

# Universidad Autónoma de Baja California

## COMISION PERMANENTE DE ASUNTOS TECNICOS

**A S U N T O:** SE RINDE INFORME Y DICTAMEN

**DR. ALEJANDRO MUNGARAY LAGARDA**  
**PRESIDENTE DEL CONSEJO UNIVERSITARIO,**  
**Presente.-**

En la ciudad de Tecate, Baja California, siendo las 11:30 horas del día 3 de mayo de 2006, se reunieron en el Aula Magna del Centro de Extensión de la Escuela de Artes, los C.C., ANGEL MANUEL ORTIZ MARIN, BENJAMÍN VALDEZ SALAS, NAHARA ERNESTINA AYALA SANCHEZ, MIGUEL CERVANTES RAMIREZ, LUIS GERARDO HIRALES PEREZ, ELVIA MERCEDES MENDEZ FREGOZO, YAREN ROJAS PEREZ Y ROBERTO VALENTIN ROMERO, integrantes de la COMISION PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS, del Honorable Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Baja California, en acatamiento al citatorio girado por el DR. GABRIEL ESTRELLA VALENZUELA, Secretario de dicho cuerpo colegiado, y

### RESULTANDO

1.- Que con fecha 16 de febrero de 2006, el Honorable Consejo Universitario sesionó en forma ordinaria en la Ciudad de Tecate, Baja California, y nos fue turnada la propuesta de **creación del programa de Licenciatura en Diseño Gráfico**. Revisado el proyecto en coordinación con el directivo de la Facultad de Arquitectura y con los Coordinadores de Formación Básica y Formación Profesional y Vinculación Universitaria, y con fundamento en lo dispuesto por el artículo 60 del Estatuto General de la Universidad Autónoma de Baja California, esta Comisión Permanente de Asuntos Técnicos, se formula las siguientes

### CONSIDERACIONES:

- 1.- Que una vez analizada la propuesta, se discutió con los directivos y académicos responsables,
- 2.- Que se realizaron las observaciones y recomendaciones pertinentes,

UAS.  


# Universidad Autónoma de Baja California

3.- Que dichas observaciones y recomendaciones fueron consideradas e incorporadas a la propuesta,

y, en atención a lo expuesto, se dicta el siguiente

## PUNTO RESOLUTIVO

**UNICO.** Se apruebe la **creación del programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, en el campus Mexicali**, con su respectivo plan de estudios, que presenta la Facultad de Arquitectura, y cuya vigencia iniciaría a partir del ciclo escolar 2006-2.

ATENTAMENTE  
Tecate, Baja California, a 3 de mayo de 2006  
"POR LA REALIZACION PLENA DEL HOMBRE"

**INTEGRANTES DE LA COMISION PERMANENTE DE ASUNTOS  
TECNICOS DEL CONSEJO UNIVERSITARIO**

BENJAMÍN VALDEZ SALAS  
Director del Instituto de Ingeniería

ANGEL MANUEL ORTIZ MARIN  
Director de la Facultad de Ciencias  
Humanas

  
NAHARA ERNESTINA AYALA  
SANCHEZ  
Directora de la Facultad de Ciencias

ELVIA MERCEDES MENDEZ FREGOZO  
Profesora de la Escuela de Humanidades

# Universidad Autónoma de Baja California

MIGUEL CERVANTES RAMIREZ  
Director del Instituto de Ciencias  
Agrícolas

LUIS GERARDO HIRALES PEREZ  
Director de la Escuela de Artes

YAREN ROJAS PEREZ  
Alumna de la Escuela de Humanidades

  
ROBERTO VALENTIN ROMERO  
Alumno de la Facultad de Ciencias



# 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\*





**Universidad Autónoma de Baja California.**

**Facultad de Arquitectura**

**Propuesta de Creación del Programa de  
Licenciatura en Diseño Gráfico.**

## **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.**

### **Coordinadores:**

#### **Dr. Felipe Cuamea Velázquez.**

Coordinador de Formación Básica.

#### **Mtro. Juan Álvarez López.**

Coordinador de Formación Profesional y Vinculación Universitaria.

### Asesores:

#### ***M.C. Julio César Reyes***

Jefe del Departamento. De Formación Básica.

#### ***Lic. Bertha A. Contreras Cervantes.***

Jefa del Departamento de Formación Básica Campus Mexicali.

#### ***María G. Villaseñor Amézquita.***

Jefa del Departamento de Formación Profesional Campus Mexicali.

#### ***Martina Arredondo Espinoza.***

#### ***Ivonne Coca.***

#### ***Luz Elena Franco.***

Analistas

# Índice.

	Pág.
<b>1. Presentación.</b>	1
<b>2. Introducción a la propuesta.</b>	4
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.	
<b>3. Fundamentación de la propuesta.</b>	9
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.	
<b>4. Descripción general de la propuesta</b>	26
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.	

<b>5. Propuesta de Tronco Común para las carreras de Diseño Gráfico e Industrial.</b>	<b>58</b>
Introducción.	
5.1. Identificación de competencias.	
5.2. Características de las asignaturas y distribución de cargas académicas.	
5.3. Descripción genérica de las asignaturas.	
<b>6. Propuesta de Plan de Estudios para la licenciatura en Diseño Gráfico.</b>	<b>61</b>
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.	
<b>7. Conclusiones y aportaciones del nuevo plan de estudio.</b>	<b>105</b>
<b>8. Requerimientos operativos (humanos, materiales y financieros.) e instrumentación para las nuevas carreras.</b>	<b>107</b>
8.1. Espacios	
8.1.1. Espacios para la Docencia.	
8.1.2. Espacios administrativos.	
8.2. Personal.	
8.2.1. Personal Administrativo.	
8.2.2. Personal Docente.	
<b>9. Bibliografía.</b>	<b>112</b>
<b>10. Anexos.</b>	
<b>Anexo 1.</b> Tabla de Problemáticas y competencias generales	
<b>Anexo 2.</b> Tabla de Identificación de competencias específicas	
<b>Anexo 3.</b> Tabla de Análisis de competencias específicas en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores	
<b>Anexo 4.</b> Tabla de Establecimiento de las evidencias de desempeño	
<b>Anexo 5.</b> Tabla de Ubicación de competencias en el mapa curricular	
<b>Anexo 6.</b> Programas de curso del Tronco Común.	
<b>Anexo 7.</b> Descripción genérica de las asignaturas de Diseño Gráfico.	



## **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. Presentación.

---

Universidad Autónoma de Baja California.  
Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

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 interfaces.

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. Presentación.

---

Universidad Autónoma de Baja California.  
Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

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 pacífico, 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 interdisciplinaria 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 más 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 disciplina. Cobra relevancia la afiliación desde hace casi treinta años, a la Asociación Nacional de Instituciones de Enseñanza de la Arquitectura de la República Mexicana (ASINEA), lo que ha permitido ser sede de reuniones nacionales en cinco ocasiones y tener actualmente la presidencia del consejo directivo en la persona del director de la



## Sección. 2. Introducción a la Propuesta

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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, 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 más importantes de la entidad; Ensenada, Mexicali y Tijuana con el propósito de localizar de manera más precisa las características de la



### Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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.

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 desarrollo de la zona que va de Palm Springs hasta la zona de Salton Sea, en el valle de



### Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta

---

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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%.

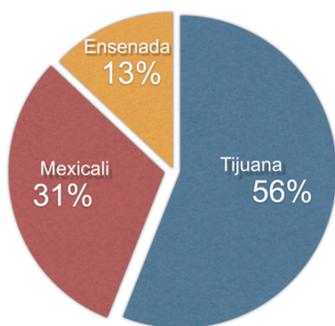


### 3.3. Perspectiva de la enseñanza del Diseño en la región

#### 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.

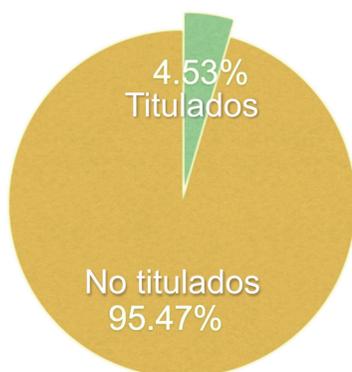


### Sección. 3. Fundamentación de la Propuesta

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

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.

**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

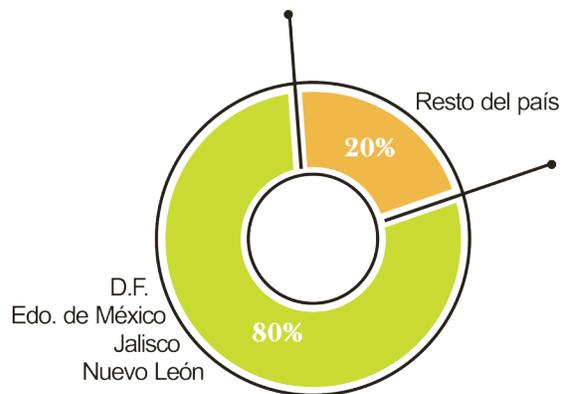
Universidad Autónoma de Baja California.  
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico.

**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.

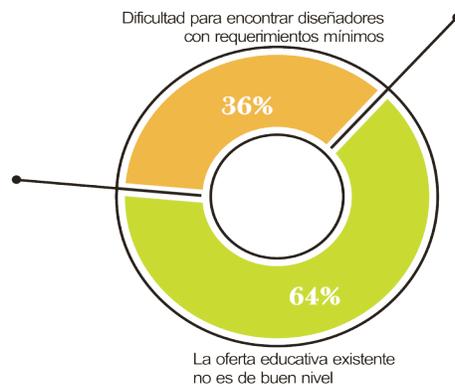
De manera muy especial, dentro de los foros de consulta surgieron evidencias de gran valor para nuestro estudio y no solo nos orientaron hacia los contenidos de las carreras. Específicamente, empresas como Fabrica de Envases de Vidrio, en su participación nos expresaron la importancia que ha adquirido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

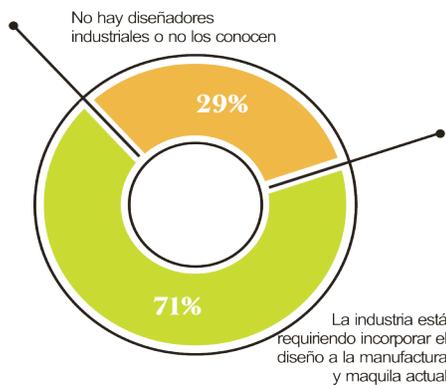
Uno de los recursos imprescindibles para la elaboración del presente estudio, y que nos ha aportado información cuya fuente directa es empleadores, expertos y docentes, y que permite fortalecer la hipótesis de la importancia de ofrecer las carreras de Diseño Gráfico y de Diseño Industrial en la Universidad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

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.

**Tabla 1**

D. Gráfico			Comentarios recurrentes en Foros de Consulta	D. Industrial		
Tijuana	Ensenada	Mexicali		Tijuana	Ensenada	Mexicali
<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es difícil encontrar un diseñador que cumpla los requerimientos mínimos para contratarlo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" 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 si 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 general 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.



#### **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 General de la Propuesta.

---

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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 General de la Propuesta.

---

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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 General de la Propuesta.

---

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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.
- Manifiestar 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.



### **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.

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



## Sección. 4. Descripción General de la Propuesta.

---

Universidad Autónoma de Baja California.

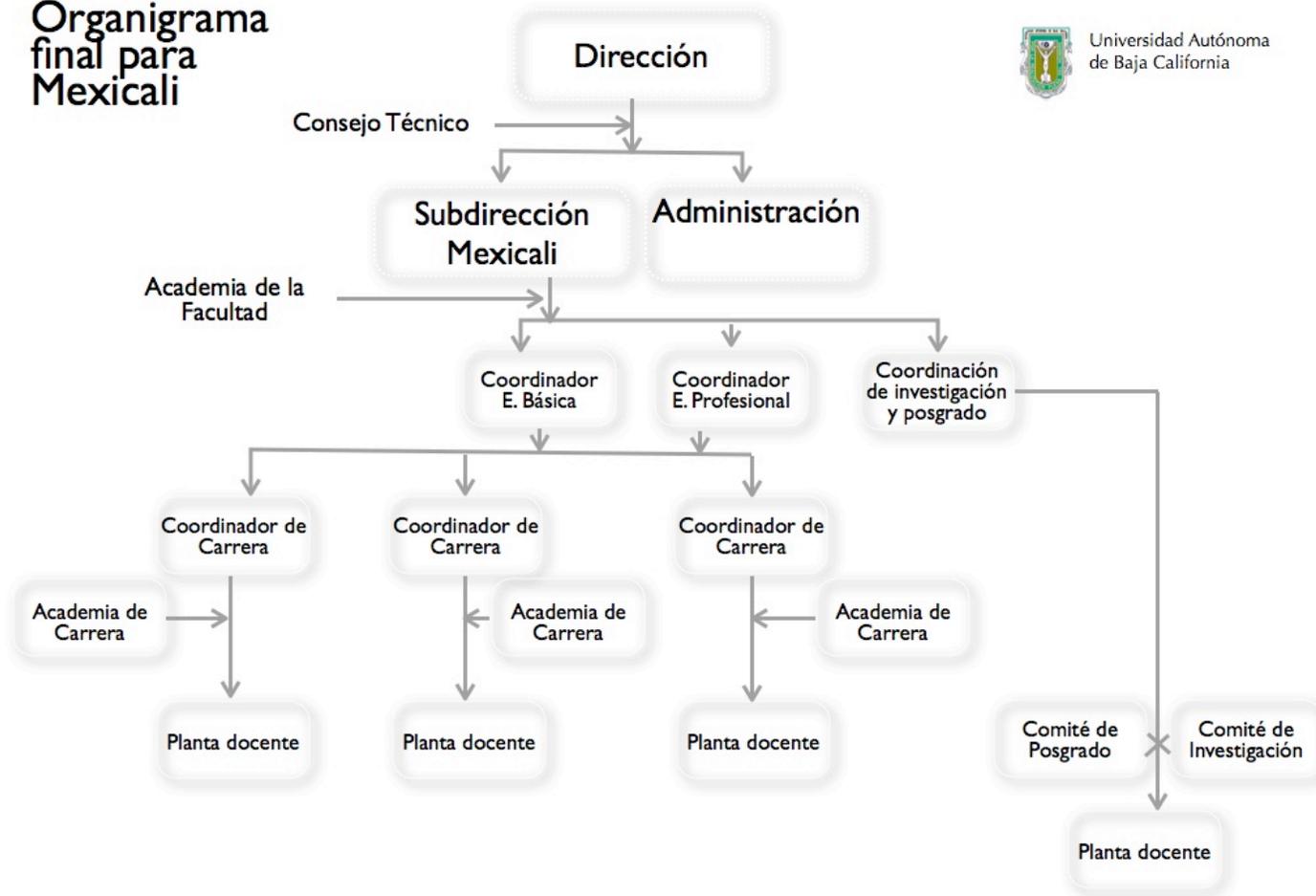
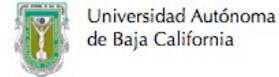
Propuesta de Creación de los Programas de Licenciatura en Diseño Gráfico.

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



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 General de la Propuesta.

---

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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 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:



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 General de la Propuesta.

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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 General de la Propuesta.

---

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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 General de la Propuesta.

---

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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*



- *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 General de la Propuesta.

---

Universidad Autónoma de Baja California.

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

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:



- **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 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.	<b>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.</b>
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.	<b>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.</b>
Necesidad de facilitar la comunicación como parte del proceso de diseño.	<b>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.</b>
La formación en diseño requiere de entender los sistemas informáticos y telemáticos no de manera exclusivamente instrumental.	<b>Comprender y aplicar los sistemas informáticos y telemáticos como parte integral de la gestión del conocimiento en su formación, con ánimo innovador</b>



## 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
						<b>43</b>
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
						<b>43</b>
<b>Total de Créditos Etapa Básica.</b>						<b>86</b>

## 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 Lic. 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.



### Etapa 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.

### 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	-

<b>Total de Créditos Etapa Básica.</b>	<b>86</b>
--	-----------



## Sección 6. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

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

### 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.

### 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
	<b>Créditos por asignaturas obligatorias Etapa Disciplinaria.</b>						<b>175</b>	
	<b>Total de Créditos Etapa Disciplinaria.</b>						<b>205</b>	



## Sección 6. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

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

### 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							
<b>Créditos por asignaturas obligatorias Etapa Terminal.</b>							<b>73</b>	
<b>Total de Créditos de la Etapa Terminal. (mínimo)</b>							<b>108</b>	
<b>Relación de Asignaturas Optativas.</b>								
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	
<b>Total de Créditos por asignaturas optativas.</b>							<b>65</b>	



## Sección 6. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

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

### 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.

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



## Sección 6. Plan de Estudios de Diseño Gráfico.

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

### 6.7. Mapa Curricular de la licenciatura en Diseño Gráfico.

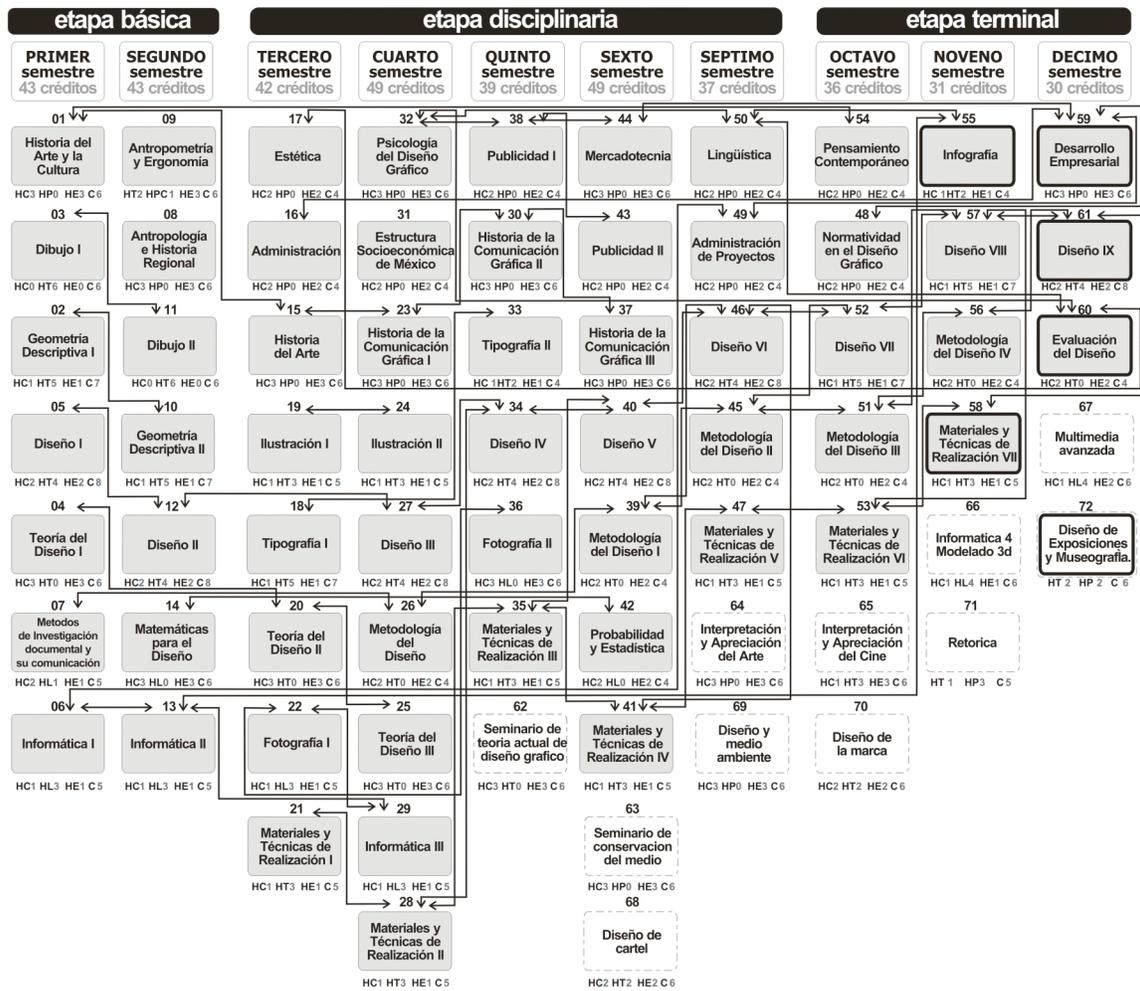


Universidad Autónoma de Baja California  
Facultad de Arquitectura y Diseño

## Diseño Gráfico

399 créditos

- No.99 Clave de Materia  
 HC Horas Clase  
 HL Horas Laboratorio  
 HT Horas Taller  
 HPC Horas Practicas 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.

