	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	2	4	19
25	Diseño IV	2	0	4	0	3	8	19, 21
26	Materiales y Procesos II	1	0	3	0	1	5	21
27	Biónica	2	0	0	0	2	4	-
28	Informática III	1	3	0	0	1	5	13
29	Matemáticas Aplicadas I	3	0	0	0	3	6	22
30	Comunicación de Proyectos	2	0	0	0	2	4	17, 24
31	Teoría del Diseño Industrial III	3	0	0	0	3	6	23
32	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	24
33	Diseño V	2	0	4	0	2	8	24, 26
34	Materiales y Procesos III	1	0	3	0	1	5	26
35	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	2	4	29
36	Matemáticas Aplicadas II	1	0	2	0	1	4	29



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. (cont)

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3	0	0	0	3	6	31
38	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	2	4	32
39	Diseño VI	2	0	4	0	2	8	32, 34
40	Materiales y Procesos IV	1	0	3	0	1	5	34
41	Mecanismos y Sistemas de Unión	1	0	2	0	1	4	27, 36
42	Diseño Grafico	3	0	0	0	3	6	9, 39
43	Metodología del Diseño V	2	0	0	0	2	4	38
44	Diseño VII	2	0	4	0	2	8	38
45	Materiales y Procesos V	1	0	3	0	1	5	40
46	Tecnología Sustentable	1	0	3	0	1	5	16, 27, 36
47	Estructura Socioeconómica de México	3	0	0	0	3	6	15
48	Normatividad en el Diseño Industrial	3	0	0	0	3	6	-
49	Metodología del Diseño VI	2	0	0	0	2	4	43
50	Diseño VIII	2	0	4	0	2	8	43, 45
51	Materiales y Procesos VI	1	0	3	0	1	5	45, 46
52	Proceso Industrial	3	0	0	0	3	6	46
Créditos por asignaturas obligatorias Etapa Disciplinaria.							206	
Total de créditos de la Etapa Disciplinaria. (mínimo)							239	



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

ETAPA TERMINAL.

Clave.	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRÉ D	REQ
53	Mercadotecnia	3	0	0	0	3	6	16, 47, 48
54	Metodología del Diseño VII	2	0	0	0	2	4	49
55	Diseño IX	2	0	4	0	2	8	49, 51
56	Materiales y Procesos VII	1	0	3	0	1	5	51, 52
57	Administración de Proyectos	2	0	0	0	2	4	52, 53
58	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	2	0	0	0	2	4	55
59	Diseño X	2	0	4	0	2	8	54, 56
60	Seminario de Tecnología del Diseño Industrial	3	0	0	0	3	6	52, 56
Créditos por asignaturas obligatorios Etapa Terminal.							45	
Total de créditos de la Etapa Terminal.							75	
Espacios Asignaturas Optativas.								
61	Informática IV					(Tecnología)	5	
62	Medio Sustentable					(Humanidades)	6	
63	Informática V					(Tecnología)	5	
64	Fotografía digital y Video					(Tecnología)	6	
65	Sociología					(Humanidades)	6	
66	Ergonomía cognitiva					(Humanidades)	6	
67	Captura de movimiento					(Comunicación visual)	8	
68	Animación avanzada					(Tecnología)	8	
69	Diseño efímero					(Diseño)	6	
70	Seminario de Conservación del Medio.					(Tecnología)	6	
	<i>Optativa</i>							
Créditos por asignaturas optativas Etapa Disciplinaria.							33	
Créditos por asignaturas optativas.							30	
Total de créditos de la Etapa Terminal. (mínimo)							75	



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.

5.3.6.1. Tabla resumen de Créditos por Etapa.

Etapa:	Cred. Obligatorios	Cred. Optativos	Créditos Totales.
Básica.	86	--	86
Disciplinaria.	206	30	239
Terminal.	45	30	75
Prácticas	15	--	15
Profesionales			
Total de créditos por asignaturas.			400
Total de créditos de la carrera			415

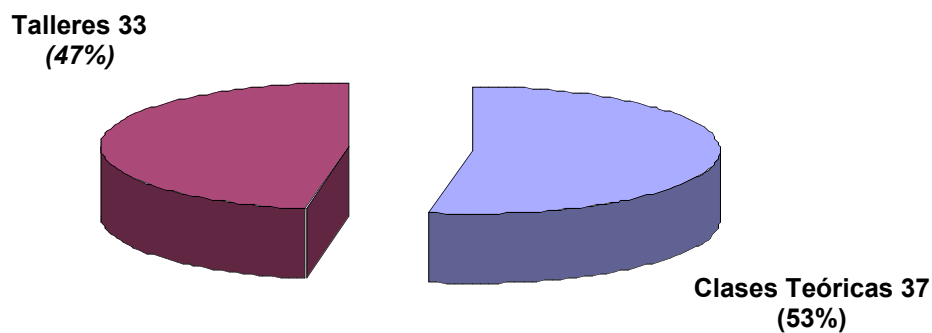


Fig. Porcentaje de asignaturas teóricas y talleres del plan de estudios de la Lic. en Diseño Industrial



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.

		Diseño Industrial 400 créditos										No.99 Clave de Materia HC Horas Clase HL Horas Laboratorio HT Horas Taller HPC Horas Practicas de campo HE Horas Extraclase C Créditos Optativas
		etapa básica		etapa disciplinaria				etapa terminal				
		PRIMER semestre 43 créditos	SEGUNDO semestre 43 créditos	TERCERO semestre 39 créditos	CUARTO semestre 39 créditos	QUINTO semestre 44 créditos	SEXTO semestre 43 créditos	SEPTIMO semestre 39 créditos	OCTAVO semestre 41 créditos	NOVENO semestre 37 créditos	DECIMO semestre 30 créditos	
Humanidades		01 Historia del Arte y la Cultura HC3 HP0 HE3 C6	08 Antropología e Historia Regional HC3 HP0 HE3 C6	15 Historia del Diseño Industrial HC3 HP0 HE3 C6 16 Visión Empresarial HC2 HP0 HE2 C4					47 Estructuras Socioeconómicas de México y Diseño HC3 HP0 HE3 C6	53 Mercadotecnia HC3 HP0 HE3 C6	57 administración de proyectos HC2 HP0 HE2 C4	50 créditos
		03 Dibujo I HC0 HT6 HE0 C6	11 Dibujo II HC0 HT6 HE0 C6	17 Ilustración HC HT4 HE C4		30 Comunicación de Proyectos HC2 HP0 HE2 C4		42 Diseño Gráfico HC3 HP0 HE3 C6				
Comunicación Visual		02 Geometría Descriptiva I HC1 HT5 HE1 C7	10 Geometría Descriptiva II HC1 HT5 HE1 C7									
		04 Teoría del Diseño I HC3 HT0 HE3 C6	12 Diseño II HC2 HT4 HE2 C8	18 Teoría del Diseño Industrial I HC3 HT0 HE3 C6	23 Teoría del Diseño Industrial II HC3 HT0 HE3 C6	31 Teoría del Diseño Industrial III HC3 HT0 HE3 C6	37 Teoría del Diseño Industrial IV HC3 HT0 HE3 C6	43 Metodología del Diseño V HC2 HT0 HE2 C4	49 Metodología del Diseño VI HC2 HT0 HE2 C4	54 Metodología del Diseño VII HC2 HT0 HE2 C4	58 Seminario de teoría actual del D. I. HC2 HT0 HE2 C4	
Diseño		05 Diseño I HC2 HT4 HE2 C8	12 Diseño II HC2 HT4 HE2 C8	19 Metodología del Diseño I HC2 HT0 HE2 C4	24 Metodología del Diseño II HC2 HT0 HE2 C4	32 Metodología del Diseño III HC2 HT0 HE2 C4	38 Metodología del Diseño IV HC2 HT0 HE2 C4	44 Metodología del Diseño V HC2 HT0 HE2 C4	50 Metodología del Diseño VI HC2 HT0 HE2 C4	55 Metodología del Diseño VII HC2 HT0 HE2 C4	59 Diseño X HC2 HT4 HE2 C8	
		06 Informática I HC1 HL3 HE1 C5	13 Informática II HC1 HL3 HE1 C5	21 Materiales y procesos I HC1 HT3 HE1 C5	26 Materiales y procesos II HC1 HT3 HE1 C5	34 Materiales y procesos III HC1 HT3 HE1 C5	40 Materiales y procesos IV HC1 HT3 HE1 C5	45 Materiales y procesos V HC1 HT3 HE1 C5	51 Materiales y procesos VI HC1 HT3 HE1 C5	56 Materiales y procesos VII HC1 HT3 HE1 C5	60 Seminario de Tecnología HC3 HL0 HE3 C6	
Tecnología		07 Métodos de Investigación documental y su comunicación HC2 HL4 HE1 C5	14 Matemáticas para el Diseño HC3 HL0 HE3 C6	22 Física para el Diseño HC3 HL0 HE3 C6	27 Biónica HC2 HL0 HE2 C4	35 Probabilidad y Estadística HC2 HL0 HE2 C4	41 Mecanismos/Sistemas de Unión HC1 HL2 HE1 C4	46 Tecnología Sustentable HC1 HL3 HE1 C5	52 Proceso Industrial HC3 HL0 HE3 C6	59 Diseño efímero HC2 HT2 HE2 C6	68 Animación avanzada HC2 HL4 HE3 C8	
						65 Sociología HC2 HL2 HE2 C6	62 Medio sustentable HC2 HT2 HE3 C6	63 Informática V HC1 HL3 HE1 C5	64 Fotografía digital y video HC2 HL2 HE3 C6	66 Ergonomía cognitiva HC2 HL2 HE2 C6	70 Seminario de conservación del medio HC2 HT2 HE3 C6	62 créditos
Optativas												



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.
Desc
ripci
ón de
las
asign
atura
s por
área
de
cono
cimiento.

AREA DE HUMANIDADES

Clave.	NOMBRE DE LA ASIGNATURA.	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
01	Historia del Arte y la Cultura.	3	0	0	0	3	6	-
08	Antropología e Historia Regional.	3	0	0	0	3	6	-
09	Antropometría y Ergonomía.	3	0	0	0	3	6	-
15	Historia del Diseño Industrial.	3	0	0	0	3	6	1, 8
16	Visión Empresarial.	2	0	0	0	2	4	-
47	Estructura Socioeconómica de México.	3	0	0	0	3	6	15
48	Normatividad en el D. Industrial.	3	0	0	0	3	6	-
53	Mercadotecnia.	3	0	0	0	3	6	16,47, 48
57	Administración de Proyectos	2	0	0	0	2	4	52, 53
	Optativas.							
62	Medio Sustentable	2	0	2	0	3	6	-
65	Sociología	2	2	0	0	2	6	1, 8
66	Ergonomía cognitiva	2	2	0	0	2	6	9

AREA DE COMUNICACIÓN VISUAL.

Clave.	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
02	Geometría descriptiva I.	1	0	5	0	1	7	-
03	Dibujo I.	0	0	6	0	0	6	-
10	Geometría Descriptiva II.	1	0	5	0	1	7	-
11	Dibujo II.	0	0	6	0	0	6	-
17	Ilustración.	0	0	4	0	0	4	10, 11
30	Comunicación de Proyectos.	2	0	0	0	2	4	17,24
42	Diseño Gráfico.	3	0	0	0	3	6	9.39
67	Captura de movimiento	2	0	4	0	4	8	O1-7



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.



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	HE	CRED.	REQ.
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	-	-
05	Diseño I	2	0	4	0	2	8	-
12	Diseño II	2	0	4	0	2	-	-
18	Teoría del Diseño Industrial I	3	0	0	0	3	6	4
19	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	4,7
20	Diseño III	2	0	4	0	2	8	12
23	Teoría del Diseño Industrial II	3	0	0	0	3	6	18
24	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	2	4	19
25	Diseño IV	2	0	4	0	2	8	19,21
31	Teoría del Diseño Industrial III	3	0	0	0	3	6	23
32	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	24
33	Diseño V	2	0	4	0	2	8	24,26
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3	0	0	0	3	6	31
38	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	2	4	32
39	Diseño VI	2	0	4	0	2	8	32,34
43	Metodología del Diseño V	2	0	0	0	2	4	38
44	Diseño VII	2	0	4	0	2	8	38
49	Metodología del Diseño VI	2	0	0	0	2	4	43
50	Diseño VIII	2	0	4	0	2	8	43,45
54	Metodología del Diseño VII	2	0	0	0	2	4	49
55	Diseño IX	2	0	4	0	2	8	49,51
58	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	2	0	0	0	2	4	55
65	Diseño X	2	0	4	0	2	8	56
69	Diseño efímero	2	0	2	0	2	6	46



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 TECNOLOGÍA.

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
06	Informática I	1	3	0	0	1	5	-
07	Métodos de Investigación documental y su Comunicación.	2	0	1	0	2	5	-
13	Informática II	1	3	0	0	1	5	6
14	Matemáticas para el diseño	3	0	0	0	3	6	-
21	Materiales y Procesos I	1	0	3	0	1	5	-
22	Física para el Diseño	3	0	0	0	3	6	14
26	Materiales y Procesos II	1	0	3	0	1	5	21
27	Biónica	2	0	0	0	2	4	-
28	Informática III	1	3	0	0	1	5	13
29	Matemáticas Aplicadas I	3	0	0	0	3	6	22
34	Materiales y Procesos III	1	0	3	0	1	5	26
35	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	2	4	29
36	Matemáticas Aplicadas II	1	2	0	0	1	4	29
40	Materiales y Procesos IV	1	0	3	0	1	5	34
41	Mecanismos y Sistemas de Unión	1	2	0	0	1	4	27, 36
45	Materiales y Procesos V	1	0	3	0	1	5	40
46	Tecnología Sustentable	1	0	3	0	1	5	16, 27, 36
51	Materiales y Procesos VI	1	0	3	0	1	5	45, 46
52	Proceso Industrial	3	0	0	0	3	6	46
56	Materiales y Procesos VII	1	0	3	0	1	5	51, 52
60	Seminario de Tecnología del Diseño Industrial	3	0	0	0	3	6	52, 56
61	Informática IV	1	3	0	0	1	5	28
63	Informática V	1	3	0	0	3	5	28
64	Fotografía digital y Video	2	2	0	0	5	7	¿?
68	Animación avanzada	2	4	0	0	5	8	28
70	Seminario de Conservación del Medio	2	0	0	2	3	6	46



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.

5.3.9 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	Visión 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
26	Materiales y Procesos II	2
27	Bionica	3
28	Informática III	2
29	Matemáticas Aplicadas I	3
30	Comunicación de Proyectos	3
31	Teoría del Diseño Industrial III	3
32	Metodología del Diseño III	3
33	Diseño V	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.

34	Materiales y Procesos III	2
35	Probabilidad y Estadística	3
36	Matemáticas Aplicadas II	2
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3
38	Metodología del Diseño IV	3
39	Diseño VI	2
40	Materiales y Procesos IV	2
41	Mecanismos y Sistemas de Unión	2
42	Diseño Gráfico	3
43	Metodología del Diseño V	3
44	Diseño VII	2
45	Materiales y Procesos V	2
46	Tecnología Sustentable	2
47	Estructura Socioeconómica de México	3
48	Normatividad en el Diseño Industrial	3
49	Metodología del Diseño VI	3
50	Diseño VIII	2
51	Materiales y Procesos VI	2
52	Proceso Industrial	3
53	Mercadotecnia	3
54	Metodología del Diseño VII	3
55	Diseño IX	2
56	Materiales y Procesos VII	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
61	Informática IV	2
63	Informática V	2
62	Medio Sustentable	3
70	Seminario de Conservación del Medio.	3
69	Diseño efímero	3
64	Fotografía digital y Video	2
65	Sociología	3
68	Animación avanzada	2
66	Ergonomía cognitiva	2
67	Captura de movimiento	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.

5.3.10. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso y asignaturas en la licenciatura de Diseño Industrial.

COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<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>



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.



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 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>



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.

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>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 enaltecedor 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>

5.3.12. Descripción Genérica de las asignaturas de Diseño Industrial.



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.

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



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.



6. 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 aspectos 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.



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 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.



Sección. 7. Requerimientos Operativos.

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

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:

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



Sección. 7. Requerimientos Operativos.

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

Se considera el existente.	*	Se considera el existente.	*
----------------------------	---	----------------------------	---

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		



Sección. 7.
Requerimientos Operativos.

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

Sala de juntas	1		
----------------	---	--	--

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

7.1.3. Ensenada.

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		



Sección. 7. Requerimientos Operativos.

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

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
--------------------	--------------	--------	-----------	------------



Sección. 7. Requerimientos Operativos.

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

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

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



Sección. 7. Requerimientos Operativos.

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

7.1.4.3 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.



Universidad Autónoma de Baja California.

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

8. Anexos



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.



*B*ibliografía.

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.



Sección. 9. Bibliografía

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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



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.



*B*ibliografía.

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

FAC. DE ARQUITECTURA

Recomendaciones realizadas por parte de la Coordinación de Formación Básica y Coordinación de Formación Profesional y Vinculación Universitaria, en relación a la propuesta de creación de los programas de **Diseño Gráfico y Diseño Industrial**, de la Facultad de Arquitectura.

Las primeras 25 recomendaciones han sido atendidas por la Facultad satisfactoriamente y se incluyen en la propuesta actualizada, las siguientes no fueron incluidas en la propuesta.

Las observaciones son las siguientes:

Recomendaciones consideradas en la propuesta.

1. Sería conveniente indicar en la introducción la carrera que se ofertará en cada unidad regional.
2. 4. 2 Págs. 37-38 define a la formación universitaria en tres etapas: básica profesional y vinculación y la etapa de investigación y posgrado. si se refiere a las etapas de formación estas son Básica, Disciplinaria y Terminal, y se refiere a la organización del Proceso Educativo, esto sería Formación Básica, Formación Profesional y Posgrado. Se plantea la necesidad de analizar redacción.
3. En el organigrama de la estructura académico administrativa, falta incorporar los coordinadores de etapa (básica y Profesional) borrar el recuadro con el No. de la página.
4. En el apartado 4.5.2 de subasta para ingreso a carrera, considerar sólo 2 etapas de subasta, ya que por tiempos sería lo más conveniente.
5. 4.6 formas de obtención de créditos, el párrafo introductorio está confuso, se sugiere revisar redacción; Con mencionar que son de carácter obligatorio y optativo y las etapas de formación es suficiente. Además falta incorporar otras modalidades de acreditación en las que están inmersas las ayudantías de investigación entre otras, sería pertinente corregir el término. Y eliminar asignaturas afines a otras carreras esta es parte de la movilidad académica y es ahí donde se describe la opción de obtener créditos.
6. Las optativas no son exclusivas "*integrar conocimientos de cada área de interés terminal*" sino también en la etapa básica, por lo que es necesario espacios optativos. Sería conveniente revisar redacción se menciona las *segundas, son optativas*. En la pág. 45 nuevamente aparecen 24 créditos, cuidar congruencia. Así mismo se observa el uso del término *por conferencias a distancia*, por estos no se otorgan créditos, es conveniente revisar los criterios de otras formas de obtención de créditos.
7. 4.8 movilidad académica, falta incorporar la movilidad interna en la propia UABC y la obtención de créditos por las estancias, además de su reubicación.
8. Tutorías, pág. 46 nuevamente aparece *El sistema de Tutorías lo integran dos partes Una referida al conocimiento académicos del P.E. y la otra a los métodos de estudio y a ... actividades extracurriculares*. El Sistema de tutorías tiene dos enfoques: Tutoría académica y Tutoría para el desarrollo de habilidades, motivo por el cual sería pertinente analizar la información al respecto teniendo cuidado con la descripción de las etapas de formación, sobre todo en las etapas básicas, debido a que la información general de la carrera se les da en el curso de inducción, y en lo que respecta a las etapas disciplinaria y

terminal se da prioridad a las asignaturas cursadas por segunda ocasión, que a las áreas de interés, y faltan las prácticas profesionales, sería recomendable revisar los Lineamientos para la Programación y Operación de las Tutorías.

9. Servicio social, falta incorporar los lineamientos relacionados a las asignaturas asociadas al plan de estudios y la identificación de las mismas por etapa.
10. Prácticas profesionales, el reglamento de Prácticas Profesionales es del 2004, se sugiere consultar para actualizar referencia, falta añadir su obligatoriedad y los 15 créditos, así como también los proyectos de vinculación.
11. Titulación, falta incorporar los proyectos de vinculación con valor en créditos, y en el reglamento no se contempla la titulación por diplomados, verificar este criterio.
12. Identificar asignaturas en el plan de estudios vinculadas al servicio social primera y segunda etapa. (pág. 48).
13. En el apartado 4.10. de Prácticas profesionales considerar que las prácticas profesionales se puedan iniciar una vez cursado el 70% de créditos, así como identificar asignaturas en el plan de estudios que reúnan los requerimientos para esta modalidad.
14. En el apartado 4.11 de dominio de un segundo idioma, se manifiesta como requisito académico *no crediticio* para egresar de la universidad, se recomienda definir para cada carrera que ofrezcan lo equivalente al nivel intermedio según el perfil profesional, con un valor curricular de hasta 12 créditos.
15. Aparece el número 6 Conclusiones y Aportaciones y en la propuesta, pero no hay información, lo que aparece es el 2.2.3, se recomienda corregir numeración y paginación.
16. Incluir todas las optativas en las asignaturas por áreas de conocimiento, ya que sólo se ubican 8 de las 11 que son. (pág. 47).

Diseño Gráfico:

17. Verificar los créditos 5.2.1 no concuerda con la tabla 5.2.6.1
18. 5.2.3 perfil de ingreso, se menciona los conocimientos “Metodología” a que metodología se refiere. Observación para ambas carreras.
19. 5.2.4 competencias, enumerar o agregar viñetas, revisar redacción de la primera competencia debido a que tiene 5 preposiciones (y).
20. ¿Porque en las etapas básica, disciplinaria y terminal hay un espacio en las asignaturas entre bloques de otro? Si son optativas indicar sino unirlos.
21. 5.2.6.1 el nombre correcto es Distribución de Créditos por Etapas de Formación. No tabla resumen de créditos por etapa. Las Prácticas Profesionales se deben de indicar debajo de la etapa terminal con sus 15 cr. obligatorios, hay que eliminar la palabra mínimo.
22. Las asignaturas optativas también deben ser ubicadas en Características de las Asignaturas y por Áreas de Conocimiento. Ç

Diseño Industrial:

23. 5.3.6.1 distribución de créditos, la misma observación para ambas carreras.
24. En el campo ocupacional desarrollarlo como en la propuesta de Diseño Gráfico. (por sectores).
25. Incluir un mapa en donde se muestre la ruta para cada competencia.

Recomendaciones no consideradas:

26. Sería pertinente revisar la numeración de los apartados ya que hay numeración innecesaria o sin justificación como 2.1 y el 2.1.1, 4.5.1, 5.1.1.
27. Se hace referencia a los foros de consulta, pero no se indica el número de los foros ni la fecha en que se efectuaron. Lo mismo sucede en el 3.4 no se indica el número de la muestra o el universo de los encuestados, en que municipio se hicieron y cual fue el resultado de la opinión de los docentes, o el número de

- alumnos potenciales. Solo indica que “proporcionó o información sustancialmente relevante” por unidad regional.
28. 3.4.1 en el 3° párrafo hace referencia a los resultados de los foros y tiene una referencia la tabla 1, la cual esta no tiene totales. Se plantea la necesidad de reubicar la tabla 1, o bien elaborar un pequeño párrafo de referencia o enlace para dar entrada a la tabla.
 29. 3.5 conclusiones, sería importante agregar datos estadísticos producto de las foros.
 30. Falta incorporar los nuevos lineamientos por proyectos de vinculación con créditos.
 31. Reubicar la TUTORIAS 4.7 después de Titulación ya que estas no son una forma de obtención de créditos.
 32. En la sección 4, de la descripción de la propuesta, incluir el aspecto de valores Incorporando en el plan de estudios asignaturas encaminadas a la formación de valores éticos, promoviendo en el alumno una formación integral, otorgando valor curricular de hasta 3 créditos por curso y hasta 6 máximos en la práctica de dichas actividades. Así como un apartado de las Actividades artísticas, deportivas y culturales y modalidades de acreditación como estudios independientes, ayudantía docente y de investigación, ejercicio investigativo, etc.
 33. Formas de obtención de créditos 4.6 sería conveniente reubicar el punto 4.7 Tutorías Académicas después de Titulación En virtud que a partir del punto 4.6 al 4.12 estos pertenecen al 4.6 por lo se recomienda reenumerar este apartado.
 34. En las competencias generales 4 y 5 del Tronco Común incluir el para qué de la competencia, o sea la finalidad de ésta.
 35. La penúltima competencia de Administrar su práctica profesional, esta se va ir formando durante el transcurso de su formación, no debe existir una competencia *para “enaltecer sus objetivos personales en lo particular”* par justificar la parte administrativa. Revisar redacción.
 36. Si se tiene definidas las optativas por etapa indicarlas en la etapa correspondiente, sino indicarla al final de la etapa terminal, con el término relación de asignaturas optativas.
 37. A la etapa terminal le faltan la PRACTICAS PROFESIONALES.
 38. 5.2.6.2 optativas se ponen al final de la etapa terminal.
 39. Mapa curricular, este debe de estar ubicado después de las características por etapas de formación, reubicar, además es de suma importancia que estén definidos la distribución de la carga horaria, con su respectiva simbología HC. HL. HT. HPC, no generalizadas con HP y las etapas de formación van en la parte superior, las áreas del lado izquierdo, la finalidad del mapa de detectar las asignaturas integradoras, lo cual no se detecta claramente y no se indican las prácticas profesionales.
 40. 5.3.4 competencias, la misma observación de la carrera de Diseño Gráfico.
 41. Etapa terminal faltan las Prácticas Profesionales.
 42. Tabla 7.1 en el cuadro aparece un * pero no tiene simbología.
 43. En la tabla de tipología incluir lo referente a taller, laboratorio, prácticas de campo, etc., según sea el caso para cada asignatura.

44. Ejemplo:

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	TIPO	OBSERVACIONES
	ETAPA BÁSICA		
	GEOMETRÍA DESCRIPTIVA I	3	
	TALLER DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA I	2	
	ANTROPOMETRÍA Y ERGONOMÍA	3	
	PRÁCTICA DE CAMPO DE ANTROPOMETRÍA Y ERGONOMÍA	1	

45. Incluir un mapa en donde se muestre la ruta para cada competencia.
46. Una vez atendidas las recomendaciones que consideren pertinentes, habrá de diseñarse una presentación ejecutiva del proyecto, con una duración no mayor de 25 minutos, misma que se remitirá a las Coordinaciones de Formación Básica y Formación Profesional y Vinculación Universitaria para su revisión, previa sesión ante la Comisión de Asuntos Técnicos del H. Consejo Universitario. La cual deberá contener:
- Justificación de la creación o reestructuración del plan de estudios.
 - Trascendencia y Pertinencia de la propuesta.
 - Resultados evaluaciones diagnóstica, externa y/o interna.
 - Planteamiento de los principales cambios que caracterizan a la propuesta en relación con el plan vigente (en caso de reestructuración).
 - Perfil de ingreso.
 - Competencias por etapas de formación.
 - Competencias Generales (perfil de egreso).
 - Campos Ocupacional.
 - Distribución de créditos obligatorios y optativos por etapa de formación
 - Distribución general de créditos obligatorios y optativos en términos absolutos y relativos.
 - Mapa(s) Curricular(es) donde se identifiquen:
 - Distribución de asignaturas por periodo indicando carga horaria, seriación obligatoria y seriación conveniente.
 - Asignaturas integradoras,
 - Asignaturas vinculadas a servicio social,
 - Asignaturas vinculadas a prácticas profesionales,
 - Ruta para la integración de cada una de las competencias generales.
 - Mecanismos de Operación.
 - Sistema de Evaluación.
 - Comentarios finales y otros aspectos que consideren pertinentes.

DIRECTORIO

Dr. Alejandro Mungaray Lagarda
Rector de la Universidad Autónoma de Baja California.

Dr. Gabriel Estrella Valenzuela.
Secretario General.

Dr. Jaime E. Hurtado de Mendoza y B.
Vicerrector Campus Mexicali

M. C. Juan José Sevilla García.
Coordinador de la Comisión de Planeación y Desarrollo Institucional.

Arq. Aarón Gerardo Bernal Rodríguez.
Director de la Facultad de Arquitectura.

Arq. Jesús Antonio Ley Guing.
Subdirector de la Facultad de Arquitectura.

Grupo de Trabajo para la propuesta de creación de las carreras de
Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Lic. en D. G. Carolina Valenzuela Ruiz.

Lic. en D. I. Horacio Ramírez Sosa.

Arq. Héctor Alonso Herrera Delgado.

Arq. Roberto Rivera Luna.

Seguimiento Técnico.

Cordinadores:

Dr. Felipe Cuamea Velázquez.

Coordinador de Formación Básica.

Mtro. Juan Álvarez López.

Coordinador de Formación Profesional y Vinculación Universitaria.

Asesores:

M.C. Julio Cesar Reyes

Jefe del Departamento. De Formación Básica.

Lic. Bertha A. Contreras Cervantes.

Jefa del Departamento de Formación Básica Campus Mexicali.

Ma Gpe. Villaseñor Amézquita.

Jefa del Departamento de Formación Profesional Campus Mexicali.

Martina Arredondo Espinoza.

Ivonne Coca.

Luz Elena Franco.

Índice.

Pág.

1. Presentación.	6
2. Introducción a la propuesta.	9
Antecedentes.	
2.1. Caracterización y campo ocupacional de programas académicos orientados al diseño.	
2.1.1. Programas de diseño enfocados a ambientes y espacios (Arquitectura)	
2.1.2. Programas de diseño enfocados a medios de comunicación gráfica (Diseño gráfico)	
2.1.3. Programas de diseño enfocados a objetos (Diseño Industrial)	
2.2. Formación universitaria en programas educativos de diseño México.	
2.3. 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. La Enseñanza del Diseño Gráfico	
3.3.2. La Enseñanza del Diseño Industrial.	
3.4. Foros de Consulta.	
3.4.1. Reflexiones sobre el Diseño Gráfico.	
3.4.2. Reflexiones sobre el Diseño Industrial.	
3.5. Conclusión.	
4. Descripción general de la propuesta	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.	
4.6.1. Asignaturas.	
4.6.2. Servicio Social.	
4.6.3. Prácticas Profesionales.	
4.6.4. Dominio de un Segundo Idioma.	
4.6.5. Titulación.	
4.7. Tutorías Académicas.	
4.8. Movilidad Académica Estudiantil.	
4.9. Sistema de Evaluación.	

5. Propuesta de Tronco Común para las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial.	58
Introducción.	
5.1. Identificación de competencias.	
5.2. Características de las asignaturas y distribución de cargas académicas.	
5.3. Descripción genérica de las asignaturas.	
6. Propuesta de Plan de Estudios para la licenciatura en Diseño Gráfico.	61
6.1. Introducción.	
6.2. Etapas de formación	
6.3. Perfil de ingreso	
6.4. Competencias profesionales o perfil de egreso	
6.5. Campo ocupacional.	
6.6. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.	
6.6.1. Opciones de Optativas.	
6.6.2. Distribución de Créditos por Etapas de Formación.	
6.7. Mapa curricular.	
6.8. Distribución de asignaturas por Área de Conocimiento.	
6.9. Tipología de asignaturas.	
6.10. Matriz de congruencia entre competencias y asignaturas y mapas por competencia.	
6.11 Descripción genérica de las asignaturas.	
7. Propuesta de Plan de Estudios para la licenciatura en Diseño Industrial.	83
7.1. Introducción.	
7.2. Etapas de formación.	
7.3. Perfil de ingreso.	
7.4. Competencias profesionales o perfil de egreso.	
7.5. Campo ocupacional.	
7.6. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.	
7.6.1. Tabla resumen de Créditos por Etapa.	
7.6.2. Opciones de Optativas.	
7.7. Mapa curricular.	
7.8 Distribución de asignaturas por Área de Conocimiento.	
7.9. Tipología de asignaturas.	
7.10. Matriz de congruencia entre competencias y asignaturas y mapas por competencia.	
7.11. Descripción genérica de las asignaturas.	
8. Conclusiones y aportaciones de los nuevos planes de estudio.	105

9. Requerimientos operativos (Humanos, materiales y financieros.) e instrumentación de las nuevas carreras de la Facultad de Arquitectura.	107
9.1. Distribución de las carreras en el estado	
9.2 Facultad de Arquitectura y Diseño en Mexicali.	
9.2.1. Requerimientos de Instalaciones	
9.2.2. Requerimientos de Recursos Humanos.	
9.3 Facultad de Arquitectura y Diseño en Tijuana.	
9.3.1. Requerimientos de Instalaciones	
9.3.2. Requerimientos de Recursos Humanos.	
9.4 Facultad de Arquitectura y Diseño en Ensenada.	
9.4.1. Requerimientos de Instalaciones	
9.4.2. Requerimientos de Recursos Humanos.	
10. Bibliografía.	112
11. 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.	



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 U. A. B. C., 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 gráfica, 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 relación al diseño industrial y el diseño gráfico.

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 gráfico.



Sección. 1. Fundamentación de la Propuesta

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

Si bien, las tres disciplinas, están muy relacionadas entre si, 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 profesional 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 objeto 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 Gráfico, 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 profesional 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 llevó a cabo una auscultación que permitiera determinar, con el propósito de ampliar la cobertura geográfica de la oferta



Sección. 1. Fundamentación de la Propuesta

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

académica de la facultad, cuales serían las ciudades del estado donde fuera más pertinente abrir las nuevas carreras. No solo considerando las carreras que los aspirantes están solicitando, sino que profesiones el mercado de trabajo está solicitando, y en que localidades se cuenta con el recurso humano necesario, de tal suerte que la ubicación de las mismas sea realmente la más 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 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 sólo 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.

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.

Antecedentes.

2.1. Caracterización y campo materializarlos en la caracterización de los espacios arquitectónicos que proyecta; **ocupacional de programas académicos enfocados al diseño.**

2.1.1. 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 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.

2.1.2. 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 se caracteriza por el gusto por el arte en sus diversas expresiones, además de tener capacidades creativas

2.1.3. 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.

2.2. 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 parte aguas 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.



2.3. 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



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.

disciplina. Cobra relevancia la afiliación desde hace casi treinta años, a la Asociación Nacional de Instituciones de Enseñanza de la Arquitectura de la Republica 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 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 Práctica 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 Gráfico y Diseño Industrial a nivel licenciatura, plantean un escenario de cambio para nuestra unidad académica,



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.

además de dar cumplimiento a la política de creación de carreras del Plan de Desarrollo de U. A. B. C.



3. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.

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. Dichos foros se efectuaron los días jueves 27 de Octubre de 2005 en la Sala de Lectura de la Unidad Universitaria de la ciudad de Tijuana, contando con el apoyo de la Vicerrectoría Tijuana; el día viernes 28 de Octubre en la Sala del 4to piso del CECUE en Ensenada, contando igual con la colaboración de la Vicerrectoría de Ensenada, y finalmente, el día lunes 31 del mismo mes se llevo a cabo el foro en la Ciudad de Mexicali, en la Sala de Maestros de la Facultad de Arquitectura. 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, particularmente con el Colegio de Arquitectos de Ensenada, en el marco de su asamblea mensual, efectuada el jueves 27 de Octubre del año pasado, en las instalaciones del mencionado colegio, en esa ciudad. Así mismo, se realizo una presentación del proyecto a la Asociación Estatal de Colegios de Arquitectos, perteneciente a la Región VII de la Federación de Colegios de Arquitectos de la República Mexicana, en la ciudad de Playas de Rosarito, el sábado 21 de Octubre, en el marco de su Asamblea Mensual, contando con la asistencia de las representaciones de los Colegios de Arquitectos de las ciudades de Ensenada, Mexicali, Playas de Rosarito, Tecate y Tijuana, Baja California.

Las opiniones reveladas por los empleadores expresan elementos concluyentes para la definición de los criterios de la argumentación de la apertura de las carreras, como para el diseño de la currícula de las mismas, toda vez que, quienes participan de manera activa en el mercado del diseño tienen, por experiencia, los elementos que establecen las fortalezas en la formación de los futuros que se incorporan 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 Pacífico, 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.

Sobresale en la industria de la transformación la del acero, automotriz y de auto partes, 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, más de 150,000 trabajos directos en más 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 genera 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.



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.

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 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 en las disciplinas que las diversas actividades habrán de necesitar. 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



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.

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 gráfica. Incluso a partir de la necesidad del empaque y embalaje que genera la misma industria, la actividad del Diseñador Gráfico se ha vuelto de gran aprecio, pero destaca en segmentos más 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 Gráfico, 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 Gráfico. 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 gráfica como es el estándar internacional de la formación académica del Diseñador Gráfico.

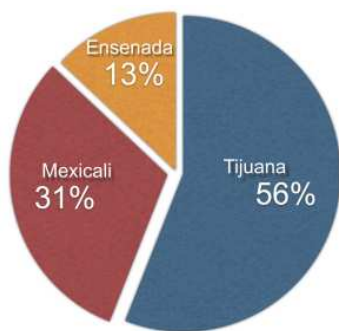


Fig. 1. Distribución de estudiantes de Diseño Gráfico en el estado en el año 2003.

Fuente: Estadísticas ANUIES.



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.

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 título en ese año, constituyendo el 4.53% del número 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 del 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)

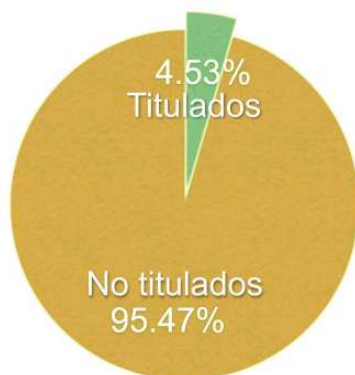


Fig. 2. Porcentaje de estudiantes titulados de los egresados de Diseño Gráfico en el 2003, en el Estado de Baja California.

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

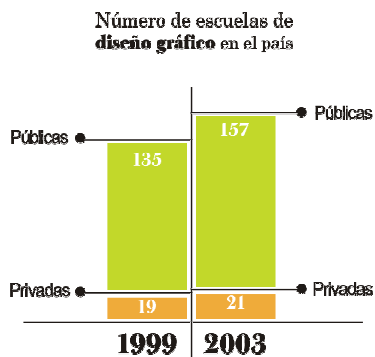
Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

Figura 3

Ubicación e incidencia de escuelas de **diseño gráfico** en el país



Figura 4



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

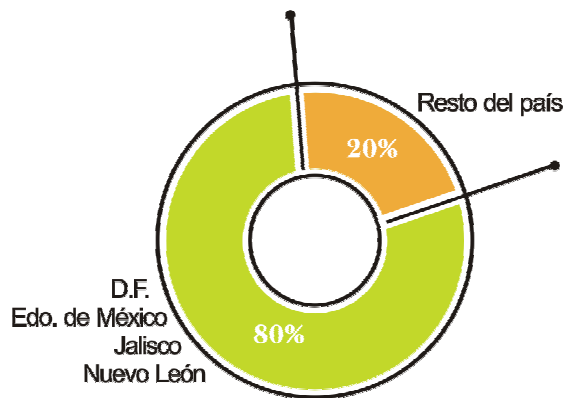
Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

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.

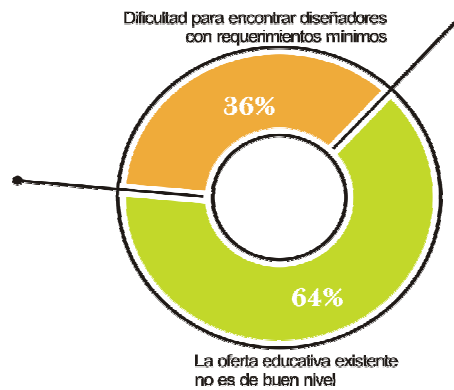
De manera muy especial, dentro de los foros de consulta surgieron evidencias de gran valor para nuestro estudio y no solo nos orientaron hacia los contenidos de las carreras. Específicamente, empresas como Fabrica de Envases de Vidrio, en su participación nos expresaron la importancia que ha adquirido 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.

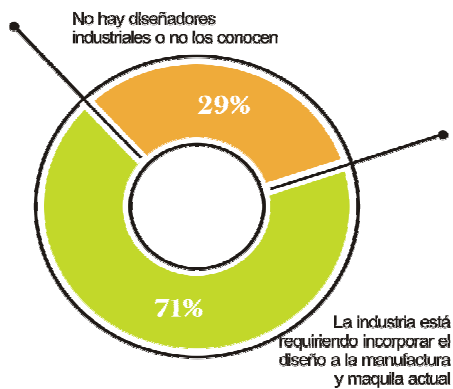
Uno de los recursos imprescindibles para la elaboración del presente estudio, y que nos ha aportado información cuya fuente directa es empleadores, expertos y docentes, y que permite fortalecer la hipótesis de la importancia de ofrecer las carreras de Diseño Gráfico y de Diseño Industrial en la Universidad 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**



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.

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



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 Gráfico.

Particularmente en Tijuana se expresó que se tiene la presencia de importantes firmas dedicadas a la comunicación gráfica, 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 Gráfico 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 Gráfico, 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 gráfica, 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 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 *ad hoc*.



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.

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.

Tabla 1

D. Gráfico			Comentarios recurrentes en Foros de Consulta	D. Industrial		
Tijuana	Ensenada	Mexicali		Tijuana	Ensenada	Mexicali
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es indispensable que los profesionistas sepan leer y redactar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Se requieren profesionistas que puedan bocetar en papel, que conceptualicen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El tronco común le da oportunidad al estudiante de madurar y elegir una carrera de manera más conciente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Los profesionistas deben de tener: vocación, herramientas de conocimiento y deben saber vender su trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es importante la experiencia laboral antes de ser egresado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La Universidad debe vincular a los estudiantes con las empresas para beneficio de ambas partes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El manejar una metodología para diseñar facilita ampliamente el proceso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Los egresados deben empezar por dignificar la profesión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No se tiene cultura sobre qué hace un diseñador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>



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.

Como respuesta del proyecto al estudio realizado, se propone:

- Ofrecer Tronco Común de Diseños, así como las carreras de **Diseño Gráfico** y **Diseño Industrial** en la ciudad de Mexicali, en un plazo inmediato.
- Se identificó la factibilidad de ofrecer la carrera de **Diseño Gráfico** en Tijuana, a partir del mismo tronco común de diseños; el cual también se abriría en Ensenada para ofrecer **Arquitectura**, tras la reestructuración del Plan de estudios de Arquitectura Mexicali. Todo esto en el corto plazo.



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. Esto es colocar al hombre al centro de las preocupaciones, de la concepción y de la práctica de las carreras que en su caso ofrezca en un futuro cercano la hoy Facultad de Arquitectura.

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



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.

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 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.*



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.

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.*

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.



4.1.2. 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 trae como consecuencia el cambio y la generación de nuevas necesidades, en donde los diseñadores de las diferentes carreras no pueden permanecer al margen.

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



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.

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.
- 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.

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.



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.

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. Permanecerán las dos existentes para todas las carreras.

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.



Sección. 4. Descripción de la Propuesta Curricular.

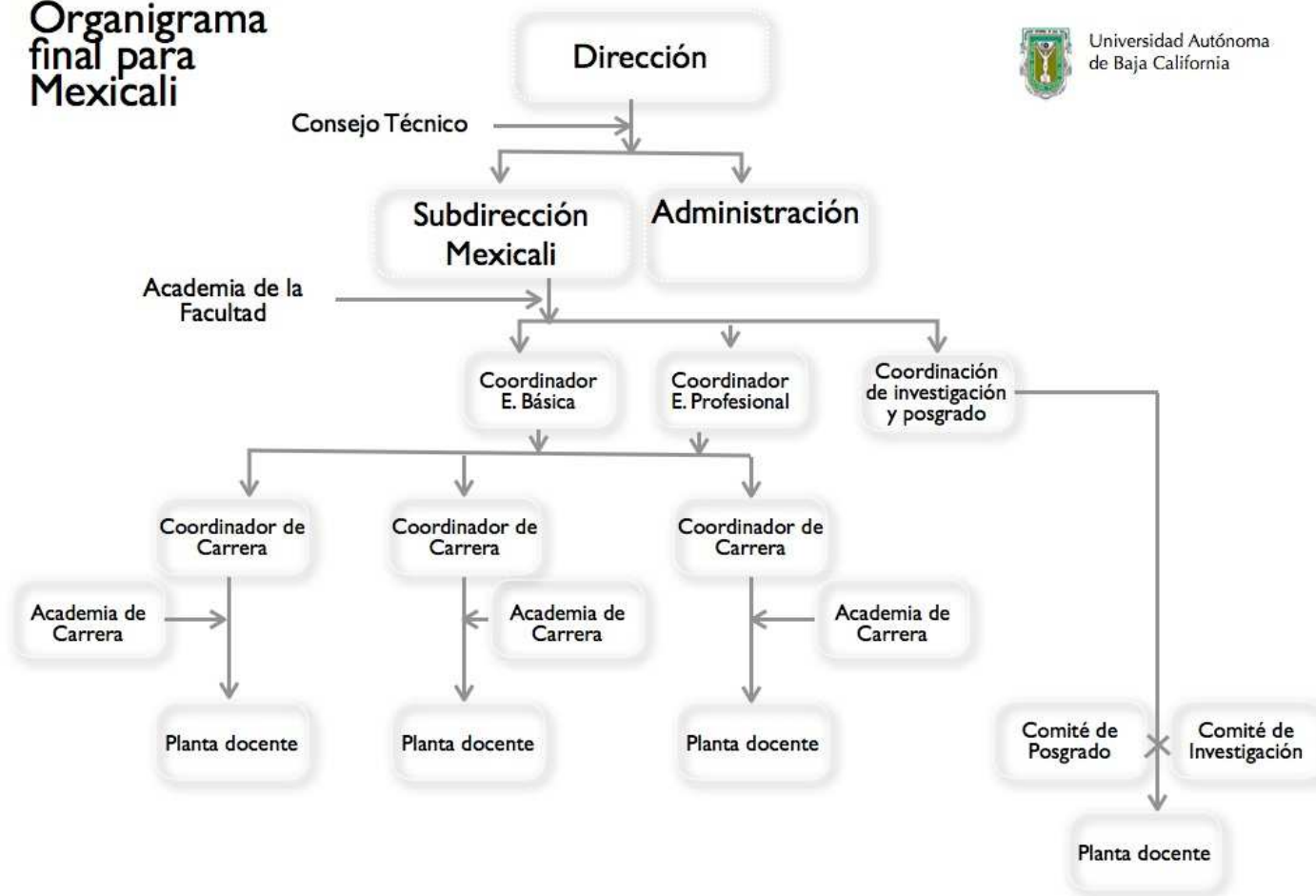
Universidad Autónoma de Baja California.
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

La Academia se organiza a partir de las dos estructuras primarias que definen el orden del proceso educativo de la formación universitaria, el pregrado (formación básica y profesional) y el posgrado (incluida la investigación). La primera se estructura a partir de tres etapas a saber: *Básica*, *Disciplinaria* y *Terminal*; que abarcan 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.

Organigrama final para Mexicali





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



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.

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.

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.)



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.

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.



Etapa disciplinaria

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.

Etapa Terminal.

El conocimiento que se maneja en 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.

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.

Subasta para ingreso a carrera.

Los alumnos de tronco común de las carreras de Diseño, una vez que hubieran concluido la etapa básica, los correspondientes 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:



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.

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 dos 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.

4.6. Formas de Obtención de Créditos.

4.6.1. Asignaturas.

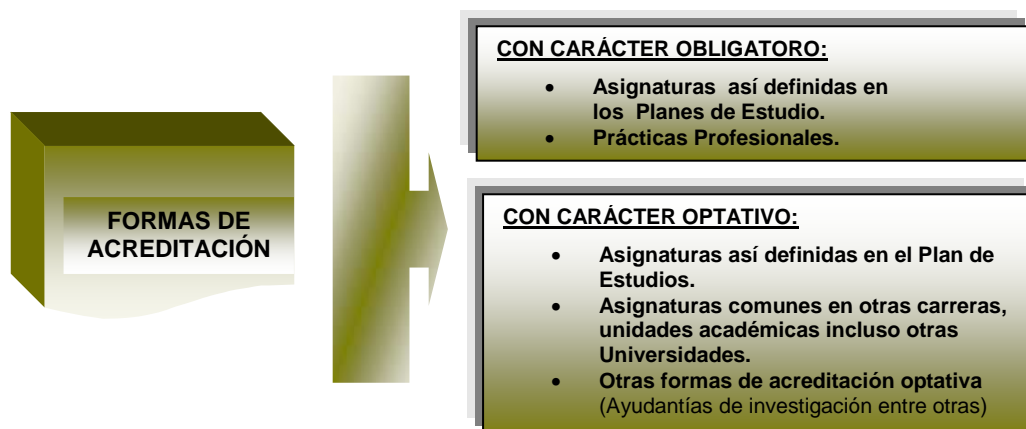
Para egresar, el alumno deberá completar los créditos que marque el plan de estudios que corresponda a la carrera que cursa. Estos están divididos, en todos los casos, en los créditos correspondientes a asignaturas obligatorias y aquellos de las asignaturas optativas, a los que se agregarán los obtenidos por la acreditación de las Prácticas



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.

Profesionales y, en su caso, 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, divididos en dos grupos: los que tienen carácter obligatorio y los de tipo optativo, y se obtienen por medio de asignaturas y otras actividades. Para la obtención de créditos obligatorios, se tienen las *Asignaturas Obligatorias*, que, como su nombre lo indica, de ninguna manera podrán dejar de cursarse y las *Prácticas Profesionales*.

Para la obtención de créditos optativos en las nuevas carreras de la Facultad, las asignaturas y actividades se dividen en tres: Asignaturas así definidas dentro los planes de la presente propuesta, asignaturas afines o comunes en otras carreras, unidades académicas incluso en otras universidades y otras formas de acreditación optativa.



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 Optativas* correspondientes a los planes que integran la presente propuesta, incorporan tanto conocimientos de utilidad para la formación general del estudiante, así como conocimientos específicos propios de las áreas de conocimiento de las nuevas disciplinas. Las segundas, esto es las que se pueden cursar fuera de la unidad académica, son asignaturas optativas que ofrezcan preferentemente formación e información actualizada, y proporcionen conocimiento nuevo o especializado según sean detectadas necesidades particulares.

Para la selección de las asignaturas optativas que se oferten, el alumno deberá en primer instancia elegir, como base para la selección de sus materias, una de las áreas de conocimiento del plan de estudios que le corresponda, esto sin menoscabo de poder elegir optativas de cualquiera de las otras áreas, de otras Unidades Académicas o bien créditos de otras modalidades, tales como las que a continuación se exponen.

La última opción para la obtención de créditos optativos, se refiere 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*, entre otras actividades; con lineamientos que se definirán antes de cursarla.

En el caso específico de las Ayudantías de Investigación, representa otra forma de obtención de créditos, que se ofrece a los estudiantes que deseen conocer y desarrollar actividades de investigación como parte de su formación.

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



4.6.2. 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.*

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.

Al respecto de las asignaturas asociadas al servicio social, se propone seguir el procedimiento y los lineamientos que actualmente utiliza la Facultad de Arquitectura para su carrera de arquitecto, además de seguir el mismo criterio de selección de las materias asociadas, esto es los ***últimos tres cursos de taller de diseño.***



4.6.3. Prácticas Profesionales.

Es en las últimas etapas de formación de los planes de estudio, donde de manera más acentuada inciden las transformaciones de la sociedad que orientan la formación profesional. La vinculación es el medio idóneo para la conformación de los espacios donde los estudiantes, además de un contacto con el medio laboral, específicamente de su campo profesional, brinden sus servicios a la sociedad e identifiquen su función social como futuros profesionales.

Las *Prácticas Profesionales* son una modalidad que se incorpora a las propuestas de Planes de Estudios, como opción de gran importancia en la formación integral del alumno, a través de la combinación de los conocimientos teóricos adquiridos en el aula con aspectos prácticos de la realidad profesional. Las P. P. si bien deben tener un fondo académico, su carácter debe ser eminentemente profesional y de vinculación, respaldado administrativamente por objetivos y procedimientos precisos. Las P. P. buscan desarrollar habilidades y competencias para diagnosticar, planear, evaluar e intervenir en la solución de problemas de la vida profesional, de conformidad con el perfil de su carrera. Al propiciar la interacción del alumno con su contexto social y profesional promueve su sentido de responsabilidad, creatividad y pertinencia.

Según lo establecido en el *Reglamento General para la Prestación de Prácticas Profesionales* (UABC 2004) estas se definen como “El conjunto de actividades y quehaceres propios a la formación profesional para la aplicación del conocimiento y la vinculación con el entorno social y productivo;” Las prácticas son de **carácter obligatorio** y un valor curricular de **15 créditos**. Los estudiantes podrán iniciarlas tras reunir el 70% de los créditos del plan, y haber liberado la 1ra. etapa del Servicio Social.



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 un sistema de P. P. han de llevarse a cabo en colaboración con entidades tanto del sector público (a todos los niveles) como del sector privado, otras instituciones universitarias, así como organizaciones no gubernamentales. Estas habrán de convertirse en objeto de interacción; obviamente dentro de los campos de las carreras; esta interacción permite estrechar el vínculo Universidad-entorno social y productivo, convirtiéndose en fuente de información permanente para la adecuación y actualización de los planes y programas de estudio

Con la finalidad de ligar los contenidos teóricos con el ejercicio profesional y la investigación, buscando incorporar a los estudiantes en alternativas significativas de aprendizaje, a partir de haber cursado el 70% de los créditos del Plan de Estudios en la etapa terminal de la carrera, los alumnos podrán participar en actividades académicas ligadas a proyectos de vinculación con valor en créditos, estas podrán ser: prácticas profesionales, servicio social, estancia de aprendizaje y estancia de investigación. Estos proyectos deberán diseñarse de acuerdo a la naturaleza de cada disciplina, el número de créditos asignados a cada proyecto dependerá de las características específicas de cada proyecto y la posibilidad de incorporar un proyecto a una materia ya sea obligatoria u optativa dependerá de un análisis previo de las competencias y contenidos de la asignatura especificados en la carta descriptiva de la misma.



4.6.4. Dominio de un segundo idioma.

Para complementar la formación de las carreras propuestas; en términos de su perfil que responde a aspectos regionales y acorde a los Reglamentos correspondientes de la U. A. B. C. se establece que los alumnos de la Facultad de Arquitectura deben demostrar 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, aunque Académicamente conviene la adquisición de la herramienta desde la etapa básica.

Para egresar de la carrera debe cumplir con el requisito de poseer conocimientos del idioma de inglés a nivel lectura y comprensión de textos especializados. 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.

Entre los procesos de evaluación podrían estar la aprobación de un programa de lengua extranjera a nivel intermedio, un examen que refleje al nivel de conocimiento necesario, o cursar una materia idónea ofrecida por la facultad, la cual puede ser común a todas las carreras.

4.6.5. 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, aprobado en el año 2000 por el Consejo Técnico: que presentan las siguientes opciones.

- *Tesis individual o colectiva*



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.

- *Informe o memoria de la prestación del Servicio Social Obligatorio.*
- *Unidad Audiovisual.*
- *50 % de los créditos de un programa de Maestría afín.*
- *100% de las materias de una Especialidad afín.*
- *Promedio general de calificaciones.*
- *Ejercicio o Práctica Profesional.*
- *Exención de Examen Profesional por promedio de calificaciones o por reconocimiento como Mérito Escolar*
- *Acreditación de curso, seminario, laboratorio o taller autorizado oficialmente (Entre los que destacan por su uso la opción de Curso de Titulación y el Taller Curricular.*

Los proyectos de vinculación con valor crediticio orientados a la titulación, actividad frecuente en la carrera de arquitecto de la facultad, se canaliza a través de las opciones de titulación de Taller Curricular, y de Servicio Social (en caso de que el estudiante no reúna los requisitos correspondientes para el Taller Curricular).

Se propone retomar el esquema que se sigue actualmente en la carrera de arquitecto, donde la asignatura que sirve de base para el proceso es el Taller de Diseño del último semestre, con los requisitos que para cada caso se tienen definidos.

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



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.

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.

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:



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.

- **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 debe tener dos enfoques: el que corresponde específicamente a *Tutoría Académica* y el de *Tutoría para el Desarrollo de Habilidades*.

En la práctica es importante incorporar al Sistema de Tutorías dos aspectos: uno que se refiere al conocimiento del Plan de Estudios en cuanto a contenidos, créditos, características de las asignaturas, particularmente las optativas, y otra relacionada a los métodos de estudio y programación del tiempo de actividades escolares y extracurriculares de los alumnos.

En la etapa Básica se reafirmará y pondrá en práctica lo planteado por el *Curso de Inducción* 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 informará sobre asignaturas optativas para seleccionar el área de interés terminal, además de orientar sobre casos de asignaturas cursadas por segunda ocasión y exámenes de regularización. En la etapa Terminal se orientará y enfocará al alumno en aspectos de gran trascendencia como son las prácticas profesionales, el servicio social profesional, y las diferentes formas y opciones de titulación.

Se propone que las nuevas carreras adopten el modelo de asignación individual de tutelos a 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 multidisciplinaria, que se hace posible mediante el modelo de flexibilidad, al apoyarse en las asignaturas que ofrezcan las carreras de diseño de la propia facultad en otras ciudades, otras carreras o unidades académicas de la propia universidad (movilidad interna UABC), que bien podría darse entre, o asignaturas de otras de otras instituciones tanto nacionales como internacionales (movilidad externa).

Para la obtención de créditos por estancias de intercambio, se establecerán equivalencias de las materias cursadas durante el intercambio, con materias del plan que se esté cursando, asignando los créditos que correspondan a estas últimas.

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 U. de Guadalajara, la U. de Guanajuato, La Salle, UNAM, la U. Autónoma de Yucatán o internacionales como la de Pamplona en España o la de Valparaíso en Chile. Esta experiencia debe ser aprovechada por las nuevas carreras de diseño, en las instituciones que ofrezcan programas análogos.

4.9. 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



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.

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 Tronco Común para las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

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 métodos de trabajo disciplinar, mejoramiento de habilidades de lecto-escritura, una aproximación a una gestión del conocimiento basado en la cibernética, entre otras.

El tronco común en la Facultad de Arquitectura, paso para acceder a las nuevas carreras, (y a la carrera de arquitecto tras la reestructuración de su plan de estudios) 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 UABC, entre las que se encuentran:

El contribuir a la formación integral del estudiante donde converjan los conocimientos, habilidades, actitudes, valores y destrezas, con las actividades deportivas y culturales. El uso de prácticas innovadoras en el diseño de programas educativos que propicien el aprendizaje significativo. La promoción, el seguimiento y la evaluación colegiada tanto del modelo educativo como del proceso enseñanza-aprendizaje y el uso de modalidades alternativas de aprendizaje.