### 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
	<b>Optativas.</b>							
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.

### 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.

**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.

### 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.

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.

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.

**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.

<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%;">ANTROP. E HISTORIA REGIONAL</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">HISTORIA DE LA COM GRÁFICA I</td> <td style="width: 10%;">HISTORIA DE LA COM GRÁFICA II</td> <td style="width: 10%;">HISTORIA DE LA COM GRÁFICA 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 MÉXICO</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> </tr> </table>		HISTORIA DEL ARTE Y LA CULTURA	ANTROP. E HISTORIA REGIONAL		HISTORIA DE LA COM GRÁFICA I	HISTORIA DE LA COM GRÁFICA II	HISTORIA DE LA COM GRÁFICA III		PENSAMIENTO CONTEMP						ESTRUCT SOCIOECON DE MÉXICO										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	ANTROP. E HISTORIA REGIONAL		HISTORIA DE LA COM GRÁFICA I	HISTORIA DE LA COM GRÁFICA II	HISTORIA DE LA COM GRÁFICA III		PENSAMIENTO CONTEMP																																												
			ESTRUCT SOCIOECON DE MÉXICO																																																
			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.

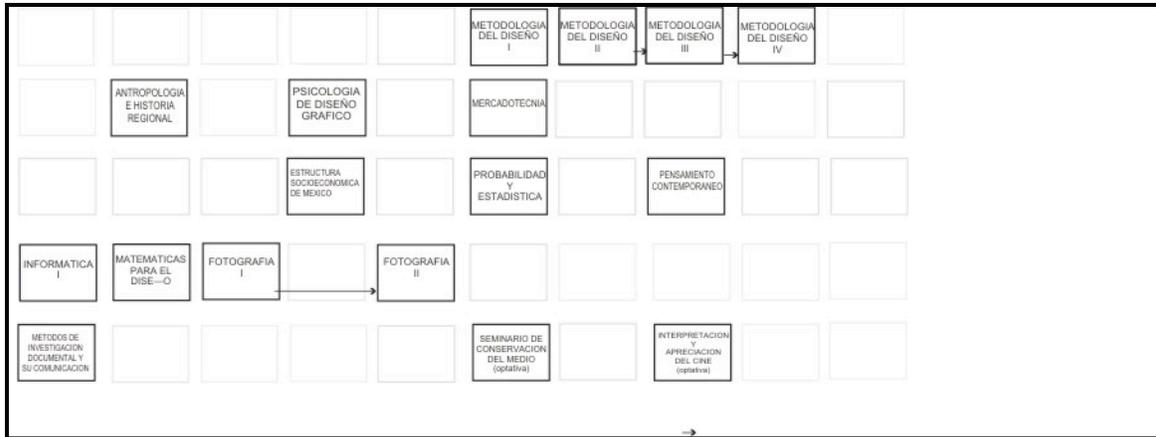
<p>3. Identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de comunicación a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.</p>	<p>Métodos de Investigación 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            Fotografía I            Fotografía II            Evaluación del Diseño            Normatividad en el Diseño Gráfico</p>
<pre>           graph TD             A[ANTROPOLOGIA E HISTORIA REGIONAL] --&gt; B[MATERIALES Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN I]             B --&gt; C[MATERIALES Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN II]             C --&gt; D[MATERIALES Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN III]             D --&gt; E[MATERIALES Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN IV]             E --&gt; F[MATERIALES Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN V]             F --&gt; G[MATERIALES Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN VI]             G --&gt; H[MATERIALES Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN VII]             H --&gt; I[FOTOGRAFIA I]             I --&gt; J[FOTOGRAFIA II]             J --&gt; K[EVALUACION DEL DISEÑO]             L[MÉTODOS DE INVESTIGACION DOCUMENTAL Y SU COMUNICACION] --&gt; K             M[NORMATIVIDAD EN EL DISEÑO GRAFICO] --&gt; K           </pre>	
<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</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</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.



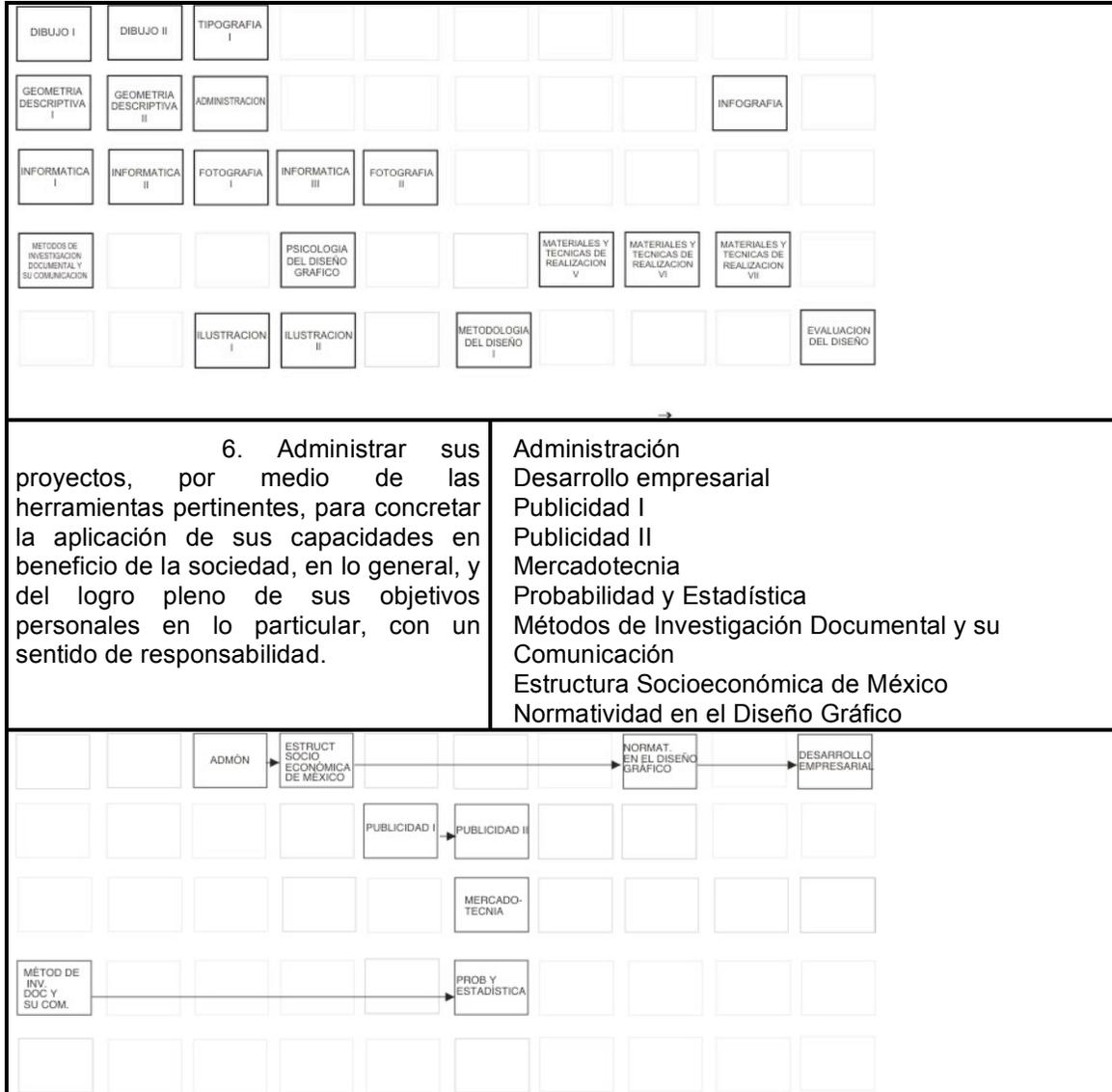
COMPETENCIA.	ASIGNATURAS.
<p>5. Comunicar los resultados del proceso de diseño de manera eficiente, a través del análisis de los avances, y de la comunicación del producto de dicho análisis, por medio del uso de las técnicas necesarias de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos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





**Sección 6.  
Plan de Estudios de Diseño Gráfico.**

Universidad Autónoma de Baja California.

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

<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>
<p style="text-align: right;">→</p>	

**6.11. Descripción genérica de las asignaturas.**

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



## 7. Conclusiones y aportaciones del nuevo plan de estudios.

### 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.



## **8.- Requerimientos operativos (humanos, materiales y financieros.) e instrumentación para los nuevos programas.**

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, 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, y con el propósito de establecer satisfacer primeramente las necesidades de troncos comunes, los requerimientos son los siguientes:



## 8.1 Espacios

### 8.1.1 Espacios para la Docencia

<b>Espacios para la Docencia.</b>			
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

### 8.1.2 Espacios Administrativos

<b>Espacios para la Administración.</b>			
Espacio	Cantidad	Mobiliario	Cantidad
Administración.	*	Se considera el existente.	*



## 8.2 Personal

### 8.2.1 Personal Administrativo

<b>Personal Administrativo.</b>			
<b>Personal</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Mobiliario</b>	<b>Cantidad</b>
Se considera el existente.	*	Se considera el existente.	*

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.

### 8.2.2 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 debe 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 otras escuelas, se puedan balancear.



## Sección. 8. Requerimientos Operativos.

Universidad Autónoma de Baja California.  
Propuesta de Creación de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

### Propuesta de docentes para el Tronco Común.

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.

MATERIA	G	MAESTRO	GRADO ACADEMICO	1er. Semestre.
				DISPONIBILIDAD
Historia del Arte y la Cultura	1	Cuauhtémoc Robles Cairo	Maestría En Arquitectura	Fac. de Arquitectura
	2	Ana Margarita González	Maestría En Arquitectura	Fac. de Arquitectura
Geometría Descriptiva	1	Eva Angelina Coronado	Arquitecta	Fac. de Arquitectura
	2	Jorge Mercado	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Héctor Fregoso	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	4	Luis de Arco	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
Dibujo I	1	Gricelda Becerra	Arquitecta	Fac. de Arquitectura
	2	Víctor Larios	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Jaime José Ma. Pérez Méndez	Pasante de Lic. En Diseño Grafico	Fac. de Arquitectura
	4	Emma Sifuentes	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
Diseño I	1	Sergio Martínez	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	2	Gricelda Becerra	Arquitecta	Fac. de Arquitectura
	3	Coni Gómez B.	Arquitecta	Fac. de Arquitectura
	4	Horacio Ramírez Sosa	Diseñador Industrial	
Teoría del Diseño I	1	Héctor Herrera Delgado	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	2	Horacio Ramírez Sosa	Diseñador Industrial	
Informática I	1	Carolina Valenzuela	Diseñadora Grafica	
	2	Alejandro Peimbert	Arquitecto	Fac. de Arquitectura
	3	Rubén Romero López	Diseñador Grafico	
	4	Carolina Valenzuela	Diseñadora Grafica	
Metodologías de Investigación y comunicación oral y escrita.	1	Delia Chan	Maestría en Arquitectura	Fac. de Arquitectura
	2	Antonio Ley G	Arquitecto	Fac. de Arquitectura



## Sección. 8. Requerimientos Operativos.

Universidad Autónoma de Baja California.  
Propuesta de Creación de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

			<b>2do Semestre</b>
Antropología e Historia Regional	1	Héctor Lucero Velásquez	Maestría en Arquitectura
	2	Guillermo Álvarez de la Torre	Maestría en Arquitectura
Antropometría y Ergonomía	1	Tania Castañeda	Licenciatura en Diseño Industrial
	2	Horacio Ramírez	Licenciatura en Diseño Industrial
Geometría Descriptiva II	1	José Guadalupe Rodríguez R.	Arquitecto
	2	Emma Sifuentes	Arquitecto
	3	Arnulfo Camacho	Arquitecto
	4	Aníbal Luna	Maestría en Arquitectura
Dibujo II	1	Emma Sifuentes	Arquitecto
	2	José Luis Cuesta	Arquitecto
	3	Miriam Haro	Arquitecto
	4	Antonio Gutiérrez	Arquitecto
Diseño II	1	Héctor Herrera Delgado	Arquitecto
	2	Rebeca Flores	Arquitecto
	3	Mario Macalpin	Arquitecto
	4	Ana Margarita González	Maestría en Arquitectura
Informática II	1	Carolina Valenzuela	Licenciatura en Diseño Grafico
	2	Rubén Romero López	Licenciatura en Diseño Grafico
	3	Joyce Arámbula	Licenciatura en Diseño Grafico
	4	Román Galicia	Arquitecto
Matemáticas para el diseño	1	Rebeca Flores	Arquitecto
	2	Elías Galván	Ingeniero Industrial.

## 9. Bibliografía.

	<b>Autor.</b>	<b>Título.</b>	<b>Lugar y año de Edición</b>
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.

## **e bibliografía.**

### **Documentos Electrónicos Consultados.**

	<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Año.</b>	<b>Origen.</b>
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	<a href="http://www.uabc.mx/">http://www.uabc.mx/</a> .
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.**

	<b>Institución o Autor.</b>	<b>Título o tema.</b>	<b>Año</b>	<b>Dirección Electrónica.</b>
1.	ANUIES.	Estadísticas	2004	<a href="http://www.anui.es.mx/">http://www.anui.es.mx/</a> .
2.	CUMEX			<a href="http://www.cumex.org.mx">www.cumex.org.mx</a>

**ANEXOS.**



## Anexo 1. Problemáticas y competencias generales de Diseño Gráfico.

PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.	ÁMBITOS.
<b>Necesidad de manejar el espacio y los elementos de composición de manera adecuada para resolver los diferentes problemas de diseño.</b>	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.
<b>Necesidad de identificar la actividad profesional del diseño y su sentido para la sociedad y el individuo.</b>	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.
<b>Los recursos disponibles para la ejecución del diseño son muy diversos y en ocasiones son desaprovechados y hasta desconocidos para el diseñador.</b>	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.



PROBLEMÁTICAS.	COMPETENCIA GENERAL.	ÁMBITOS.
<b>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.</b>	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.
<b>Dificultades en la comunicación apropiada entre los involucrados en el proceso de diseño.</b>	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



<b>PROBLEMÁTICAS.</b>	<b>COMPETENCIA GENERAL.</b>	<b>ÁMBITOS.</b>
<b>Los recursos disponibles para la ejecución del diseño son muy diversos y en ocasiones son desaprovechados y hasta desconocidos para el diseñador.</b>	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.	Local.
<b>Los diseñadores con frecuencia adolecen de acceso a información que enriquezca su cultura como base de su trabajo, y de oportunidades de formación continua.</b>	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 2. Identificación de Competencias Específicas de Diseño Gráfico.

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



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 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.</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>	



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



<b>COMPETENCIA GENERAL.</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.</b>
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 afin 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.



### Anexo 3.

#### Análisis de Competencias Específicas; en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores, de 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.



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



## 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.



### 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.



#### Competencia General 4

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

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



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.



### 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.



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



### 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 enaltecido 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.



### 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 4.

#### Establecimiento de 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.



<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>



<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>



<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>



<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>



<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>



---

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

<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 5. Ubicación de Competencias Generales en el Mapa Curricular de 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.

<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



**Sección 10**  
**Anexos**

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

<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



**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



### 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



**Sección 10**  
**Anexos**

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

<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



#### 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



**Sección 10**  
**Anexos**

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

<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



**Sección 10**  
**Anexos**

Universidad Autónoma de Baja California.  
Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

<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



### 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.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	ASIGNATURA INTEGRADORA	PERÍODO INTEGRADOR	EJE O ÁREA	CONJUNTO DE ASIGNATURAS
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



**Sección 10**  
**Anexos**

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

<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



## Sección 10 Anexos

Universidad Autónoma de Baja California.

Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico.

<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



### 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



### Competencia General 7

Obtener información de su disciplina y afin 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

**Anexo 6**  
**Programas de Curso del**  
**Tronco Común.**

# 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.

Fecha: Marzo del 2006.

Vo. Bo. Antonio Ley Guing.

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****Duración**

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

**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****Duración**

- 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.

## 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 más 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

### Complementaria

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

- |    |                               |   |
|----|-------------------------------|---|
| 1. | <b>Martin</b> González, J. J. | <b>Historia del arte.</b> Ed. Gredos. Madrid, 1999.       |
| 2. | <b>Argullol</b> , Rafael.     | <b>Historia del arte.</b> Ed. Carroggio. Barcelona, 1991. |

# UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA

## DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA

### PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

2. 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

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

##### Duración.

Contenido	Duración.
1.1. Exposición general del curso	<b>1 hr.</b>
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.	

### 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

##### Duración

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 )	<b>5 hrs.</b>
--	---------------

### **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.	<b>2 hrs.</b>
3.2. Sistemas de proyección ortogonal.	<b>4 hrs.</b>
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.	<b>12 hrs.</b>
4.2. Proyección de rectas en la Montea.	<b>12 hrs.</b>
4.3. Proyección de planos en la Montea.	<b>12 hrs.</b>
4.4. Proyección de volúmenes en la Montea.	<b>48 hrs.</b>

## 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

### Complementaria

-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)

-Applied Descriptive Geometry, Frank M. Warner and Matthew McNeary.  
McGraw Hill Book Company, Inc. New York, USA, 1959.

-Geometría Descriptiva, B. Letghton Wellman.  
Editorial Reverte, S.A., México, 1973.

-Geometría Descriptiva, Ing. Amado Chinas de la Torre.  
Librería de Porrúa Hermanos 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.

# UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA

## DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA

### PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

3. 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**

<b>1.1. Encuadre del curso.</b>	<b>1 hr.</b>
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**

<b>2.1. La Forma.</b> De la forma a la forma en el diseño.	
<b>2.2. El Espacio.</b> El espacio en el diseño.	
<b>2.3. La Percepción.</b> La percepción y el diseño.	

**UNIDAD III.  
LA FORMA.**

**Competencia:**

**Contenido**

**Duración**

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**

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		

## 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	Complementaria
<p><b>CHING</b>, Francis. <b>Arquitectura: forma, espacio y orden</b>, Ed. Gustavo Gili, 1998.</p> <p><b>WONG</b>, Wucius. <b>Fundamentos del Diseño</b>, Ed. Gustavo Gili, México 2002 ISBN: 8425216435</p> <p><b>WONG</b>, Wucius. <b>Principios Del Diseño En Color; Diseñar con Colores Electrónicos</b>. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2004 ISBN: 9688873667</p> <p><b>HELLER</b>, Eva. <b>Psicología del Color</b>. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2004. ISBN: 8425219779.</p> <p><b>SCOTT</b>, Robert. <b>Fundamentos del Diseño</b>. Ed. Limusa, México, D. F. 2003 ISBN: 9691833228</p>	<p><b>MOORE</b>, Charles. <b>Dimensiones de la Arquitectura</b>: espacio, forma y escala. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1981.</p> <p><b>HESSELGREN</b>, SVEN. <b>El hombre y su percepción del ambiente urbano</b>: una teoría arquitectónica, Ed. Limusa, 1980.</p> <p><b>CHING</b>, Francis. <b>Interior Design Illustrated</b>, Ed. Van Nostrand Reinhold, 1987.</p> <p><b>WONG</b> Wucius. <b>Diseño Gráfico Digital</b>, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2003. ISBN: 8425217733</p> <p><b>ARNTSON</b>, Amy. <b>Graphic Design Basics</b>, <i>International Thomson Editores México, D.F.</i> 2003 ISBN: 0534273998</p>

## DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BÁSICA

### PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

4. 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 adquiera 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

1 hora

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.

### 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.	1 hora
2.4 Escalas.	
2.5 Acotaciones.	
2.6 Simbología en la representación arquitectónica.	
2.7 Proyecciones axonométricas, planta, sección, alzado.	1 hora
2.8 Normativa en la representación grafica de un original.	
2.9 Simbología normalizada que maneja la representación industrial.	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 línea	
5.3	El plano	
5.4	Ejercicio de diseño con una función básica.	2 hora

**VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS**

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
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 horas
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	<p><b>EL EJE</b> 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 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><b>EL PUNTO</b> Ejercicios de composición con puntos, como elemento generador de la forma. Tomando como</p>		6 horas

5	<p>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>	<p>Cartón, cuentas, semillas, arena, etcétera. Además de los anteriores mencionados. Cartón,</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>		
7	<p><b>LA TRANSICION DEL PUNTO AL ESPACIO</b> 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><b>EJERCICIO DE ELEVACIONES</b> 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><b>LA LINEA</b> 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><b>TRASLADO DE LA LINEA DEL PLANO HORIZONTAL AL TRIDIMENSIONAL.</b> Se elabora una maqueta de la transición espacial</p>	<p>Cartón, foam board, cartulina, pegamento, pintura.</p>	6 horas

		<p>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>		
11		<p><b>EL PLANO</b> 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>Papel Bristol, bond y Sketch de 17"x 22". Lápices de diversas durezas. Escuadras, reglas, escalímetro, etc.</p>	4 horas
12		<p>Ejercicio de composición con el triángulo. Utilizando un plano determinado, se trabaja la composición con el triángulo, 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><b>EL DISEÑO Y EL CONTEXTO</b> 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

### Complementaria

**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

**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

5. 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

10. Requisitos para cursar la asignatura: Ninguno

X

Formuló: Carolina VR

Vo. \_\_\_\_\_ Bo. \_\_\_\_\_

Fecha: marzo 06

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 aprovecharlos 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, fluida 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 Utilerias  
soporte de multiples 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 universtaria.**

**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 retomen 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	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.	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.	Computadoras apple macintosh powermac con suite iwork y ilife suite de macromedia MX y suite Adobe CS2 tabletas digitalizadoras, cámaras digitales,	10 hrs.
9	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.	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	Computadoras apple macintosh powermac con The brain, Devonthink, suite iwork y ilife suite de macromedia MX y suite Adobe CS2 tabletas digitalizadoras, cámaras digitales,	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

### Complementaria

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-topía***, 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.

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

6. 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.

X

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. Expresión 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	Complementaria
<p>DÍAZ BARRIGA Martínez, Rosalía, <b>Redacción técnica</b>, Ed. I.P.N., México, 2001.</p> <p>ROJAS-SORIANO, Raúl, <b>El arte de hablar y escribir, experiencias y recomendaciones</b>, Ed. Plaza y Valdés, México, 2002.</p> <p>ROMERO Vázquez, Fernando Alberto, <b>La estructura de la lengua, fundamentos de lingüística</b>, U.A.Q., Querétaro México, 1989.</p> <p>SHARPE, Robert, Sea usted asertivo. <b>Cómo tratar con los demás</b>, Ed. Obelisco, Madrid España, 2001.</p> <p>ZÁRATE Elizondo, José, <b>El arte de la relación maestro alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje</b>, Ed. I.P.N. México</p> <p>RANCEL Hinojosa, Mónica, <b>Comunicación oral</b>, 6a. reimp., Ed. Trillas, México, 1999.</p> <p>ÁVILA, Raúl, <b>Lengua y cultura</b>, Ed. Trillas, México, 1993.</p> <p>ÁVILA, Raúl, <b>La lengua y los hablantes</b>, Ed. Trillas, México, 1992.</p> <p>BERTOLOTTO Vallés, Gustavo, <b>Programación neurolingüística, desarrollo personal</b>, Ed. Diana, México, 1998.</p> <p>GRACIDA Juárez, Isabel, et al., <b>La argumentación. Acto de persuasión, convencimiento o demostración</b>, Ed. Édere, México, 1999.</p> <p>LÓPEZ Chávez, Juan y ARJONA Iglesias Marina, <b>Redacción y comprensión del español culto</b>, U.N.A.M., México, 1994.</p> <p>MORRIS, James A., <b>El arte de la conversación</b>, Ed. Diana, México, 1997.</p> <p>PACHECO Espejel, Arturo y CRUZ Estrada, María Cristina, <b>"El conocimiento, la (re)construcción de un concepto"</b>, en Ciencia y Desarrollo, México, 2002.</p> <p>RODRÍGUEZ Estrada, Mauro, <b>Creatividad verbal</b>. Cómo desarrollarla, Ed. PAX, México, 1999.</p> <p>CHÁVEZ MAURY, ALFONSO. <b>Aprende a estudiar. 10a ed.</b> --México: Edamex,</p>	<p>TENORIO Bahena, Jorge, <b>Ejercicios de ortografía</b>, México, 1989,</p> <p>TENORIO Bahena, Jorge, <b>Redacción. Conceptos y ejercicios</b>, McGraw-Hill, México, 1990.</p> <p>CASTAÑEDA JIMÉNEZ, JUAN. <b>Habilidades académicas: Mi guía de aprendizaje y desarrollo</b>. --México: Mc. Graw Hill, 1999, 211 p.</p> <p>TIERNO JIMÉNEZ, BERNABÉ. <b>Cómo estudiar con éxito</b>. 4a ed. --Barcelona: Plaza &amp; Janes, 1992, 52 fichas y Libro Guía.</p>

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.

# UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA

## DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA

### PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

7. 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**

<b>No. de Práctica</b>	<b>Competencia(s)</b>	<b>Descripción</b>	<b>Material de Apoyo</b>	<b>Duración</b>
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 más 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	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	nivel por alumno 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.

5. Examen de Teoría	30%
6. Tareas por clase	25%
7. Trabajos	35%
8. 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

8. 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  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

1.1. Exposición general del curso	<b>2 hrs.</b>
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.	<b>6 hrs.</b>
2.2. Intersección de rectas con volúmenes irregulares de generación de punta.	<b>6 hrs.</b>
2.3. Intersección de rectas con volúmenes de generación esférica.	<b>8 hrs.</b>

## 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   | <b>6 hrs.</b> |
| 3.2. Intersección entre volúmenes irregulares de generación de punta   | <b>6 hrs.</b> |
| 3.3. Intersección entre volumen irregular de generación paralela con otro también irregular de generación de punta | <b>8 hrs.</b> |

### 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  | <b>6 hrs.</b> |
| 4.2. Composición volúmenes irregulares de generación de punta   | <b>6 hrs.</b> |
| 4.3. Composición volumen irregular de generación paralela con otro también irregular de generación de punta | <b>8 hrs.</b> |

## 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**

<b>No. de Práctica</b>	<b>Competencia(s)</b>	<b>Descripción</b>	<b>Material de Apoyo</b>	<b>Duración</b>
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	<b>4 hrs.</b>
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	<b>4 hrs.</b>
3		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección de rectas con volúmenes de generación esférica.	Equipo de dibujo	<b>4 hrs.</b>
4		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección entre volúmenes irregulares de generación paralela	Equipo de dibujo	<b>4 hrs.</b>
5		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una intersección entre volúmenes irregulares de generación de punta	Equipo de dibujo	<b>4 hrs.</b>
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	<b>5 hrs.</b>

**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	<b>5 hrs.</b>
9, 10		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de una composición volúmenes irregulares de generación de punta	Equipo de dibujo	<b>5 hrs.</b>
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	<b>5 hrs.</b>
13, 14		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de sombras de un punto en la montea	Equipo de dibujo	<b>5 hrs.</b>
15, 16		Lámina/Dibujo, donde se desarrolle un ejercicio con la representación de Sombras de rectas en la montea	Equipo de dibujo	<b>5 hrs.</b>
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	<b>5 hrs.</b>
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	<b>5 hrs.</b>

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**

**Complementaria**

**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.

# UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA

## DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA

### PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

9. 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****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*

**Duración 22 hrs.****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****Unidad III****Figura humana y objetos**

Atributos del objeto

Composiciones de objetos con figura humana

**Duración 30 hrs.****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	Competencia(s)	Descripción	Material de	Duración
--------	----------------	-------------	-------------	----------

Práctica			Apoyo	
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 papel negro carboncillo conté blanco	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	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	Representación esquemática espacial con calidades de línea del modelo en papel económico con carboncillo en bocetaje rápido con cambios de posturas cada	Pedestal, modelos maniquí, bancas caballete de	8 hrs.

	fluidez necesarios en todas las áreas de la comunicación gráfica en el proceso de diseño	cierto tiempo.	dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo	
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.	Pedestal, modelos maniquí, bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo conté blanco	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.	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.

9. Ejercicios en clase	35%
10. Tareas por clase	25%
11. Participación	5%
12. 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

### Complementaria

813GORDON LOUISE, **Dibujo Anatómico de la Figura Humana**, Daimonn.  
MARÍN DE L'HUTELLIERE 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, **Teoria 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.

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

10. 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 papel negro carboncillo conté blanco	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	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	Representación esquemática espacial con calidades de línea del modelo en papel económico con carboncillo	Pedestal, modelos maniquí, bancas	8 hrs.

	posicionables para obtener la retención, velocidad y fluidez necesarios en todas las áreas de la comunicación gráfica en el proceso de diseño	en bocetaje rápido con cambios de posturas cada cierto tiempo.	caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo carboncillo	
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.	Pedestal, modelos maniquí, bancas caballete de dibujo con block block o tabla de dibujo conté blanco	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.	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.

13. Ejercicios en clase	35%
14. Tareas por clase	25%
15. Participación	5%
16. 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

### Complementaria

813GORDON LOUISE, **Dibujo Anatómico de la Figura Humana**, Daimonn.  
MARÍN DE L'HUTELLIERE 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, **Teoria 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.

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

11. 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

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

##### Duración

Las formas básicas:

- El círculo
- El cuadrado
- El triángulo

Principios gramaticales de la forma.

- Repetición
- Ritmo
- Movimiento
- Proporción
- Escala
- Simetría

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

##### Duración

Características de los cuerpos geométricos

- Cubo
- Esfera
- Cilindro
- Pirámide

Transformación de la forma

- Sustracción
- Adición

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

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.

#### Duración

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.

Módulo, submódulo y supermódulo.

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 traves 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.	<b>PRINCIPALES CARACTERISTICAS DE LA FORMA. TEXTURA, COLOR.</b> Ejercicio de aplicación de teoría del color en lo ejercicios de composición de cuadrados, triángulos y círculos elaborados anteriormente.	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 al anterior	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	Ejercicio integrador de los temas vistos y ejercicio aplicados, donde el estudiante	Igual al anterior	18 horas

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.

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.

## 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**

**DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BÁSICA**

**PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS**

**I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

12. 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

10. Requisitos para cursar la asignatura: Informática I

X

Formuló: Carolina VR

Vo. Bo. \_\_\_\_\_

Fecha: marzo 06

Cargo: \_\_\_\_\_

## II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Que el alumno adquiera 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 preprensa

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 fluida	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.

<b>15</b>	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.	<b>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</b>	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	Complementaria
<p>MP Fundamentals of Graphics Communication (Paperback) by <b>Gary Robert Bertoline, Eric N Wiebe, Gary Bertoline, Eric Wiebe "</b></p> <p>Technical Graphics Communication, 3rd edition (Hardcover) by <b>Gary Robert Bertoline, Eric N Wiebe, Eric Wiebe "</b> <b>ALARCON, Adalberto,</b></p> <p>Dibujo técnico creatividad arte y precisión 1, Ediciones Pedagógicas, México, 1995. <b>ALARCON, Adalberto,</b></p> <p>Dibujo técnico creatividad arte y precisión 2, Ed. Ediciones Pedagógicas, México, 1995. <b>AURIA A., José M., IBÁÑEZ C., Pedro, UBIETO A., Pedro,</b></p> <p>Dibujo industrial conjuntos y despieces Ed. Paraninfo, Madrid España, 2000. <b>BERTOLINE, Gary, WIEBE, Eric, MILLER, Craig, MOHLER, James,</b></p> <p>Dibujo en Ingeniería y comunicación gráfica, 2» ed., Ed. McGraw-Hill Interamericana, México, 1999. <b>CALDERÓN, B., Francisco José,</b></p> <p>Dibujo técnico industrial, Ed. Porrúa, México, 2003. <b>JENSEN, H., HELSEL, D., SHORT, R.,</b></p> <p>Acotación funcional, Ed. Limusa, Mexico, 2000. <b>PEREZ, J. L., PALACIOS,</b></p>	<p>Expresión gráfica en la ingeniería introducción al dibujo industrial Ed. Prentice-Hall, México, 1998.</p> <p>Dibujo y diseño de Ingeniería, 6a ed., Ed. McGraw-Hill Interamericana, México, 2004. <b>JIMENEZ, Pierre,</b></p>

**DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN BASICA**

**PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS**

**I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

13. 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  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**

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. Unidad I****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

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. Unidad III**

## 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>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>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>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>mesa de trabajo, instrumento de trazo de elipses</p> <p>Instrumentos de medición, computadoras consoftware 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>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>2 hrs.</p> <p>2 hrs.</p> <p>4 hrs.</p> <p>4 hrs.</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 mínima de %

Hacer entrega final

Promedio aprobatorio de tareas y trabajos

- Criterios de calificación.

17. Examen de Teoría 50%

18. Tareas por clase 45%

19. Participación 5%

- Criterios de evaluación

Puntualidad

Diseño de la presentación

## IX. BIBLIOGRAFÍA

<b>Básica</b>	<b>Complementaria</b>
<p>Lehmann Ch H. Algebra Ed. Limusa 1982</p> <p>Spivak. Calculus. Ed. Reveté 1981</p> <p>Matemáticas aplicadas a la administración y la economía, Ed. Prentice Hall México 1992</p> <p><a href="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-44b.htm</a> <a href="http://centros5.pntic.mec.es/ies.victoria.kent/Rincon-C/Practica/pr-44/PR-44.htm">http://centros5.pntic.mec.es/ies.victoria.kent/Rincon-C/Practica/pr-44/PR-44.htm</a></p>	

**Anexo 7**  
**Descripción genérica de las asignaturas de**  
**Diseño Gráfico.**

Nombre de la Asignatura <b>Historia del Arte</b>		Clave <b>15</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura		Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>		
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>		Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>		No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>		No. de Créditos <b>3</b>
Ciclo Escolar		Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>		Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Conocer y aplicar las referencias que nos brindan las diferentes etapas de la historia del arte mexicano a través del conocimiento y manejo de sus elementos sociales, estéticos y de composición con actitud sensible y una visión analítica, para aplicarlo de manera pertinente a nuestro proceso de diseño.

**Evidencia de desempeño**

Realizar un ejercicio de diseño con tendencias artísticas de una corriente determinada.

**Contenidos Temáticos**

Los orígenes del arte indocristiano. El siglo XVI  
 El arte del periodo virreinal. El barroco mexicano en los siglos XVII y XVIII  
 El arte en el México Independiente. El siglo XIX

**Bibliografía**

SYMONDS, J.A.. *EL Renacimiento en Italia. Tomo I y II.* Fondo de Cultura Económica. 3a. Reimpres. México. 1982..  
 VICTORIA, JOSÉ GUADALUPE. *Pintura y sociedad en Nueva España. Siglo XVI.* UNAM. 1a. Edición. México. 1986.