5.1. 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



5.2. 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	HE	CREDITOS
Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	3	6
Geometría Descriptiva I	1	0	5	0	1	7
Dibujo I	0	0	6	0	0	6
Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	6
Diseño I	2	0	4	0	2	8
Informática I	1	3	0	0	1	5
Métodos de Investigación Documental y su Comunicación	2	1	0	0	2	5
						43
Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	3	6
Antropometría y Ergonomía	2	0	0	1	2	5
Geometría Descriptiva II	1	0	5	0	1	7
Dibujo II	0	0	6	0	0	6
Diseño II	2	0	4	0	2	8
Informática II	1	3	0	0	1	5
Matemáticas para el Diseño	3	0	0	0	3	6
						43
Total de Créditos Etapa Básica.						86

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

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



6. Propuesta de Plan de Estudios para la licenciatura en Diseño Gráfico.

6.1. 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.

En la propuesta, el plan de estudios consta de **399 créditos** de los cuales **334** Son obligatorios, y **65** Optativos. Distribuidos en tres etapas de formación profesional.

6.2. 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 **399** créditos mínimos considerados en el plan de estudios.

Etapas disciplinarias

Esta se integra 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 **399** créditos mínimos considerados en el plan de estudios.

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**.

6.3. 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.	Actitudes.	Valores.
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 del diseño.	Facilidad de concepción espacial.	Capacidad analítica.	Superación y mejoramiento personal.



6.4. Competencias profesionales o perfil de egreso de Diseño Gráfico.

El licenciado en diseño gráfico tiene una formación basada en el diseño, algunas de las ciencias sociales, la comunicación y el desarrollo de la creatividad. Está capacitado con las competencias necesarias para desarrollar las siguientes actividades:

Diseñar objetos de comunicación gráfica, a través de identificar y aplicar el lenguaje y la teoría del diseño; dominando la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio; 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, para beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, con actitud social y humanista en el 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.

Evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que se requiera, aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto, 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.



☑ Comunicar a conocer eficientemente los resultados del proceso de diseño, a través del estudio de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis. Por medio del uso de las técnicas 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 sus proyectos, por medio de las herramientas pertinentes, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno de sus objetivos personales en lo particular, con un sentido de responsabilidad.

☑ Obtener información actualizada tanto de su disciplina como de otras afines a ella, durante su carrera y a través de la educación continua y 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.

6.5. Campo Ocupacional.

El egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico se desempeña, en los ámbitos local, nacional e internacional, en los siguientes sectores de trabajo.

Sector Público

- Proyectos de interés privado como los de imagen institucional y corporativa, al desarrollar marcas, logotipos, imágenes de campaña, entre otros.

Sector Privado

- 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.



Sección 6. 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.

Como profesional independiente

- 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.

6.6. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ASIGNATURAS POR ETAPA.

ETAPA BÁSICA.

	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
01	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	3	6	-
02	Geometría descriptiva I	1	0	5	0	1	7	-
03	Dibujo I	0	0	6	0	0	6	-
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	6	-
05	Diseño I	2	0	4	0	2	8	-
06	Informática I	1	3	0	0	1	5	-
07	Métodos de Investigación Documental y su Comunicación.	2	1	0	0	2	5	-
08	Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	3	6	-
09	Antropometría y Ergonomía	2	0	0	1	2	5	-
10	Geometría Descriptiva II	1	0	5	0	1	7	-
11	Dibujo II	0	0	6	0	0	6	-
12	Diseño II	2	0	4	0	2	8	-
13	Informática II	1	3	0	0	1	5	-
14	Matemáticas para el Diseño	3	0	0	0	3	6	-

Total de Créditos Etapa Básica.	86	
--	-----------	--



Sección 6. 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.

	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
15	Historia del Arte	3	0	0	0	3	6	1
16	Administración	2	0	0	0	2	4	-
17	Estética	2	0	0	0	2	4	-
18	Tipografía I	1	0	2	0	1	4	-
19	Ilustración I	1	0	3	0	1	5	-
20	Teoría del Diseño II	3	0	0	0	3	6	4
21	Materiales y Técnicas de Realización I	1	0	3	0	1	5	-
22	Fotografía I	1	3	0	0	1	5	-
23	Historia de la Comunicación Gráfica I	3	0	0	0	3	6	15
24	Ilustración II	1	0	3	0	1	5	19
25	Teoría del Diseño III	3	0	0	0	3	6	20
26	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	07
27	Diseño III	2	0	4	0	2	8	12
28	Materiales y Técnicas de Realización II	1	0	3	0	1	5	21
29	Informática III	1	3	0	0	1	5	13, 22
30	Historia de la Comunicación Gráfica II	3	0	0	0	3	6	23
31	Estructura Socioeconómica de México	2	0	0	0	2	4	-
32	Psicología del Diseño Gráfico	3	0	0	0	3	6	-
33	Tipografía II	1	0	2	0	1	4	18
34	Diseño IV	2	0	4	0	2	8	27,28
35	Materiales y Técnicas de Realización III	1	0	3	0	1	5	28
36	Fotografía II	3	0	0	0	3	6	22
15	Historia del Arte	3	0	0	0	3	6	1
16	Administración	2	0	0	0	2	4	-
17	Estética	2	0	0	0	2	4	-
18	Tipografía I	1	0	2	0	1	4	-
19	Ilustración I	1	0	3	0	1	5	-
20	Teoría del Diseño II	3	0	0	0	3	6	4



Sección 6. 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. (Cont.)

	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC.	HL.	HT.	HPC.	HE.	CRED.	REQ:
37	Historia de la Comunicación Grafica III.	3	0	0	0	3	6	30
38	Publicidad I	2	0	0	0	3	4	32
39	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	3	4	26
40	Diseño V.	2	0	4	0	3	8	34, 35
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	1	0	3	0	1	5	35
42	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	2	4	14
43	Publicidad II	2	0	0	0	2	4	38
44	Mercadotecnia	3	0	0	0	3	6	38
45	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	39
46	Diseño VI	2	0	4	0	2	8	39, 40,41
47	Materiales y Técnicas de Realización V	1	0	3	0	1	5	41
	Créditos por asignaturas obligatorias Etapa Disciplinaria.						175	
	Total de Créditos Etapa Disciplinaria.						205	



Sección 6. 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.

Clave.	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
48	Normatividad en el Diseño Grafico	2	0	0	0	2	4	-
49	Administración de Proyectos	2	0	1	0	2	5	6
50	Lingüística	2	1	0	0	2	5	32
51	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	45
52	Diseño VII	1	0	5	0	1	7	45,46,47
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	1	0	3	0	1	5	47
54	Pensamiento contemporáneo	2	0	0	0	2	4	1
55	Infografía*	2	0	1	0	2	5	13,50
56	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	2	4	51
57	Diseño VIII	1	0	5	0	1	7	51,52,53
58	Materiales y Técnicas de Realización VII	1	0	3	0	1	5	53
59	Desarrollo empresarial*	3	0	0	0	3	6	16,44,48,49
60	Evaluación del Diseño*	2	0	0	0	2	4	17,32,50
61	Diseño IX *	2	0	4	0	2	8	56, 57, 58
*	Asignaturas vinculables a prácticas profesionales							
Créditos por asignaturas obligatorias Etapa Terminal.							73	
Total de Créditos de la Etapa Terminal. (mínimo)							108	
Relación de Asignaturas Optativas.								
62	Optativa						VR.	
63	Optativa						VR	
64	Optativa						VR	
65	Optativa						VR	
66	Optativa						VR.	
67	Optativa						VR	
68	Optativa						VR	
69	Optativa						VR	
70	Optativa						VR	
71	Optativa						VR.	
72	Optativa						VR	
Total de Créditos por asignaturas optativas.							65	



Sección 6. 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.

6.6.1. Opciones de Asignaturas Optativas para Lic. en Diseño Gráfico.

Clave	Asignatura	Créditos
62	Seminario de Teoría Actual del Diseño Gráfico. (Diseño)	6
63	Seminario de Conservación del Medio. (Humanidades)	6
64	Interpretación y Apreciación del Arte. (Humanidades)	6
65	Interpretación y Apreciación del Cine. (Humanidades)	5
66	Informática IV: Modelado 3D. (Tecnología)	6
67	Multimedia avanzada. (Tecnología)	6
68	Diseño de Cartel. (Diseño)	6
69	Diseño y Medio Ambiente. (Humanidades)	6
70	Diseño de la Marca. (Diseño)	6
71	Diseño de Exposiciones y Museografía. (Comunicación Visual)	6
72	Retórica (Comunicación Visual)	6

6.6.2. Distribución de Créditos por Etapas de Formación.

Etapas:	Cred. Obligatorios	Cred. Optativos	Créditos Totales
Básica.	86	--	86
Disciplinaria.	175	29	204
Terminal.	73	36	109
Prácticas Profesionales	15	--	15
Total de créditos por asignaturas.			399
Total de créditos de la carrera			415



Sección 6. 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.

6.7. Mapa Curricular de la licenciatura en Diseño Gráfico.

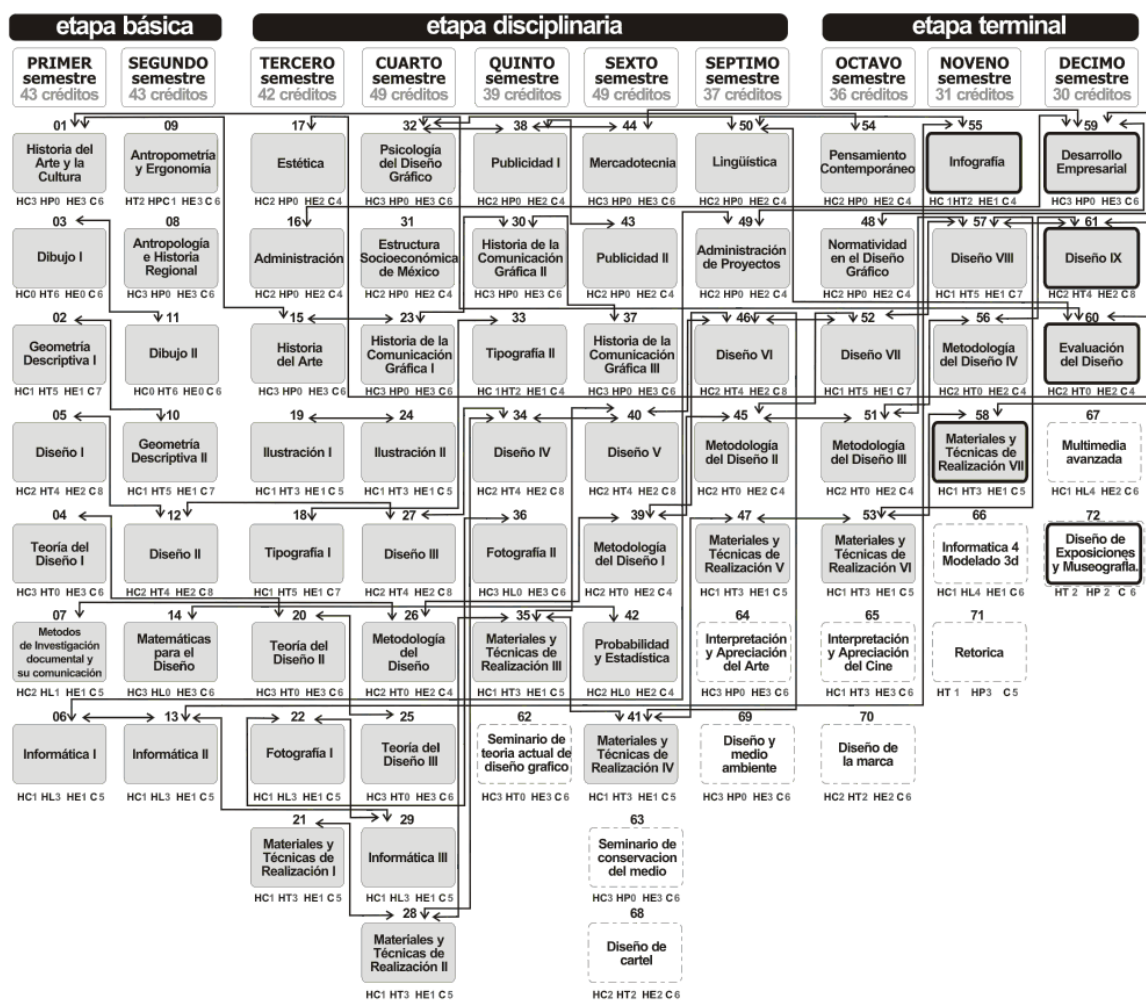


Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Arquitectura y Diseño

Diseño Gráfico

399 créditos

- No.99 Clave de Materia
- HC Horas Clase
- HL Horas Laboratorio
- HT Horas Taller
- HPC Horas Prácticas de campo
- HE Horas Extraclase
- C Créditos
- Optativas
- Vinculables a practicas profesionales





Sección 6.
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.

6.8. Características 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	HE	CRÉD.	REQ:
1	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	3	6	-
08	Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	3	6	
09	Antropometría y Ergonomía	2	0	0	1	2	5	-
15	Historia del Arte	3	0	0	0	3	6	1
16	Administración	2	0	0	0	2	4	-
17	Estética	2	0	0	0	2	4	-
23	Historia de la Comunicación Grafica I	3	0	0	0	3	6	15
30	Historia de la Comunicación Grafica II	3	0	0	0	3	6	23
31	Estructura Socioeconómica de México	2	0	0	0	2	4	-
32	Psicología del Diseño Grafico	3	0	0	0	3	6	-
37	Historia de la Comunicación Grafica III	3	0	0	0	3	6	30
38	Publicidad I	2	0	0	0	2	4	32
43	Publicidad II	2	0	0	0	2	4	38
44	Mercadotecnia	3	0	0	0	3	6	38
48	Normatividad en el Diseño Grafico	2	0	0	0	2	4	-
49	Administración de Proyectos	2	0	0	0	2	4	6
50	Lingüística	2	0	0	0	2	4	32
54	Pensamiento contemporáneo	2	0	0	0	2	4	1
59	Desarrollo empresarial	3	0	0	0	3	6	16,44,48,49
	Optativas.							
64	Interpretación y Apreciación del Arte.	3	0	0	0	3	6	1
69	Diseño y Medio Ambiente.	3	0	0	0	3	6	-
63	Seminario de Conservación del Medio.	3	0	0	0	3	6	O2-9



Sección 6. 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	HE	CREDITOS	REQ:
02	Geometría descriptiva I	1	0	5	0	1	7	-
03	Dibujo I	0	0	6	0	0	6	-
10	Geometría Descriptiva II	1	0	5	0	1	7	02
11	Dibujo II	0	0	6	0	0	6	03
18	Tipografía I	1	0	2	0	1	4	-
19	Ilustración I	1	0	3	0	1	5	-
24	Ilustración II	1	0	3	0	1	5	19
33	Tipografía II	1	0	2	0	1	4	18
55	Infografía	3	0	0	0	2	6	13, 50
65	Interpretación y Apreciación del Cine	1	0	3	0	3	5	-
71	Diseño de Exposiciones y Museografía	2	0	0	2	3	6	-

AREA DE DISEÑO

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CREDITOS	REQ:
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	6	-
05	Diseño I	2	0	4	0	2	8	-
12	Diseño II	2	0	4	0	2	8	05
20	Teoría del Diseño II	3	0	0	0	3	6	04
25	Teoría del Diseño III	3	0	0	0	3	6	20
26	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	07
27	Diseño III	2	0	4	0	2	8	12
34	Diseño IV	2	0	4	0	2	8	27, 28
39	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	26
40	Diseño V	2	0	4	0	2	8	34, 35
45	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	2	4	39
46	Diseño VI	2	0	4	0	2	8	39, 40, 41
51	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	45
52	Diseño VII	1	0	5	0	1	7	45, 46, 47
56	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	2	4	51
57	Diseño VIII	1	0	5	0	1	7	51, 52, 53
60	Evaluación del Diseño	2	0	0	0	2	4	17, 32, 50
61	Diseño IX	2	0	4	0	2	8	56, 57, 58
70	Diseño de la Marca	2	0	2	0	2	6	32, 44
68	Diseño de Cartel	2	0	2	0	2	6	32
62	Seminario de Teoría Actual de Diseño Gráfico.	3	0	0	0	3	6	25



Sección 6.
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 TECNOLOGÍA

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CREDITOS	REQ:
06	Informática I	1	3	0	0	1	5	-
07	Métodos de Investigación Documental y su Comunicación.	2	1	0	0	2	5	-
13	Informática II	1	3	0	0	1	5	06
14	Matemáticas para el Diseño	3	0	0	0	3	6	-
21	Materiales y Técnicas de Realización I	1	0	3	0	1	5	-
22	Fotografía I	1	3	0	0	1	5	-
28	Materiales y Técnicas de Realización II	1	0	3	0	1	5	21
29	Informática III - Bitmaps	1	0	3	0	1	5	13, 22
35	Materiales y Técnicas de Realización III	1	0	3	0	1	5	28
36	Fotografía II	3	0	0	0	3	6	22
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	1	0	3	0	1	5	35
42	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	2	4	14
47	Materiales y Técnicas de Realización V	1	0	3	0	1	5	41
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	1	0	3	0	1	5	47
58	Materiales y Técnicas de Realización VII	1	0	3	0	1	5	53
66	Informática IV: Modelado 3D	1	4	0	0	2	6	
67	Multimedia Avanzada	1	4	0	0	2	6	



Sección 6. 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.

6.9. Tipología de las asignaturas

Clave	Asignatura	Tipo
01	Historia del Arte y la Cultura	3
02	Geometría descriptiva I	3
	Taller de Geometría descriptiva I	2
	Taller de Dibujo I	2
04	Teoría del Diseño I	3
05	Diseño I	3
	Taller de Diseño I	2
06	Informática I	3
	Laboratorio de Informática I	2
07	Métodos de Investigación documental y su comunicación	3
	Taller de Métodos de Investigación documental y su comunicación	2
08	Antropología e Historia Regional	3
09	Antropometría y Ergonomía	3
	Práctica de Campo de Antropometría y Ergonomía	1
10	Geometría Descriptiva II	3
	Taller de Geometría Descriptiva II	2
11	Taller de Dibujo II	2
12	Diseño II	3
	Taller de Diseño II	2
13	Informática II	3
	Laboratorio de Informática II	2
14	Matemáticas para el Diseño	2
15	Historia del Arte	3
16	Administración	3
17	Estética	3
18	Tipografía I	3
	Taller de Tipografía I	2
19	Ilustración I	3
	Taller de Ilustración I	2
20	Teoría del Diseño II	3
21	Materiales y Técnicas de Realización I	3
	Taller de Materiales y Técnicas de Realización I	2
22	Fotografía I	3
	Laboratorio de Fotografía I	2



Sección 6. 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.

23	Historia de la Comunicación Grafica I	3
24	Ilustración II	3
	Taller de Ilustración II	2
25	Teoría del Diseño III	3
26	Metodología del Diseño I	2
27	Diseño III	3
	Taller de Diseño III	2
28	Materiales y Técnicas de Realización II	3
	Taller de Materiales y Técnicas de Realización II	2
29	Informática III	3
	Laboratorio de Informática III	2
30	Historia de la Comunicación Grafica II	3
31	Estructura Socioeconómica de México	3
32	Psicología del Diseño Grafico	3
33	Tipografía II	3
	Taller de Tipografía II	2
34	Diseño IV	3
	Taller de Diseño IV	2
35	Materiales y Técnicas de Realización III	3
	Taller de Materiales y Técnicas de Realización III	2
36	Fotografía II	2
37	Historia de la Comunicación Grafica en México	3
38	Publicidad I	3
39	Metodología y Diseño I	2
40	Diseño V	3
	Taller de Diseño V	2
41	Materiales y Técnicas de Realización IV	3
	Taller de Materiales y Técnicas de Realización IV	2
42	Probabilidad y Estadística	3
43	Publicidad II	2
44	Mercadotecnia	3
45	Metodología y Diseño II	2
46	Diseño VI	3
	Taller de Diseño VI	2
47	Materiales y Técnicas de Realización V	3
	Taller de Materiales y Técnicas de Realización V	2



Sección 6. 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.

48	Normatividad en el Diseño Gráfico	3
49	Administración de Proyectos	3
	Taller de Administración de Proyectos	2
50	Lingüística	3
	Laboratorio de Lingüística	2
51	Metodología y Diseño III	2
52	Diseño VII	3
	Taller de Diseño VII	2
53	Materiales y Técnicas de Realización VI	3
	Taller de Materiales y Técnicas de Realización VI	2
54	Pensamiento contemporáneo	3
55	Infografía	3
	Taller de Infografía	2
56	Metodología y Diseño IV	2
57	Diseño VIII	3
	Taller de Diseño VIII	2
58	Materiales y Técnicas de Realización VII	3
	Taller de Materiales y Técnicas de Realización VII	2
59	Desarrollo empresarial	3
60	Evaluación del Diseño	2
61	Diseño IX	3
	Taller de Diseño IX	2
62	Seminario de Teoría Actual del Diseño Grafico.	3
63	Seminario de Conservación del Medio.	3
64	Interpretación y Apreciación del Arte.	3
65	Interpretación y Apreciación del Cine.	3
	Taller de Interpretación y Apreciación del Cine.	2
66	Informática IV: Modelado 3D.	3
	Laboratorio de Informática IV: Modelado 3D.	2
67	Multimedia avanzada.	3
	Laboratorio de Multimedia avanzada.	2
68	Diseño de Cartel.	3
	Taller de Diseño de Cartel.	2
69	Diseño y Medio Ambiente.	3
70	Diseño de la Marca.	3
	Taller de Diseño de la Marca.	2
71	Diseño de Exposiciones y Museografía.	3
	Taller de Diseño de Exposiciones y Museografía.	2
72	Retórica	3
	Taller de Retórica	2



Sección 6.
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.

6.10. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso y asignaturas en la licenciatura 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>									
		ESTETICA		PSICOLOGIA DE DISEÑO GRAFICO		ESTETICA				
	TEORIA DEL DISEÑO I		TEORIA DEL DISEÑO II	TEORIA DEL DISEÑO III						
			TIPOGRAFIA I		TIPOGRAFIA II					
	DISEÑO I	DISEÑO II	DISEÑO III	DISEÑO IV	DISEÑO V	DISEÑO VI	DISEÑO VII	DISEÑO DVIII	DISEÑO IX	DISEÑO X
		MATEMATICAS PARA EL DISEÑO								



Sección 6.
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.

<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 Seminario de conservación del medio (Opt) Metodología del Diseño I Metodología del Diseño I Metodología del Diseño II Metodología del Diseño III Metodología del Diseño IV Evaluación del Diseño</p>																																																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 10%;">HISTORIA DEL ARTE Y LA CULTURA</td> <td style="width: 10%;">ANTROPOLOGIA E HISTORIA REGIONAL</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">HISTORIA DE LA COM GRAFICA I</td> <td style="width: 10%;">HISTORIA DE LA COM GRAFICA II</td> <td style="width: 10%;">HISTORIA DE LA COM GRAFICA III</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">PENSAMIENTO CONTEMP</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>ESTRUCT SOCIOECON DE MEXICO</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>METOD. DEL DISEÑO</td> <td></td> <td>METOD. DEL DISEÑO I</td> <td>METOD. DEL DISEÑO II</td> <td>METOD. DEL DISEÑO III</td> <td>METOD. DEL DISEÑO IV</td> <td>EVALUACIÓN DEL DISEÑO</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>SEMINARIO DE CONSERVACION DEL MEDIO</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		HISTORIA DEL ARTE Y LA CULTURA	ANTROPOLOGIA E HISTORIA REGIONAL		HISTORIA DE LA COM GRAFICA I	HISTORIA DE LA COM GRAFICA II	HISTORIA DE LA COM GRAFICA III		PENSAMIENTO CONTEMP						ESTRUCT SOCIOECON DE MEXICO										METOD. DEL DISEÑO		METOD. DEL DISEÑO I	METOD. DEL DISEÑO II	METOD. DEL DISEÑO III	METOD. DEL DISEÑO IV	EVALUACIÓN DEL DISEÑO					SEMINARIO DE CONSERVACION DEL MEDIO																									
HISTORIA DEL ARTE Y LA CULTURA	ANTROPOLOGIA E HISTORIA REGIONAL		HISTORIA DE LA COM GRAFICA I	HISTORIA DE LA COM GRAFICA II	HISTORIA DE LA COM GRAFICA III		PENSAMIENTO CONTEMP																																																						
			ESTRUCT SOCIOECON DE MEXICO																																																										
			METOD. DEL DISEÑO		METOD. DEL DISEÑO I	METOD. DEL DISEÑO II	METOD. DEL DISEÑO III	METOD. DEL DISEÑO IV	EVALUACIÓN DEL DISEÑO																																																				
				SEMINARIO DE CONSERVACION DEL MEDIO																																																									

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>Métodos de Investigación Documental y su Comunicación. 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</p>



Sección 6. 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.

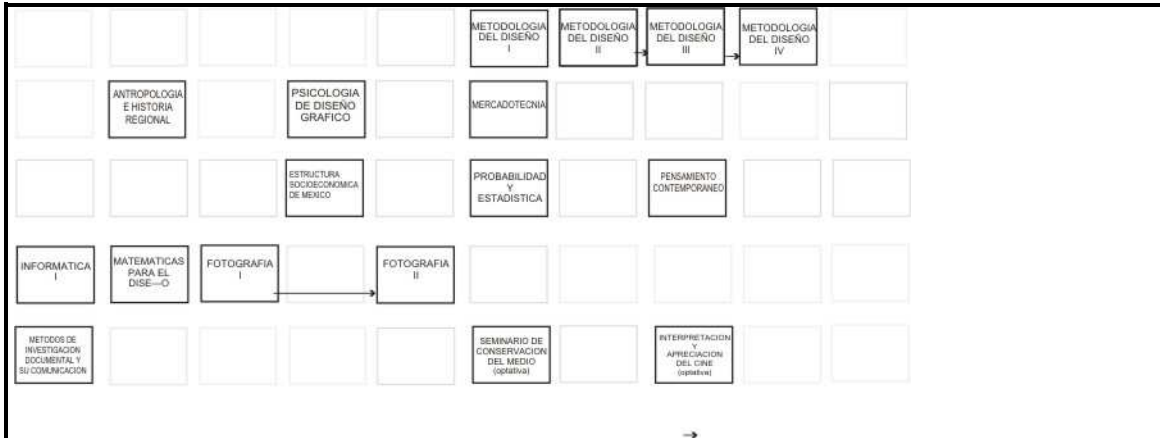
	<p>Fotografía I Fotografía II Evaluación del Diseño Normatividad en el Diseño Gráfico</p>
<p>4. Identificar, reunir, organizar y evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que resulten 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 Métodos de Investigación Documental y su Comunicación Antropología e Historia Regional Estructura Socioeconómica de México Psicología del Diseño Gráfico Mercadotecnia Pensamiento contemporáneo Seminario de conservación del medio (Opt.) Interpretación y apreciación de cine. (Opt.) Matemáticas para el Diseño Probabilidad y Estadística</p>



Sección 6. 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.



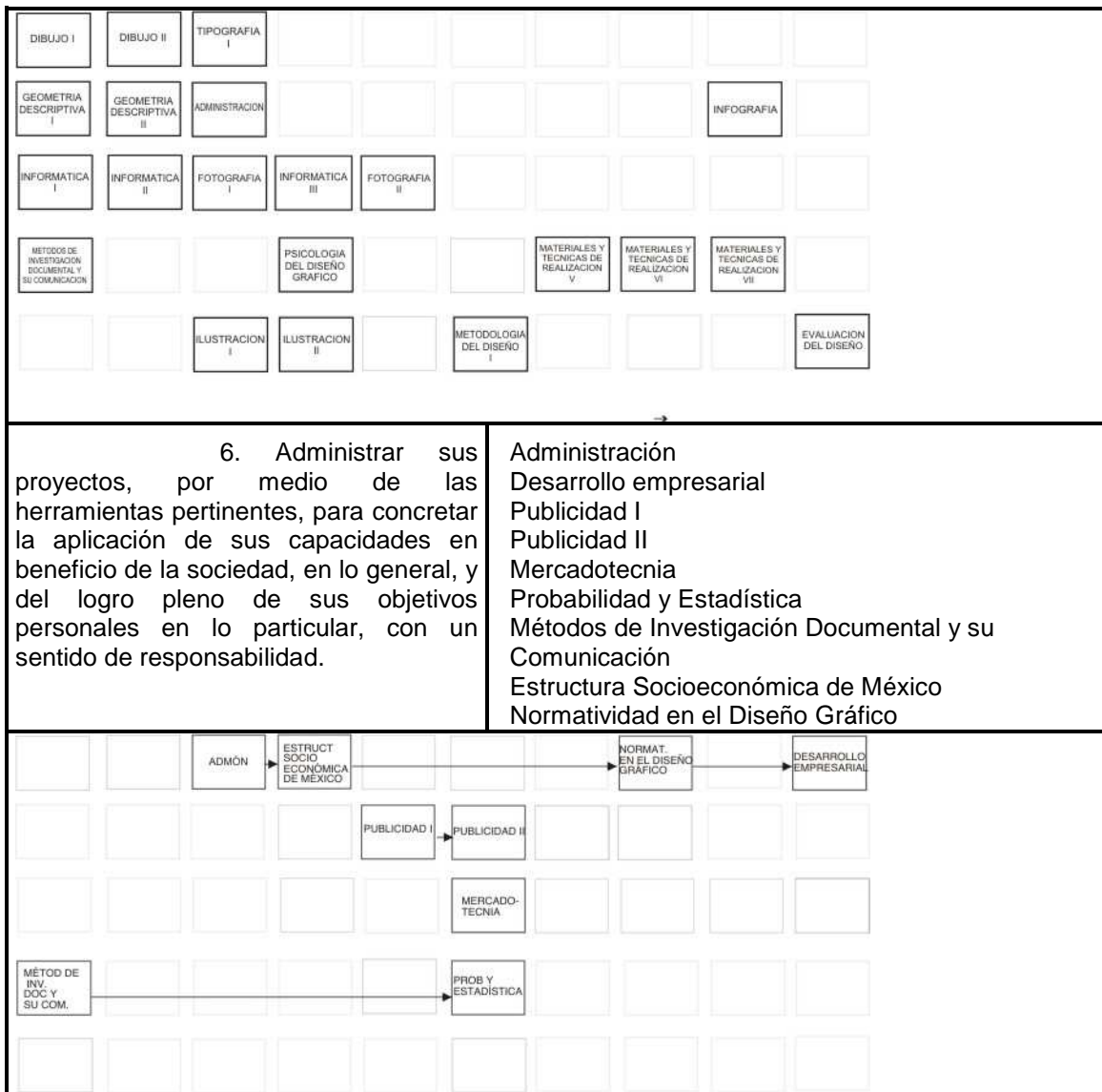
COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<p>5. Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos 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 Métodos de Investigación Documental y su Comunicación 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>



Sección 6. 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.