- BEAUDEAU, GEORGE. *La pugna franciscana por México*. CNCA – Alianza Editorial Mexicana. 1a. Edición. México. 1990
- MARTÍNEZ MARÍN, CARLOS. *Historia de México, T. 5 “La encomienda”*. Salvat. 1a. Edición. México. 1985.
- MONTERROSA, MARIANO. *Historia de México, T. 5 “La evangelización”*. Salvat. 1a. Edición. México. 1985.
- TOMAN, ROLF. *The art of the italian Renaissance*. Könemann Verlagsgesellschaft mbH. 1th. Edit. Germany. 1995.
- POWELL, PHILIP W. *La Guerra Chichimeca (1550-1600)*. Fondo de Cultura Económica. 1a. Edición. México. 1977.
- POWELL, PHILIP W. *Capitán mestizo: Miguel Caldera y la frontera norteña (1548-1597)*. Fondo de Cultura Económica. 1a. Edición. México. 1980.
- TOVAR DE TERESA, GUILLERMO. *Pintura y escultura en Nueva España (1557-1640)*. Editorial Azabache. 1a. Edición. México. 1992.
- TOUSSAINT, MANUEL. *Arte colonial en México*. UNAM - IIE. 1a. Edición. México. 1976.
- TOUSSAINT, MANUEL. *Pintura colonial en México*. UNAM - IIE. 1a. Edición. México. 1979.
- VARGAS LUGO ELISA. *Las portadas religiosas de México*. UNAM - IIE. 1a. Edición. México. 1969.
- RAMÍREZ MONTES, MINA. *Manuscritos novohispanos*. UNAM - IIE. 1a. Edición. México. 1990.
- VARGAS LUGO ELISA. *Estudios de pintura colonial hispanoamericana*. UNAM. 1a. Edición. México. 1992.
- SALAS CUESTA, MARCELA. *El mundo interior de los conventos durante el siglo XVI*. (En México en el Tiempo, Año 3, No. 24). 1a. Edición. México. Mayo/Junio 1998.
- MC. ANDREW, JOHN. *The open-air churches of the Sixteenth Century*. Harvard University Press. 1a. Edición. Cambridge, Mass. 1965.
- SEBASTIÁN, SANTIAGO. *Contrarreforma y barroco*. Editorial Alianza Forma. 2a. Edición. Madrid. 1985.
- 
- CABRAL PÉREZ, IGNACIO. *Los símbolos cristianos*. Editorial Trillas. 1a. Edición. México. 1995.
- TOMAN, ROLF. *El Barroco*. Editorial Könemann. 1a. Edición. Köln (Colonia). 1997.
- PEVSNER, NICOLAUS. *Las academias de arte*. Edit. Cathedra. 1a. Edición. Madrid. 1982.

Nombre de la Asignatura <b>Administración</b>	Clave <b>16</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

#### **Competencia**

Conocer y manejar los conceptos de organización general de las empresas, sus funciones administrativas y su forma de trabajo, por medio del estudio de las herramientas de la administración y la contabilidad, para la gestión y desempeño responsable y fructífero de su ejercicio profesional.

#### **Evidencia de desempeño**

Planteamiento de un plan de administración a nivel de grupo buscando el aprovechamiento de sus recursos generales y una estructura funcional.

#### **Contenidos Temáticos**

Administración y proceso de administrativo  
Organización de la empresa y funciones administrativas

*Producción, Finanzas,  
Mercadotecnia, Recursos Humanos*

Economía : Micro y Macro

#### **Bibliografía**

Acroff, Russell, **Un concepto de planeación de empresas**, Limusa, México, 1991.

Barajas Medina Jorge . **Introducción de Administración**. Trillas.

Drucker, **La administración**, Norma, Bogotá, 1997.

Gerald M., Goldhaber, **Soluciones para el desarrollo, una perspectiva organizacional**, Logos, 1996.

Kopleman E., Richard., **Administración de la productividad de las organizaciones**, Mc Graw Hill, México, 1997.

Montaño, Agustín, **Iniciación al método del camino crítico**, Trillas, México, 1990.

Peters R., Thomas y Robert Waterman H., **En busca de la excelencia**, Lasser Press, México, 1994.

Rodas Carpizo A.. **Administración Básica**.  
Limusa.

Stephen R, Covey, **Liderazgo basado en principios**, Paidós, Barcelona, 1999

Stephens Robbins. **Administración Moderna**. MC. Graw-Hill, México.

Nombre de la Asignatura <b>Estética</b>	Clave <b>17</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Manejar y aplicar los elementos estéticos necesarios a través del análisis objetivo de sus componentes para la obtención de un resultado de diseño innovador.

**Evidencia de desempeño**

Presentación de un proyecto basado en valores estéticos contemporáneos.

**Contenidos Temáticos**

Concepto de estética  
Elementos del objeto estético  
Métodos de la estética  
Valoración de la estética

### **Bibliografía**

- Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*, Alianza Editorial, Madrid, 2001.
- Beardsley, Monroe C. y John Hoppers, *Estética, historia y fundamentos*, Ed. Cátedra, Madrid, 1984.
- Calvera, Ana et al, *Arte¿?Diseño*, Gustavo Gil, Barcelona, 2003.
- Dempsey, Amy, *Estilos, Escuelas y Movimientos*, Blume, Barcelona, 2002.
- García Olvera, Francisco, *El producto de diseño y la obra de arte*, UAM-A, México, 2000.
- \_\_\_\_\_ *Reflexiones sobre el diseño*, UAM-A, México, 1997.
- Giannetti, Claudia, *Estética digital*, Asociación de cultura contemporánea l'angelot,. Barcelona, 2002.
- Gombrich, E. H., *El sentido del orden*, Editorial Debate, Madrid, 1999.
- Huisman, Denis y Georges Patrix, *La estética industrial*, Oikos-Tau, Barcelona, 1971.
- Lucie-Smith, Edward, *Artes Visuales en el siglo XX*, Könemann, Alemania, 1996.

Nombre de la Asignatura <b>Tipografía I</b>	Clave <b>18</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Comunicación Visual 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>2</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

#### Competencia

Conocer e identificar a la caligrafía y tipografía como elementos significativo y estético mediante su reproducción y análisis sistemático para lograr comunicar al usuario el resultado planteado en el proceso de diseño de manera sutil pero efectiva.

#### Evidencia de desempeño

Ejercicios de composición caligráfica y tipográfica donde su anatomía sea el principal apoyo de comunicación para mensajes específicos predefinidos.

#### Contenidos Temáticos

Caligrafía, historia e instrumentos

Características formales y estructurales de la caligrafía/trazo

Antecedentes histórico-culturales y tecnológicos de la letra

Evolución de la escritura pictográfica, ideográfica y fonográfica desde la prehistoria hasta la definición del alfabeto griego.

La letra, sus conceptos básicos.

Anatomía y estructura de las letras.  
Clasificación tipográfica.

### **Bibliografía**

Alarcón Vital, Gonzalo, **Manual de letrografía**, Colección Procesos No. 66, UAM-A, México, 1993.

Baines Phil y Andrew Haslam, **Tipografía: función, forma y diseño**, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

Emery, Richard, **The Creative Stroke. Communicating with Brush and Pen in Graphic Design**, Rockport publishers, Massachusetts, 1992.

Fink, Joane, **Lettering Arts**, PBC International, New York, 1993.

Frutiger, Adrian, **En torno a la tipografía**, Gustavo Gili, Barcelona, 2002

Martin, Judy, **Guía Completa de Caligrafía, Técnicas y Materiales**, Hermann Blume, Madrid, 1985.

Meggs, Philip B., **Historia del diseño gráfico**, Ed. Trillas, México, 1991.

Speed Ball Manual, De hacer letras a pluma y pincel.

Tubaro, Ivana Y Antonio, **Tipografía, estudios e Investigaciones**, Librería Técnica Universidad de Palermo, Argentina, 1992.

Nombre de la Asignatura <b>Ilustración I</b>	Clave <b>19</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Comunicación Visual 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

### Competencia

Aplicar la ilustración como apoyo de comunicación a través del manejo adecuado de las técnicas secas para lograr comunicar de manera efectiva la abstracción y representación de las formas en el espacio facilitando el trabajo en equipo.

### Evidencia de desempeño

Realización de ilustraciones por medio de técnicas secas

### Contenidos Temáticos

Medios: lápiz de grafito y color, pastel y carboncillo

Sustratos: papeles y cartulinas

Técnicas de representación: degradados y textura, luz y sombra.

Medios: lápiz de grafito, pastel y carboncillo

### Bibliografía

Parramón Jose Ma *Así se pinta con lápices de colores* Parramón.

Parramón **Manuales Parramón Dibujo** Parramón.  
Parramón. **Mezcla de colores Técnicas secas**  
Parramón.  
Brian Lewis, **Introducción a la Ilustración**. Trillas.  
Hayes, Colin, Guía completa de dibujo y pintura, Ed. Hermann Blume. Madrid. 1988.  
Murray, Ray. **Manual de técnicas para directores artísticos y diseñadores**. Gustavo Gili.  
Barcelona. 1982.  
Mayor, Ralph. **Materiales y técnicas del arte**. Ed. Herman Blume. Madrid. 1988.  
Magnus, Gunther Hugo. **Manual de dibujantes e ilustradores**. Gustavo Gili. Barcelona. 1987.  
Mulherin, Jenny. **Técnicas de presentación para el artista gráfico**. Gustavo Gili. Barcelona.  
1993.  
Porter, Tom y Bob Greenstreet. **Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores  
y artistas**, Gustavo Gili. Barcelona, 1983.

**I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

Nombre de la Asignatura <b>Teoría del Diseño II Comunicación visual</b>	Clave <b>20</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Teoría del Diseño I</b>

**Competencia**

Analizar los elementos y los procesos de la percepción visual.

Reconocer la importancia de los procesos de percepción a través de la visión como fenómenos

cognitivos y emocionales útiles para la conformación de objetos de comunicación visual.

**Evidencia de desempeño**

Desarrollo de mensajes gráficos con significados generacionales muy específicos a través de signos, imágenes y tipografías para exposición dentro de la facultad.

**Contenidos Temáticos**

La comunicación

Modelo de la comunicación

Ruido, fidelidad y habilidades

Percepción multisensorial. Sinestesia.

Fisiología de la percepción.

Elementos de la percepción visual: luz, color, figura, tamaño, distancia, dirección, volumen, movimiento.

Psicología de la percepción. Enfoques psicológicos: ecológico, cognitivo de la percepción o Gestalt.

Significados del color, de la imagen, de la letra y la composición en elementos del diseño gráfico..

Diseñador como perceptualizador (creador de condiciones de visualización).

### **Bibliografía**

Bruno Munari, ***Diseño y comunicación visual***.

Covarrubias C., Javier, ***El delito de la contaminación visual***, UAM-A, México, 1989.

David K Berlo, ***El proceso de la comunicación***. Editorial El Ateneo.

Dember, William, ***Psicología de la percepción***, Alianza Editorial, Madrid, 1990.

Francisco D Egremy A, ***Publicidad sin palabras***. Editorial Ediciones y Distribuciones Mar.

García Madrid, Roberto, ***Problemas visuales en anuncios espectaculares en la Ciudad de México***, 1997.

García Madrid, Roberto ***Diarios en evolución***, The Poynter Institute for Media Studies, Florida, 1997.

Gregory, R.L., ***Ojo y Cerebro***, Ediciones Guadarrama, Madrid, 1965.

Gombrich, E.H., ***La imagen y el ojo***, Debate, Madrid, 2002.

Hogg, James, ***Psicología y Artes Visuales***, Gustavo Gili, Barcelona, 1969.

Luria, A R., ***Sensación y percepción***, Ediciones Roca, México, 1994.

Merlau-Ponty, M., ***Fenomenología de la percepción***, Ed. Península, Barcelona, 1997.

Nirzoeff, Nicholas, ***Una introducción a la cultura visual***, Paidós, Barcelona, 2003

Ortíz, Georgina, ***El significado de los colores***, Trillas, México, 1992.

Solso, Robert, ***Cognition and the Visual Arts***, MIT Press, USA, 1994.

Nombre de la Asignatura <b>Materiales y Técnicas de Realización II/principios de impresión</b>	Clave <b>21</b>
Area de conocimiento Tecnología	
Tipo de asignatura 02	
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

### Competencia

El alumno conocerá los materiales y técnicas de reproducción que están disponibles para la producción del objeto de comunicación en el área de los sistemas de impresión por medio de su investigación de campo y experimentación, para su posterior especificación y empleo en sistemas de producción; y así obtener criterios de selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica.

### Evidencia de desempeño

Realización de proyectos de experimentación en diferentes papeles y técnicas con variadas finalidades prácticas especificadas por el maestro en cada caso así como la diagramación de características y conclusiones para su aplicación.

### Contenidos Temáticos

Los procedimientos de impresión  
Sustratos y tintas de impresión  
Proceso de trabajo  
Original mecánico

## **Bibliografía**

Parramón J.M. **Artes Gráficas para publicistas.**

Craig, James, **Production for the Graphic Designer**, Van Nostrand Reinhold, Nueva York, 1979.

Eldred, Nelson R. y Terry Scarlet, **Lo que el impresor debe saber sobre la tinta**, Graphic Arts Technical Foundation-Graphictype, México, 1998.

Fuentes, Francisco, **Anatomía de un original**, Colección Procesos-CyAD, México, 1994.

Karch, Randolph, **Manual de artes gráficas**, Trillas, México, 1995.

Wilson, Lawrence A., **Lo que el impresor debe saber acerca del papel**, Graphic Arts Technical Foundation- Graphictype, México, 1998.

Thurnbull, Arthur, **Comunicación gráfica**, Trillas, México, 1986.

Nombre de la Asignatura <b>Fotografía I (blanco y negro)</b> Area de conocimiento Tipo de asignatura	Clave <b>22</b>  Tecnología 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Manejar y utilizar las técnicas fotográficas básicas del blanco y negro mediante el empleo conciente de los conceptos de luz, apertura, profundidad de campo, composición, etc. para comunicar con imágenes la solución definida durante el proceso de diseño de manera estética y propositiva.

**Evidencia de desempeño**

Tomado y revelado de fotografías blanco y negro.

**Contenidos Temáticos**

La fotografía, antecedentes e historia  
La cámara  
La película fotográfica  
La luz y sus propiedades  
La toma fotográfica  
Iluminación

**Bibliografía**

- Birkitt, Malcolm, *El libro completo de la fotografía*, Hermann Blume, Barcelona, 1994.
- Freeman, Michael, *Guía completa de la fotografía*, Hermann Blume, Madrid, 1991.
- \_\_\_\_\_, *Manual de fotografía en 35 mm*, Hermann Blume, Madrid, 1992.
- \_\_\_\_\_, *Fotografía básica*, Hermann Blume, Madrid, 1991.
- Garret, John, *El Arte de la Fotografía en Blanco y Negro*, Hermann Blume, Barcelona, 1991.
- Hedgecoe, John, *Cómo hacer mejores fotos*, Cúpula, Barcelona, 1993.
- \_\_\_\_\_, *Fotografía Básica*, CEAC, Barcelona, 1991.
- \_\_\_\_\_, *Guía completa de fotografía en B/N*, Cúpula, 1995.
- \_\_\_\_\_, *Manual de fotografía*, CEAC, Barcelona, 1994.
- Joseph, Michael, *Curso completo de fotografía*, Blume, Barcelona, 1995.

Nombre de la Asignatura <b>Historia de la Comunicación Gráfica I</b>	Clave <b>23</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>0</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

#### Competencia

Conocer y aplicar las referencias que nos brindan las diferentes etapas de la historia de la gráfica a través del conocimiento y manejo de sus elementos sociales, estéticos y de composición con actitud sensible y una visión analítica, para aplicarlo de manera pertinente a nuestro proceso de diseño.

#### Evidencia de desempeño

Presentación de proyectos que reflejen los estilos y corrientes de las diferentes etapas de la historia vistas durante el curso.

#### Contenidos Temáticos

La evolución de la comunicación gráfica en los pueblos de la antigüedad  
El grabado, el manuscrito y el desarrollo de la imprenta, en Europa, en el siglo XVI y el desarrollo de  
la impresión y la tipografía, en el siglo XVII

La revolución industrial, el impacto de la tecnología sobre la comunicación gráfica internacional, del siglo XVII

Siglos XVIII y XIX principales manifestaciones internacionales del diseño y la comunicación gráfica

### **Bibliografía**

MEGGS, B. PHILIP. **Historia del diseño gráfico**. Editorial Trillas.

SATUÉ, ERIC. **Historia del diseño Gráfico**, en Europa y E.U. Alianza Editorial, S.A., Madrid, 1993.

SATUÉ, ERIC. **El diseño gráfico en España. Historia de una forma comunicativa nueva..**

Alianza

editorial, S.A., Madrid, 1997.

MULLER, BROCK MAN JOSEF. **Historia de la comunicación visual**. Editorial G.G. Diseño.

RODRIGUEZ, G.C., RODRIGUEZ, V, M., SARMIENTO, F. M., BECERRA, P.G., **El grabado,**

**historia y trascendencia**. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco

BARNICOAT, JOAN. **Los carteles, su historia**. Colección visual. Editorial G.G.

MARTÍNEZ LEAL, LUISA. **Treinta siglos de tipos y letras**. Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco.

OWEN, WILLIAM. **Diseño de Revistas**. México , Ediciones Gustavo Gili, 1991

SALVAT Editores, S.A., **El libro ayer, hoy y mañana**. Biblioteca Salvat. Grandes temas.

Barcelona España.

SALVAT Editores, S.A. **Literatura de la imagen**. Biblioteca Salvat. Grandes temas.

Barcelona, España.

Nombre de la Asignatura <b>Ilustración II</b>	Clave <b>24</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Comunicación Visual 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ilustración I</b>

**Competencia**

Aplicar la ilustración como apoyo de comunicación a través del manejo adecuado de las técnicas húmedas para lograr comunicar de manera efectiva la abstracción y representación de las formas en el espacio de manera creativa y funcional.

**Evidencia de desempeño**

Realización de ilustraciones por medio de técnicas húmedas.

**Contenidos Temáticos**

Medios: acuarelas, acrílico, gouche, tintas

Sustratos: papeles y cartulinas

Técnicas de representación: pastosas, aguadas, mixtas

### **Bibliografía**

Hayes, Colin, *Guía completa de dibujo y pintura*, Ed. Hermann Blume. Madrid. 1988.

Murray, Ray. *Manual de técnicas para directores artísticos y diseñadores*. Gustavo Gili. Barcelona. 1982.