Sección 6. 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.

<p>7. Obtener información actualizada tanto de su disciplina como de otras afines a ella, durante su carrera y a través de la educación continua y 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>Desarrollo empresarial Interpretación y Apreciación del Arte Interpretación y apreciación de cine. (Opt) Evaluación del Diseño Seminario de Teoría Actual del D. Gráfico Metodología del Diseño I</p>

6.11. Descripción genérica de las asignaturas.

Para esta información, ver el anexo VII. Descripción genérica de las asignaturas de diseño grafico



7. Plan de Estudios de Diseño Industrial.

7.1. 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.

7.2. Etapas de formación.

Etapa básica.

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.

Etapa disciplinaria

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.

Etapa 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.



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.

7.3 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.	Actitudes.	Valores.
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 de la investigación	Facilidad de concepción espacial.	Capacidad analítica.	Superación y mejoramiento personal.



7.4. Competencias Profesionales o 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.



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 sus proyectos, por medio de las herramientas pertinentes, para concretar la aplicación de sus capacidades en beneficio de la sociedad, en lo general, y del logro pleno de sus objetivos personales en lo particular, con un sentido de responsabilidad.

☑ Obtener información actualizada tanto de su disciplina como de otras afines a ella, durante su carrera y a través de la educación continua y 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.

7.5. Campo Ocupacional.

Sector Público

- Sector salud.
- Sector educación
- Programas de apoyo a la industria
- Diseño de interfaces para software e Internet.
- Exhibidores y Exhibiciones.

Sector Privado

- Proyectos de Sistemas de identidad de organizaciones y producto
- Empaque y embalaje.
- Industria en general en particular la: Automotriz, manufacturera, aérea, naval.
- Diseño interior mueble.



Universidad Autónoma de Baja California.

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

- Desarrollo de nuevos productos y rediseño de productos existentes.
- Escenarios de teatro, cine, televisión.
- Textil (diseño)

Como profesional independiente

- Escenarios de teatro, cine, televisión.
- Mueble y diseño interior
- Cerámica.
- Empaque y embalaje.
- Diseño de interfaces para software e Internet.
- Exhibidores y Exhibiciones.
- Consultoría en factores humanos

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.



Sección 7.
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.

7.6. Descripción de las asignaturas por etapa de formación.

CARACTERISTICAS DE LAS ASIGNATURAS POR ETAPA DE FORMACIÓN.

ETAPA BÁSICA.

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.	
01	Historia del Arte y la Cultura	3	0	0	0	3	6	-	
02	Geometría descriptiva I	1	0	5	0	1	7	-	
03	Dibujo I	0	0	6	0	0	6	-	
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	6	-	
05	Diseño I	2	0	4	0	2	8	-	
06	Informática I	1	3	0	0	1	5	-	
07	Métodos de Investigación Documental y su Comunicación.	2	0	1	0	2	5	-	
08	Antropología e Historia Regional	3	0	0	0	3	6	-	
09	Antropometría y Ergonomía	2	0	0	1	2	5	-	
10	Geometría Descriptiva II	1	0	5	0	1	7	-	
11	Dibujo II	0	0	6	0	0	6	-	
12	Diseño II	2	0	4	0	2	8	-	
13	Informática II	1	3	0	0	1	5	-	
14	Matemáticas para el Diseño	3	0	0	0	3	6	-	
Total de créditos de la Etapa Básica.		86							



Sección 7. 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	HE	HPC	CRED	REQ.
15	Historia del Diseño Industrial	3	0	0	0	3	6	1, 8
16	Visión Empresarial	2	0	0	0	2	4	-
17	Ilustración	0	0	4	0	0	4	10, 11
18	Teoría del Diseño Industrial I	3	0	0	0	3	6	4
19	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	4, 7
20	Diseño III	2	0	4	0	2	8	12
21	Materiales y Procesos I	1	0	3	0	1	5	-
22	Física para el Diseño	3	0	0	0	3	6	14
23	Teoría del Diseño Industrial II	3	0	0	0	3	6	18
24	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	2	4	19
25	Diseño IV	2	0	4	0	3	8	19, 21
26	Materiales y Procesos II	1	0	3	0	1	5	21
27	Biónica	2	0	0	0	2	4	-
28	Informática III	1	3	0	0	1	5	13
29	Matemáticas Aplicadas I	3	0	0	0	3	6	22
30	Comunicación de Proyectos	2	0	0	0	2	4	17,24
31	Teoría del Diseño Industrial III	3	0	0	0	3	6	23
32	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	24
33	Diseño V	2	0	4	0	2	8	24, 26
34	Materiales y Procesos III	1	0	3	0	1	5	26
35	Probabilidad y Estadística	2	0	0	0	2	4	29
36	Matemáticas Aplicadas II	1	0	2	0	1	4	29



Sección 7.
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. (Cont.)

CLAVE	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3	0	0	0	3	6	31
38	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	2	4	32
39	Diseño VI	2	0	4	0	2	8	32, 34
40	Materiales y Procesos IV	1	0	3	0	1	5	34
41	Mecanismos y Sistemas de Unión	1	0	2	0	1	4	27, 36
42	Diseño Gráfico	3	0	0	0	3	6	9, 39
43	Metodología del Diseño V	2	0	0	0	2	4	38
44	Diseño VII	2	0	4	0	2	8	38
45	Materiales y Procesos V	1	0	3	0	1	5	40
46	Tecnología Sustentable	1	0	3	0	1	5	16, 27, 36
47	Estructura Socioeconómica de México	3	0	0	0	3	6	15
48	Normatividad en el Diseño Industrial	3	0	0	0	3	6	-
49	Metodología del Diseño VI	2	0	0	0	2	4	43
50	Diseño VIII	2	0	4	0	2	8	43, 45
51	Materiales y Procesos VI	1	0	3	0	1	5	45, 46
52	Proceso Industrial	3	0	0	0	3	6	46
Créditos por asignaturas obligatorias Etapa Disciplinaria.							206	
Total de créditos de la Etapa Disciplinaria.							239	



Sección 7.
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	HE	CRÉ D	REQ
53	Mercadotecnia*	3	0	0	0	3	6	16, 47, 48
54	Metodología del Diseño VII	2	0	0	0	2	4	49
55	Diseño IX*	2	0	4	0	2	8	49, 51
56	Materiales y Procesos VII	1	0	3	0	1	5	51, 52
57	Administración de Proyectos*	2	0	0	0	2	4	52, 53
58	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	2	0	0	0	2	4	55
59	Diseño X*	2	0	4	0	2	8	54, 56
60	Seminario de Tecnología del Diseño Industrial	3	0	0	0	3	6	52, 56
*	Asignaturas vinculables a prácticas profesionales							
	Créditos por asignaturas obligatorios Etapa Terminal.						45	
	Total de créditos de la Etapa Terminal.						75	
	Espacios Asignaturas Optativas.							
61	Optativa						VR	
62	Optativa						VR	
63	Optativa						VR	
64	Optativa						VR	
65	Optativa						VR	
66	Optativa						VR	
67	Optativa						VR	
68	Optativa						VR	
69	Optativa						VR	
70	Optativa						VR	
	Créditos por asignaturas optativas Etapa Disciplinaria.						33	
	Créditos por asignaturas optativas.						30	
	Total de créditos de la Etapa Terminal. (mínimo)						75	



Sección 7.
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.

7.6.1. Opciones de Asignaturas Optativas para Lic. en Diseño Industrial

61	Informática IV	(Tecnología)	5
62	Medio Sustentable	(Humanidades)	6
63	Informática V	(Tecnología)	5
64	Fotografía digital y Video	(Tecnología)	6
65	Sociología	(Humanidades)	6
66	Ergonomía cognitiva	(Humanidades)	6
67	Captura de movimiento	(Comunicación visual)	8
68	Animación avanzada *	(Tecnología)	8
69	Diseño efímero	(Diseño)	6
70	Seminario de Conservación del Medio.	(Tecnología)	6
61	Informática IV	(Tecnología)	5
62	Medio Sustentable	(Humanidades)	6

7.6.2. Tabla resumen de Créditos por Etapa.

Etapa:	Cred. Obligatorios	Cred. Optativos	Créditos Totales.
Básica.	86	--	86
Disciplinaria.	206	30	239
Terminal.	45	30	75
Prácticas	15	--	15
Profesionales			
Total de créditos por asignaturas.			400
Total de créditos de la carrera			415



Sección 7. 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.

7.7. Mapa curricular de Diseño Industrial.

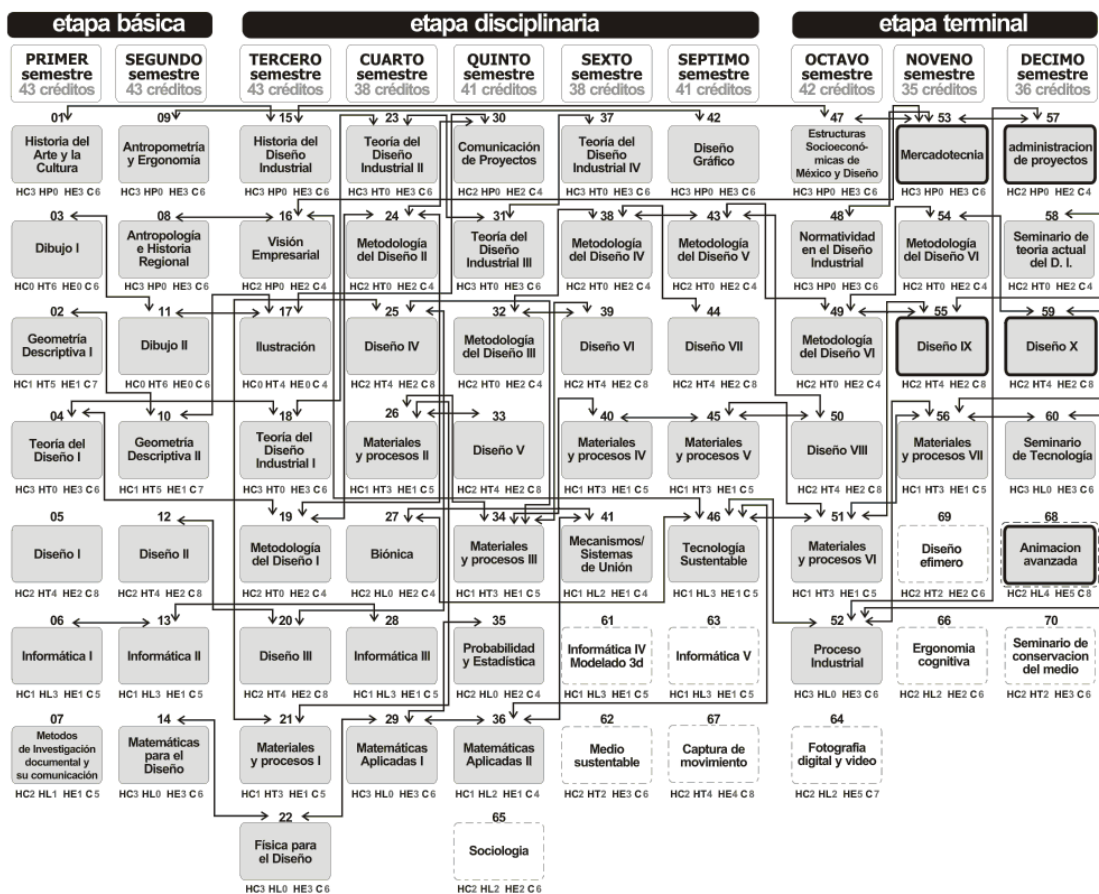


Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Arquitectura y Diseño

Diseño Industrial

400 créditos

- No.99 Clave de Materia
 HC Horas Clase
 HL Horas Laboratorio
 HT Horas Taller
 HPC Horas Prácticas de campo
 HE Horas Extraclase
 C Créditos
 Optativos
 Vinculables a practicas profesionales





Sección 7.
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.

7.8. Descripción de las asignaturas por Área de Conocimiento.

AREA DE HUMANIDADES

Clave.	NOMBRE DE LA ASIGNATURA.	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
01	Historia del Arte y la Cultura.	3	0	0	0	3	6	-
08	Antropología e Historia Regional.	3	0	0	0	3	6	-
09	Antropometría y Ergonomía.	3	0	0	0	3	6	-
15	Historia del Diseño Industrial.	3	0	0	0	3	6	1, 8
16	Visión Empresarial.	2	0	0	0	2	4	-
47	Estructura Socioeconómica de México.	3	0	0	0	3	6	15
48	Normatividad en el D. Industrial.	3	0	0	0	3	6	-
53	Mercadotecnia.	3	0	0	0	3	6	16,47, 48
57	Administración de Proyectos	2	0	0	0	2	4	52, 53
	Optativas.							
62	Medio Sustentable	2	0	2	0	3	6	-
65	Sociología	2	2	0	0	2	6	1, 8
66	Ergonomía cognitiva	2	2	0	0	2	6	9

AREA DE COMUNICACIÓN VISUAL.

Clave.	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
02	Geometría descriptiva I.	1	0	5	0	1	7	-
03	Dibujo I.	0	0	6	0	0	6	-
10	Geometría Descriptiva II.	1	0	5	0	1	7	-
11	Dibujo II.	0	0	6	0	0	6	-
17	Ilustración.	0	0	4	0	0	4	10, 11
30	Comunicación de Proyectos.	2	0	0	0	2	4	17,24
42	Diseño Gráfico.	3	0	0	0	3	6	9.39
67	Captura de movimiento	2	0	4	0	4	8	O1-7



Sección 7.
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.

AREA DE DISEÑO.								
Clave.	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	HC	HL	HT	HPC	HE	CRED.	REQ.
04	Teoría del Diseño I	3	0	0	0	3	-	-
05	Diseño I	2	0	4	0	2	8	-
12	Diseño II	2	0	4	0	2	-	-
18	Teoría del Diseño Industrial I	3	0	0	0	3	6	4
19	Metodología del Diseño I	2	0	0	0	2	4	4,7
20	Diseño III	2	0	4	0	2	8	12
23	Teoría del Diseño Industrial II	3	0	0	0	3	6	18
24	Metodología del Diseño II	2	0	0	0	2	4	19
25	Diseño IV	2	0	4	0	2	8	19,21
31	Teoría del Diseño Industrial III	3	0	0	0	3	6	23
32	Metodología del Diseño III	2	0	0	0	2	4	24
33	Diseño V	2	0	4	0	2	8	24,26
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3	0	0	0	3	6	31
38	Metodología del Diseño IV	2	0	0	0	2	4	32
39	Diseño VI	2	0	4	0	2	8	32,34
43	Metodología del Diseño V	2	0	0	0	2	4	38
44	Diseño VII	2	0	4	0	2	8	38
49	Metodología del Diseño VI	2	0	0	0	2	4	43
50	Diseño VIII	2	0	4	0	2	8	43,45
54	Metodología del Diseño VII	2	0	0	0	2	4	49
55	Diseño IX	2	0	4	0	2	8	49,51
58	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	2	0	0	0	2	4	55
65	Diseño X	2	0	4	0	2	8	56
69	Diseño efímero	2	0	2	0	2	6	46



Sección 7. 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.

7.9. Tipología de las asignaturas.		
Clave	Asignatura	Tipo
01	Historia del Arte y la Cultura	3
02	Geometría descriptiva I	3
	Taller de Geometría descriptiva I	2
	Taller de Dibujo I	2
04	Teoría del Diseño I	3
05	Diseño I	3
	Taller de Diseño I	2
06	Informática I	3
	Laboratorio de Informática I	2
07	Métodos de Investigación documental y su comunicación	3
	Taller de Métodos de Investigación documental y su comunicación	2
08	Antropología e Historia Regional	3
09	Antropometría y Ergonomía	3
	Práctica de Campo de Antropometría y Ergonomía	1
10	Geometría Descriptiva II	3
	Taller de Geometría Descriptiva II	2
11	Taller de Dibujo II	2
12	Diseño II	3
	Taller de Diseño II	2
13	Informática II	3
	Laboratorio de Informática II	2
14	Matemáticas para el Diseño	2
15	Historia del Diseño Industrial	3
16	Visión Empresarial	3
17	Taller de ilustración	2
18	Teoría del Diseño Industrial I	3
19	Metodología del Diseño I	2
20	Diseño III	3
	Taller de Diseño III	2
21	Materiales y Procesos I	3
	Taller de Materiales y Procesos I	2
22	Física para el Diseño	3
23	Teoría del Diseño Industrial II	3
24	Metodología del Diseño II	2
25	Diseño IV	2
	Taller de Diseño IV	2



Sección 7. 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	Biónica	3
28	Informática III	3
	Laboratorio de Informática III	2
29	Matemáticas Aplicadas I	2
30	Comunicación de Proyectos	2
31	Teoría del Diseño Industrial III	3
32	Metodología del Diseño III	2
33	Diseño V	3
	Taller de Diseño V	2
34	Materiales y Procesos III	3
	Taller de Materiales y Procesos III	2
35	Probabilidad y Estadística	3
36	Matemáticas Aplicadas II	3
	Taller de Matemáticas Aplicadas II	2
37	Teoría del Diseño Industrial IV	3
38	Metodología del Diseño IV	2
39	Diseño VI	3
	Taller de Diseño VI	2
40	Materiales y Procesos IV	3
	Taller de Materiales y Procesos IV	2
41	Mecanismos y Sistemas de Unión	3
	Taller de Mecanismos y Sistemas de Unión	2
42	Diseño Gráfico	2
43	Metodología del Diseño V	2
44	Diseño VII	3
	Taller de Diseño VII	2
45	Materiales y Procesos V	3
	Taller de Materiales y Procesos V	2
46	Tecnología Sustentable	3
	Taller de Tecnología Sustentable	2
47	Estructura Socioeconómica de México	3
48	Normatividad en el Diseño Industrial	3
49	Metodología del Diseño VI	2
50	Diseño VIII	3
	Taller de Diseño VIII	2
51	Materiales y Procesos VI	3
	Taller de Materiales y Procesos VI	2



Sección 7. 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.

52	Proceso Industrial	3
53	Mercadotecnia	3
54	Metodología del Diseño VII	2
55	Diseño IX	3
	Taller de Diseño IX	2
56	Materiales y Procesos VII	3
	Taller de Materiales y Procesos VII	2
57	Administración de Proyectos	3
58	Seminario de Teoría Actual del Diseño Industrial	3
59	Diseño X	3
	Taller de Diseño X	2
60	Seminario de Tecnología del Diseño Industrial	3
61	Informática IV	3
	Laboratorio de Informática IV	2
63	Informática V	3
	Laboratorio de Informática V	2
62	Medio Sustentable	3
	Taller de Medio Sustentable	2
70	Seminario de Conservación del Medio	3
	Taller de Seminario de Conservación del Medio	2
69	Diseño efímero	3
	Taller de Diseño efímero	2
64	Fotografía digital y Video	3
	Laboratorio de Fotografía digital y Video	2
65	Sociología	3
	Laboratorio de Sociología	2
68	Animación avanzada	3
	Laboratorio de Animación avanzada	2
66	Ergonomía cognitiva	3
	Laboratorio de Ergonomía cognitiva	2
67	Captura de movimiento	3
	Taller de Captura de movimiento	2



Sección 7.
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.

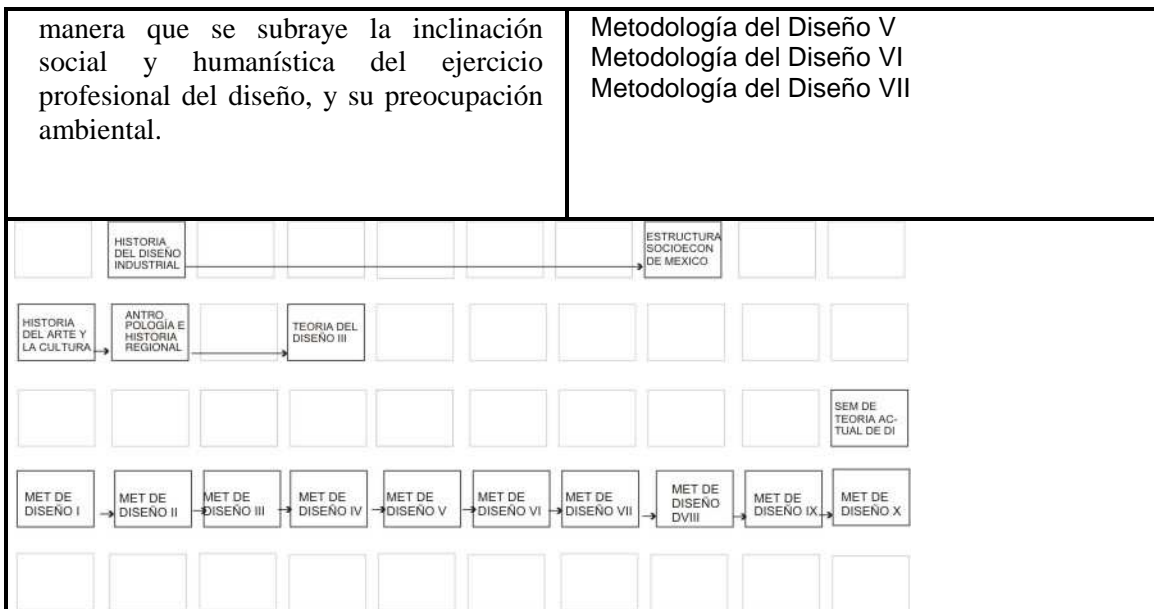
7.10. Matriz de congruencia entre competencias profesionales de egreso y asignaturas en la licenciatura de Diseño Industrial.

COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<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</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</p>



Sección 7.
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.



COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<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>



Sección 7. 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.

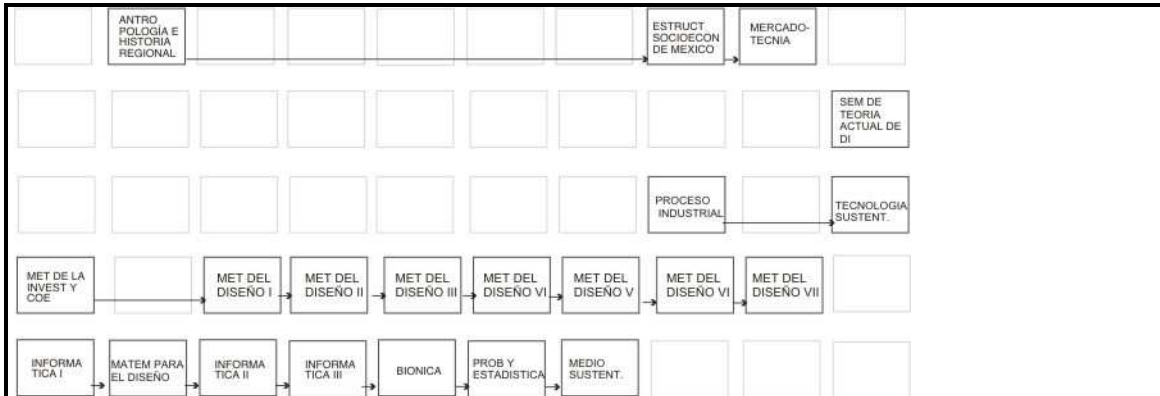
<p>El diagrama muestra un flujo de materias y procesos de diseño industrial. Comienza con 'MET DE INVEST Y COE' en un cuadro. Una línea horizontal con flechas conectadas pasa por una serie de cuadros: 'MAT Y PROC I', 'MAT Y PROC II', 'MAT Y PROC III', 'MAT Y PROC VI', 'MAT Y PROC V', 'MAT Y PROC VI', y 'MAT Y PROC VII'. Desde 'MAT Y PROC I', una línea vertical con flechas conectadas sube a 'MAT PARA EL DISEÑO', luego a 'FISICA PARA EL DI', luego a 'MAT APLIC I', luego a 'MAT APLIC II'. Desde 'MAT APLIC II', una línea horizontal con flechas conectadas pasa por una serie de cuadros vacíos hasta 'SEM DE TECNOLOGIA DE DI'. En la parte superior del diagrama, un cuadro con 'NORMATIVIDAD EN EL DI' está conectado por una línea horizontal con flechas conectadas a una serie de cuadros vacíos.</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> <ul style="list-style-type: none"> 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 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 Probabilidad y Estadística Seminario de Teoría Actual del D. Industrial
---	--



Sección 7. 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.



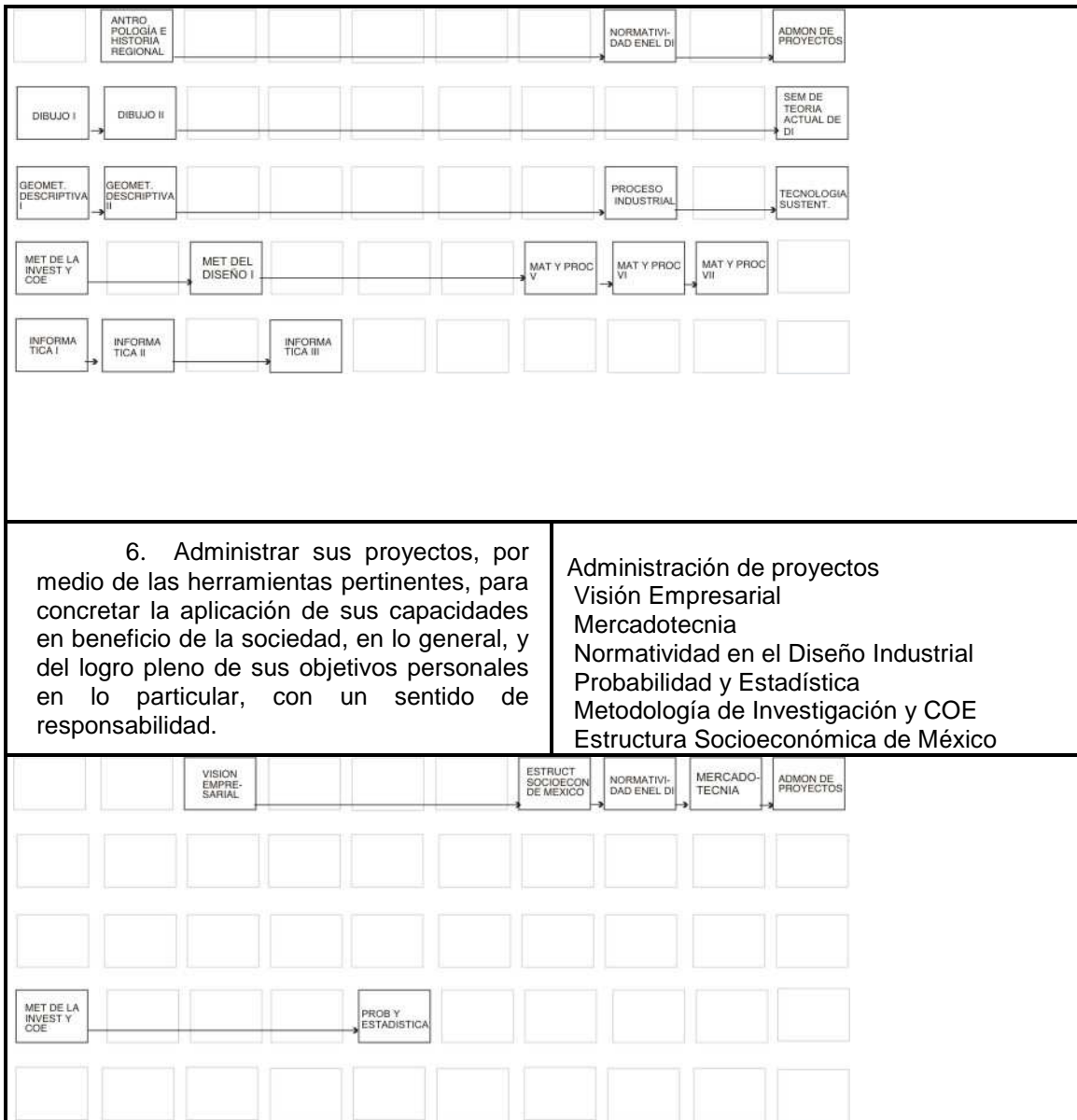
COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<p>5. Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos 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>	<ul style="list-style-type: none"> Administración de proyectos 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 Procesos V Materiales y Procesos VI Materiales y Procesos VII



Sección 7. 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.