Mayor, Ralph. *Materiales y técnicas del arte*. Ed. Herman Blume. Madrid. 1988.

Magnus, Gunther Hugo. *Manual de dibujantes e ilustradores*. Gustavo Gili. Barcelona. 1987.

Mulherin, Jenny. *Técnicas de presentación para el artista gráfico*. Gustavo Gili. Barcelona. 1993.

Porter, Tom y Bob Greenstreet. *Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas*, Gustavo Gili. Barcelona, 1983.

Nombre de la Asignatura <b>Teoría del Diseño III Semiótica y Semántica</b>	Clave <b>25</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Teoría del Diseño II</b>

### Competencia

Elaborar mensajes visuales con un contenido semántico a través del uso de elementos cuyo significado pueda ser codificado por los usuarios a quienes van dirigidos para su aplicación en los medios de comunicación adecuados determinados en el proceso de diseño con una visión integradora y profesional.

### Evidencia de desempeño

Desarrollo de mensajes gráficos con significados generacionales muy específicos a través de signos, imágenes y tipografías para exposición dentro de la facultad.

### Contenidos Temáticos

La semiótica

Mensaje Gráfico, expresión y semiótica

El lenguaje visual  
Semántica y sintáxis visual  
Semántica de los signos gráficos  
Semántica de la imagen  
Semántica de la tipografía

#### **Bibliografía**

BEUCHOT, MAURICIO, *La Semiótica*, FCE, México, 2004.  
BLANCHARD GERARD. *La letra*. Editorial. Ediciones CEAC , S.A. Barcelona 1988  
CARONTINI ENRICO, PERAYA DANIEL. *Elementos de semiótica general, el proyecto semiótica*. 1979.  
DU BOIS FILS. *Los colores y su magia*. Editorial Grupo Editorial Tomo S.A. de C.V- México 1998  
FRUTIGER ADRIAN. *Signos, símbolos, marcas y señales..* EDITORIALG.G. Barcelona 1981  
GUIRAUD PIERRE. *La semiología Tr María Teresa Poyrazian*. Editorial Siglo XXI de México. 1984.  
KOCH RUDOLF. *El libro de los símbolos* . Editorial Grupo Editorial Tomo S.A. de C.V- México 1999  
PRIETO CASTILLO DANIEL. *La semiótica de la imagen en la comunicación colectiva*. Editorial Universidad Autónoma Metropolitana.  
RESNIK ELISABETH. *Graphic Design, a problem -solving approach to visual communication* . Editorial prentice hallpress 1984.  
WUCIUS WONG. *Principios de diseño en color*. Editorial G.G. Barcelona 1988

Nombre de la Asignatura <b>Metodología del Diseño</b>	Clave <b>26</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

### Competencia

Identificar la función de la metodología en el diseño por medio del análisis de metodologías de diseño gráfico y de los objetos de comunicación diseñados con ellas, para definir su implementación creativa en un proceso consistente que sistematice el flujo de la información y nivele la calidad de los resultados, reconociéndole un rigor científico a la investigación previa, y un enfoque de certeza, repetibilidad y responsabilidad.

### Evidencia de desempeño

Identificar y diagramar los pasos y modalidades de las principales metodologías existentes y proponer iteraciones de estos procesos, que sean específicas a diferentes tipos de casos de diseño justificando un esquema de investigación previa que se concrete en resultados en forma de requerimientos específicos.

### Contenidos Temáticos

Metodologías existentes

Las fases de un proceso de diseño  
La investigación y sus técnicas

*Análisis de productos exitosos según la  
Metodología utilizada*

La integración de la información  
Dirección de diseño  
Creatividad y generación de ideas

*Enfoques participantes en el modelo de la  
FAD uABCD  
Requerimientos de diseño*

### **Bibliografía**

- Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*, 3a. Edición, Trillas, México, 1995.
- Burdek, Bernhard E., Diseño. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, Gustavo Gili, Barcelona, 1994
- Chaves, Norberto, *El oficio de diseñar*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- Esqueda, Román, *El juego del diseño. Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa*, Designio, México, 2a. Edición, 2003.
- Gutiérrez, M.L. y otros, *Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional*, UAM-A, México, 1992.
- Frascara, Jorge, *diseño gráfico para la gente*, Infinito, Buenos Aires, 2a. Edición, 2000.
- \_\_\_\_\_ *diseño y comunicación*, Infinito, Buenos Aires, 2a. Edición, 2000.
- Rodríguez Morales, Luis, *Para una teoría del diseño*, UAM-A/ Tilde, México, 1989.
- Vilchis, Luz del Carmen, *Metodología del diseño*, UNAM, México, 1998.
- Zimmermann, Yves, *Del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 1998.

Nombre de la Asignatura <b>Diseño III señalización</b>	Clave <b>27</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>4</b>
Horas Totales <b>6</b>	No. de Créditos <b>8</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Diseño II</b>

#### **Competencia**

El alumno desarrollará las fases del proceso de diseño posteriores a la fase de investigación y definición del problema de diseño, por medio de la elaboración de alternativas de solución que tomen en cuenta su investigación previa, de las cuales se representarán en bocetos, esquemas, prototipos o maquetas que ilustren y expongan su justificación y funcionalidad, todo lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase de retroalimentación del proceso de diseño y evaluar de manera precisa y medible sus resultados, desarrollando en él una actitud de disciplina, certeza, rigor científico y responsabilidad.

#### **Evidencia de desempeño**

Realización de sistemas señaléticos basado en la investigación previa en sistemas de impresión simples como monotipos y recorte digital en sustratos diversos.

#### **Contenidos Temáticos**

Investigación preliminar  
Definición del problema de diseño  
Generación de alternativas  
Evaluación de alternativas

Producción de dummies y originales para impresión

### **Bibliografía**

Aicher, Otl, y Martin Krampen, **Sistemas de signos en la comunicación visual**, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Baines, Phil y Catherine Dixon, **Signs: lettering in the environment**, Harper Collins, Nueva York, 2003.

Costa, Joan, **Señalética**, CEAC, Barcelona, 1989.

Evamy, Michael, Un mundo sin palabras, Index book, Barcelona, 2003.

Follis, John y Dave Hammer, **Architectural Signing and Graphics**, Watson Guptill, Nueva York, 2a. Edición, 1980.

Frutiger, Adrian, **Signos, símbolos marcas, señales**, Gustavo Gili, Barcelona, 1981.

González Ochoa, César, **Imagen y sentido**, UNAM, México, 1986.

Grossato, Alessandro, **El libro de los símbolos**, Ed. Grijalbo, Barcelona, 2000.

Mijksenaar, Paul, **Una introducción al diseño de la información**, Gustavo Gili, México, 2001.

Nombre de la Asignatura <b>Materiales y Técnicas de Realización II/ serigrafía</b>	Clave <b>28</b>
Area de conocimiento Tecnología	02
Tipo de asignatura	
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Materiales y Técnicas de R. I</b>

### Competencia

El alumno conocerá los materiales y técnicas de reproducción que están disponibles para la especificación y producción del objeto de comunicación en el área de la impresión serigráfica, por medio de su investigación y experimentación, para obtener criterios de selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica

### Evidencia de desempeño

Impresiones serigráficas en diversos sustratos.

### Contenidos Temáticos

Procedimiento de impresión serigráfica  
Equipo y materiales

Impresión en diferentes sustratos

### **Bibliografía**

Colección de Diseño, ***Creatividad para la impresión***, Gustavo Gili, Barcelona, 1991.

Caza Michel. ***Técnicas de Serigrafía***.

Craig, James, ***Production for the Graphic Designer***, Van Nostrand Reinhold, Nueva York, 1979.

Hainke, Wolfgang, ***Serigrafía Práctica Historia***, Ediciones La Isla., Buenos Aires, 1990.

Karch, Randolph, ***Manual de artes gráficas***, Trillas, México, 1995.

Nielsen, Ross, ***Nueva serigrafía industrial y en artes gráficas***, Ed. Las Ediciones de Arte, Barcelona, 1998.

Parramón J.M.. ***Artes Gráficas para publicistas***.

Thurnbull Arthur. ***Composición Gráfica***. Editorial Trillas. México.

Thurnbull, Arthur, ***Comunicación gráfica***, Trillas, México, 1986.

Tim, Mara, ***Manual de serigrafía***, Ed. Blume, Barcelona, 1994.

Nombre de la Asignatura <b>Informática III</b> <b>Bitmaps</b>	Clave <b>29</b>
Area de conocimiento Tecnología	02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico, Diseño Industrial</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Informática II</b>

#### Competencia

Aplicación del software de bitmaps a través del manejo y manipulación de imágenes digitalizadas o generadas directamente como mapa de bits para su aplicación específica en la resolución gráfica del problema de comunicación planteada durante el proceso de diseño con una visión creativa.

#### Evidencia de desempeño

Elaboración de imágenes originales, modificadas, mejoradas, o adecuadas a procesos específicos, realizadas en diferentes piezas de software de bitmaps

#### Contenidos Temáticos

Tipología

Laboratorio de fotografía  
Lienzo electrónico  
Sintetizador gráfico  
Preprensa  
Preparación de gráficos para Web

Herramientas comunes

Aprovechamiento de diferencias

Pipeline

### **Bibliografía**

Caplin, Steve y Adam Banks, ***The complete guide to digital illustration***, Watson Guptill, Nueva York, 2003.

Cope, Pete, ***The photoshop user A-Z***, Thames & Hudson, London, 2001.

Dangel, Cerril, ***Large graphics***, Rockport, Estados Unidos, 2000.

Fuenmayor, Elena, ***ratón ratón***, Gustavo Gili, México, 1996.

Wallace, George H. y Chuck Gloman, ***202 digital photography solution***, Mc Graw Hill, Nueva York, 2003.

Winkler, Albert, ***Paintbox No 1***, Vienna Paint, Austria, 1994.

***Manuales de los programas utilizados.***

Nombre de la Asignatura <b>Historia de la Comunicación Gráfica II</b>	Clave <b>30</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>0</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Historia de la Comunicación Gráfica I</b>

### Competencia

Conocer y aplicar las referencias que brindan las diferentes etapas de la historia de la gráfica a través del conocimiento y manejo de sus elementos sociales, estéticos y de composición con actitud sensible y una visión analítica, para aplicarlo de manera pertinente a nuestro proceso de diseño.

### Evidencia de desempeño

Investigación y análisis sobre los elementos sociales, estéticos y de composición que arroje datos puntualizados para su aplicación directa en un proyecto gráfico específico del curso.

### Contenidos Temáticos

Siglo XX

Origen y desarrollo del diseño gráfico moderno internacional

La generación de estilos nacionales

Desarrollo del diseño gráfico moderno internacional a finales del siglo XX

## Bibliografía

- ALANIS, JUDITH, GABRIEL FERNÁNDEZ LEDESMA, ENAP, UNAM, México, 1985  
**ART Déco Hojas sueltas de la exposición: Art Déco. Un país nacionalista. Un México Cosmopolita.** Patronato del Museo Nacional de Arte: INBA, CNCA, México, 1998
- B. MEGGS, PHILIP. **Historia del diseño gráfico.** Editorial trillas, México, 1991
- BORJA, GILBERTO y Alt. **Ensayos sobre la modernidad nacional.** Los profesionales Mexicanos y los desafíos de la modernidad. Editorial Diana, México, 1989
- DISEÑO ANTES DEL DISEÑO. **Catálogo de la Exposición: Diseño Gráfico en México 1920-1960.** Museo de Arte Carrillo Gil. México. 1990
- diseño gráfico en mexico.** Volumen 1 Edición QUORUM, México. s/f
- DORMER, PETER, **El diseño desde 1945.** Ediciones Destino. Col. El mundo del Arte No. 24, Barcelona 1993
- GARCIA R. MARÍA LETICIA. **Veinte años de diseño gráfico en México durante la primera mitad del siglo XX 1920-1940** Cronología y material audiovisual -Relación. Proyecto docente. Facultad del Hábitat. U.A.S.L.P. San Luis Potosí, México 1998.
- GARCÍA R. MARÍA LETICIA. **El diseño gráfico de la vida cotidiana en México durante el periodo de la transición 1890-1920.** Cronología y material audiovisual-Relación. Proyecto docente. Facultad del Hábitat, UASLP.SLP. México 1997.
- GARCÍA V. MARTHA. **Carteles de la XIX Olimpiada México 1968.** Propiedad personal.
- JULIAN G: INMACULADA. **El cartel republicano en la guerra Española** Instituto de Conservación y restauración de Bienes Culturales. Ministerio de cultura. Dirección General de Bellas Artes y Archivos. 1ª. Edición. Madrid 1993
- MAGENTA **Revista del diseño.** Fundación MAGENTA A.C.MAGENTA RDSC Núm. 3, 1983  
Guadalajara, Jal. México 1983
- MAGENTA. **Revista del diseño.** Fundación MAGENTA A.C. MAGENTA RDSC Núm. 12 y 13  
Guadalajara, Jal. México 1985
- RLC. **Diseño Gráfico. Catálogo de exposición.** Trama Visual. Segunda Bienal Internacional del cartel en México, Imprenta madero. Museo de Arte Carrillo Gil, México, 1993
- RODRIGUEZ, CRISTINA y Alt. **El grabado. Historia y trascendencia.** 1ª edición. UAM, Xochimilco. México, 1989
- SATUE, ERIC. **El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días,** Editorial Alianza Forma, Madrid, 1994
- SATUE, ERIC. **Historia del diseño gráfico en Europa y América.** Aram Ediciones, s/f,s/a.
- BATEMAN, BILL Y RANDY SCHAEFFER. **Identificando coleccionables de Coca-Cola.** Breve guía De estudio e identificación. Editorial Zendera Zarigüey, Barcelona, 1997
- E. ARMORY **Show, en saber ver,** No. 12, México, 1993
- OWEN, WILLIAM **diseño de revistas.** Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1991
- MARTINEZ. L. LUISA, **Treinta siglos de tipos y letras,** UAM, Azcapozalco. Editorial Tilde México, 1990
- AURRECOECHEA, JUAN MANUEL Y ARMANDO BATRA. **Puros cuentos. La historia de la Historieta en México. 1874-1934.** Coedición: Dirección General de publicaciones Del consejo nacional para la cultura y las Artes.

Nombre de la Asignatura <b>Estructura socioeconómica de México</b>	Clave <b>31</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico, Diseño Industrial</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

#### Competencia

Identificar el funcionamiento social, usos y costumbres del medio al que se integrará el objeto de diseño, a través del análisis histórico, la descripción de la sociedad y de la relación con el vecino país del norte, para reflejarlos durante el proceso de diseño con una actitud de responsabilidad y trascendencia .

#### Evidencia de desempeño

Realizar un proyecto de investigación donde se analicen las relaciones de las estructuras socioeconómicas de México en un marco global, entre el pasado y el momento actual, entre el presente y el futuro de la nación.

#### Contenidos Temáticos

La nación y el estado Mexicano,  
Instituciones de la sociedad Mexicana  
La reforma del estado y la evolución de la sociedad

### **Bibliografía**

- ANTAKI, IKRAM. **Segundo Renacimiento**. Editorial Joaquín Mortiz. México. 1992.
- BETANCOURT BRAVO, MINERVA. **Textos y Contextos: los contenidos educativos oficiales y la realidad social de la mujer en México**. Cuadrante, Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Enero – Agosto 1992.
- BOYER, ROBERTO. **La globalización: Mitos y realidades**. Gutiérrez Garza, Esthela, El debate Nacional, México en el siglo. Editorial Diana. México.
- COSSÍO VILLEGAS, DAMIEL. **Historia general de México**. El Colegio de México. México. 1990.
- FUENTES, CARLOS. **El espejo enterrado**. Fondo de Cultura Económica. México. 1992.
- GILLY, ADOLFO. **Interpretaciones de la Revolución Mexicana**. UNAM/Nueva Imagen. 7ª. Edición. México. 1992.
- GONZÁLEZ CASANOVA, PABLO Y FLORESCANO, Enrique. **México hoy**. Siglo XXI. 14ª. Edición. México. 1991.
- GONZÁLEZ, FERNANDO M. **Estado y clero en México en los inicios del sexenio En: El Nuevo Estado Mexicano**. Nueva Imagen. Tomo III. México. 1992.
- GUTIÉRREZ GARZA, ESTHELA. **El Debate Nacional. Tomo I: México en el Siglo XXI**. Editorial Diana. México. 1997.
- INFANTE, JOSÉ MARÍA. **Patrones demográficos y modelos de desarrollo. En: El nuevo estado en Mexicano**. Nueva Imagen. III Tomo. México 1992.
- KUNTZ FICKER, SANDRA Y RIGUZZI, PAOLO. **Ferrocarriles y vida económica en México (1850-1950)**. El Colegio Mexiquense, A.C./ U.A.M.X/FNM. México. 1996.
- MORENO MATA, ADRIÁN. **Posmodernidad y deconstrucción: ¿Parientes ricos del desmodernismo arquitectónico mexicano?**. Cuadrante:U.A.S.L.P. Enero-agosto,1992 y Septiembre-abril 1992.
- RIDING, ALAN. **Vecinos distantes. Un retrato de los mexicanos**. Joaquin Mortiz/Planeta. México. 1985.
- SOLÍS, LEOPOLDO. **La realidad económica mexicana: retrovisión y perspectiva**. Siglo XXI. México. 1981.
- TURNER, KENNET. **México Bárbaro (Ensayo Sociopolítico)**. B. Acosta-Amic. México. 1974.
- SEMO, ENRIQUE ET AL. **Seis aspectos del México Real**. Universidad Veracruzana. México. 1979.
- SILVA HERZOG, JESÚS. **Comprensión Crítica de la Historia**. CEESTEM/Nueva Imagen. México. 1982
- ZAVALA, SILVIO. **Apuntes de Historia Nacional**. SEP/SETENTAS. México. 1981.

Nombre de la Asignatura	Clave
<b>Psicología del Diseño</b>	<b>32</b>
Area de conocimiento	Humanidades
Tipo de asignatura	03
Unidad Académica	
<b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera	Vigencia del Plan
<b>Diseño Gráfico, Diseño Industrial</b>	<b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas	No. de Horas Práctica
<b>3</b>	<b>0</b>
Horas Totales	No. de Créditos
<b>3</b>	<b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece
	<b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura	Requisitos para cursarla
<b>Obligatoria</b>	<b>Ninguno</b>

#### Competencia

Conocer, analizar e interpretar el comportamiento y realidad del individuo por medio del análisis de sus motivaciones, manifestaciones y tendencias integrándolas al proceso de diseño para obtener resultados efectivos de comunicación con un grado mucho mayor de responsabilidad y certeza.

#### Evidencia de desempeño

Aplicación de un análisis psicológico del usuario en un caso específico de comunicación gráfica para la generación de una propuesta gráfica dirigido al perfil.

#### Contenidos Temáticos

Psicología , porqué y para qué

Definición y antecedentes

Fisiología sensorial

El reflejo, conducta voluntaria, estructuralismo, funcionalismo, conductivismo, gestalt,

Percepción

psicoanálisis multisensorial, sinestesia  
Fisiología de la percepción  
Elementos de la percepción  
Psicología de la percepción  
El diseñador como perceptualizador  
Teoría del color

### **Bibliografía**

- Keller Fred.S. **la definición de la psicología**. edit. trillas. 2a.edición. méxico. 1990.  
Hall Eduard T. **la dimensión oculta**. editorial g.g.l.  
Salazar Jose Miguel . **psicología social**. Editorial TRILLAS.1a Edición. MÉXICO. 1988.  
Schiffman, Leon G.. **comportamiento del consumidor**. Edit. PRENTICE HALL. 5a.Edición. MÉXICO. 1997.  
Vidales Ismael. **Psicología General**. .Editorial Limusa.Cuarta Reimpresión, México, 1982.  
Covarrubias C., Javier, **El delito de la contaminación visual**, UAM-A, México, 1989.  
Dember, William, **Psicología de la percepción**, Alianza Editorial, Madrid, 1990.  
García Madrid, Roberto, **Problemas visuales en anuncios espectaculares en la Ciudad de México**, 1997.  
\_\_\_\_\_ **Diarios en evolución**, The Poynter Institute for Media Studies, Florida, 1997.  
Gregory, R.L., **Ojo y Cerebro**, Ediciones Guadarrama, Madrid, 1965.  
Gombrich, E.H., **La imagen y el ojo**, Debate, Madrid, 2002.  
Hogg, James, **Psicología y Artes Visuales**, Gustavo Gili, Barcelona, 1969.  
Luria, A R., **Sensación y percepción**, Ediciones Roca, México, 1994.  
Merlau-Ponty, M., **Fenomenología de la percepción**, Ed. Península, Barcelona, 1997.  
Solso, Robert, **Cognition and the Visual Arts**, MIT Press, USA, 1994.

**I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

Nombre de la Asignatura		Clave	
<b>Tipografía II</b>		<b>33</b>	
Area de conocimiento		Diseño	
Tipo de asignatura		03	
Unidad Académica			
<b>Facultad de Arquitectura</b>			
Carrera		Vigencia del Plan	
<b>Diseño Gráfico, Diseño Industrial</b>		<b>2006-02</b>	
No. de Horas Teóricas		No. de Horas Práctica	
<b>1</b>		<b>2</b>	
Horas Totales		No. de Créditos	
<b>3</b>		<b>4</b>	
Ciclo Escolar		Etapa de Formación a la que pertenece	
		<b>Disciplinaria</b>	
Carácter de la Asignatura		Requisitos para cursarla	
<b>Obligatoria</b>		<b>Tipografía I</b>	

**Competencia**

Conocer e identificar a la tipografía como elemento significativo y estético mediante su análisis sistemático para lograr comunicar al usuario el resultado planteado en el proceso de diseño de manera sutil pero efectiva.

**Evidencia de desempeño**

Diseño de imágenes identificativas a través del peso tipográfico como principal sustento.

**Contenidos Temáticos**

Anatomía y estructuras de las letras

La proporción tipográfica  
La letra como forma y elemento compositivo  
La tipografía como imagen identificativa

### **Bibliografía**

- BELTRÁN, FÉLIX. "**Letragrafía**", Ed. Instituto Cubano del Libro", La Habana, 1973.
- BELTRÁN, FÉLIX. "**Acerca del Diseño**", Ed. Instituto Cubano del Libro", La Habana, 1975.
- BLANCHARD, GERARD. "**La Letra**", Col. Enciclopedia del Diseño", Ed. Ceac, Barcelona 1990.
- CAMERA, F. "**Los Blancos o los Contragrafismos en el Impreso**", Serie Prontuarios Gráficos # 1, Ed. Don Bosco, Barcelona, 1980.
- CHÁVEZ, NORBERTO. "**La Imagen Corporativa**", Col Diseño, Editorial gustavo Gili, Barcelona, 1990.
- FRUTIGER, ADRIAN. "**Signos, Símbolos, Marcas y Señales**", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
- FRUTIGER, ADRIAN. "**Type, Sign, & Symbols**", Ed. ABC, Suiza, 1981.
- GARCÍA SANTIBÁÑEZ, FERNANDO. "**El Diseño Letragráfico**" Tesis de Grado Maestría, UNAM, México D.F. 1995.
- GEMANI-FABRIS, "**Origen y Conocimiento de los Caracteres**", Serie Prontuarios Gráficos # 8, Ed. Don Bosco, Barcelona, 1980.
- GERSTNER, KARL. "**Diseñar Programas**", Colección Diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1988.
- LEWIS, JOHN. "**Principios Básicos de la Tipografía**", Editorial Trillas, México D.F. 1990.
- MARTIN, E. "**La Composición en las Artes Gráficas # 1 y # 2**", Ediciones don Bosco, Barcelona 1978.
- MARTÍNEZ DE SOUZA, JOSÉ. "**Diccionario de Tipografía y del Libro**", Ed. Labor, Barcelona 1974.
- MCLEAN, RUARI. "**Manual de Tipografía**", Ed. Hermann Blume, Madrid, 1989.
- SOLOMON, MARTIN. "**El Arte de la Tipografía**", Ed. Tellus, Madrid, 1988.

Nombre de la Asignatura <b>Diseño IV</b> <b>Identidad Gráfica</b> Area de conocimiento Tipo de asignatura	Clave <b>34</b>  Diseño 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico, Diseño Industrial</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>4</b>
Horas Totales <b>6</b>	No. de Créditos <b>8</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Diseño III</b>

#### **Competencia**

El alumno desarrollará las fases del proceso de diseño posteriores a la fase de investigación y definición

del problema de diseño, por medio de la elaboración de alternativas de solución que tomen en cuenta su investigación previa, de las cuales se representarán en bocetos, esquemas, prototipos o maquetas que ilustren y expongan su justificación y funcionalidad, todo lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase de retroalimentación del proceso de diseño y evaluar de manera precisa y medible sus resultados,

desarrollando en él una actitud de disciplina, certeza, rigor científico y responsabilidad.

#### **Evidencia de desempeño**

Generar sistemas de identidad gráfica aplicando elementos de semántica y semiótica en proyectos de índole personal para comunicar sus ventajas y atributos intangibles,

### **Contenidos Temáticos**

Investigación preliminar  
Definición del problema de diseño  
Generación de alternativas  
Evaluación de alternativas  
Producción de dummies y originales para impresión

### **Bibliografía**

Carter, David, **Corporate identity manuals**, Century Communication, New York, 1981.  
Costa, Joan, **Imagen Global: evolución del diseño de identidad**, CEAC, Barcelona, 1993.  
Chaves, Norberto, **La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional**, 6a. Edición, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.  
Chaves, Norberto y Raúl Belluccia, **La marca corporativa. Gestión y diseño de símbolos y logotipos**, Paidós, Buenos Aires, 2003.  
De Jong, Cees y Ernst Schilp, **Manual de imagen corporativa**, Gustavo Gili, Barcelona, 1991.  
Frutiger, Adrian, **Signos, símbolos, marcas, señales**, Gustavo Gili, Barcelona, 1981.  
González Solas, Javier, **Identidad visual corporativa. La imagen de nuestro tiempo**, Editorial Síntesis, España, 2002.  
Olins, Wally, **The corporate personality**, The Design Council, Londres, 1978.  
Schmittel, Wolfgang, **Process Visual: development of a corporate identity**, ABC, Zurich, 1978.

Nombre de la Asignatura <b>Materiales y Técnicas de Realización III/ offset-preprensa</b>	Clave <b>35</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Tecnología 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Materiales y Técnicas de R. II</b>

#### **Competencia**

El alumno conocerá los materiales y técnicas de reproducción que están disponibles para la especificación y producción del objeto de comunicación en el área de la impresión offset y la digital, por medio de su investigación y experimentación, para obtener criterios de selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica

#### **Evidencia de desempeño**

Preparación e impresión de archivos para offset y digital.

#### **Contenidos Temáticos**

Principios, historia y evolución de la litografía offset a la impresión digital.  
La formación de un original mecánico digital, su imposición e impresión (análoga o digital).

Características de la imagen digital (modo de color, resolución, tamaño y extensión).  
Equipos y programas para la formación, imposición y separación de color.  
Teorías (aditivas y sustractivas), modos y sistemas de color.  
Características de los sistemas de impresión offset y digital.  
Las tintas y pigmentos (características físicas y de impresión).  
Pruebas de color análogas y digitales.  
Los terminados para impresos análogos y digitales.  
Manejo del color en un original mecánico digital (trapping, overprint, tinta directa y selección)

### **Bibliografía**

Randolph Karch. **Manual de Artes Gráficas**. Editorial Trillas.  
J. M. Parramón. **Artes Gráficas para publicistas**.  
Arthur N. Thurnbull. **Composición Gráfica**. Editorial Trillas. México.  
Norman Sanders, William Bewington; **Manual de Producción del Diseñador Gráfico**. Ed. Gustavo Gili.  
Joseff Muller-Brockman **Sistema de Retículas**. Ed. Gustavo Gili  
Cost, Frank, **Pocket guide to Digital Printing**, Delmar Publishers, USA, 1997.  
\_\_\_\_\_, **Using Photo CD for Desktop Prepress**, RIT Research Corp., USA, 1993.  
Grayson, Steve, **Print publishing guide**, Adobe Systems Incorporated, USA, 1995.  
Karg, Barb y Rick Sutherland, **Graphic designers color handbook**, RockPort, Depoe Bay, USA, 2002.  
Pasarisa, Gabriel, **Manual de preimpresión digital**, Editia Uruguay, Montevideo, 1997.  
Romano, Frank J., **Pocket guide to digital prepress**, Delmar Publishers, USA, 1996.  
Sides, Constance, **Grahic Designer's Digital Printing and Prepress Handbook**, Rockport, USA, 2001.  
\_\_\_\_\_, **Graphic designers digital printing**, RockPort, Seattle, USA, 2001.  
Stone, Vicki L., **Lo esencial de la pre prensa electrónica**, Graphic Arts Tecnical Foundation-  
Graphictype,  
México, 1996.  
**Fotorreproducción En Las Artes Gráficas**. Ed., Don Bosco  
**Diccionario Enciclopédico de las Artes Gráficas**. Ed. Don Bosco  
**La reproducción en las artes gráficas**, ediciones Don Bosco, novena edición, Esp 1992  
**La composición en las artes gráficas tomo I Y II**, edic, Don Bosco, 19.edición Esp, 1995  
**Dicc. Enciclopedico de las Artes Gráficas** edic. Don Bosco, 19.edición, Esp 1995  
**Así nace un Libro**, edic. Everest, 1ra edición Mex, 1988.  
**Diseño total de un periódico**, EDAMEX, 1ra edic, 1997  
**Como preparar diseños para la imprenta**.editorial GG Esp

Nombre de la Asignatura <b>Fotografía II (digital color)</b> Area de conocimiento Tipo de asignatura	Clave <b>36</b>  Tecnología 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Optativa</b>	Requisitos para cursarla <b>Fotografía I</b>

**Competencia**

Manejar y utilizar las posibilidades que ofrece el empleo de la tecnología en la toma de fotografía a color, apoyándose en la aplicación de los conocimientos de composición para generar un resultado exitoso de diseño con una visión centrada en la efectividad de la imagen.

**Evidencia de desempeño**

Tomado de fotografías a color con equipo digital para fines publicitarios .

### **Contenidos Temáticos**

El color, su historia y naturaleza  
Teorías del color  
Composición en la imagen  
Imágenes digitales  
Formatos de almacenamiento

### **Bibliografía**

Ang, Tom, *Digital photography*, Mitchell Beazley, Londres, 2002.  
Birkitt, Malcolm, *El libro completo de la fotografía*, Hermann Blume, Barcelona, 1994.  
Fontcuberta, Joan, *Fotografía, conceptos y procedimientos*, Gustavo Gili, 1990.  
Freeman, Michael, *Guía completa de la fotografía*, Hermann Blume, Madrid, 1991.  
\_\_\_\_\_, *Manual de fotografía en 35 mm*, Hermann Blume, Madrid, 1992.  
\_\_\_\_\_, *Fotografía b-sica, Hermann Blume*, Madrid, 1991.  
Garret, John, *El Arte de la Fotografía en Blanco y Negro*, Hermann Blume, Barcelona, 1991.  
Hedgecoe, John, *Cómo hacer mejores fotos*, Cúpula, Barcelona, 1993.  
\_\_\_\_\_, *Fotografía Básica*, CEAC, Barcelona,  
1991.  
\_\_\_\_\_, *Manual de fotografía*, CEAC, Barcelona, 1994.  
Joseph, Michael, *Curso completo de fotografía*, Blume, Barcelona, 1995.  
Marshall Hugh., *Diseño fotográfico*, Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

Nombre de la Asignatura <b>Historia de la Comunicación Gráfica III</b>		Clave <b>37</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura		Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>		
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>	
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>	
Horas Totales <b>0</b>	No. de Créditos <b>6</b>	
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>	
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Historia de la Comunicación Gráfica II</b>	

**Competencia**

Realizar una reflexión con actitud crítica y propositiva a través del conocimiento y manejo de las referencias que brinda la historia gráfica mexicana para aplicarlas de manera conveniente a los resultados de diseño actuales.

**Evidencia de desempeño**

Recopilación y análisis crítico de los objetos de comunicación gráfica nacionales más importantes.

**Contenidos Temáticos**

La Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos de la Nueva España, como diferenciadora

entre el arte académico y el arte popular.

Arte popular gráfico del siglo XIX. Periódicos, revistas, anuncios y otros objetos de diseño gráfico producidos por pintores, grabadores y litógrafos.

La cosmopolita gráfica porfiriana. Diseño gráfico y artistas académicos.

El Art Déco mexicano. Ilustradores y dibujantes.

La gráfica revolucionaria.

El universitario. Un nuevo consumidor y productor de diseño gráfico.

Nuevas gráficas a partir de 1968.

Los actuales creadores del diseño gráfico.

## **Bibliografía**

Acha, Juan, **Las culturas estéticas de América Latina. Reflexiones**, UNAM, México, 1994.

Almeida, Luis, **Luis Almeida 30 años de diseño gráfico**, FONCA, México, 2000.

Benítez, Fernando et al, **Miguel Prieto Diseño Gráfico**, Ediciones Era, México, 2000.

Medina, Cuauhtémoc, **Diseño antes del diseño. Diseño gráfico en México 1920-1960**, Catálogo de exposición del Museo de Arte Carrillo Gil, México, 1991.

Ortiz Gaitán, Julieta, **Imágenes del deseo**, UNAM, México, 2003.

Rodríguez González, Alejandro Oscar, **Apuntes para la historia del arte y del diseño en México**, siglos XIX y XX, Tesis de licenciatura EDINBA-SEP, México, 1985.

ALANIS, JUDITH, GABRIEL FERNÁNDEZ LEDESMA, ENAP, UNAM, México, 1985

**ART Déco Hojas sueltas de la exposición: Art Déco. Un país nacionalista. Un México Cosmopolita.**

Patronato del Museo Nacional de Arte: INBA, CNCA, México, 1998

B. MEGGS, PHILIP. **Historia del diseño gráfico**. Editorial trillas, México, 1991

BORJA, GILBERTO y Alt. **Ensayos sobre la modernidad nacional**. Los profesionales Mexicanos y los desafíos de la modernidad. Editorial Diana, México,

1989

**DISEÑO ANTES DEL DISEÑO. Catálogo de la Exposición: Diseño Gráfico en México 1920-1960.**

Museo de Arte Carrillo Gil. México. 1990

**diseño gráfico en mexico**. Volumen 1 Edición QUORUM, México. s/f

DORMER, PETER, **El diseño desde 1945**. Ediciones Destino. Col. El mundo del Arte No. 24, Barcelona 1993.

**el armory show**, en revista SABER VER, No. 12, México, 1993.

**GARCIA R. MARÍA LETICIA. Veinte años de diseño gráfico en México durante la primera mitad del siglo XX**

**1920-1940** Cronología y material audiovisual -Relación. Proyecto docente. Facultad del Hábitat.

U.A.S.L.P. San Luis Potosí, México 1998.

GARCÍA R. MARÍA LETICIA. **El diseño gráfico de la vida cotidiana en México durante el periodo de la transición**

**1890-1920**. Cronología y material audiovisual-Relación. Proyecto docente. Facultad del Hábitat,

UASLP.SLP. México 1997.

GARCÍA V. MARTHA. **Carteles de la XIX Olimpiada México 1968**. Propiedad personal.

JULIAN G: INMACULADA. **El cartel republicano en la guerra Española** Instituto de Conservación y restauración de Bienes Culturales. Ministerio de cultura. Dirección General de Bellas Artes y

Archivos. 1ª. Edición. Madrid 1993

MAGENTA **Revista del diseño**. Fundación MAGENTA A.C. MAGENTA RDSC Núm. 3, 1983 Guadalajara, Jal. México 1983

MAGENTA. **Revista del diseño**. Fundación MAGENTA A.C. MAGENTA RDSC Núm. 12 y 13 Guadalajara, Jal. México 1985

RLC. **Diseño Gráfico. Catálogo de exposición**. Trama Visual. Segunda Bienal Internacional del cartel en México, Imprenta madero. Museo de Arte Carrillo Gil, México, 1993

RODRIGUEZ, CRISTINA y Alt. **El grabado. Historia y trascendencia**. 1ª edición. UAM,

Xochimilco. México, 1989

SATUE, ERIC. **El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días**, Editorial Alianza Forma, Madrid, 1994

SATUE, ERIC. **Historia del diseño gráfico en Europa y América**. Aram Ediciones, s/f,s/a.