Sección 7.
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>7. Obtener información actualizada tanto de su disciplina como de otras afines a ella, durante su carrera y a través de la educación continua y 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>
<p>The diagram consists of a grid of 10 empty boxes arranged in 5 rows and 2 columns. Arrows indicate the following connections: <ul style="list-style-type: none"> From the top-left box to the top-right box, labeled 'VISION EMPRESARIAL' and 'ADMÓN DE PROYECTOS'. From the second row, left box to the second row, right box. From the third row, left box to the third row, right box, labeled 'MET DEL DISEÑO I' and 'SEMINARIO DE TEORIA ACTUAL DE DI'. From the fourth row, right box to the fifth row, right box, labeled 'SEM DE TECNOLOGIA'. </p>	

7.11 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.**



8. 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.



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.



9.- Requerimientos Operativos.

La apertura de las nuevas carreras, implicará exigencias operativas especiales, para la instrumentación de las mismas, 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.

En atención a lo anterior, en este apartado se propone el esquema requerimientos de recursos para el tronco común para la incorporación de las carreras de Diseño Gráfico y de Diseño Industrial

La apertura de tronco común de las carreras de diseño en Ensenada y Tijuana en la proyección del estudio, tendría su fundamento en la experiencia que se tenga en la ciudad de Mexicali, y a partir de ello, poder planear con mayor certeza las posibilidades reales de ampliar la oferta en el estado. Los requerimientos de infraestructura son mínimos mínimos, ya que actualmente la Facultad cuenta con los espacios y demás recursos materiales y docentes necesarios para la puesta en marcha del proyecto.

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:



9.1 Espacios

9.1.1 Espacios para la Docencia

Espacios para la Docencia.			
Espacio.	Cantidad.	Mobiliario.	Cantidad.
	4	Pupitre Escolar	30
		Escritorio p/docente	1
		Silla p/docente	1
		Pizarrón "Dry Erase Board"	1
Talleres	8	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

9.1.2 Espacios Administrativos

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

9.2 Personal

9.2.1 Personal Administrativo

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



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

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 propondrá la incorporación de recursos materiales y humanos adicionales de acuerdo el crecimiento de las diferentes carreras, estimando poblaciones similares a la existente, de manera adicional, en el caso de la carrera de Diseño Gráfico y la de Diseño Industrial.

9.2.2 Personal 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 con incorporación mínima de personal nuevo sumado al existente de la Facultad de Arquitectura.

Se enlistan ahora quienes se podrán incorporar como docentes en el tronco común. La generación de nuevas carreras especialmente, al inicio de las mismas en el tercer semestre, traerá 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.



Sección. 9. Requerimientos Operativos.

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

TRONCO COMUN

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.

				1er. Semestre.
MATERIA	G	MAESTRO	GRADO ACADEMICO	DISPONIBILIDAD
Historia del Arte y la Cultura	1	Cuauhtemoc Robles Cairo	Maestria En Arquitectura	Fac. de Arquitectura
	2	Ana Margarita Gonzalez	Maestria En Arquitectura	Fac. de Arquitectura
Geometria Descriptiva	1	Eva Angelina Coronado	Arquitecta	Fac. de Arquitectura
	2	Jorge Mercado	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Hector Fregoso	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	4	Luis de Arco	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
Dibujo I	1	Gricelda Becerra	Arquitecta	Fac. de Arquitectura
	2	Victor Larios	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Jaime Jose Ma. Perez Mendez	Pasante de Lic. En Diseño Grafico	Fac. de Arquitectura
	4	Emma Sifuentes	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
Diseño I	1	Sergio Martinez	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	2	Gricelda Becerra	Arquitecta	Fac. de Arquitectura
	3	Coni Gomez B.	Arquitecta	Fac. de Arquitectura
	4	Horacio Ramirez Sosa	Diseñador Industrial	
Teoria del Diseño I	1	Hector Herrera Delgado	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	2	Horacio Ramirez Sosa	Diseñador Industrial	
Informatica I	1	Carolina Valenzuela	Diseñadora Grafica	
	2	Alejandro Peimbert	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Ruben Romero Lopez	Diseñador Grafico	
	4	Carolina Valenzuela	Diseñadora Grafica	
Metodologias de Investigacion y comunicación oral y escrita.	1	Delia Chan	Maestria en Arquitectura	Fac. de Arquitectura
	2	Antonio Ley G	Arquitecto	Fac. de Arquitectura



Sección. 9. Requerimientos Operativos.

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

				2do Semestre
Antropología e Historia Regional	1	Hector Lucero Velazquez	Maestria en Arquitectura	
	2	Guillermo Alvarez de la Torre	Maestria en Arquitectura	Instituto de Cs. Sociales
Antropometria y Ergonomia	1	Tania Castañeda	Licenciatura en Diseño Industrial	
	2	Horacio Ramirez	Licenciatura en Diseño Industrial	
Geometria Descriptiva II	1	Jose Guadalupe Rodríguez R.	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	2	Emma Sifuentes	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Arnulfo Camacho	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	4	Anibal Luna	Maestria en Arquitectura	Fac. de Arquitectura
Dibujo II	1	Emma Sifuentes	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	2	Jose Luis Cuesta	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Miriam Haro	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	4	Antonio Gutierrez	Arquitecto	
Diseño II	1	Hector Herrera Delgado	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	2	Rebeca Flores	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Mario Macalpin	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	4	Ana Margarita Gonzalez	Maestria en Arquitectura	Fac. de Arquitectura
Informatica II	1	Carolina Valenzuela	Licenciatura en Diseño Grafico	
	2	Ruben Romero Lopez	Licenciatura en Diseño Grafico	
	3	Joyce Arambula	Licenciatura en Diseño Grafico	
	4	Roman Galicia	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
Matematicas para el diseño	1	Rebeca Flores	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	2	Elías Galván	Ingeniero Industrial.	Fac. de Arquitectura



10. 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 Hábitat.	Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Industrial.		
6.	Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Facultad del Hábitat.	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.anui.es.mx/ .
2.	CUMEX			www.cumex.org.mx



Anexo 2.
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.
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.	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.	Local a internacional.
Dificultades en la comunicación apropiada entre los involucrados en el proceso de diseño.	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 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.
<p>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.</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.
	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.
<p>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.</p>	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>	<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 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 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.	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



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 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



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>
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



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	Etapas 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



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.



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.

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



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>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.



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 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 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.



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.



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>Catálogo 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



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>
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



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



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 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	Etapas 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.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): **Arquitectura.**

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s))

Lic. en Diseño Gráfico
Lic. en Diseño Industrial.

3. Vigencia del plan: 2006

4. Nombre de la Asignatura **Historia del Arte y la Cultura.**

5. Clave **01**

6. HC: 3 HL - HT - HPC - HCL - HE 3 CR 6

7. Ciclo Escolar: **1er. Periodo**

8. Etapa de formación a la que pertenece: **Básica (Tronco Común)**

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria **X**

Optativa --

10. Requisitos para cursar la asignatura: **Ninguno.**

Formuló: Roberto Rivera Luna.

Vo. Bo. Antonio Ley Guing.

Fecha: Marzo del 2006.

Cargo: Subdirector.

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Mostrar que la cultura y el diseño, son un producto circunstancial, cuyas características responden al espacio y al tiempo en el que se desarrollan.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Distinguir la manera como las referencias que proporciona la historia, son aplicables al proceso de diseño; a partir de interpretar la manera de cómo otros respondieron a sus propias circunstancias en diferentes tiempos y lugares. Esto para conformar un marco conceptual a partir del cual el diseñador pueda hacer su trabajo de manera consciente y reflexiva.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Demostrar, a través de ensayos y presentaciones audiovisuales, la idea de que diseños específicos, responden a circunstancias también específicas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I PLANTEAMIENTO Y APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL CURSO

Competencia:

Registrar los elementos que conforman la estructura del curso, tanto en términos de contenido como operativos, a través de su identificación, con la intención de dar las bases a partir de las cuales se pueda desarrollar el curso, con una apertura e interés por la novedad.

Contenido

1.1. Propuesta de como abordar el análisis de la historia de la cultura y el arte clasificada por periodos históricos y zonas geográficas

Duración

1 hrs.

UNIDAD II ANÁLISIS DE LA HISTORIA DE LA CULTURA Y EL ARTE EN LA PREHISTORIA Y EL MUNDO ANTIGUO.

Competencia:

Distinguir la manera como las referencias que proporciona la historia, son aplicables al proceso de diseño; a partir de interpretar la manera de cómo los pobladores de la *Prehistoria* y *el Mundo Antiguo* respondieron a sus propias circunstancias. Como elemento para iniciar la conformación de un marco conceptual a partir del cual el aprendiz de diseñador pueda iniciar a hacer su trabajo de manera consciente y reflexiva.

Contenido

- 2.1. El arte en la prehistoria.
- 2.2. Cultura y arte en Egipto.
- 2.3. Cultura y arte en las civilizaciones del medio oriente en la antigüedad.
(Sumeria, Acadia, Babilónica, Asiria y Persa)
- 2.4. Cultura y arte griega y helenística.
- 2.5. Cultura y arte romana.

Duración

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD III.

ANÁLISIS DE LA HISTORIA DE LA CULTURA Y EL ARTE EN ORIENTE Y EL MEDIOEVO.

Competencia:

Distinguir la manera como las referencias que proporciona la historia, son aplicables al proceso de diseño; a partir de interpretar la manera de cómo los pobladores de *Oriente en la antigüedad y los del Medioevo* respondieron a sus propias circunstancias. Como elemento para proseguir la conformación de un marco conceptual a partir del cual el aprendiz de diseñador pueda hacer su trabajo de manera mas consciente y reflexiva.

Contenido

Duración

- 3.1. Cultura y arte en el lejano oriente.
- 3.2. Cultura y arte paleocristiano.
- 3.3. Cultura y arte bizantino.
- 3.4. Cultura y arte en la Edad Media.

UNIDAD IV.

ANÁLISIS DE LA HISTORIA DE LA CULTURA Y EL ARTE EN EL PERIODO MODERNO Y CONTEMPORÁNEO.

Competencia:

Distinguir la manera como las referencias que proporciona la historia, son aplicables al proceso de diseño; a partir de interpretar la manera de cómo los pobladores del inicio de los tiempos modernos, y de la épocas moderna y contemporánea respondieron a sus propias circunstancias. Como elemento para redondear la conformación de un marco conceptual a partir del cual el aprendiz de diseñador pueda hacer su trabajo de manera consciente y reflexiva.

Contenido:

- 4.1. El Renacimiento.
- 4.2. Cultura y arte Barroco.
- 4.3. Cultura y arte neoclásica.
- 4.4. Cultura y arte en el siglo XX.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- La estructura de la clase es normalmente una explicación del profesor del tema del día, utilizando medio audiovisuales, para posteriormente el grupo realice una práctica de discusión, ejercicio, o práctica donde se discutan o se aplique los conceptos vertidos y demuestre que entendió el caso de estudio, como proceso para adquirir la competencia del tema.
- Los estudiantes en temas específicos, predefinidos, se convertirá en el expositor, como base para la discusión al interior del grupo.
- Ciertos trabajos de aplicación o de interpretación de conceptos se realizarán como trabajos para entregar.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.

- Criterios de acreditación.
 - Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios
 -
- Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.
 - Los exámenes que se realicen, en conjunto tienen un valor del 50% de la calificación final.
 - Los ejercicios tienen un valor del 50% de la calificación final.
- Criterios de evaluación cualitativos.
 - Entrega puntual de los ejercicios.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

1. Gombrich, Ernst Hans. **La historia del Arte.** Editorial Debate. Madrid, 1997.
2. Ávila Ruiz, Rosa Ma. **Historia del arte: enseñanza y profesores.** Ed. Díada. Sevilla, 2001.

Complementaria

1. Martin Gonzalez, J. J. **Historia del arte.** Ed. Gredos. Madrid, 1999.
2. Argulloi, Rafael. **Historia del arte.** Ed. Carroggio. Barcelona, 1991.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): **Arquitectura.**

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s))

Lic. en Diseño Gráfico
Lic. en Diseño Industrial.

3. Vigencia del plan: 2006

4. Nombre de la Asignatura Geometría Descriptiva I

5. Clave 002

6. HC: 1 HL - HT 5 HPC - HCL - HE 1 CR 7

7. Ciclo Escolar: _____

8. Etapa de formación a la que pertenece: Básica (Tronco Común de Diseño)

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria X

Optativa -

10. Requisitos para cursar la asignatura: Ninguno

Formuló: Roberto Rivera Luna.

Vo. Bo. J. Antonio Ley Guing.

Fecha: Marzo del 2006.

Cargo: Subdirector.

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Ofrecer al alumno el conocimiento y manejo de los recursos básicos de los sistemas de proyección para el entendimiento y comprensión de los elementos que componen un volumen en su representación bidimensional y tridimensional, a efecto de que desarrolle y ejercite la capacidad de concebir mentalmente las formas y condiciones los elementos, y con ello genere respuestas a los problemas de representar los volúmenes que son la expresión física de las formas en el diseño.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Abstraer la realidad de la ubicación de las formas geométricas en el espacio a través de su análisis y comprensión; para a partir de ello transportarlas de nuevo al ámbito de lo concreto, donde se defina y comunique la posición de objetos y elementos en el espacio, expresado a través de su correcta representación bi y tridimensional.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Representaciones bi y tridimensionales correctas, de la ubicación y posición de unidades formales elementales en el espacio ubicadas en el espacio.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad I

ENCUADRE DEL CURSO.

Competencia.

Registrar los elementos que conforman la estructura del curso, tanto en términos de contenido como de operatividad, a través de la identificación de estos; con la intención de dar las bases a partir de las cuales se pueda desarrollar el curso y se pueda comprender la importancia de la Geometría Descriptiva dentro del proceso del diseño, esto con una apertura e interés por la novedad.

Contenido

- 1.1. Exposición general del curso
 - 1.1.1. La importancia de la Geometría Descriptiva dentro del proceso del Diseño.
 - 1.1.2. Descripción temática del contenido del curso.
 - 1.1.3. Descripción del equipo y materiales para el desarrollo de las prácticas del curso.
 - 1.1.4. Bibliografía.
 - 1.1.5. Descripción del procedimiento de evaluación.

Duración.

1 hr.

Unidad II

INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO.

Competencia.

Realizar prácticas de dibujo técnico, a través de ejercicios elementales del uso de los instrumentos de dibujo, orientado al manejo del lenguaje gráfico adecuado para el aprendizaje de la geometría descriptiva; esto con una disciplina caracterizada por la acuciosidad y la precisión

Contenido

- 2.1. Exposición sobre la importancia del manejo del dibujo técnico en la representación de la geometría espacial, énfasis en el manejo de las diferentes calidades en el trazo, así como el adecuado manejo de las escuadras, regla 'T' y los letreros.
(Prácticas 1, 2, 3 y 4)

Duración

5 hrs.

Unidad III

Conceptos básicos de los sistemas generales de representación del espacio y de objetos en el espacio.

Competencia.

Identificar los sistemas básicos de proyección para representar volúmenes y sus componentes, atendiendo a las diferentes características de algunos de ellos, para obtener las bases teóricas de los procesos de representación de volúmenes en el espacio con una postura de curiosidad.

Contenido

Duración

3.1. Sistemas de proyección. –Descripción gráfica de los sistemas de proyección de Cónico, Oblicuo y Ortogonal.

2 hrs.

3.2. Sistemas de proyección ortogonal.

4 hrs.

3.2.2. Descripción gráfica del sistema de proyección ortogonal Americano (cubo de proyecciones).

3.2.3. Descripción gráfica del sistema de proyección ortogonal Europeo (Montea).

3.2.3.2. Descripción gráfica de los cuatro cuadrantes de la MONTEA.

Unidad IV

Definición y representación de diferentes elementos y formas geométricas en el espacio.

Competencia.

Aplicar los sistemas básicos de proyección para representar volúmenes y sus componentes, a través de prácticas de representación, en forma de láminas de dibujo, para adquirir las herramientas elementales de representación de sus propios diseños, con una postura de claridad y precisión.

Contenido

Duración

4.1. Proyección de puntos en la Montea.

12 hrs.

4.2. Proyección de rectas en la Montea.

12 hrs.

4.3. Proyección de planos en la Montea.

12 hrs.

4.4. Proyección de volúmenes en la Montea.

48 hrs.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1, 2.	Realizar prácticas de dibujo técnico, a través de ejercicios elementales del uso de los instrumentos de dibujo, orientado al manejo del lenguaje gráfico adecuado para el aprendizaje de la geometría descriptiva; esto con una disciplina caracterizada por la acuciosidad y la precisión.	Elaborar láminas de trazos verticales, horizontales, a 45, 60 y 30 grados, procurando la mejor calidad en el trazo.	Equipo de dibujo.	2 hrs
3,4	Realizar prácticas de rotulado, a través de ejercicios de dibujo a mano de letras, orientado al manejo de un lenguaje gráfico escrito, adecuado para la expresión apropiada utilizado en ejercicios de dibujo y de geometría descriptiva; esto con una disciplina caracterizada por búsqueda de la destreza.	Elaborar láminas de letras minúsculas y mayúsculas en diferentes tamaños procurando que el alumno conserve calidad, tamaño y forma.	Equipo de dibujo.	2 hrs
5 a la 40	Ejercitar la definición y representación de la proyección de puntos, rectas, planos y volúmenes en el espacio a través de ejercicios utilizando la montea espacial, para entender los conceptos básicos de ubicación de cuerpos en el espacio, a través de la unidad básica teórica como es el punto, con una disciplina caracterizada por la acuciosidad y la precisión.	Proyección de puntos, rectas, planos y volúmenes en la montea espacial.	Equipo de dibujo.	84 hrs

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- La estructura de la clase es, invariablemente, una explicación del profesor del tema del día, utilizando medio audiovisuales, para posteriormente el alumno realice individualmente un ejercicio, en forma de lámina de dibujo, donde practique el ejemplo y demuestre que entendió el caso de estudio, como proceso para adquirir la competencia del tema.
- El estudiante en ciertos ejercicios específicos, (según la complejidad del tema o el desempeño del alumno en clase) debe realizar extractase, ejercicios análogos a los realizados al interior del salón.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.

- Criterios de acreditación.
 - Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios (láminas/dibujos)
- Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.
 - Los exámenes tienen un valor del 50% de la calificación final.
 - Los ejercicios (láminas/dibujos) tienen un valor del 50% de la calificación final.
- Criterios de evaluación cualitativos.
 - Entrega puntual de los ejercicios (láminas/dibujos)

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Geometría Descriptiva I, Miguel de la Torre Carbó. UNAM.
- Elementos de Geometría Descriptiva, C. Ranelletti. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona, España.
- Problemas de Geometría Descriptiva, Profr. J.A. Arustamou. Unión Tipográfica Editorial Hispano-Americana, México 1971.
- Geometría Descriptiva, Adrián Giombini. Escuela Nacional de Ingeniería, México, 1965.
- Geometría Descriptiva, Rowe y Mc Farland. Compañía Editorial Continental, S.A., México, 1965.
- Curso breve de Geometría Descriptiva, O.V. Loktev. Editorial MIR, Moscú, Rusia, 1987.
- Geometría Descriptiva I., Hugo Mario Diz Finck. Universidad Veracruzana, México, 1965.

NOTA: Toda la bibliografía se encuentra en la Biblioteca de la Universidad (QA-501)

Complementaria

- Applied Descriptive Geometry, Frank M. Warner and Matthew McNeary. McGraw Hill Book Company, Inc. New York, USA, 1959.
- Geometría Descriptiva, B. Letgton Wellman. Editorial Reverte, S.A., México, 1973.
- Geometría Descriptiva, Ing. Amado Chinas de la Torre. Librería de Porrúa Hernanos y Cía., S.A. México, 1971.
- Geometría Descriptiva Tridimensional, Steve M. Slaby. Unión Gráfica, S.A., México, 1968.
- Elementos de la Geometría Descriptiva, Jorge Betancourt. Editorial Arte y Técnica, México, 1962.
- Theory and Problems of Descriptive Geometry, Minor C. Hawk, Schaum Publishing Co., New York, USA, 1962.
- Problemas de Geometría Descriptiva, Giovanni Carnasciali. Ed. Limusa, México, 1974.

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

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

Competencia

- 1 Comunicar ideas y mensajes
- 2 A través de la elaboración de dibujos apoyándose en sus capacidades de observación, análisis visual, y memoria visual y coordinación psicomotriz
- 3 para comunicarse con los participantes en el proceso de diseño
- 4 de manera clara, expresiva, práctica y hábil

Por medio del dibujo el estudiante podrá comunicar ideas y mensajes de una manera mas práctica que solamente la visión expresiva del artista. Hará del dibujo uno de sus medios de comunicación mas valiosos entre diseñadores y hacia sus receptores. Para ello habrá de desarrollar las capacidades de observación, análisis visual, memoria visual y coordinación psicomotriz; de manera que desarrolle las habilidades y actitudes necesarias para llegar a poseer una expresión personal por medio del dibujo.

Evidencia de desempeño

Elaborara dibujos en los diferentes niveles del mismo curso, que expresen lo desarrollado llegando, al final del mismo, a elaborar una serie de ilustraciones de objetos tomados de su entorno inmediato y con énfasis en la disciplina que les interesa estudiar.

Contenidos Temáticos

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): _____

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s)) _____

3. Vigencia del plan: _____

4. Nombre de la Asignatura _____ 5. Clave _____

6. HC:___ HL___ HT___ HPC___ HCL___ HE___ CR___

7. Ciclo Escolar:_____ 8. Etapa de formación a la que pertenece: _____

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria _____ Optativa _____

10. Requisitos para cursar la asignatura: _____

Formuló: _____

Vo. Bo. _____

Fecha: _____

Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Contenido

Duración

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Complementaria

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): **Arquitectura.**

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s))

Lic. en Diseño Gráfico
Lic. en Diseño Industrial.

3. Vigencia del plan: 2006

4. Nombre de la Asignatura Teoría del Diseño I

5. Clave 004

6. HC: 3 HL: -- HT: - HPC: - HCL: - HE: 3 CR: 6

7. Ciclo Escolar: _____ 8. Etapa de formación a la que pertenece: Básica (Tronco Común de Diseño)

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria: X . Optativa: -- .

10. Requisitos para cursar la asignatura: Ninguno.

Formuló: Prof. Roberto Rivera Luna.

Vo. Bo. Arq. J. Antonio Ley Guing.

Fecha: 3 de abril del 2006.

Cargo: Subdirector.

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Asignatura de carácter teórico, correspondiente a la Etapa Básica de las carreras de las Licenciaturas en Diseño Gráfico y Diseño Industrial; que proporciona los elementos teóricos fundamentales para la composición en el diseño entendida como actividad genérica y común a las carreras.. Se introduce al alumno en el conocimiento y manejo del lenguaje y orden de forma, que habrá de aplicar en sus ejercicios de diseño.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Identificar los principios que rigen el diseño, a través del estudio de los conceptos y reglas básicas de la composición, tanto para entender los diseños de otros, como para aplicarlos en sus propias propuestas, con imaginación y un afán creativo.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Comunicaciones con un equilibrio entre expresión oral, escrita y gráfica, donde se exprese el manejo de los conceptos y reglas del diseño. Aplicar estos en análisis de ejemplos así como en el desarrollo de ejercicios compositivos de carácter aplicativo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO.

Competencia:

Registrar los elementos que conforman la estructura del curso, tanto en términos de contenido como de operatividad, a través de la identificación de ambos; con la intención de dar las bases a partir de las cuales se pueda desarrollar el curso y se pueda comprender la importancia de la Teoría del Diseño para el ejercicio de la composición, esto con apertura e interés.

Contenido**Duración****1.1. Encuadre del curso.****1 hr.**

1.1.1. La importancia de la Teoría para el diseño para el proceso de composición

1.1.2. Descripción temática del contenido del curso.

1.1.3. Descripción del equipo y materiales para el desarrollo de las prácticas del curso.

1.1.4. Bibliografía.

1.1.5. Descripción del procedimiento de evaluación.

UNIDAD II. CONCEPTOS ELEMENTALES SOBRE LA FORMA Y EL ESPACIO.

Competencia:**Contenido****Duración****2.1. La Forma.**

De la forma a la forma en el diseño.

2.2. El Espacio.

El espacio en el diseño.

2.3. La Percepción.

La percepción y el diseño.

UNIDAD III. LA FORMA.	
Competencia:	
Contenido	Duración
<ul style="list-style-type: none"> 3.1. Propiedades visuales de la forma. 3.2. Elementos primarios de la forma. 3.3. Formas Primarias. 3.4. Transformación de la forma 3.5. Articulación de la forma. 	

UNIDAD IV. EL ESPACIO.	
Competencia:	
Contenido	Duración
<ul style="list-style-type: none"> 4.1. Elementos definidores del espacio 4.2. Organizaciones espaciales. 4.3. Relación y articulación entre espacios. 	

**UNIDAD V.
PERCEPCIÓN DE LA FORMA Y EL ESPACIO.**

Competencia:

Contenido

Duración

- 5.1. Las percepciones básicas.
- 5.2. Leyes de la Gestalt.

**UNIDAD VI.
CUALIDADES EXPRESIVAS DE FORMA Y EL ESPACIO.**

Competencia:

Contenido

Duración

- 6.1. Grupos de cerramiento
- 6.2. La luz
- 6.3. Proporción y escala
- 6.4. El tiempo en el diseño.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Aplicar	Analizar una obra artística (pintura o escultura) preferentemente de carácter abstracto o con carácter eminentemente geométrico; utilizando Interpre		

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- La estructura de la clase es normalmente una explicación del profesor del tema del día, utilizando medio audiovisuales, para posteriormente el grupo realice una práctica de discusión, ejercicio, o práctica donde se discutan o se aplique los conceptos vertidos y demuestre que entendió el caso de estudio, como proceso para adquirir la competencia del tema.
- Los estudiantes en temas específicos, predefinidos, se convertirá en el expositor, como base para la discusión al interior del grupo.
- Ciertos trabajos de aplicación o de interpretación de conceptos se realizarán como trabajos para entregar.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.

- Criterios de acreditación.
 - Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios (láminas/dibujos)
- Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.
 - Los exámenes tienen un valor del 50% de la calificación final.
 - Los ejercicios (láminas/dibujos) tienen un valor del 50% de la calificación final.
- Criterios de evaluación cualitativos.
 - Entrega puntual de los ejercicios (láminas/dibujos)

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

CHING, Francis. Arquitectura: forma, espacio y orden, Ed. Gustavo Gili, 1998.

WONG, Wucius. Fundamentos del Diseño, Ed. Gustavo Gili, México 2002 ISBN: 8425216435

WONG, Wucius. Principios Del Diseño En Color; Diseñar con Colores Electrónicos. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2004 ISBN: 9688873667

HELLER, Eva. Psicología del Color. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2004. ISBN: 8425219779.

SCOTT, Robert. Fundamentos del Diseño. Ed. Limusa, México, D. F. 2003 ISBN: 9691833228

Complementaria

MOORE, Charles. Dimensiones de la Arquitectura: espacio, forma y escala. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1981.

HESSELGREN, SVEN. El hombre y su percepción del ambiente urbano: una teoría arquitectónica, Ed. Limusa, 1980.

CHING, Francis. Interior Design Illustrated, Ed. Van Nostrand Reinhold, 1987.

WONG Wucius. Diseño Gráfico Digital, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2003. ISBN: 8425217733

ARNTSON, Amy. Graphic Design Basics, *International Thomson Editores México, D.F.* 2003 ISBN: 0534273998

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): **Arquitectura**

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s))

Licenciatura en Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Industrial

3. Vigencia del plan: **2006_**

4. Nombre de la Asignatura

Diseño I

5. Clave **_005_**

6. HC: **_2_** HL **___** HT **_4_** HPC **___** HCL **___** HE **___** CR **_8_**

7. Ciclo Escolar: **_2006-1_**

8. Etapa de formación a la que pertenece: **_Básica_** (Tronco común diseño)

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria **_X_**

Optativa **___**

10. Requisitos para cursar la asignatura: **Ninguno**

Formuló: Arq. Héctor A. Herrera Delgado/Arq. Griselda Becerra

Vo. Bo. _Arq. Jesús Antonio Ley Guing_

Fecha: Enero de 2006

Cargo: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Que el alumno adquiriera los rudimentos básicos del diseño apoyándose primeramente en el recurso del Dibujo Técnico, para la correcta representación de las ideas, de tal suerte que descubra y conozca los elementos de comunicación visual, haciendo uso de ellos para el desarrollo y presentación de propuestas de diseño bidimensional.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Haciendo uso del dibujo técnico y la representación gráfica como medio de expresión, se buscará despertar la imaginación desarrollando, bajo una concepción holística del diseño y favoreciendo la creatividad y aptitudes en el mismo, utilizando los fundamentos básicos del Diseño. Esto es, la práctica geométrico-compositiva de la comunicación visual y el empleo de un lenguaje formal en el diseño bidimensional.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

El resultado presentara, como producto de sus ejercicios, una serie de trabajos al final de cada uno de los temas que se vayan desarrollando en el taller, integrando productos terminados al final de cada unidad, con temas representativos de la aplicación del conocimiento aprendido.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

PRESENTACION DEL CURSO

Introducción al Curso

Competencia

El alumno conocerá los contenidos del curso y la importancia que tiene dentro del programa de estudios. Así mismo sabrá cuales serán los procedimientos de evaluación, el equipo y materiales para el desarrollo de las prácticas y los tiempos para el desarrollo de las mismas.