BATEMAN, BILL Y RANDY SCHAEFFER. **Identificando coleccionables de Coca-Cola**. Breve guía

De estudio e identificación. Editorial Zendera Zarigüey, Barcelona, 1997  
 E. ARMORY **Show, en saber ver**, No. 12, México, 1993  
 OWEN, WILLIAM **diseño de revistas**. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1991  
 MARTINEZ. L. LUISA, **Treinta siglos de tipos y letras**, UAM, Azcapozalco. Editorial Tilde México, 1990  
 AURRECOECHEA, JUAN MANUEL Y ARMANDO BATRA. **Puros cuentos. La historia de la Historieta** en México.  
**1874-1934**. Coedición: Dirección General de publicaciones Del consejo nacional para la cultura y las Artes.  
 Dirección General De culturas populares. Editorial Grijalbo, México, 1998.  
 ROJO, VICENTE. **Catalogo de la exposición. Cuarenta años de diseño gráfico**. Museo de Arte Carrillo Gil. México, 1996

Universidad Autónoma de Baja California

FADG 38HU

**I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

Nombre de la Asignatura	Clave
<b>Publicidad I</b>	<b>38</b>
Area de conocimiento	Humanidades
Tipo de asignatura	02
Unidad Académica	
<b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera	Vigencia del Plan
<b>Diseño Gráfico</b>	<b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas	No. de Horas Práctica
<b>2</b>	<b>0</b>
Horas Totales	No. de Créditos
<b>2</b>	<b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece
	<b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura	Requisitos para cursarla
<b>Obligatoria</b>	<b>Ninguno</b>

**Competencia**

Proponer los medios y soluciones pertinentes al problema de comunicación de manera creativa y responsable a través de conocer, analizar y evaluar las características de los medios publicitarios para incorporarlos a la generación del propósito de nuestro proceso de diseño oportunamente.

**Evidencia de desempeño**

Investigación y análisis de casos de fracaso y éxito en la publicidad.

### **Contenidos Temáticos**

Historia, definición y terminología

Conceptos esenciales de publicidad

Periódico, revista

Publicidad directa, al exterior, pop, móvil

Posicionamiento o reposicionamiento en el mundo de la publicidad

La espiral de la publicidad

Aspectos básicos para la creación de una campaña publicitaria

### **Bibliografía**

FERRER RODRIGUEZ EULALIO. *Por el ancho mundo de la publicidad*. Editorial EUFESA México. 1976

FERRER RODRIGUEZ EULALIO. *Por el ancho mundo de la propaganda política*. Editorial DAMAE. 2ª. Edición. México. 1976

FERRER RODRIGUEZ EULALIO. *De la lucha de clases a la lucha de frases. De la propaganda a la publicidad* Editorial El País/ Aguilar. Madrid. 1992

FURONES A MIGUEL. *El mundo de la publicidad*. Editorial Aula Abierta Salvat. Colección Salvat. Temas Claves tomo 2 Barcelona. 1980

KLEPPNER'S OTTO. *Manual de publicidad Tomo I, II, III*. Editorial Prentice – Hall Hispanoamericana. 9 Edición. México . 1988

COOK R. HARVEY. *La selección de medios publicitarios*. Editorial Diana. México. 1984

ANTRIM WILLIAM H. *Publicidad*. Editorial Mc. Graw Hill. 2ª Edición. México. 1990

TROUT JACK. *El nuevo posicionamiento*. Editorial Mc Graw Hill. México. 1996

Nombre de la Asignatura		Clave	
<b>Metodología del Diseño I</b>		<b>39</b>	
Area de conocimiento		Diseño	
Tipo de asignatura		03	
Unidad Académica			
<b>Facultad de Arquitectura</b>			
Carrera		Vigencia del Plan	
<b>Diseño Gráfico</b>		<b>2006-02</b>	
No. de Horas Teóricas		No. de Horas Práctica	
<b>2</b>		<b>0</b>	
Horas Totales		No. de Créditos	
<b>2</b>		<b>4</b>	
Ciclo Escolar		Etapa de Formación a la que pertenece	
		<b>Disciplinaria</b>	
Carácter de la Asignatura		Requisitos para cursarla	
<b>Obligatoria</b>		<b>Metodología del Diseño</b>	

#### Competencia

Reunir, organizar, analizar y evaluar la información pertinente al proyecto, en especial elementos de diseño editorial, dentro de un ámbito local aplicando metodologías que los resultados en el producto y su uso, para estructurar un marco teórico de referencia donde desarrollar su proyecto, otorgando sustento y consistencia a los resultados de los procesos de diseño; y certeza y repetibilidad al diseñador.

#### Evidencia de desempeño

La realización de la investigación previa referente al tema seleccionado, el manejo y análisis de esta información y su síntesis en un documento que determina y sustenta al Listado de requerimientos de diseño.

#### Contenidos Temáticos

Ambito comunitario

Definición del planteamiento de la investigación

*Análisis de productos exitosos según la metodología utilizada  
enfoques participantes en el modelo de la FAD uABCD*

Aplicación e integración de la ergonomía y antropometría en la investigación previa  
Investigación de temas  
Dirección de diseño

*Requerimientos de diseño*

### **Bibliografía**

- Brahman, Bert, **Manual del diseñador gráfico**, Celeste Ediciones, España, 1994.  
De Buen, Jorge, **Manual de diseño editorial**, Santillana, México, 2000.  
Fawcett-Tang, Roger, **Diseño de libros contemporáneo**, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.  
Frutiger, Adrian, **En torno a la tipografía**, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.  
Gäde, Reinhard, **Diseño de periódicos. Sistema y método**, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.  
Jury, David, **Tipos de fuentes. Regreso a las normas tipográficas**, Index Book, Barcelona, 2002.  
King, Stacey, **Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño**, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.  
Leslie, Jeremy, **Nuevo diseño de revistas 2**,. Gustavo Gili, Barcelona, 2003.  
Manguel, Alberto, **Una historia de la lectura**, Editorial Norma, Santa Fe de Bogotá, 1999.  
Müller-Brockmann, Josef, **Sistemas de retículas**, Barcelona, Gustavo Gili, 1992.  
Owen, William, **Diseño de revistas**, Gustavo Gili, México, 1991.  
Perfect, Christopher, **Guía completa de tipografía**, Blume, Madrid, 1994.  
Wilson, Adrian, **The design of books**, Chronicle Books, San Francisco, 1993.  
Zavala, Roberto, **El libro y sus orillas**, 3a. Edición, UNAM, México, 1997.

Nombre de la Asignatura <b>Diseño V</b> <b>Empaque, display, P.O.P.</b>	Clave <b>40</b>
Area de conocimiento Diseño	Tipo de asignatura 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>4</b>
Horas Totales <b>6</b>	No. de Créditos <b>8</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Diseño IV</b>

#### Competencia

El alumno desarrollará las fases del proceso de diseño posteriores a la fase de investigación y definición

del problema de diseño, por medio de la elaboración de alternativas de solución que tomen en cuenta su investigación previa, de las cuales se representarán en bocetos, esquemas, prototipos o maquetas que ilustren y expongan su justificación y funcionalidad, todo lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase de retroalimentación del proceso de diseño y evaluar de manera precisa y medible sus resultados,

desarrollando en él una actitud de disciplina, certeza, rigor científico y responsabilidad.

#### Evidencia de desempeño

Realización de sistemas de identidad que incluyan empaque, su display y su material P.O.P. correspondiente con un enfoque de valor de la marca (branding)

### **Contenidos Temáticos**

Investigación preliminar  
Definición del problema de diseño  
Generación de alternativas  
Evaluación de alternativas  
Producción de dummies y originales para impresión

### **Bibliografía**

Cliff Stafford *The best in exhibition stand design*. Rotovision New York 1995  
Fuentes Francisco *Punto de venta* UAM-A/Prentice Hall México 2001  
Keller Max *Light Fantastic: the art and design of stage lighting* Munich Prestel 1999  
Watson Lee *Lighting Design Handbook* New York MacGraw-Hill 1990  
Wheeler Alan *Display* Henemann London  
1975

Nombre de la Asignatura <b>Materiales y Técnicas de Realización IV/ integradores</b>	Clave <b>41</b>
Area de conocimiento Tecnología	02
Tipo de asignatura	
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Materiales y Técnicas de R. III</b>

#### Competencia

El alumno conocerá los materiales y técnicas que están disponibles para la integración de los elementos de diseño para la publicación del objeto de comunicación en el área de los softwares integradores por medio de su investigación y experimentación, para obtener criterios de

selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica

#### Evidencia de desempeño

Diseño de una publicación interna, realizando la integración de diversos recursos en un concepto completo de comunicación.

## **Contenidos Temáticos**

Definición de diseño editorial

Tipología de publicaciones en el ámbito de las artes gráficas

Análisis de lenguajes gráficos específicos utilizados en publicaciones unitarias y periódicas.

Sistemas de signos de orientación en publicaciones.

Elementos del diseño de publicaciones: tipografía, imagen, color, red tipográfica y diagramación.

## **Bibliografía**

Brahman, Bert, **Manual del diseñador gráfico**, Celeste Ediciones, España, 1994.

De Buen, Jorge, **Manual de diseño editorial**, Santillana, México, 2000.

Fawcett-Tang, Roger, **Diseño de libros contemporáneo**, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

Frutiger, Adrian, **En torno a la tipografía**, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

Gäde, Reinhard, **Diseño de periódicos. Sistema y método**, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

Jury, David, **Tipos de fuentes. Regreso a las normas tipográficas**, Index Book, Barcelona, 2002.

King, Stacey, **Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño**, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.

Leslie, Jeremy, **Nuevo diseño de revistas 2**,. Gustavo Gili, Barcelona, 2003.

Manguel, Alberto, **Una historia de la lectura**, Editorial Norma, Santa Fe de Bogotá, 1999.

Müller-Brockmann, Josef, **Sistemas de retículas**, Barcelona, Gustavo Gili, 1992.

Owen, William, **Diseño de revistas**, Gustavo Gili, México, 1991.

Perfect, Christopher, **Guía completa de tipografía**, Blume, Madrid, 1994.

Wilson, Adrian, **The design of books**, Chronicle Books, San Francisco, 1993.

Zavala, Roberto, **El libro y sus orillas**, 3a. Edición, UNAM, México, 1997.

---

---

Nombre de la Asignatura <b>Probabilidad y Estadística</b>	Clave <b>42</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Tecnología 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

---

---

**Competencia**

Interpretar, manejar y aplicar datos estadísticos

Realizar análisis de encuestas por muestreo

Reflejar la información obtenida en criterios y requerimientos de diseño coherentes con el mercado meta.

**Evidencia de desempeño**

Realización de un ejercicio de diseño derivado de la observación de cierto mercado a través de las herramientas estadísticas aprendidas.

## **Contenidos Temáticos**

Datos de la investigación

*Planteamiento, hipótesis, objetivos,  
aspectos y esquema de investigación*

Análisis estadístico

Inferencia

diseño de experimentos

*Medición, validez, confiabilidad  
Control estadístico de la calidad  
Análisis estadístico del mercado*

## **Bibliografía**

CAROT Alonso, Vicente, **Control estadístico de la calidad**, Ed. Alfaomega / Universidad Politécnica de Valencia, México, 2001.

2. DUNCAN, Acheson, **Control de calidad y estadística industrial**, Ed. Alfaomega, México, 1996.

3. KENETT, Ron S., ZACKS, Shelemyahu, **Estadística industrial moderna**, Ed. Thomson, Madrid España, 2000.

4. PRAT, Albert, TORT-MARTORELL, Xavier, GRIMA, Pere, POZUETA, Lourdes, Me **Control y mejora de la calidad**, Ed. Alfaomega / Edicions UPC, México, 2000.

---

---

Nombre de la Asignatura	Clave
<b>Publicidad II</b>	<b>38</b>
Area de conocimiento	Humanidades
Tipo de asignatura	03
Unidad Académica	
<b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera	Vigencia del Plan
<b>Diseño Gráfico</b>	<b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas	No. de Horas Práctica
<b>2</b>	<b>0</b>
Horas Totales	No. de Créditos
<b>2</b>	<b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece
	<b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura	Requisitos para cursarla
<b>Obligatoria</b>	<b>Publicidad I</b>

---

---

**Competencia**

Proponer los medios y soluciones pertinentes al problema de comunicación de manera creativa y responsable a través de conocer, analizar y evaluar las características de los medios publicitarios para incorporarlos adecuadamente a la generación una campaña publicitaria con caracter informativo, orientativo y persuasivo conforme a la estrategia definida durante el proceso de diseño.

**Evidencia de desempeño**

Realización de una campaña publicitaria.

### **Contenidos Temáticos**

Desarrollo de campañas, pasos y creación  
Investigación publicitaria, cómo medir el impacto de la publicidad  
Códigos publicitarios  
Tipos de imagen publicitaria  
La gramática de la imagen  
La moral de la imagen  
La publicidad de presentación  
Impacto perceptivo  
Información implicativa  
Creación de una campaña

### **Bibliografía**

FERRER RODRIGUEZ EULALIO. *Por el ancho mundo de la propaganda*. Editorial EUFESA. 2ª. Edición. México. 1976  
G. PENINOU. *Semiótica de la Publicidad*. Editorial Gustavo Gili. Col. Comunicación Visual. México. 1990  
VICTOROFF DAVID. *La publicidad y la imagen*. Editorial Gustavo Gili. Col. Punto y Línea. México. 1990  
BELTRAN Y CRUCES RAUL ERNESTO. *Publicidad en Medios Impresos*. Editorial Trillas. México. 1989  
ANTRIM WILLIAM H. *Publicidad*. Editorial Mc Graw Hill 2ª. Edición. México. 1990  
BRYAN KEY WILSON. *Publicidad Subliminal*. Editorial Diana. 3ª. Edición. México. 1995  
W.M. PRIDE / O.C. FERRELL. *Marketing ( cap. 14 publicidad y propaganda )*. Editorial Interamericana. 2ª. Edición. México. 1990

Nombre de la Asignatura <b>Mercadotecnia</b>	Clave <b>44</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Conocer y plantear para el Diseño Industrial el enfoque de la satisfacción de necesidades, por medio de las herramientas de la mercadotecnia, utilizándole como el marco y sustento del área industrial del diseño de productos, para insertar y basar el proceso de diseño dentro de los términos de la economía de mercado

**Evidencia de desempeño**

Proposición de temas de actualidad dentro de la mercadotecnia, que afecten a la concepción del producto y le transformen. Proposición de productos que respondan al enfoque de la

mercadotecnia, en colaboración con LAE's y Mercadólogos.

### **Contenidos Temáticos**

Economía : Micro y Macro

Mercadotecnia

Enfoque mercadológico de la mercadotecnia

Segmentación, Comportamiento e, investigación de mercados

Mezcla de mercadotecnia

*Precio, producto, plaza, promoción y distribución*

Administración y proceso de administrativo

Organización de la empresa y funciones

administrativas

*Producción, Finanzas, Mercadotecnia, Recursos Humanos*

Análisis de factibilidad y financiero

### **Bibliografía**

Aaker A., Davi, Gestión del valor de la marca, Ediciones Díaz de Santos, Madrid, 1994.

Flasher, Laura y Alma Navarro, **Introducción a la investigación de mercado**, Mc Graw Hill, México, 1994.

Hartley F., Robert, **Errores en el marketing**, Colección Éxito, 1991.

Klepper's, Otto, **Publicidad**, Prentice Hall Hispanoamericana, México, 1986.

Kotler, Philip, **Dirección de mercadotecnia**, Diana, México, 2004.

\_\_\_\_\_, **Fundamentos de marketing**, Pearson-Prentice Hall, México, 2003.

Meyers, Williams, **Los creadores de la imagen**, Planeta, México, 1988.

Ries Al y Trout Jack, **Posicionamiento**, Mc Graw Hill, México, 1992.

Nombre de la Asignatura <b>Metodología del Diseño II</b>		Clave <b>45</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura		Diseño 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>		
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>		Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>		No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>		No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar		Etapas de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>		Requisitos para cursarla <b>Metodología del Diseño I</b>

**Competencia**

Reunir, organizar, analizar y evaluar la información pertinente al proyecto, en especial elementos de medios audiovisuales, dentro de un ámbito regional aplicando metodologías que los resultados en el producto y su uso, para estructurar un marco teórico de referencia donde desarrollar su proyecto, otorgando sustento y consistencia a los resultados de los procesos de diseño; y certeza y repetibilidad al diseñador.

**Evidencia de desempeño**

La realización de la investigación previa referente al tema seleccionado, el manejo y análisis de esta información y su síntesis en un documento que determina y sustenta al Listado de requerimientos de diseño.

**Contenidos Temáticos**

Definición del planteamiento de la

Análisis de productos exitosos según la

investigación

Aplicación e integración de elementos derivados de

la apreciación antropológica del comportamiento del

usuario, grupal e individual, en la investigación previa

Investigación de temas

Dirección de diseño

metodología utilizada

Enfoques participantes en el modelo de la

FAD uABCD

Requerimientos de diseño

### **Bibliografía**

PLANIFICACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES. *Instituto Latinoamericano de la*

*Comunicación Educativa*. UNESCO-MÉXICO I.L.C.E. México.

LIZBETH BAQUEIRO. *Planificación de materiales audiovisuales*. Colección textos universitarios en Ciencias

Sociales (UNAM). México.

Nombre de la Asignatura <b>Metodología del Diseño II</b>	Clave <b>45</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Metodología del Diseño I</b>

**Competencia**

Reunir, organizar, analizar y evaluar la información pertinente al proyecto, en especial elementos de medios audiovisuales, dentro de un ámbito regional aplicando metodologías que los resultados en el producto y su uso, para estructurar un marco teórico de referencia donde desarrollar su proyecto, otorgando sustento y consistencia a los resultados de los procesos de diseño; y certeza y repetibilidad al diseñador.

**Evidencia de desempeño**

La realización de la investigación previa referente al tema seleccionado, el manejo y análisis de

esta información y su síntesis en un documento que determina y sustenta al Listado de requerimientos de diseño.

#### **Contenidos Temáticos**

Definición del planteamiento de la investigación	Análisis de productos exitosos según la metodología utilizada
Aplicación e integración de elementos derivados de la apreciación antropológica del comportamiento del usuario, grupal e individual, en la investigación previa	Enfoques participantes en el modelo de la FAD uABCD
Investigación de temas	
Dirección de diseño	Requerimientos de diseño

#### **Bibliografía**

PLANIFICACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES. *Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa*. UNESCO-MÉXICO I.L.C.E. México.

LIZBETH BAQUEIRO. *Planificación de materiales audiovisuales*. Colección textos universitarios en Ciencias Sociales (UNAM). México.