Contenido

Duración

1. Exposición

Fundamentos básicos sobre el estudio del diseño.

Contenidos del curso

Descripción de equipos y materiales que se requerirán para el desarrollo del curso.

Consideraciones respecto a los requisitos para la aprobación del curso y sistema de evaluación.

Bibliografía.

1 hora

UNIDAD I

I. 1 Introducción al manejo del Dibujo Técnico.

Competencia

El alumno conocerá cual es la importancia del manejo del dibujo técnico y la lectura e interpretación de dibujos bidimensionales con precisión, a la vez que practicara con dibujos simples en dos y tres dimensiones para tener una primera experiencia en la interpretación del espacio.

Contenido

Duración

1. Exposición.

1.1 Tipo, calidades y dimensiones del papel y tipos de márgenes.

1.2 Formatos y Rótulos.

1.3 Normas de letras y números.

1.4 Ejercicios de práctica y uso de los instrumentos de dibujo.

Aplicación de diferentes calidades de líneas con lápices de grafito.

1.5 Ejercicio de líneas rectas, uso de compás y relación de rectas y curvas.

1.6 Dibujos a escala.

1.7 Concepto de planta, corte y alzado de objetos sencillos. Modificar sus escalas.

1.8 Aplicación de achurados para la diferenciación de volumen, textura y curvatura.

1.9 Ejercicio que apliquen proyecciones axonométricas e isométricas.

2 Horas

1 Horas

1 Horas

1 Horas

2 Horas

1 Horas

2 Horas

UNIDAD II

I.2 Normas y criterios para el dibujo técnico, Arquitectónico, Gráfico e Industrial.

Competencia

El alumno conocerá cuales son las normas que rigen la representación de proyecto tanto en Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial, de tal manera que en sus anteproyectos y proyectos puedan ser llevados a los medios de producción

Contenido

Duración

2.1 Normativa de formas y dimensiones de papel.

2.2 Normativas de formatos.

2.3 Normativas de líneas.

2.4 Escalas.

2.5 Acotaciones.

2.6 Simbología en la representación arquitectónica.

2.7 Proyecciones axonométricas, planta, sección, alzado.

2.8 Normativa en la representación grafica de un original.

2.9 Simbología normalizada que maneja la representación industrial.

1 hora

1 hora

2 hora

**UNIDAD III
DISEÑO BASICO.**

Competencia

El estudiante conocerá y maneja los conocimientos básicos sobre la percepción de los objetos para con ellos desarrollar propuestas donde el proceso y mecanismo de la percepción puedan ser aplicados en diseño de comunicación o de objetos, con un pensamiento lógico y estético, que a su vez generen propuestas congruentes con la conceptualización de su propuesta teórica.

Contenido

Duración

1.0	LA PERCEPCION VISUAL.	
1.1	Definición y conceptualización de percepción visual.	
1.2	El proceso perceptual: estímulo, sensación y percepción.	
1.3	Mecanismos de la percepción.	1 hora
2.0	EL CAMPO VISUAL Y SUS ATRIBUTOS.	
2.1	Conceptualización y definición.	
2.2	Teoría del Campo de Marcoli.	
2.3	Cualidades de las superficies: Forma, dimensión, proporción, color y textura.	2 hora
3.0	COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN VISUAL.	
3.1	Elementos generadores de la forma: El punto, la línea, el plano.	
3.2	Propiedades visuales de la forma: Contorno, tamaño, color, textura, inercia visual, posición y orientación.	4 hora
4.0	EL LENGUAJE GRAFICO DEL DISEÑO.	
4.1	Alfabeto y gramática de la composición: Punto, línea, plano, volumen, ritmo, movimiento y contraste.	
4.2	Principio ordenadores: Estructura, simetría, asimetría y equilibrio.	4 hora
5.0	APLICACIONES GEOMETRICO COMPOSITIVAS EN EL CAMPO DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL.	
5.1	El punto.	
5.2	La linea	
5.3	El plano	
5.4	Ejercicio de diseño con una funcion básica.	2 hora

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de	Competencia(s)	Descripción	Material de	Duración
--------	----------------	-------------	-------------	----------

Práctica			Apoyo	
1	El alumno conocerá los diferentes instrumentos para el dibujo técnico, apoyándose con este para el desarrollo de sus primeros diseños bidimensionales, donde podrá aplicar los conocimientos que en la parte teórica del curso se imparte, materializando por medio de trazos y dibujos específicos.	Dibujara una serie de láminas en papel para ejercitar de manera práctica el uso de los instrumentos de dibujo. Líneas con escuadras de 45 y 60 grados en varias direcciones y calidades, utilizando además diferentes grados de lápices para representar diferentes situaciones.	Papel Bristol y bond de 17"x 22". Lápices de diversas durezas. Escuadras, reglas, escalímetro, etc.	6 horas
2	El estudiante conocerá las características de la composición de las láminas o planos que representan los proyectos, elaborando láminas que contengan los elementos de las mismas con características específicas y contenidos estándar.	Dibujara láminas en diferentes tipos de papel, con su respectivo letrero e indicaciones, utilizando iconografía adecuada así como rótulos y acotaciones. Representando objetos simples en planta, alzado, corte y perspectiva isométrica y axonométrica.	Papel Bristol y bond de 17"x 22". Lápices de diversas durezas. Escuadras, reglas, escalímetro, etc.	6 horas
3	El estudiante conocerá los estándares y normatividad, para aplicarla, según sea el caso, en diferentes proyectos, que elaborara a lo largo del estudio de la carrera.	Dibujara el estudiante planos específicos, de acuerdo a diferentes normas que se le explicaran, de tal manera que el producto del ejercicio cumpla con las normas vigentes.	Papel Bristol, bond velum y albanene de diferentes dimensiones Lápices de diversas durezas. Escuadras, reglas, escalímetro, etc.	
4	El alumno, utilizando el dibujo técnico como medio, desarrollara una serie de ejercicios de diseño para conocer y aplicar cuestiones básicas de la composición	EL EJE Ejercicio de estudio espacial, con explicación amplia de el eje como elemento principal de orden espacial, dibujando los ejes principales en un plano de trabajo; ejes longitudinales, transversales diagonales y los ejes secundarios que se forman dentro de		4 horas

5		<p>cada espacio generado por la disposición de los mismos. Con el fin de determinar puntos específicos para determinar proporcionalmente el orden de los objetos o espaciales dentro de un plano de trabajo.</p> <p>EL PUNTO Ejercicios de composición con puntos, como elemento generador de la forma. Tomando como principio ordenador los ejes y las distintas conceptos de agrupaciones, radiales, lineales, agrupadas. Así como la introducción a los conceptos de principios de orden espacial y de diseño Simetría, equilibrio, ritmo. Utilizando el plano en una dimensión, dibujando sobre el plano horizontal.</p>		6 horas
6		<p>Ejercicio de elaboración de una maqueta utilizando elementos diminutos los cuales puedan representar puntos. Utilizando materiales como cuentas, semillas, etc. Dejando a la imaginación y creatividad del estudiante la propuesta de materiales.</p>	<p>Cartón, cuentas, semillas, arena, etcétera. Además de los anteriores mencionados. Cartón,</p>	6 horas
7		<p>LA TRANSICION DEL PUNTO AL ESPACIO Ejercicio de elaboración de una maqueta mediante el cual se traslada el punto del plano horizontal al plano tridimensional. Utilizando materiales como cartón, alambre, palillos, etc. Dejando a la imaginación y creatividad para la implementación de materiales.</p>	<p>Cartón, alambre, palillos y otros materiales, además de los anteriores</p>	4 horas

8	<p>EJERCICIO DE ELEVACIONES Los alumnos en base a las propuestas tridimensional de elevación del punto se dibujan las elevaciones principales de del ejercicio, con la escala determinada, generalmente se trabaja la escala 1:100.</p>	4 horas
9	<p>LA LINEA Ejercicios de composición con líneas. Utilizando los principios ordenadores de la forma y del diseño se disponen líneas, con una explicación previa de los distintos tipos de líneas, los estudiantes eligen el tipo de línea con la cual trabajar.</p>	4 horas
10	<p>TRASLADO DE LA LINEA DEL PLANO HORIZONTAL AL TRIDIMENSIONAL. Se elabora una maqueta de la transición espacial del plano horizontal ya diseñada anteriormente, donde el estudiante propone diferentes alturas. Utilizando materiales como cartón o foam borrador y cartulinas delgadas que pueden tener flexibilidad para el manejo de líneas curvas.</p>	<p>Cartón, foam board, cartulina, pegamento, pintura.</p> <p>6 horas</p>
11	<p>EL PLANO Ejercicio de composición con el cuadrado. Utilizando un plano determinado, se trabaja la composición con el cuadrado empleando el elemento geométrico, en iguales o en distintas dimensiones proporcionales al plano de trabajo y a los elementos entre si.</p> <p>Ejercicio de composición con el</p>	<p>Papel Bristol, bond y Sketch de 17"x 22". Lápices de diversas durezas. Escuadras, reglas, escalímetro, etc.</p> <p>4 horas</p>

12	<p>triangulo. Utilizando un plano determinado, se trabaja la composición con el triangulo, empleando el elemento geométrico en iguales o en distintas dimensiones proporcionales al plano de trabajo y a los elementos entre si.</p>	4 horas
13	<p>Ejercicio de composición con el círculo. Utilizando un plano determinado, se trabaja la composición con el círculo, empleando el elemento geométrico en iguales o en distintas dimensiones proporcionales al plano de trabajo y a los elementos entre si.</p>	2 horas
14	<p>EL DISEÑO Y EL CONTEXTO Ejercicio de diseño de un elemento arquitectónico como una escultura en un camellón o la puerta de acceso a un estacionamiento o a algún edificio, podría ser una fuente. Elaboración de planos: plantas, elevaciones, cortes, isométrico y maqueta. Así como una perspectiva a uno o dos puntos de fuga y la representación de sombras.</p>	12 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Exposición de los diferentes temas por parte del profesor.
Exposición de algunos temas y presentación de ejercicios por parte de los estudiantes.
Presentación de material audiovisual por parte del profesor.
Desarrollo de ejercicios cortos en el taller.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Requisitos para la acreditación del curso.

Asistencia mínima del 80 % tal como lo indica el reglamento vigente.
Promedio aprobatorio de tareas, exposiciones y ejercicios solicitados.

Criterio para la calificación.

Asistencia y puntualidad	10 %
Tareas	30 %
Participación en clase.	20 %
Ejercicios terminales de tema.	40 %

Criterios para la Evaluación.

Calidad del contenido.
Claridad de la propuesta.
Diseño de las presentaciones.
Dominio de la exposición ante el grupo.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

MARIN D'HOTELLIERE, JOSE LUIS, Introducción al dibujo técnico arquitectónico. ED. Trillas. México. 1990.

NORMA MEXICANA. Dibujo técnico para la Industria Mecánica.

DGN Secretaria de Industria y Comercio. 1970

DANTZIC, CINTHIA MARIS, Diseño Visual, introducción a las artes visuales. ED. Trillas, México, 1994.

DONDIS, D.A., Sintaxis de la Imagen, ED. Gustavo Gili, Barcelona, 1976.

MUNARI, BRUNO., Diseño y comunicación visual, ED. Gustavo Pili, Barcelona, 1969.

WONG, WUCIUS., Fundamentos del diseño bi y tridimensional, ED. Gustavo Pili, Barcelona, 1985.

PUENTE, ROSA., Dibujo y educación visual, Curso para la Enseñanza Media y Superior. Editorial Gustavo Gili, 1989, México.

GILIAM SCOUT, ROBERTO., Fundamentos del Diseño, McGraw Hill, 1951 (Primera Edición) Editorial Limusa, 1993 (Segunda Reimpresión)

M. SANSMAREZ., Diseño Básico, Dinámica de la forma visual en las artes plásticas, ED. Gustavo Gili

PHILLIPS G. BUNCE., Diseños de Repetición Manual para Diseñadores, artistas y Arquitectos. ED. Gustavo Gili

Complementaria

NIETO CABRERA, JESUS. Dibujo Técnico Didáctico 3. ED. Trillas. México. 1991.

--	--

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BÁSICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): Facultad de Arquitectura

2. Programa (s) de estudio: Diseño Gráfico
Diseño Industrial

3. Vigencia del plan: Indicar
2006-02

4. Nombre de la Asignatura: **Informática I**

5. Clave: **06**

6. HC: 1 HL: 2 HT: 0 HPC: 0 HCL: 0 HE: 0 CR: 4

7. Ciclo Escolar: agosto-diciembre 2006 8. Etapa de formación a la que pertenece: Básica (Tronco Común de Diseño).

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria _____ Optativa _____

X

10. Requisitos para cursar la asignatura: Ninguno.

Formuló: Carolina VR

Fecha: marzo 06

Vo. Bo. _____

Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Con esta asignatura el alumno conocerá la importancia de los sistemas informáticos y las posibilidades que brindan a lo largo del proceso de diseño, para lograr abordar cada etapa con fluidez y eficacia, a través de exposiciones, lecturas y proyectos prácticos que permitan al estudiante adoptar una visión amplia y propositiva no sólo durante la resolución de los problemas de diseño, sino en la gestión amplia de su etapa formativa y ejercicio profesional.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Distinguir e implementar en su práctica las ventajas de los sistemas informáticos al enumerar y conocer sus programas corrientes, para aprovecharles como medio transformador del manejo de la información, a través no solo del dibujo electrónico, sino de su aplicación en la gestión amplia de su etapa formativa y ejercicio profesional, utilizando estos recursos de manera práctica, innovadora, fluída y orientada a resultados.

V. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Implementar estrategias para el uso provechoso de los sistemas informáticos y la consiguiente utilización fluida del software para el acopio de la información, su organización, transmisión, conversión, comunicación y presentación, en trabajos congruentes con el nivel de esta etapa de su formación como diseñadores.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Identificar y manejar los conceptos que ofrecen los sistemas informáticos para el mejoramiento del proceso de trabajo, a través de sus formas de conjunción y su hábil aplicación de estos recursos al proceso de diseño para desarrollar posibilidades con una actitud propositiva.

Contenido

Duración

Encuadre

2 hrs.

I. Niveles de la incorporación de la informática en la formación profesional de los diseñadores.

8 hrs.

1.1. Nivel de reflexión. Infonomía o gestión de la información. Acciones a realizar con los sistemas informáticos

1.2. Nivel instrumental. Descripción de las herramientas informáticas y su concreción en programas específicos (software)

1.2.1 Paquetes

agenda

base de datos (música)

base de datos

calendario sincronizado en internet

catálogo de imágenes

cliente de correo

edición de video básico

editor de escritorio

editor de imágenes

hoja de cálculo

internet básico

mensajería electrónica

planeador de proyectos

procesador de palabras,

procesador de vectores y

quemador de discos

reconocimiento de voz

software de presentación electrónica

teleconferencia

modelado 3D

almacenamiento y backup

ilustración digital

1.2.1.1 Utilerías

soporte de múltiples textos seleccionados

reloj

etc

1.3. Nivel de aplicación. Respuestas de la informática a la práctica de las disciplinas relacionadas con el diseño

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Conocer e implementar los procesos informáticos adecuados a etapas específicas en la formación universitaria, para facilitar la fluidez de los resultados mediante el uso adecuado del internet como herramienta básica del proceso con una visión muy amplia, adaptable al medio.

Contenido

Duración

II. La Informática en la gestión del conocimiento en la formación universitaria.

15 hrs.

2.1. La virtualidad en las asignaturas.

2.2. Gestión electrónica de ámbito de trabajo

2.2.1 Formulación de algoritmos por actividad

2.2.2 Documentos electrónicos y su intercambio

2.3. Telecomunicaciones personales y concepto de comunidad virtual

2.3.1 Normatividad online

2.4 Exposiciones virtuales.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Conocer y comprender la relación entre el uso de la computadora y el proceso de diseño , manejando los conocimientos técnicos necesarios para lograr transmitir ideas y conceptos mediante su representación gráfica a través de la técnica y la composición, con una visión enfocada al cambio y actualización constante.

Contenido

Duración

III. La informática en el aprendizaje y la práctica del diseño

8 hrs.

3.1. Representación gráfica digital.

3.2. La composición en el diseño asistido por computadora

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Planear y resolver ejercicios aplicables a su desempeño estudiantil o a la vida laboral a través de los recursos informáticos y elementos de apoyo, que permitan facilitar tanto la fluidez de información como la verdadera comprensión de la misma.

Contenido

Duración

IV Ejercicios aplicativos

15 hrs.

4.1 Documento de investigación

4.2 Presentación electrónica

4.3 Oficina portátil virtual

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Identificar las diferencias entre procesos muy estructurados, medianamente y no estructurados, por medio de la comparación, para adoptar las características más valiosas de cada uno de ellos en la definición del flujo de información en el desarrollo del proceso de diseño	Observación general de la operación de un taller de corte de vinyl / impresión digital / carpintería / oficial albañil y descripción del proceso en los términos de una ruta crítica	Tablas de reporte cámara fotográfica, rollo de papel en friso, plumones, computadora	4 hrs.
2	Identificar la naturaleza del equivalente a los ruidos del ciclo de la comunicación en el manejo de información electrónica por medio de la comparación, para preverlo, evitarlo y corregirlo.	<p>Traductor descompuesto Se ingresará un texto a la página de traducción. Luego de ser traducido, se reingresa el resultado para ser traducido al idioma original. Se repite la operación varias veces, al final evaluando el resultado contra el original</p> <p>I. El Facilitador le pide al grupo se enumere del 1 al 5, luego les dice a los números 1 que permanezcan en el salón mientras los demás salen.</p> <p>II. Les dice que les va a leer un artículo; no deben tomar nota sino sólo escucharlo. Después de leer el artículo (no permite preguntas), pide a los No. 2 que retornen al salón, mientras los No. 1 les repiten el artículo. Después se llama a los No. 3 y los No. 2 les repiten el artículo mientras los No. 1 observan. Así continua hasta que hayan participado todos. Luego, escoja al azar a un No. 5 para que repita lo que oyó,</p>	Computadora conectada a internet	2 hrs.
3	Observar e identificar las fases por las que los datos se convierten en información, por medio de visitas a despachos de diseño y edición de video para implementar un sistema propio y flexible adecuado a cada proceso de diseño	Visita a despachos de diseño, entrevista a operadores de todos niveles	grabadora, cámara de video, Computadoras apple macintosh con suite iwork y ilife suite	2 hrs.
4	Clasificar información gráfica por medio de software de base de datos especial, para facilitar su utilización en el desarrollo de sus actividades académicas y de todo tipo desarrollando disciplina para el ejercicio de la profesión	Catalogar imágenes en base de datos de imágenes iPhoto, insertando palabras clave descriptivas de cada archivo, para iniciar la colección estructurada particular de cada alumno	scanner, grabadora, cámara de video, Computadoras apple macintosh con suite iWork y iLife suite	1 hr.

8	<p>Identificar y practicar tipología de todo tipo de software aplicable durante el proceso de diseño por medio de demostraciones y prácticas dirigidas por el maestro para su aplicación adecuada oportuna y creativa.</p>	<p>Plantear y llevar a cabo proyecto de organización de evento donde se puedan aprovechar las características de: calendario sincronizado en internet, planeador de proyectos, catálogo de imágenes, base de datos, software de presentación electrónica, editor de escritorio, teleconferencia, edición de video básico, agenda, cliente de correo, procesador de palabras, internet básico, procesador de vectores y editor de imágenes, mensajería electrónica.</p>	<p>Computadoras apple macintosh powermac con suite iwork y ilife suite de macromedia MX y suite Adobe CS2 tabletas digitalizadoras, cámaras digitales,</p>	10 hrs.
9	<p>Acopiar, clasificar y estructurar una colección de activos digitales en forma de archivos de imágenes, plantillas, tipografías, películas, utilerías, sitios de internet, suscripciones a cuentas de correo, telefonía, videoconferencia y disco virtual de datos, por medio de soportes físicos de diversos tipos para poder usarles de manera flexible e independiente de su ubicación como una verdadera oficina virtual, otorgando al ejercicio profesional libertad y certeza.</p>	<p>Aplicar programas como The Brain y Devonthink para la clasificación de la información que utiliza el estudiante para el desarrollo de sus actividades académicas y de todo tipo, y sugerirle una estrategia de manejo de su colección actual y futura de archivos digitales</p>	<p>Computadoras apple macintosh powermac con The brain, Devonthink, suite iwork y ilife suite de macromedia MX y suite Adobe CS2 tabletas digitalizadoras, cámaras digitales,</p>	6 hrs.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- Exposición teórica del profesor con demostración práctica.
- Presentación de muestras y apoyos audiovisuales.
- Investigación temática.
- Ejercicios prácticos en laboratorio de cómputo.
- Proyecto final.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Criterios de acreditación.

Asistencia mínima	80%
Entrega mínima de ejercicios	80%
Entrega final	
Promedio aprobatorio de tareas y trabajos	
- Criterios de calificación.

Examen de Teoría	25%
Tareas por clase	20%
Trabajos	45%
Participación	10%
- Criterios de evaluación
 - Contenido
 - Claridad
 - Diseño de la presentación
 - Puntualidad en la entrega

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Kathryn Henderson, *On Line and On Paper: Visual Representations, Visual Culture, and Computer Graphics in Design Engineering* (Inside Technology) (Hardcover)

Abigail J. Sellen and Richard H. R. Harper
The Myth of the Paperless Office
MIT Press
2001
ISBN: 0-262-19464-3

MITCHEL, William J., *e-topia*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España, 2001.

DEDE, Chris, *Aprendiendo con tecnología*, Ed. Paidós, México, 2000.

COTTON, Bob y OLIVER, Richard, *Understanding hypermedia* 2000, Ed. Phaidon Press Limited, London, 1997.

COTTON, Bob, *The cyberspace lexicon*, Ed. Phaidon press Limited, London, 1995.

BOUNFORD, Trevor, *Diagramas digitales. Cómo diseñar y presentar información gráfica*, Ed. Gustavo Gili, 2001.

Complementaria

FUENMAYOR, Elena, *Ratón, ratón*, 3a. Edición, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España, 2003.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BÁSICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): Facultad de Arquitectura

2. Programa (s) de estudio: Diseño Gráfico
Diseño Industrial

3. Vigencia del plan: Indicar
2006-02

4. Nombre de la Asignatura: **Técnicas de investigación y comunicación oral y escrita** 5. Clave: **07**

6. HC: 2 HL: 0 HT: 0 HPC: 1 HCL: 0 HE: 0 CR: 5

7. Ciclo Escolar: agosto-diciembre 2006 8. Etapa de formación a la que pertenece: Básica (Tronco Común de Diseño).

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria Optativa

10. Requisitos para cursar la asignatura: Ninguno.

Formuló: Carolina VR

Fecha: marzo 06

Vo. Bo. _____

Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Que el alumno desarrolle las habilidades intelectuales, para el estudio sistemático, el trabajo conceptual y la investigación científica, en el planteo y solución de problemas nuevos, así como la capacidad para transmitir las ideas a través de presentaciones orales y reportes escritos, que permitan una comunicación efectiva de las ideas desarrolladas.

La asignatura se ubica en la etapa básica, corresponde al área de tecnología y brindará las bases necesarias para el resto de las asignaturas que requieran de las habilidades mencionadas, a través de una línea metodológica de trabajo.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Adquirir información pertinente al problema de diseño por medio de los recursos de las metodologías de investigación, para catalogarla, discriminarla y evaluarla de forma organizada; y así construir un marco teórico a partir del cual se desarrolle el proceso de diseño de manera científica, práctica y orientada a obtener resultados medibles y por lo tanto con una verdadera trascendencia social.

Ejercitar la doble articulación del lenguaje, y aplicar las técnicas de comunicación orales y escritas, al redactar documentos y elaborar presentaciones que cumplan con las normas de dichos medios, para participar en el desarrollo del proceso de diseño, y lograr la transmisión clara de las ideas al resto de las personas involucradas en el proceso de diseño, desarrollando un enfoque analítico, propositivo y de liderazgo.

V. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Elaboración de una investigación relacionada con temas generales de diseño a través de un proyecto escrito y la presentación oral del mismo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Explicar las características del lenguaje escrito, aplicando los principios de la gramática y la autocorrección lingüística a través de la redacción de documentos académicos, para lograr comunicar las ideas de manera clara y precisa.

Contenido

Duración

UNIDAD I

1. Encuadre

2 hrs.

2. Expesión escrita

13 hrs.

2.1 Principios de gramática

2.1.1 Análisis lingüístico

2.1.1.1 Lengua y habla

2.1.1.2 Campos semánticos

2.1.1.3 Tipos de oraciones

2.2 Discurso lingüístico

2.2.1 Tipos de discurso

2.3 Ensayo

2.3.1 Tipos de ensayo

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Estructurar y presentar temas relacionados con las disciplinas del diseño en espacios de divulgación, de análisis y discusión, entre otros, logrando expresar ideas, conceptos y propuestas en forma oral de manera clara y precisa.

Contenido

Duración

UNIDAD II

2. Expesión oral

13 hrs.

2.1 El discurso oratorio

2.1.1 Descripción, narración y argumentación como fundamentos del discurso

2.2 Elaboración de un discurso oratorio

2.2.1 Propósito

2.2.2 Reflexión

2.2.3 Documentación

2.2.4 Bosquejo

2.2.5 Secuencia

2.2.6 Análisis

2.2.7 Presentación

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Desarrollar habilidades intelectuales, para el estudio sistemático, el trabajo conceptual y la investigación científica, en el planteo y solución de problemas nuevos con disposición para mejorar su desempeño dentro y fuera del aula.

Contenido

Duración

3. Recursos del estudiante

20 hrs.

3.1 Habilidades para el estudio

3.1.1 *Encuadre*

3.1.2 *Factores para aprender*

3.1.3 *Método de estudio*

3.1.4 *Administración del tiempo*

3.1.5 *Preguntas clave*

3.1.6 *Subrayado*

3.1.7 *Memoria*

3.1.8 *Esquema y cuadro sinóptico*

3.1.9 *Diccionario*

3.2 Habilidades para el trabajo conceptual

3.2.1 *El concepto y sus operaciones*

3.2.1.1 *Caracterización del concepto*

3.2.1.2 *Ordenación lógica de conceptos*

3.2.1.3 *Las operaciones del concepto*

3.2.2 *Mapas conceptuales*

3.2.2.1 *Del texto al mapa conceptual*

3.2.2.2 *Del mapa conceptual al texto*

3.3 Habilidades para la investigación

3.3.1 *El estudio exploratorio y su diseño de investigación*

3.3.2 *Recopilación de datos*

3.3.3 *Análisis e interpretación de datos*

3.3.4 *Presentación del informe de investigación*

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Explicar las características de la lengua oral y escrita, resaltando sus diferencias y semejanzas para identificar los términos de su aplicación de manera segura y consciente	Elaboración de un glosario, un diccionario y una enciclopedia básica de diseño.	Internet, revistas y libros teóricos de diseño	2 hrs.
2	Redactar documentos académicos aplicando los principios de la gramática y la autocorrección lingüística, por medio de la identificación, discriminación y ejecución de los diferentes formatos literarios utilizados en la etapa de formación	Redacción de un resumen, un ensayo, una reseña y una crónica.		2 hrs.
4	Estructurar temas relacionados con el diseño y expresarlos en forma oral, aplicando las técnicas de la oratoria de manera clara y con dominio.	Ejercicios de estructuración y presentación de temas a través de la oratoria en forma individual.	Artículos de revistas y/o internet	2 hrs.
5,6	Resolver de la manera más adecuada diferentes situaciones a través de la oratoria mediante el dominio de la técnica y la preparación detallada del discurso creando una base de elocuencia y seguridad para el desarrollo académico y profesional	Ejercicios de oratoria simulando diferentes escenarios en forma individual y grupal.	Escenarios y casos específicos establecidos por el maestro Retroproyector o cañón	4 hrs.
7	Enfrentar sus responsabilidades como estudiante apoyado en los métodos de aprendizaje y estudio adecuados a sus necesidades para obtener resultados favorables en su desempeño.	Elaboración de un compendio que contenga los factores para aprender, relacionarlos con un método de estudio y técnicas de aprendizaje	Material teórico, de libros, artículos de internet, revistas especializadas, etc.	2 hrs.
8	Comprender el lenguaje conceptual de la ciencia, para representar cosas, crear modelos simbólicos hipotéticos, que le permitan profundizar en la esencia de los fenómenos de la realidad, aplicando algunas técnicas para operar conceptos obteniendo una plataforma de disciplina científica y de trascendencia	Elaboración de mapas conceptuales a partir de la recopilación e interpretación de datos específicos.	Revistas, periódicos, computadora	2 hrs.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Exposición temática del profesor y los alumnos.

Presentación de material audiovisual por parte del profesor.

Investigación documental y audiovisual por parte de los alumnos.

Ejercicios de investigación, estructuración y presentación de temas a través de la redacción y oratoria en forma individual.

Ejercicios de investigación, redacción y oratoria simulando diferentes escenarios en forma individual y grupal.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Criterios de acreditación.
 - Asistencia mínima 80%
 - Entrega mínima de ejercicios 80%
 - Entrega final
 - Promedio aprobatorio de tareas y trabajos
- Criterios de calificación.
 - 1. Examen de Teoría 25%
 - 2. Tareas por clase 20%
 - 3. Trabajos 45%
 - 4. Participación 10%
- Criterios de evaluación
 - Contenido
 - Claridad
 - Diseño de la presentación
 - Dominio de la exposición en público
 - Puntualidad en la entrega

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

- DÍAZ BARRIGA Martínez, Rosalía, **Redacción técnica**, Ed. I.P.N., México, 2001.
- ROJAS-SORIANO, Raúl, **El arte de hablar y escribir, experiencias y recomendaciones**, Ed. Plaza y Valdés, México, 2002.
- ROMERO Vázquez, Fernando Alberto, **La estructura de la lengua, fundamentos de lingüística**, U.A.Q., Querétaro México, 1989.
- SHARPE, Robert, Sea usted asertivo. **Cómo tratar con los demás**, Ed. Obelisco, Madrid España, 2001.
- ZÁRATE Elizondo, José, **El arte de la relación maestro alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje**, Ed. I.P.N. México
- RANCEL Hinojosa, Mónica, **Comunicación oral**, 6a. reimp., Ed. Trillas, México, 1999.
- ÁVILA, Raúl, **Lengua y cultura**, Ed. Trillas, México, 1993.
- ÁVILA, Raúl, **La lengua y los hablantes**, Ed. Trillas, México, 1992.
- BERTOLOTTO Vallés, Gustavo, **Programación neurolingüística, desarrollo personal**, Ed. Diana, México, 1998.
- GRACIDA Juárez, Isabel, et al., **La argumentación. Acto de persuasión, convencimiento o demostración**, Ed. Édere, México, 1999.
- LÓPEZ Chávez, Juan y ARJONA Iglesias Marina, **Redacción y comprensión del español culto**, U.N.A.M., México, 1994.
- MORRIS, James A., **El arte de la conversación**, Ed. Diana, México, 1997.
- PACHECO Espejel, Arturo y CRUZ Estrada, María Cristina, **"El conocimiento, la (re)construcción de un concepto"**, en Ciencia y Desarrollo, México, 2002.

Complementaria

- TENORIO Bahena, Jorge, **Ejercicios de ortografía**, México, 1989,
- TENORIO Bahena, Jorge, **Redacción. Conceptos y ejercicios**, McGraw-Hill, México, 1990.
- CASTAÑEDA JIMÉNEZ, JUAN. **Habilidades académicas: Mi guía de aprendizaje y desarrollo**. --México: Mc. Graw Hill, 1999, 211 p.
- TIERNO JIMÉNEZ, BERNABÉ. **Cómo estudiar con éxito**. 4a ed. --Barcelona: Plaza & Janes, 1992, 52 fichas y Libro Guía.

RODRÍGUEZ Estrada, Mauro. ***Creatividad verbal***. Cómo desarrollarla, Ed. PAX, México, 1999.

CHÁVEZ MAURY, ALFONSO. ***Aprende a estudiar. 10a ed.*** --México: Edamex, 1994, 87 p.

GARCÍA-HUIDOBRO B., CECILIA. ***A estudiar se aprende: Metodología de estudio sesión por sesión.*** 3a ed.-- México: Alfaomega/Ediciones Universidad Católica de Chile, 1999, 159 p.

GARZA, ROSA MARÍA. ***Aprende cómo aprender.*** --México: Trillas: ITESM. Universidad Virtual, 1998, 139 p.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, ROBERTO. ***Metodología de la investigación. 2a ed.*** -- México: Mc Graw Hill, 1998.

PANSZA, MARGARITA. ***El estudiante: técnicas de estudio de aprendizaje.*** -- México: Trillas, 1995, 141 p.

SCHMELKES, CORINA. ***Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación Tesis.*** 2a ed..México: Oxford University Press Harla, 1998, 206 p.

STANTON, THOMAS F. ***Cómo estudiar.*** México: Trillas, 1986, (c 1967), 79 p.

TAMAYO Y TAMAYO, MARIO. ***Metodología formal de investigación científica.*** -- México: Limusa, 1985, 169 p.

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre de la Asignatura Antropología e Historia regional	Clave 08
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica Facultad de Arquitectura	
Carrera Arquitectura, Diseño Gráfico, Diseño Industrial	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 Básica
Carácter de la Asignatura Obligatoria	Requisitos para cursarla Ninguno

Competencia

Identificar a las circunstancias regionales como el contexto principal para las propuestas de diseño y fuente de su caracterización cultural; a través de la descripción del tránsito de la cultura local a la regional y el carácter binacional de ambas, por medio del empleo de herramientas de las disciplinas pertinentes.

Esto con el fin de conocer en los aspectos que sean necesarios, al usuario y su entorno, para incorporar postura analítica y humanística.

Evidencia de desempeño

Ensayos y presentaciones audiovisuales donde se demuestre la comprensión de las implicaciones

de la cultura regional como condicionantes de diseño.

Desarrollar un proyecto de diseño elemental donde el uso se identifique por relación a costumbres y referencias de un grupo humano determinado.

Contenido Temático General.

Teoría e investigación de la antropología.

Cultura y conducta humana.

Orígenes de la cultura de la región.

La región como ámbito nacional y binacional, evolución e importancia actual.

La cultura local, evolución y sus influencias regionales.

Formuló:

Vo. Bo.

Fecha: Enero del 2006.

Puesto.

Antropología e Hist Regional. p. 2/2

Contenido Temático por Unidades.

I. Notas sobre la prehistoria y los orígenes de la cultura de la región.

II. Evolución histórica de la región como ámbito nacional, pero sobre todo binacional.

III. Evolución histórica local.

IV. La importancia actual de la región binacional a nivel global.

V. Aproximación a la teoría e investigación en antropología

VI. Cultura y conducta humana

VII. Impacto del área binacional en las culturas locales

Bibliografía.

Jahnig, Dieter. **Historia del mundo**: historia del arte. Fondo de Cultura Económica. México, 1982.

Dietrich, Schwanitz. **La cultura : todo lo que hay que saber**. Editorial Taurus. México, 2002.

Harris, Marvin. **El desarrollo de la teoría antropológica** : historia de las teorías de la cultura.
Fondo de Cultura Económica. México, 1996.

**DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BÁSICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s):

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s))

3. Vigencia del plan: _____

4. Nombre de la Asignatura _____ 5. Clave _____

6. HC:___ HL___ HT___ HPC___ HCL___ HE___ CR___

7. Ciclo Escolar:_____ 8. Etapa de formación a la que pertenece: _____

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria _____ Optativa _____

10. Requisitos para cursar la asignatura:

Formuló: _____

Vo. Bo. _____

Fecha: _____

Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Contenido

Duración

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Complementaria

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): Facultad de Arquitectura

2. Programa (s) de estudio:

3. Vigencia del plan: _____

2006-02

Diseño Gráfico
Diseño Industrial

4. Nombre de la Asignatura

Antropometría y ergonomía

5. Clave **09**

6. HC: 3 HL 0 HT 3 HPC _____ HCL _____ HE _____ CR 6

7. Ciclo Escolar: _____

8. Etapa de formación a la que pertenece: Básica

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria X

Optativa _____

10. Requisitos para cursar la asignatura: : Ninguno

Formuló: HRS

Vo. Bo. _____

Fecha: Marzo 14 2006

Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Con esta asignatura el alumno aprenderá la importancia la aplicación y en el diseño de las dimensiones del cuerpo humano y de los elementos de la ergonomía que intervienen en su relación con los *objetos de diseño*; Esto se logrará por medio de lecturas, exposiciones y construcción de modelos simuladores; con el fin de integrar estos conocimientos en su concepción de la carrera y el ejercicio profesional, y poner estos aspectos llamados Factores Humanos, en un lugar central en el proceso de diseño.

Esta asignatura se encuentra al inicio del tronco común pues abre el tema del área de humanidades que se continúa tocando en sus diferentes ramificaciones específicas durante la duración entera de cada carrera,

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Conceptualizar de manera sistémica el cuerpo y mente humanos y los objetos y espacios que le rodean, desde el punto de vista ergonómico por medio del análisis integral de las actividades, considerando la antropometría, fisiología y la cognición humanas, todo lo anterior para innovar y mejorar el aspecto de Uso del objeto de diseño, aumentar la seguridad y comfort derivados de su operación atender a segmentos de la población con necesidades especiales, con una vision de productividad por su impacto en puestos de trabajo y social e incluyente.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

El alumno deberá de especificar las características de diseño relativas a la ergonomía, en un proyecto que se ejecutará a nivel documental.

Se realizarán modelos y simuladores de estudio para el ejercicio final y se hará entrega de un documento con el desarrollo y el resultado de la investigación, que puede o no -a juicio del maestro-, consistir en un documento escrito y visual en el simulador del proyecto, presentando las mejoras adecuadas según la investigación previa.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Conocer y manejar las dimensiones humanas por medio de los métodos de acopio de datos .e implementación de la información derivada, de la antropometría para identificar donde se aplica en el proceso de diseño.

Contenido

Unidad I

Encuadre

Aplicación de la antropometría y ergonomía en los diseños

La dimensión humana

Integración de los requerimientos de diseño de antropometría

La Estadística como herramienta de análisis

Duración 22 hrs

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Conocer y manejar los aspectos de la fisiología involucrados en las operaciones del puesto de trabajo y los aspectos básicos de la ergonomía enfocada a la actividad, por medio de la bibliografía pertinente y observaciones directas para identificar donde y como interviene en el proceso de diseño.

Contenido

Duración 20 hrs

Unidad II

Factores Humanos

Estructuras

Recepción de estímulos para el aspecto de Uso

Fisiología

Angulos, alcances, esfuerzos

Uso de Tablas de información

Percentiles

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Aplicar los métodos de observación y experimentación de la antropometría y ergonomía para acopio de datos por medio de la construcción de simuladores y el levantamiento de sus datos para el posterior analisis desde una postura científica.

Contenido

Duración 24 hrs

Unidad III

Sistema hombre - máquina

Comfort

Metodos de análisis del trabajo

La energía y su relación con el cuerpo humano

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Conocer y manejar los aspectos que maneja la ergonomía de la actividad por medio del enfoque de la psicología cognitiva para observar de manera holística el ámbito de trabajo y al usuario, con una visión de apertura y de rigor científico

Contenido**Duración 26 hrs****Unidad IV****Factores ambientales**

Análisis de la actividad
 Controles e indicadores
 Ejercicio de aplicación

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Identificar el papel de la interfase en la relación hombre-objeto por medio de la analogía con el ciclo de la comunicación para obtener una actitud de receptividad respecto al tema de la asignatura	Ejercicio del tipo de “telefono descompuesto”	mesa de trabajo /exposición	1 hr.
2, 3	Identificar la interfase en productos de consumo, equipos industriales y puestos de mandos, y en puestos de trabajo típicos de la ergonomía de la actividad, por medio de la enumeración de sus características para la comprensión de las diferentes áreas de la ergonomía creando una postura práctica de observación y curiosidad por el tema	Presentar en clase de objetos de las categorías atrás mencionadas, e identificar en plenaria los diferentes tipos de interfases y sus atributos	mesa de trabajo /exposición cañón audio	2 hr.
4,5	Identificación de las dimensiones más importantes del cuerpo humano por medio de la realización de modelos para visualizar de manera espacial las problemáticas derivadas, y encontrar la función de los modelos y simuladores en ergonomía y aportar al tema desde una actitud sistemática y científica	Realización de modelo de maniquí bidimensional	fotocopias, cartulina, cutter, mesa de trabajo	2 hr.

6,7,8	Identificación de los aspectos antropométricos y fisiológicos en las posiciones de trabajo mas importantes por medio de observaciones, y anotaciones en imágenes para obtener criterio realista y a la vez de reflexión social	dimensiones importantes en la posición sedente por medio de la anotación de imágenes de video y fotografías	cámara fotográfica estudio de fotografía computadora con capacidades de gráficos de alto nivel por alumno	9 hr.
9,10	Identificar y manejar las convenciones de relación entre controles y displays y sus efectos	realización de tabla de matriz de controles y sus funcionamientos identificando convencionalismos, inconsistencias, y normas	cámara fotográfica estudio de fotografía mesa de trabajo	3 hr.
11,12,13, 14,15, 16	Percibir de manera clara y holística las interacciones de elementos del puesto de trabajo por medio de la medición de: energía involucrada, tiempos, efectos físicos y los aspectos de la percepción en el desempeño de la actividad para obtener una visión realista e innovadora y reflejarle en el proceso de diseño	Diferentes observaciones y mediciones alrededor de un puesto de trabajo real y el planteamiento del tipo de graficación de los resultados y la realización de dicha graficación.	Cámaras de video, cronómetros lámpara estroboscópica ropa con marcadores y software de captura de movimiento para 3d 1 computadora con capacidades de gráficos de alto nivel por cada 3 alumnos	9 hr.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Las primeras 2 unidades serán de carácter teórico con ejercicios simples en el salón y presentaciones expositivas por parte del maestro y los alumnos, visitas guiadas e investigaciones escritas, la unidad 3 se dedicará a identificar problemáticas reales dentro de un determinado **puesto de trabajo / actividad**, por medio de herramientas específicas de la disciplina, para finalmente en la última unidad, rediseñar dicho **puesto de trabajo / actividad** con las herramientas e información hasta ese nivel manejadas.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Criterios de acreditación.

Asistencia mínima de %

Entrega final

Promedio aprobatorio de tareas y trabajos

- Criterios de calificación.

1. Examen de Teoría	30%
2. Tareas por clase	25%
3. Trabajos	35%
4. Participación	10%

- Criterios de evaluación

- Trabajos Contenido

Claridad

Diseño de la presentación

Dominio de la exposición en público

- Trabajo final

Alcances en la Identificación de problemáticas

Alcances en la Solución de problemáticas

Realización de modelos simuladores

Presentación de bitácora de desarrollo del proyecto

Documento de investigación en formatos que decida el maestro

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

MONTMOLLIN, MAURICE DE. *Introducción a la Ergonomía*. Limusa. 1ª. Edición. México. 1999

BONILLA, RODRÍGUEZ ENRIQUE. *La técnica antropométrica aplicada al diseño industrial*. Universidad Autónoma Metropolitana. 1ª. Edición. México. 1993

FONSECA, XAVIER. *La vivienda, diseño del espacio*. Concepto. 1ª. Edición. México. 1979

HALL, EDWARD T. *La dimensión oculta*. Siglo XXI. 17ª. Edición. España. 1997

LUNDGREN, NILS. *Ergonomía, 46 sumarios*. Armo. 1ª. Edición. México. 1972

COLIN WARE *Information Visualization, Second Edition : Perception for Design* (The Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies) (Hardcover)

Norma Técnica de vivienda Infonavit . Norma de vivienda para discapacitados. INFONAVIT. 1ª. Edición. México. 1999

PAGE, ALVARO. COORDINADOR. *Guía de recomendaciones para el Diseño de mobiliario Ergonómico*. Instituto de Biomecánica de Valencia. 1ª. Edición. Valencia. 1992

PANERO, JULIUS Y ZELNIK, MARTÍN. *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*. Gustavo Gili. 6ª. Edición. México. 1979

PLAS, F., VIEL, E., BLANC, Y. *La marcha humana*. MASSON. 2ª. Edición. España. 1996

Complementaria

RAMÍREZ, CAVASSA. *Ergonomía y Productividad*. Noriega-Limusa. 1ª. Edición. México. 1991

LE CORBUSIER. *El Modulor*. Poseidón. 1ª. Edición. España. 1976

VASCONCELOS, RUBÉN. *Ergonomía factor humano*. Armo. 2ª. Edición. México. 1974

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): **Arquitectura.**

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s))

Lic. en Diseño Gráfico
Lic. en Diseño Industrial.

3. Vigencia del plan: 2006

4. Nombre de la Asignatura **Geometría Descriptiva II**

5. Clave **10**

6. HC: 1 HL - HT 5 HPC - HCL - HE 1 CR 7

7. Ciclo Escolar: _____

8. Etapa de formación a la que pertenece: **Básica (Tronco Común de Diseño)**

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria **X**

Optativa -

10. Requisitos para cursar la asignatura: **Ninguno.**

Formuló: Roberto Rivera Luna.

Vo. Bo. J. Antonio Ley Guing.

Fecha: Marzo del 2006.

Cargo: Subdirector.

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Proporcionar la información y las herramientas al respecto de la percepción del espacio, sus componentes y características; así como de los sistemas de representación de los objetos en el espacio, a través de las características físicas de su forma.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Abstraer de la realidad la ubicación de volúmenes y formas geométricas complejas en el espacio y trasladarlas de nuevo al ámbito de lo concreto a través de representaciones bi y tridimensionales. Empleando métodos tanto de la geometría, del dibujo técnico, como de la informática. Para correctamente la forma y la posición de objetos; con una postura analítica y un espíritu de obtener el entrenamiento básico del lenguaje para definir y comunicar búsqueda por la precisión y la exactitud.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Representaciones bi y tridimensionales, donde se exprese correctamente la forma y la volúmenes y otras unidades formales complejas en el espacio.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I ENCUADRE DEL CURSO.

Competencia:

Registrar los elementos que conforman la estructura del curso, tanto en términos de contenido como de operatividad, a través de la identificación de estos; con la intención de dar las bases a partir de las cuales se pueda desarrollar el curso y se pueda comprender la importancia de la Geometría Descriptiva dentro del proceso del diseño, esto con una apertura e interés por la novedad.

Contenido

Duración

Contenido	Duración
1.1. Exposición general del curso	2 hrs.
1.1.1. La utilidad de la Geometría Descriptiva para el proceso del Diseño.	
1.1.2. Descripción temática del contenido del curso.	
1.1.3. Bibliografía.	
1.1.4. Descripción del procedimiento de evaluación.	

UNIDAD II DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LAS CARACTERÍSTICAS QUE IDENTIFICAN LA INTERSECCIÓN DE VOLÚMENES IRREGULARES CON RECTAS, CON DIFERENTES CONDICIONES.

Competencia:

Reproducir por medio gráficos (dibujos) los elementos que identifican la intersección de volúmenes irregulares con rectas, a través de repetir y/aplicar los pasos del proceso o método apropiado al respecto, para visualizar en el espacio dicha intersección y lograr su representación correcta, con una actitud acuciosa y de precisión

Contenido

Duración

2.1. Intersección de rectas con volúmenes irregulares de generación paralela.	6 hrs.
2.2. Intersección de rectas con volúmenes irregulares de generación de punta.	6 hrs.
2.3. Intersección de rectas con volúmenes de generación esférica.	8 hrs.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD III

DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LAS CARACTERÍSTICAS QUE IDENTIFICAN LA INTERSECCIÓN DE DOS VOLÚMENES (INTERSECCION, VISIBILIDAD, DESARROLLO Y MAQUETA) CON DIFERENTES CONDICIONES.

Competencia:

Reproducir por medio gráficos (dibujos) los elementos que identifican la intersección de volúmenes irregulares entre sí, a través de repetir y/aplicar los pasos del proceso o método apropiado al respecto, para visualizar en el espacio dicha intersección y lograr su representación correcta, con una actitud acuciosa y de precisión

Contenido

Duración

- | | |
|--|--------|
| 3.1. Intersección entre volúmenes irregulares de generación paralela | 6 hrs. |
| 3.2. Intersección entre volúmenes irregulares de generación de punta | 6 hrs. |
| 3.3. Intersección entre volumen irregular de generación paralela con otro también irregular de generación de punta | 8 hrs. |

UNIDAD IV

Descripción gráfica de las características que identifican la composición de volúmenes que conformen formas y espacios de diseño (INTERSECCION, VISIBILIDAD, DESARROLLO Y MAQUETA).

Competencia:

Reproducir por medio gráficos (dibujos) los elementos que identifican la composición de volúmenes, a través de repetir y/aplicar los pasos del proceso o método apropiado al respecto, para visualizar en el espacio dicha intersección y lograr su representación correcta, con una actitud acuciosa y de precisión

Contenido

Duración

- | | |
|---|--------|
| 4.1. Composición de volúmenes irregulares de generación paralela | 6 hrs. |
| 4.2. Composición volúmenes irregulares de generación de punta | 6 hrs. |
| 4.3. Composición volumen irregular de generación paralela con otro también irregular de generación de punta | 8 hrs. |

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad V

V. Sistemas de Sombras

Competencia.

Reproducir por medio gráficos (dibujos) los elementos que identifican las sombras de diferentes figuras y formas geométricas, a través de repetir y/aplicar los pasos del proceso o método apropiado al respecto, para visualizar en el espacio dicha intersección y lograr su representación correcta, con una actitud acuciosa y de precisión

Contenido

Duración

5.1. Descripción gráfica de los sistemas de Sombras de Sol y de Foco.	4 hrs.
5.2. Sombras de un punto en la moneta (abatida y espacial)	6 hrs.
5.3. Sombras de rectas en la moneta (abatida y espacial)	6 hrs.
5.4. Descripción gráfica de las características que identifican las sombras de sol y de foco de diferentes tipos planos en la moneta (abatida y espacial)	6 hrs.
5.4.1. Sombras de planos definidos por sus trazas en la moneta.	
5.4.2. Sombras de planos definidos por sus proyecciones en la moneta.	
5.4.3. Sombras de combinación de planos con rectas.	
5.4.4. Sombras de planos curvos.	
5.5. Descripción gráfica de las características que identifican las sombras de sol y de foco de la intersección de rectas con planos en la Moneta.	6 hrs.
5.5.1. Sombras de intersección de rectas con planos cualquiera.	
5.5.2. Sombras de intersección de rectas con planos curvos.	
5.6. Descripción gráfica de las características que identifican las sombras de sol y de foco de la intersección de planos con planos en la Moneta	6 hrs.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Reproducir repetir dibujar aplicar	Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección de rectas con volúmenes irregulares de generación paralela.	Equipo de dibujo	4 hrs.
2		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección de rectas con volúmenes irregulares de generación de punta.	Equipo de dibujo	4 hrs.
3		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección de rectas con volúmenes de generación esférica.	Equipo de dibujo	4 hrs.
4		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección entre volúmenes irregulares de generación paralela	Equipo de dibujo	4 hrs.
5		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección entre volúmenes irregulares de generación de punta	Equipo de dibujo	4 hrs.
7		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección entre volumen irregular de generación paralela con otro también irregular de generación de punta	Equipo de dibujo	5 hrs.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
8,9		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una composición de volúmenes irregulares de generación paralela	Equipo de dibujo	5 hrs.
9, 10		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una composición volúmenes irregulares de generación de punta	Equipo de dibujo	5 hrs.
11,12		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una composición volumen irregular de generación paralela con otro también irregular de generación de punta	Equipo de dibujo	5 hrs.
13, 14		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de sombras de un punto en la montea	Equipo de dibujo	5 hrs.
15, 16		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de Sombras de rectas en la montea	Equipo de dibujo	5 hrs.
17, 18		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la descripción gráfica de las características que identifican las sombras de sol y de foco de diferentes tipos planos en la montea	Equipo de dibujo	5 hrs.
19, 20		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de Sombras de planos definidos por sus trazas en la montea.	Equipo de dibujo	5 hrs.

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
21, 22		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de sombras de planos definidos por sus proyecciones en la montea.	Equipo de dibujo	5 hrs.
23, 24		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de sombras de combinación de planos con rectas.	Equipo de dibujo	5 hrs.
25, 26		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de sombras de planos curvos.	Equipo de dibujo	5 hrs.
27, 28		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la Descripción gráfica de las características que identifican las sombras de sol y de foco de la intersección de rectas con planos en la Montea.	Equipo de dibujo	5 hrs.
29, 30		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de sombras de intersección de rectas con planos cualquiera.	Equipo de dibujo	5 hrs.
31, 32		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de sombras de intersección de rectas con planos curvos.	Equipo de dibujo	5 hrs.
33, 34		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la descripción gráfica de las características que identifican las sombras de sol y de foco de la intersección de planos con planos en la Montea	Equipo de dibujo	5 hrs.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- La estructura de la clase es, invariablemente, una explicación del profesor del tema del día, utilizando medio audiovisuales, para posteriormente el alumno realice individualmente un ejercicio, en forma de lámina de dibujo, donde practique el ejemplo y demuestre que entendió el caso de estudio, como proceso para adquirir la competencia del tema.
- El estudiante en ciertos ejercicios específicos, (según la complejidad del tema o el desempeño del alumno en clase) debe realizar extractase, ejercicios análogos a los realizados al interior del salón.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.

- Criterios de acreditación.
 - Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios (láminas/dibujos)
- Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.
 - Los exámenes tienen un valor del 50% de la calificación final.
 - Los ejercicios (láminas/dibujos) tienen un valor del 50% de la calificación final.
- Criterios de evaluación cualitativos.
 - Entrega puntual de los ejercicios (láminas/dibujos)

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Pozo José Manuel. **Geometría para la Arquitectura**. Concepto y Práctica. Universidad de Navarra. Pamplona 2002. (ISBN 84-89713-53-9)

De la Torre, Carbó Miguel. Geometría Descriptiva I. UNAM.

Complementaria

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): Facultad de Arquitectura

2. Programa (s) de estudio:

Diseño Gráfico
Diseño Industrial

3. Vigencia del plan: _____
2006-02

4. Nombre de la Asignatura

Dibujo II

5. Clave _____ 11 _____

6. HC:___ HL___ HT_6_ HPC___ HCL___ HE___ CR__6__

7. Ciclo Escolar: _____

8. Etapa de formación a la que pertenece: _____ Básica _____

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria X _____

Optativa _____

10. Requisitos para cursar la asignatura: : _____ Dibujo 1

Formuló: _____ HRS _____

Vo. Bo. _____

Fecha: _____ Marzo 14 2006 _____

Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Aquí el alumno ampliará sus conocimientos de dibujo, aplicándolos a la representación de la figura humana y los objetos con los que se relaciona mas directamente, por medio de ejercicios repetitivos a través de los cuales obtenga una fluidez en el manejo de este sujeto y a la vez se trascienda la dificultad técnica del dibujo, para convertirle en la herramienta de comunicación versátil y de uso amplio que caracteriza a la conceptualización espacial.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Ilustrar, analizar y reconocer las características del usuario y sus relaciones con el objeto de diseño, por medio del dibujo de figura humana para evaluar dichas relaciones desde los puntos de vista necesarios y comunicar esta información a los participantes del proceso de diseño de forma clara, expresiva y que permita la colaboración.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Se realizarán piezas expresivas y claras de ilustración en medios de punta seca, donde se representará la figura humana individual y grupal y su relación espacial con elementos de escala arquitectónica, personal y con otras figuras humanas, conservando un elevado nivel de realismo en las proporciones y texturas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Identificar y referir a parámetros las dimensiones del cuerpo humano, por medio de la representación gráfica, para identificar y asumir durante el desarrollo del proceso de diseño las problemáticas antropométricas de manera principal y automática.

Contenido

Duración 20 hrs.

Unidad I

Encuadre

Bosquejo tridimensional

Trazo a mano alzada del natural

Técnica de perspectiva a mano alzada

Proporcionar

Encajar

Trazo y calidad de línea

Arquitectónico

Naturaleza muerta

Figura humana, proporciones y cánones

Cánones de la figura humana

Canon masculino, canon de la mujer

Canon de la cabeza del hombre y de la mujer

Cánones de mano y pie

Cánones de niño, adolescente y bebé

sanguina

plumilla

lápiz

carboncillo

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Ejercitar la práctica del dibujo del natural al representar los componentes del cuerpo humano y conceptualizarlos de manera sistémica por medio del desarrollo de la observación detenida y la representación gráfica, para identificar y asumir las problemáticas relativas a la anatomía del usuario de manera principal y automática durante el desarrollo del proceso de diseño.

Contenido**Duración 22 hrs.****Unidad II****Boceto de la figura humana**

Figura humana y sus partes

*Cuerpo**Manos y pies**Cabeza**Torso*

Dibujo con modelo al desnudo

*Figura humana en reposo**Figura humana en movimiento***V. DESARROLLO POR UNIDADES****Competencia**

Ejercitar la observación y la representación gráfica, por medio del dibujo del natural, para representar las características físicas del objeto y su relación con la anatomía humana y comunicarse con precisión y fluidez con los miembros del proceso de diseño.

Contenido**Duración 30 hrs.****Unidad III****Figura humana y objetos**

Atributos del objeto

Composiciones de objetos con figura humana

V. DESARROLLO POR UNIDADES**Competencia**

Comunicar gráficamente con fluidez y *economía* la interrelación entre el objeto y el usuario, por medio de la representación gráfica, para colaborar en el desarrollo del concepto de diseño sin limitar sus posibilidades de proyección ni la percepción de los participantes; de manera concisa pero abierta, dando igualdad a la expresión de ideas del grupo.

Contenido**Duración 24 hrs.****Unidad IV****Técnicas de bocetaje rápido**

Del dibujo terminado a la síntesis lineal

Del dibujo terminado a la síntesis tonal

Ejercicios de simplificación

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Distinguir los volúmenes generales de un objeto por medio de técnicas de proporcionamiento como referencia y método de dibujo desarrollando la técnica de manera sistemática	representación esquemática espacial de los volúmenes principales del modelo en papel económico con carboncillo en bocetaje rápido	Pedestal, modelos diversos, bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo	8 hrs.
2	Distinguir los espacios negativos generales de un objeto por medio del desarrollo de la observación como referencia y método de dibujo, desarrollando la técnica de manera sistemática	representación esquemática espacial de los espacios negativos principales del modelo en papel económico con carboncillo en bocetaje rápido	Pedestal, modelos diversos, bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo	8 hrs.

3	Identificar las características de gravedad y peso de un objeto por medio del desarrollo de la observación como referencia y método de dibujo, desarrollando la técnica de manera sistemática	Representación esquemática espacial de los volúmenes principales del modelo en papel económico con carboncillo en bocetaje rápido	papel negro carboncillo conté blanco tabla de dibujo, papel económico carboncillo	8 hrs.
4	Identificar las características de gravedad y peso de un objeto por medio del desarrollo de la observación como referencia y método de dibujo, desarrollando la técnica de manera sistemática	Representación esquemática espacial de los volúmenes del modelo identificando y representando sus características físicas en papel económico con carboncillo en bocetaje rápido	tabla de dibujo, papel económico carboncillo	8 hrs.
5 6 7	Practicar el trazo a mano alzada como parte del entrenamiento para obtener la coordinación entre vista y mano, desarrollando la técnica de manera sistemática	Representación a mano alzada con calidades de línea del modelo, papel económico con carboncillo en bocetaje rápido proporcionando elementos de acuerdo a cánones.	Pedestal, modelos bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo	8 hrs.
8	Identificar las características de un objeto por medio del desarrollo de la observación como referencia y método de dibujo, desarrollando la técnica de manera sistemática	Representación del modelo, a mano alzada con calidades de línea papel económico con carboncillo en bocetaje rápido proporcionando elementos de acuerdo a cánones.	Pedestal, modelos bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo	8 hrs.
9 10	Practicar la representación de la figura humana a nivel de volúmenes por medio del uso de modelos posicionables para obtener la retención, velocidad y fluidez necesarios en todas las áreas de la comunicación gráfica en el proceso de diseño	Representación esquemática espacial con calidades de línea del modelo en papel económico con carboncillo en bocetaje rápido con cambios de posturas cada cierto tiempo.	Pedestal, modelos maniquí, bancas caballete de dibujo con	8 hrs.

11 12 13 14	Practicar la representación de la figura humana a nivel de volúmenes por medio del uso de modelos vivos para obtener la retención, velocidad y fluidez necesarios en todas las áreas de la comunicación gráfica en el proceso de diseño	representación con calidades de línea y volúmenes del modelo en papel negro con conté blanco en bocetaje rápido con cambios de posturas cada cierto tiempo y cambios de perspectiva del dibujante cada cierto tiempo.	block block o tabla de dibujo carboncillo Pedestal, modelos maniquí, bancas caballete de dibujo con block	8 hrs.
15	Practicar la representación de la figura humana a nivel de calidad de línea, sombra y volumen por medio de la copia de modelos vivos para obtener la expresividad necesaria en todas las áreas de la comunicación gráfica en el proceso de diseño	representación espacial con calidades de línea y volúmenes de los modelos en papel económico con carboncillo en bocetaje rápido con cambios de posturas cada cierto tiempo y cambios de perspectiva del dibujante cada cierto tiempo.	block o tabla de dibujo conté blanco Pedestal, modelos maniquí, bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo	8 hrs.
16	Practicar la representación a nivel de calidad de línea, sombra y volumen por medio de la copia de modelos vivos para obtener la expresividad necesaria en todas las áreas de la comunicación gráfica en el	Representación de transparencias, texturas y características de la superficie del objeto	Pedestal, modelos bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo sanguina, conté	10 hrs.

--	--	--	--	--

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Exposición temática del profesor y los alumnos.
Elaboración de los ejercicios que permitan practicar las técnicas
Elaboración y presentación de representaciones gráficas en forma individual

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Criterios de acreditación.

Asistencia mínima de %

Hacer entrega final

Promedio aprobatorio de tareas y trabajos

- Criterios de calificación.

- | | | |
|--------------------------|-----|-----|
| 1. Ejercicios en clase | | 35% |
| 2. Tareas por clase | 25% | |
| 3. Participación | | 5% |
| 4. Entrega carpeta final | | 35% |

- Criterios de evaluación

Observancia de los criterios de cada ejercicio

Conducta en el salón

Diseño de la presentación

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

813GORDON LOUISE, **Dibujo Anatómico de la Figura Humana**, Daimonn.
MARÍN DE L'HUTELLIÈRE JOSÉ LUIS, **Croquis a lápiz de la figura humana**, Trillas
VALVERDE JOSE ANTONIO, **Dibujo II La Figura Humana Taller de las artes**, Quórum.
ANCHA JUAN, **Teoría del dibujo, su sociología y su estética**, Diálogo Abierto.
EDWARDS BETTY, **Aprender a dibujar**, Herman Blume.
HAYES COLIN, **Grammar and drawing for artist and designers**, Studio Vista.
MAGNUS GUNTHER HUGO, **Manual de dibujantes e ilustradores**, Gustavo Gili.

Complementaria

VON OECH ROGER, **El despertar de la creatividad**, Ediciones Diaz de Santos.
TOSTO PABLO, **La composición áurea en las artes plásticas**, Machette.
HERTZ RICHARD, **New Theories in contemporary art**, Prentice Hall.
SEFCHOVICH GALIA, **Creatividad para adultos**, Trillas.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): **Arquitectura**

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s))

Licenciatura en Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Industrial

3. Vigencia del plan: **2006_**

4. Nombre de la Asignatura

Diseño II

5. Clave **_012_**

6. HC: **2** HL _____ HT **4** HPC _____ HCL _____ HE _____ CR **8**

7. Ciclo Escolar: **2006-1**

8. Etapa de formación a la que pertenece: **_Básica (Tronco común diseño)_**

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria **_X_**

Optativa _____

10. Requisitos para cursar la asignatura: **Haber cursado el taller de Diseño II**

Formuló: Arq. Héctor A. Herrera Delgado/Arq. Griselda Becerra

Vo. Bo. Arq. Jesús Antonio Ley Guing

Fecha: Enero de 2006

Cargo: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

El estudiante adquirirá los conocimientos necesarios para poder proponer o diseñar objetos, espacios o elementos de comunicación sencillos, de manera que pueda, por medio de ejercicios prácticos determinar el mismo la calidad de su propuesta.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

El estudiante diseñará productos sencillos de la naturaleza de la especialidad de diseño correspondientes, por medio de los elementos de composición tridimensional, que resuelvan necesidades básicas que se planteen en el taller, llevándolo a cabo con participación inter y Multidisciplinaria, reforzando además la conciencia de la importancia de trabajar en equipo.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Se desarrollaran una serie de ejercicios relacionados con los contenidos temáticos. Se llegará a la producción de un proyecto de Diseño que comprenda las carreras que se imparten en la Escuela, por medio de un ejercicio arquitectónico, industrial y grafico, donde de manera integral participaran los estudiantes.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I

DE LO BIDIMENSIONAL A LAS TRES DIMENSIONES.

Competencia

A partir de planos irregulares cuya forma sea producto de la conjugación de las formas básicas: círculo, cuadrado y triángulo, que con la aplicación de principios gramaticales como repetición, ritmo, movimiento, proporción, simetría, etc., se genere una composición bidimensional y con el uso de la reglas y escuadras, puede formarse y representarse una forma tridimensional.

Contenido

Las formas básicas:

El círculo

El cuadrado

El triángulo

Principios gramaticales de la forma.

Repetición

Ritmo

Movimiento

Proporción

Escala

Simetría

Duración

6 horas

UNIDAD II

EL PRINCIPIO DE LA TRANSFORMACION A TRES DIMENSIONES.

Competencia

Manipular los cuerpos geométricos: cubo, esfera, cilindro, pirámide y prisma, explorando sus posibilidades formales mediante la adición y/o sustracción en la búsqueda compositiva, aplicando la axonometría y el color con sus diferentes matices para crear la tridimensionalidad.

Contenido

Características de los cuerpos geométricos

Cubo

Esfera

Cilindro

Pirámide

Transformación de la forma

Sustracción

Adición

Duración

8 horas

UNIDAD III

COLOR, ESPACIO Y RITMO.

Competencia

Conocer las características de las superficies de los espacios para así controlarlas en el proceso de diseño para llegar a los propósitos del diseñador logrando los mayores y mejores resultados en el manejo de las forma, en lo bidimensional y en lo tridimensional.

Contenido

Duración

El Color

Luz y Contraste

Acromático-cromático.

Análogos y opuestos.

Escala y gama. Dirección Cromática.

Primarios, Secundarios, Terciarios.

Química, Física y Psicología del Color.

Atributos del Color.

Pigmento y croma.

Intensidad.

Saturación.

Valor

Matiz

Brillo

Tono

Cualidades tonales

Temperatura de color.

Peso psíquico del Color

El color como significado

La dinámica del Color

Armonías cromáticas.

Armonías por semejanza, por contraste, de calidos y fríos, de complementarios, de dobles complementarios, de grises complementarios.

La textura.

Definición de textura.

Clasificación de las texturas.

Polaridades de las texturas.

Texturas semejantes.

Fenómenos de densificación y rarefacción de la textura.

Componentes.
Texturas mixtas.
El espacio.
Concepto de espacio. El espacio Ilusorio.
Indicadores del espacio:
Paralelas convergentes
Contraste y degradación de colores y valores.
Posición en el plano de la imagen.
Superposición.
Transparencia.
Disminución del detalle.
Perspectiva atmosférica.
El relieve
El volumen y sus tipos.
Generación del espacio.
Ritmos y redes espaciales.
Definición de ritmo.
Ritmo rígido y ritmo libre.
Ácrona y sincronía.
Cadencia.
Redes espaciales bidimensionales y tridimensionales.
Modulo, submodulo y supermodulo.
Módulos positivos y negativos.
Módulos en el espacio.

12 horas

UNIDAD III
DISEÑO Y ESPACIO

Competencia

El estudiante conocerá los elementos de la composición y estructura del lenguaje visual y espacial y el mensaje visual, para que por medio de ellos pueda dirigir su discurso estético y satisfacer la necesidad descrita en el programa de diseño.

Contenido

Duración

De la idea al mensaje visual.

El mensaje visual. Objetivos y características. La semántica: relación entre forma y contenido.

Estructura de la idea que se quiere comunicar.

Medios gráficos: tríptico, cartel, portadas.

Materiales.

Atributos del campo visual. Formato. Estructura y atributos de la composición. Imágenes y textos.

Niveles de atención.

Unidad y variedad.

El lenguaje visual en el diseño del objeto.

Significado de las formas.

Relación entre forma y función. Formas hápticas

Relación entre color y función del objeto.

Relación entre la textura y la función del objeto.

Definición del espacio a través de los recursos del lenguaje visual.

Definición de espacio.

Atributos preceptuales del espacio.

La forma y su materialización.

La forma y su estructura.

Definición de: estructura, sub.-estructura y sobre estructura.

Relación de la estructura y la forma.

Relación de la estructura y los materiales.

Comportamiento de los materiales.

12 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	El alumno generara formas diversas manejando diferentes conceptos perceptuales a partir del uso del color y la textura, para con ello poder orientar y dar sentido logico al a composición de diversos diseños, de objetos de comunicación y/o de espacio.	<p>PRINCIPALES CARACTERISTICAS DE LA FORMA. TEXTURA, COLOR.</p> <p>Ejercicio de aplicación de teoría del color en lo ejercicios de composición de cuadrados, triángulos y círculos elaborados anteriormente.</p>	Papel Sketch, papel bond, cartoncillo, carton. Equipo de dibujo y corte, marcadores, tijeras, y demas accesorios	4 horas
2 y 3		Ejercicio de elevación de planos, la transición del cuadrado al espacio, utilizando la forma regular del cubo o el prisma de base cuadrangular, el color y la textura (maqueta).	Igual al anterior	8 horas
4 y 5		Ejercicio de elevación de planos, la transición del triangulo al espacio, utilizando el prisma de base triangular o bien los planos inclinados como pirámides, el color y la textura (maqueta).	Igual al anterior	8 horas
6 y 7		Ejercicio de elaboración de elevaciones principales y dos cortes, longitudinal y transversal o bien la búsqueda de una vista determinada importante dentro de la construcción del diseño del ejercicio anterior.	Igual al anterior	6 horas

7		Ejercicio de elevación de planos, la transición del círculo al espacio, utilizando el cilindro o la esfera, el color y la textura (maqueta).	Igual anterior	al 6 horas
8	El estudiante realizará una serie de diseños conceptuales de objetos, señalamiento, espacios simples, atendiendo a necesidades específicas que se les presentan, donde utilizara los conceptos teóricos para dar solución lógica y estética a cada uno de los requerimientos.			6 horas
9	El estudiante podrá diseñar según requerimientos establecidos en el taller, practicando el diseño y la representación, atendiendo a las necesidades por medio de los conocimientos expuestos durante el curso, donde el estudiante desarrolle las habilidades para la manipulación del proceso de diseño.	Ejercicio integrador de los temas vistos y ejercicio aplicados, donde el estudiante pueda diseñar y representar: un espacio continente de una actividad humana, los objetos contenidos en el espacio, sean mobiliario o accesorios; y los elementos de iconografía y significación que complementen la experiencia del estar dentro y fuera de ese espacio.	Igual anterior	al 18 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Exposición de los diferentes temas por parte del profesor.
Exposición de algunos temas y presentación de ejercicios por parte de los estudiantes.
Presentación de material audiovisual por parte del profesor.
Desarrollo de ejercicios cortos en el taller.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Requisitos para la acreditación del curso.

Asistencia mínima del 80 % tal como lo indica el reglamento vigente.
Promedio aprobatorio de tareas, exposiciones y ejercicios solicitados.

Criterio para la calificación.

Asistencia y puntualidad	10 %
Tareas	30 %
Participación en clase.	20 %
Ejercicios terminales de tema.	40 %

Criterios para la Evaluación.

Calidad del contenido.
Claridad de la propuesta.
Diseño de las presentaciones.
Dominio de la exposición ante el grupo.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

DONDIS, D.A., Sintaxis de la Imagen, ED. Gustavo Gili, Barcelona, 1976.

MUNARI, BRUNO., Diseño y comunicación visual, ED. Gustavo Pili, Barcelona, 1969.

WONG, WUCIUS., Fundamentos del diseño bi y tridimensional, ED. Gustavo Pili, Barcelona, 1985.

PUENTE, ROSA., Dibujo y educación visual, Curso para la Enseñanza Media y Superior. Editorial Gustavo Gili, 1989, México.

GILIAM SCOUT, ROBERTO., Fundamentos del Diseño, McGraw Hill, 1951 (Primera Edición) Editorial Limusa, 1993 (Segunda Reimpresión)

M. SAUSMAREZ., Diseño Básico, Dinámica de la forma visual en las artes plásticas, ED. Gustavo Gili

PHILLIPS G. BUNCE., Diseños de Repetición Manual para Diseñadores, artistas y Arquitectos. ED. Gustavo Gili.

DANTZIC, CINTHIA MARIS. Diseño visual, introduccion a las artes visuales., Ed. Trillas, Mexico, 1994.

Complementaria

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BÁSICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): Facultad de Arquitectura

2. Programa (s) de estudio: Diseño Gráfico
Diseño Industrial

3. Vigencia del plan: Indicar
2006-02

4. Nombre de la Asignatura: **Informática II**

5. Clave: **13**

6. HC: 1 HL: 2 HT: 0 HPC: 0 HCL: 0 HE: 0 CR: 4

7. Ciclo Escolar: agosto-diciembre 2006 8. Etapa de formación a la que pertenece: Básica (Tronco Común de Diseño).

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria _____ Optativa _____

X

10. Requisitos para cursar la asignatura: Informática I.

Formuló: Carolina VR

Fecha: marzo 06

Vo. Bo. _____

Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Que el alumno adquiriera los conocimientos necesarios para utilizar la computadora como herramienta auxiliar en la ejecución de esquemas, ilustraciones, graficaciones, etc. a través del dibujo vectorial, logrando ubicar la computación en el mundo del diseño y la función del diseñador en su uso y expansión. La asignatura se ubica en la etapa básica y corresponde al área tecnológica, y tiene como requisito haber cursado y aprobado informática I en primer semestre.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Elaboración de soluciones de comunicación como ilustraciones, dibujos técnicos, diagramas, planos y piezas diversas por medio del conocimiento y operación de diferentes programas computacionales de manejo de vectores, para su aplicación en piezas de comunicación del proceso de diseño que le permitan crear archivos precisos, económicos y escalables, de una manera, práctica y rápida.

V. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Elaboración de ilustraciones, planos, dibujos técnicos y presentaciones por medio de programas que estén basados en vectores.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Comprender y aplicar las bondades del trabajo con vectores identificando sus aplicaciones en el diseño, a través del conocimiento de sus herramientas y funciones principales con una visión amplia para lograr la conjunción más adecuada de los recursos.

Contenido

Duración

UNIDAD I

Ecuadre

2 hrs.

1 Introducción al dibujo en vectores

5 hrs.

1.1 Funcionamiento

1.2 Herramientas comunes

1.3 Modalidades de uso

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Conocer y utilizar las herramientas que brindan los programas de vectores para su aprovechamiento e integración en el proceso de diseño para lograr el resultado óptimo en diferentes aplicaciones de diseño a través de la elaboración de ilustraciones, dibujos, diagramas, planos, etc. con una visión amplia de diseño.

Contenido

Duración

UNIDAD II

2 Tipología,

14 hrs.

2.1 Herramientas y modalidades del software

2.1.1 Ilustración, infografía

2.1.2 Dibujo técnico

2.1.3 Arquitectura

2.1.4 Diagramas

2.1.5 Integradores para diseño editorial

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Conocer y aplicar técnicas específicas de representación vectorial, así como sus medios de reproducción en materia de impresión, con actitud propositiva, para lograr un resultado adecuado a las necesidades planteadas al inicio del proceso de diseño.

Contenido

Duración

UNIDAD III

3 Pipeline

12 hrs.

3.1 Algoritmos para modalidades específicas de uso

3.1.1 Ilustración

3.1.2 Dibujo técnico

3.1.3 Principios de pre prensa

3.1.3.1 offset, offset digital y de gran formato

3.2 Transición a 3d, desdobladores

3.3 Aprovechamiento de capacidades específicas

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia de unidad

Conocer y aplicar técnicas específicas de representación vectorial y sus lenguajes para facilitar tanto los procesos de diseño individuales como los multidisciplinares, a través del dibujo técnico con una actitud de disposición al trabajo en equipo.

Contenido

Duración

UNIDAD IV

4 Dibujo técnico

15 hrs.

4.1 Vistas y sistemas de dibujo

4.1.1 Tipos de planos

4.1.2 Elementos geométricos y trazos

4.2 Normas de dibujo nacionales e internacionales

4.2.1 Formatos y cuadros de planos

4.2.2 Calidades de trazo

4.2.3 Escalas

4.2.4 Acotaciones

4.3 Convencionalismos del dibujo técnico

4.3.1 Tipos de línea

4.3.2 Cortes secciones y giros

4.3.3 Perspectiva de despiece

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1,2	Conocer y manejar el uso de las herramientas básicas del software de vectores para aplicarlo en la generación de soluciones gráficas que faciliten la comunicación de las ideas de manera previsoras y fluidas	Dibujar formas básicas en composiciones sencillas y alterar las formas utilizando las herramientas adecuadas de dibujo.	Computadora Software vectores Tableta digitalizadora	2 hrs.
3,4	Realizar ejercicios comparativos de dibujo vectorial con distintas técnicas representativas para aplicar la más adecuada al proceso de diseño de forma hábil y creativa	Ejercicios rápidos comparativos entre las diferentes técnicas y el manejo de las herramientas del software de vectores en casos prácticos, logrando comprender la aplicación específica de cada una.	Computadora Software vectores Tableta digitalizadora	4 hrs.
5,6	Representar conceptos complejos de comunicación a través de ilustraciones destinadas a la generación de infografías, a través del manejo de las herramientas del software de vectores con una visión estratégica y de productividad.	Generar ilustraciones con las características de infografía.	Computadora Software vectores Tableta digitalizadora	4 hrs.
7,8	Aplicar la normatividad requerida en la realización de dibujos técnicos, para facilitar la transmisión precisa de estos conceptos requeridos durante el proceso de diseño.	Realizar ejercicios de dibujo técnico, aplicando la normatividad requerida en su ejecución.	Computadora Software vectores Tableta digitalizadora	4 hrs.
9,10,11,12	Representar dibujos arquitectónicos con la aplicación correcta de convenciones establecidas, para permitir una comunicación normalizada que facilite la comunicación expedita con los miembros del proceso de diseño	Realizar ejercicios de dibujo arquitectónico implementando los lineamientos y técnicas convencionales	Computadora Software vectores Tableta digitalizadora	2 hrs.
13,14	Abstraer conceptos de manera gráfica, con el objetivo de lograr una comunicación clara y precisa, durante el proceso de diseño.	Realización de diagramas, a través de técnicas gráficas que faciliten la rapidez en su elaboración y la facilidad de su comprensión.	Computadora Software vectores tipo illustrator Omni graffle Tableta digitalizadora	4 hrs.

15	Identificar los requerimientos de interoperabilidad de software y sus archivos para permitir un desempeño fluido del proceso de diseño, simplificando y acelerando el ejercicio profesional.	Edición y exportación de archivos de vectores de autocad para su fácil importación y edición en otros tipos de programa como Powerpoint, Photoshop y programas 3D	Computadora Software vectores tipo illustrator Omni graffle Tableta digitalizadora	2 hrs.
----	--	---	---	--------

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- Exposición teórica del profesor con demostración práctica.
- Presentación de muestras y apoyos audiovisuales.
- Investigación temática.
- Ejercicios prácticos en laboratorio de cómputo.
- Proyecto final.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Criterios de acreditación.

Asistencia mínima	80%
Entrega mínima de ejercicios	80%
Entrega final	
Promedio aprobatorio de tareas y trabajos	
- Criterios de calificación.

Examen de Teoría	25%
Tareas por clase	20%
Trabajos	45%
Participación	10%
- Criterios de evaluación
 - Contenido
 - Claridad
 - Diseño de la presentación
 - Puntualidad en la entrega

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

MP Fundamentals of Graphics Communication (Paperback)
by **Gary Robert Bertoline, Eric N Wiebe, Gary Bertoline,
Eric Wiebe "**

Technical Graphics Communication, 3rd edition (Hardcover)
by **Gary Robert Bertoline, Eric N Wiebe, Eric Wiebe "**
ALARCON, Adalberto,

Dibujo técnico creatividad arte y precisión 1,
Ediciones Pedagógicas, México, 1995.
ALARCON, Adalberto,

Dibujo técnico creatividad arte y precisión 2,
Ed. Ediciones Pedagógicas, México, 1995.
AURIA A., José M., IBÁÑEZ C., Pedro, UBIETO A., Pedro,

Dibujo industrial conjuntos y despieces
Ed. Paraninfo, Madrid España, 2000.
BERTOLINE, Gary, WIEBE, Eric, MILLER, Craig, MOHLER, James,

Dibujo en Ingeniería y comunicación gráfica, 2» ed.,
Ed. McGraw-Hill Interamericana,
México, 1999.
CALDERÓN, B., Francisco José,

Dibujo técnico industrial,
Ed. Porrúa,
México, 2003.
JENSEN, H., HELSEL, D., SHORT, R.,

Acotación funcional,
Ed. Limusa, Mexico, 2000.
PEREZ, J. L., PALACIOS,

Complementaria

Expresión gráfica en la ingeniería introducción al dibujo industrial
Ed. Prentice-Hall, México, 1998.

Dibujo y diseño de Ingeniería, 6a ed.,
Ed. McGraw-Hill Interamericana, México, 2004.
JIMENEZ, Pierre,

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): Facultad de Arquitectura

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s))

Diseño Gráfico
Diseño Industrial

3. Vigencia del plan: _____
2006-02

4. Nombre de la Asignatura

Matemáticas para el diseño

5. Clave 14

6. HC: 3 HL _____ HT _____ HPC _____ HCL _____ HE _____ CR 6

7. Ciclo Escolar: _____

8. Etapa de formación a la que pertenece: Básica

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria X

Optativa _____

10. Requisitos para cursar la asignatura: Ninguno

Formuló: Horacio Ramírez Sosa

Vo. Bo. Antonio Ley Guing

Fecha: _____

Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

La asignatura se ubica en la etapa básica y corresponde al área de tecnología pues sentará las bases de el uso práctico de las matemáticas en el diseño, y ayudará a establecer el razonamiento lógico como parte fundamental del desarrollo del proceso de diseño.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

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 lógico y racional.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

La resolución de problemas practicos diversos por medio de la aplicación del conocimiento presentado en cada unidad, por ejemplo graficación de funciones, planteamiento de problemas de ecuaciones y su resolución, cálculo de areas y dimensiones diversas por medo de trigonometría y comprensión de resultados de procedimientos de la estadística por medio de su interpretación en terminos significativos para el diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Expresar las variables involucradas en una relación matemática por medio del álgebra para representar problemas reales y lograr su comprensión y resolución, fomentando el pensamiento racional.

Contenido**Unidad I**

Encuadre
Introducción
Números positivos y negativos.
Lenguaje algebraico.
Despejes
Coordenadas
Ecuaciones lineales y problemas
Ecuaciones fraccionarias y problemas
Ecuaciones simultáneas y problemas
Ecuaciones cuadráticas y problemas

Duración 10hrs.**V. DESARROLLO POR UNIDADES****Competencia**

Conocer las maneras de expresar las variables involucradas en una relación matemática por medios gráficos para representar problemas reales y lograr su comprensión y resolución, fomentando la comprensión del espacio en términos numéricos y sus aplicaciones de representación de la realidad y de soporte del pensamiento lógico

Contenido**Unidad II****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

Duración 12 hrs.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Conocer y aplicar el lenguaje matemático para resolver problemas geométricos por medio de la trigonometría y sus aplicaciones específicas, como áreas, ángulos y vectores, otorgando predictibilidad y precisión.

Contenido

Unidad III

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.

Duración 14 hrs.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Conocer y aplicar el lenguaje matemático para plantear y resolver problemas diversos por los medios estudiados en las unidades anteriores, en áreas que se relacionan con el ejercicio del proceso de diseño como el planteamiento de esquemas de funcionamiento del mercado desde el punto de vista de la economía y la mercadotecnia, otorgando a su desarrollo articulación, predictibilidad y un enfoque lógico.

Contenido

Unidad IV

Aplicaciones
Aplicaciones económicas
Aplicación de la estadística en el diseño
Equilibrio parcial (oferta y demanda)
Funciones de costo beneficio
Consumo e inversión

Duración 12 hrs.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
	<p>Relacionar de manera directa las expresiones matemáticas con el resultado concreto de estas, por medio de un instrumento físico que grafica el trazo de la ecuación de la elipse para obtener un ejemplo que enfoque de forma práctica al tema y dé claridad en su aplicación.</p> <p>Plantear y expresar en términos matemáticos aspectos marco teórico general del proceso de diseño para facilitar su conceptualización y su interpretación y solución de forma consistente, transmitiendo certeza al procedimiento</p> <p>Aplicar de manera práctica la trigonometría por medio del cálculo de áreas, para resolver problemas comunes durante el desarrollo del proceso de diseño, transmitiendo una visión real y específica al alumno.</p> <p>Identificar el proceso de la generación de información a partir de la aplicación de instrumentos de medición, para conocer la utilidad de sus resultados y aplicarlos en un proceso de diseño para darle realidad y fundamento científico a la toma de decisiones</p>	<p>Dibujo de elipse por medio de instrumento especial identificando los factores de la ecuación sobre el instrumento, y trazo de Elipses</p> <p>Expresión matemática de fenomenos sociales como la preferencia del grupo analizado p.e. su elección de carrera</p> <p>Visita a industria de transformación de materia prima en láminas como de la construcción, del vestido, del calzado, del metal desplegado, mueblera, y cálculo de áreas de materiales en lámina y propuestas de optimización.</p> <p>Levantamiento de encuestas hasta la expresión final en términos estadísticos de los resultados, para reflejarlos en la toma de decisiones de un proceso de diseño a nivel documental</p>	<p>mesa de trabajo, instrumento de trazo de elipses</p> <p>Instrumentos de medición, computadoras con software de manejo de vectores.</p> <p>salida a levantamiento, tablas de reporte, computadora con software de tipo hoja de cálculo, impresión de láminas en formato A4</p>	<p>2 hrs.</p> <p>2 hrs.</p> <p>4 hrs.</p> <p>4 hrs.</p>

<p>Identificar formas de expresar; particularidades de problemas de diseño desde aspectos sociales, de mercado y antropológicos, por medio de los instrumentos de las matemáticas y en especial de la estadística, para explicar dichos problemas de manera comprensible desde puntos de vista que automáticamente faciliten la innovación, y la propuesta original en sus resoluciones</p>	<p>Presentación interactiva del Manejo de la información recabada a través de instrumentos de medición, de aspectos relacionados con las tendencias de formas de uso de productos por parte de los usuarios <i>Compelling Experiences doblin group pp 63- 72</i></p>	<p>Salida a levantamiento, tablas de reporte, computadora con software de tipo hoja de cálculo, y de modelado 3d, impresión de láminas en formato A4</p>	<p>8 hrs,</p>
---	--	--	---------------

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

El profesor presentará los temas del día en clase por medios audiovisuales para que posteriormente el alumno realice individualmente ejercicios en forma escrita, aparte se realizarán ejercicios extraclase análogos a los realizados al interior del salón.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Criterios de acreditación.
Asistencia minima de %
Hacer entrega final
Promedio aprobatorio de tareas y trabajos
- Criterios de calificación.

1. Examen de Teoría	50%
2. Tareas por clase	45%
3. Participación	5%

- Criterios de evaluación
 - Puntualidad
 - Diseño de la presentación

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Lehmann Ch H. Algebra Ed. Limusa 1982

Spivak. Calculus. Ed. Reveté 1981

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

<http://centros5.pntic.mec.es/ies.victoria.kent/Rincon-C/Practica/pr-44/PR-44b.htm>

<http://centros5.pntic.mec.es/ies.victoria.kent/Rincon-C/Practica/pr-44/PR-44.htm>

Complementaria