Nombre de la Asignatura <b>Materiales y Técnicas de Realización VI/ audiovisual</b>	Clave <b>47</b>
Area de conocimiento Tecnología	02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Materiales y Técnicas de R. IV</b>

#### Competencia

El alumno conocerá los materiales y técnicas que están disponibles para la generación e integración de los elementos de diseño para la publicación del objeto de comunicación en el área de los materiales interactivos por medio de su investigación y experimentación, para obtener criterios de selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica

#### Evidencia de desempeño

Diseño y realización de ejercicios interactivos, educativos, promocionales y de entretenimiento. capaces de solucionar un problema de comunicación específico.

#### Contenidos Temáticos

Herramientas de animación  
Diseño de una interface  
Diseño centrado en el usuario  
Usabilidad

Captura, importación y manejo del audio y del video  
Herramientas para captura de audio y video  
Storyboard y guión técnico  
Proyecto en diferentes formatos de salida

### **Bibliografía**

Aguadero Fernández, Francisco, ***Diccionario de comunicación audiovisual***, Paraninfo, Madrid, 1991.  
Chapman, Higel, ***Digital multimedia***, John Wiley & Son, England, 2000.  
Meléndez, Ana, ***Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento***, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), México, 1996.  
Roquet, Guillermo y Enrique Galindo, ***Glosario de Términos Audiovisuales***, ENEP-Zaragoza/UNAM, México, 1990.  
Universidad Nacional de Educación a Distancia, ***Gulía de medios audiovisuales***, Madrid, 1996.  
***Manuales de los programas utilizados***

Nombre de la Asignatura <b>Administración de proyectos</b>	Clave <b>49</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>1</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Aplicar un metodo de organización a su forma de trabajo, por medio de las herramientas de la administración y la contabilidad, para la gestión y desempeño responsable y fructífero de su ejercicio profesional

**Evidencia de desempeño**

Planteamiento de un Proceso de diseño desde la óptica de la administración, en los términos de un despacho de diseño.

### **Contenidos Temáticos**

Planeación estratégica de diseño  
Proceso Administrativo  
Planeación y programación  
Organización de recursos  
Dirección  
Control

*Administración / Organización  
Ruta crítica*

### **Bibliografía**

ACKOFF, Russell L.

***Concepto planeación de empresa,***

Ed. Limusa, 1999.

DRUCKER, P,

***La administración***

Ed. Norman, México 1997.

NARASIMHAN, Sim,

***Planeación de la producción y control de inventarios***

Ed. Prentice Hall /Pearson, México, 1997.

RODRIGUEZ, Mauro y SERRALDE, Martha,

***Asertividad para negociar***

Ed. McGraw-Hill, México 2001.

STATON, William J.,

***Fundamentos de mercadotecnia***

Ed. McGraw-Hill, México 1998

VELAZQUEZ M., G.,

***Administración de los sistemas de producción***

Ed. Limusa, México, 2000.

Nombre de la Asignatura <b>Administración de proyectos</b>	Clave <b>49</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>1</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Aplicar un metodo de organización a su forma de trabajo, por medio de las herramientas de la administración y la contabilidad, para la gestión y desempeño responsable y fructífero de su ejercicio profesional

**Evidencia de desempeño**

Planteamiento de un Proceso de diseño desde la óptica de la administración, en los términos de un despacho de diseño.

### **Contenidos Temáticos**

Planeación estratégica de diseño  
Proceso Administrativo  
Planeación y programación  
Organización de recursos  
Dirección  
Control

*Administración / Organización  
Ruta crítica*

### **Bibliografía**

ACKOFF, Russell L.

***Concepto planeación de empresa,***

Ed. Limusa, 1999.

DRUCKER, P,

***La administración***

Ed. Norman, México 1997.

NARASIMHAN, Sim,

***Planeación de la producción y control de inventarios***

Ed. Prentice Hall /Pearson, México, 1997.

RODRIGUEZ, Mauro y SERRALDE, Martha,

***Asertividad para negociar***

Ed. McGraw-Hill, México 2001.

STATON, William J.,

***Fundamentos de mercadotecnia***

Ed. McGraw-Hill, México 1998

VELAZQUEZ M., G.,

***Administración de los sistemas de producción***

Ed. Limusa, México, 2000.

Nombre de la Asignatura		Clave
<b>Metodología del Diseño III</b>		<b>52</b>
Area de conocimiento		Diseño
Tipo de asignatura		03
Unidad Académica		
<b>Facultad de Arquitectura</b>		
Carrera	Vigencia del Plan	
<b>Diseño Gráfico</b>	<b>2006-02</b>	
No. de Horas Teóricas	No. de Horas Práctica	
<b>3</b>	<b>0</b>	
Horas Totales	No. de Créditos	
<b>3</b>	<b>6</b>	
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece	
	<b>Terminal</b>	
Carácter de la Asignatura	Requisitos para cursarla	
<b>Obligatoria</b>	<b>Metodología del Diseño II</b>	

### Competencia

Reunir, organizar, analizar y evaluar la información pertinente al proyecto, en especial elementos de medio interactivos dentro del ámbito nacional, desde un enfoque de innovación tecnológica aplicando metodologías que reflejen los resultados en el producto y su uso, para estructurar un marco teórico de referencia donde desarrollar su proyecto, otorgando sustento y consistencia a los resultados de los procesos de diseño y certeza y repetibilidad al diseñador.

### Evidencia de desempeño

La realización de la investigación previa referente al tema seleccionado, el manejo y análisis de esta información y su síntesis en un documento que determina y sustenta al Listado de requerimientos de diseño.

### **Contenidos Temáticos**

Definición del planteamiento de la investigación  
Aplicación e integración de las fuentes de la innovación  
tecnológica en la investigación previa  
Investigación de temas  
Dirección de diseño

Análisis de productos exitosos según la metodología utilizada  
Enfoques participantes en el modelo de la  
FAD uABCD

*Requerimientos de diseño*

### **Bibliografía**

Baggerman, Lisa, ***Design for interaction***, Rockport, San Francisco, 2002.  
Cotton, Bob, ***In cyberspace lexicon***, Phaidon Press, London, 1995.  
Chapman, Higel, ***Digital multimedia***, John Wiley & Sons, England, 2000.  
Goux, Melanie, ***On screen: in time***, Rockport, USA, 2003.  
Grayson, James, ***This way***, Rockport, Washinton, 2000.  
Norman, Donald, ***The invisible compute***,. MIT press,1999.  
Tosi, Virgilio, ***El lenguaje de las imágenes en movimiento***, Grijalbo, México, 1989.  
White, Tony, ***The animator`s workbook***, Watson Guptill Publications, New York, 1986.  
Williams, Richard, ***The animator's survival kit***, Faber and Faber, London, 2001.  
***Manuales de los programas utilizados.***

Nombre de la Asignatura <b>Diseño VII</b>	Clave <b>53</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>2</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Diseño VI</b>

#### **Competencia**

El alumno desarrollará las fases del proceso de diseño posteriores a la fase de investigación y definición del problema de diseño, por medio de la elaboración de alternativas de solución que tomen en cuenta su investigación previa, de las cuales se representarán en bocetos, esquemas, prototipos o maquetas que ilustren y expongan su justificación y funcionalidad, todo lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase de retroalimentación del proceso de diseño y evaluar de manera precisa y medible sus resultados, desarrollando en él una actitud de disciplina, certeza, rigor científico y responsabilidad.

#### **Evidencia de desempeño**

Diseño y ejecución de un interactivo promocional a nivel nacional.

**Contenidos Temáticos**

Programación de requerimientos de diseño  
 Generación de alternativas  
 Evaluación de alternativas  
 Producción demo reel

Universidad Autónoma de Baja California

FADG 53TEC

**I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

Nombre de la Asignatura	Clave
<b>Materiales y Técnicas de Realización VI/ interactivo</b>	<b>53</b>
Area de conocimiento	Tecnología
Tipo de asignatura	02
Unidad Académica	
<b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera	Vigencia del Plan
<b>Diseño Gráfico</b>	<b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas	No. de Horas Práctica
<b>1</b>	<b>3</b>
Horas Totales	No. de Créditos
<b>4</b>	<b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece
	<b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura	Requisitos para cursarla
<b>Obligatoria</b>	<b>Materiales y Técnicas de R. V</b>

**Competencia**

El alumno conocerá los materiales y técnicas que están disponibles para la generación e integración de los elementos de diseño para la publicación del objeto de comunicación en el área de los materiales interactivos por medio de su investigación y experimentación, para obtener criterios de selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica

**Evidencia de desempeño**

Desarrollará piezas de comunicación interactiva para kioscos, sitios de internet y cd's didáctico.

**Contenidos Temáticos**

Herramientas de animación  
 Diseño de una interface  
 Diseño centrado en el usuario  
 Usabilidad

## **Bibliografía**

- Cotton, Bob, ***The cyberspace lexicon***, Phaidon Press Limited, London, 1995.
- \_\_\_\_\_, ***Understanding hypermedia 2000***, Phaidon Press Limited, London, 1997.
- Chapman, Nigel, ***Digital multimedia***, John Wiley & Sons, England, 2000.
- Elliot, Joe, ***Multimedia guía completa***, Ediciones B, Barcelona, 1996.
- Heller, Steven, ***The digital designer***, Watson-Guptill, New York, 1997.
- Baggerman, Lisa, ***Design for interaction***, Rockport, San Francisco, 2002.
- Eaton, Eric, ***Designing website interface elements***, Rockport, Portland, 2002.
- Kahn, Paul, ***Mapas de webs***, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 2001.
- Goux, Melanie, ***Onscreen: in time***, Rockport, Estados Unidos, 2003.
- Grayson, James, ***This way, Rockport***, Washinton, 2000.
- Holzschlag, Molly E., ***Color for websites***, Rotovision, Reino Unido, 2001.
- Lynch, Patrick J. y Sarah Horton, ***Principios de diseño básico para la creación de sitios web***, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- McKelvey, Roy, ***Gráficos para el hiperespacio***, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 1999.
- Mumaw, Stefan, ***Simple website***, Rockport, Orange, 2002.
- Nielsen, Jakob, ***Usabilidad de páginas de inicio***, Pearson Educación, Madrid, 2002.
- Pring, Roger, ***Watson-Guptill Publications***, Nueva York, 1999.
- Manuales de los programas utilizados***

Nombre de la Asignatura <b>Pensamiento Contemporáneo</b>	Clave <b>54</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

#### Competencia

Coocer los elementos que le permitan tener una visión del hombre contemporáneo en su totalidad a través de la elaboración de su propio criterio en torno a una postura temática con absoluta independencia y libertad, para responder a las exigencias de su tiempo y circunstancia en consonancia con los valores vigentes en la cultura occidental y universal y las perspectivas de los cambios sociales que se perfilan a la luz de las nuevas corrientes del pensamiento contemporáneo con una visión crítica y analítica.

#### Evidencia de desempeño

Ejercicios de reflexión y evaluación de la situación actual de temas determinados de carácter social, cultural y ambiental.

## Contenidos Temáticos

Personalidad básica

El individuo y su entorno social

Percepción de la situación actual de su entorno y su participación en él

## Bibliografía

ABAD, JUAN JOSÉ Y CARLOS DÍAZ. *Historia de la filosofía*. Madrid, McGraw-Hill/ Interamericana de España. 1996. 463 p.

AYER, A. J. *La filosofía del siglo XX*. Barcelona, Crítica Grupo Editorial Grijalbo, 1983. 320 p.

BALANDIER, GEORGES. *El desorden. La teoría del caos y las ciencias sociales*. 3 ed. Barcelona, Gedisa, 1993. 237 p.

BELAVAL, YVON. *Historia de la Filosofía. Las filosofías nacionales. Siglos XIX y XX*. 5 ed. México, Siglo XXI editores, 1986. V. IX. 542

p.

BELAVAL, YVON. *Historia de la Filosofía. La Filosofía en el siglo XX*. 7 ed. México, Siglo XXI editores, 1989.

COPLESTON, FREDERICK. *Historia de la filosofía. De Maine de Biran a Sartre*. 2 reimp. México, Ariel, 1987. v. IX. 460 p.

*Historia de la Filosofía. De Bentham a Russell*. 2 reimp. México, ariel, 1988. v. VIII. 556 p.

----- *Filosofías y Culturas*. México, F.C.E., 1984. 225 p.

CROSSON, FREDERICK Y SAYRE KENNETH. *Filosofía y Cibernética*. 1 reimp. México, F.C.E., 1982.

EAGLETON, TERRY. *Las ilusiones del posmodernismo*. Argentina, Paidós, 1997. 206 p.

ESCOBAR, GUSTAVO. *Introducción al pensamiento filosófico en México*. México, U.N.A.M./ Limusa Noriega Editores, 1992. 147 p.

ESPINOZA, JOSÉ ARMANDO. *Medio siglo de filosofía en México (1908-1958)*. México, Trillas, 1991. 92 p.

FURTADO, CELSO. *Los vientos del cambio*. México, F.C.E., 1993. 400 p.

GAOS, JOSÉ. *Historia de Nuestra Idea del Mundo*. 2 reimp. México, F.C.E./CM., 1983. 748 p.

*La filosofía de la filosofía*. Barcelona, Crítica Grupo Editorial Grijalbo, 1989. 237 p.

GRACIA, JORGE J.E. et al. *El análisis filosófico en América Latina*. México, F.C.E. 1985. 689

p.

HABERMAS, JÜRGEN. *El discurso filosófico de la modernidad*. 1 reimp. Madrid,

Taurus. 1989. 462 p.

*Historia de las ideas II*. 2 vol. México, UPN/SEP,

1981.

Nombre de la Asignatura <b>Infografía</b>		Clave <b>55</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura		Comunicación Visual 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>		
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>		Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>		No. de Horas Práctica <b>1</b>
Horas Totales <b>3</b>		No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar		Etapas de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>		Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Conocer y manejar el lenguaje infográfico como herramienta a través del dominio de representaciones en dibujos en dos y tres dimensiones para solucionar problemas de comunicación específicos, facilitando la comprensión para el usuario de manera directa y sencilla.

**Evidencia de desempeño**

Elaboración de una infografía de temáticas variadas con requerimientos específicos de comunicación

### Contenidos Temáticos

El diseño de la información  
La organización de la información  
Los sistemas y sus medios de representación  
Trazos de formas planas  
Modelado de imágenes 3D

Universidad Autónoma de Baja California

FADG 56DI

### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre de la Asignatura	Clave
<b>Metodología del Diseño IV</b>	<b>56</b>
Area de conocimiento	Diseño
Tipo de asignatura	03
Unidad Académica	
<b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera	Vigencia del Plan
<b>Diseño Gráfico</b>	<b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas	No. de Horas Práctica
<b>2</b>	<b>0</b>
Horas Totales	No. de Créditos
<b>2</b>	<b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece
	<b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura	Requisitos para cursarla
<b>Obligatoria</b>	<b>Metodología del Diseño V</b>

### Competencia

Reunir, organizar, analizar y evaluar la información pertinente al proyecto, en especial elementos de medios electrónicos y web, dentro de un ámbito regional aplicando metodologías que los resultados en el producto y su uso, para estructurar un marco teórico de referencia donde desarrollar su proyecto, otorgando sustento y consistencia a los resultados de los procesos de diseño; y certeza y repetibilidad al diseñador.

### Evidencia de desempeño

La realización de la investigación previa referente al tema seleccionado, el manejo y análisis de esta información y su síntesis en un documento que determina y sustenta al Listado de requerimientos de diseño.

### Contenidos Temáticos

Definición del planteamiento de la investigación

Aplicación e integración de elementos derivados de la función social de las publicaciones periódicas en

*Análisis de productos exitosos según la metodología utilizada*

*Enfoques participantes en el modelo de la*

la investigación previa en un nivel local  
Investigación de temas  
Dirección de diseño

FAD uABCD

Requerimientos de diseño

---

Fecha

Vo. Bo.

### **Bibliografía**

- Cotton, Bob, ***The cyberspace lexicon***, Phaidon Press Limited, London, 1995.
- \_\_\_\_\_, ***Understanding hypermedia 2000***, Phaidon Press Limited, London, 1997.
- Chapman, Higel, ***Digital multimedia***, John Wiley & Sons, England, 2000.
- Elliot, Joe, ***Multimedia guía completa***, Ediciones B, Barcelona, 1996.
- Heller, Steven, ***The digital designer***, Watson-Guptill, New York, 1997.
- Baggerman, Lisa, ***Design for interaction***, Rockport, San Francisco, 2002.
- Eaton, Eric, ***Designing website interface elements***, Rockport, Portland, 2002.
- Kahn, Paul, ***Mapas de webs***, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 2001.
- Goux, Melanie, ***Onscreen: in time***, Rockport, Estados Unidos, 2003.
- Grayson, James, ***This way, Rockport***, Washinton, 2000.
- Holzschlag, Molly E., ***Color for websites***, Rotovision, Reino Unido, 2001.
- Lynch, Patrick J. y Sarah Horton, ***Principios de diseño básico para la creación de sitios web***, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- McKelvey, Roy, ***Gráficos para el hiperespacio***, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 1999.
- Mumaw, Stefan, ***Simple website***, Rockport, Orange, 2002.
- Nielsen, Jakob, ***Usabilidad de páginas de inicio***, Pearson Educación, Madrid, 2002.
- Pring, Roger, ***Watson-Guptill Publications***, Nueva York, 1999.

Nombre de la Asignatura <b>Diseño VIII interactividad</b>	Clave <b>57</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>5</b>
Horas Totales <b>6</b>	No. de Créditos <b>7</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Diseño VII</b>

### Competencia

El alumno desarrollará las fases del proceso de diseño posteriores a la fase de investigación y definición del problema de diseño, por medio de la elaboración de alternativas de solución que tomen en cuenta su investigación previa, de las cuales se representarán en bocetos, esquemas, prototipos o maquetas que ilustren y expongan su justificación y funcionalidad, todo lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase de retroalimentación del proceso de diseño y evaluar de manera precisa y medible sus resultados, desarrollando en él una actitud de disciplina, certeza, rigor científico y responsabilidad.

### Evidencia de desempeño

Realización de material promocional turístico para aplicación a nivel binacional

## **Contenidos Temáticos**

Programación de requerimientos de diseño

Generación de alternativas

Evaluación de alternativas

Producción de pieza interactiva y montaje

## **Bibliografía**

Cotton, Bob, *The cyberspace lexicon*, Phaidon Press Limited, London, 1995.

\_\_\_\_\_, *Understanding hypermedia 2000*, Phaidon Press Limited, London, 1997.

Chapman, Higel, *Digital multimedia*, John Wiley & Sons, England, 2000.

Elliot, Joe, *Multimedia guía completa*, Ediciones B, Barcelona, 1996.

Heller, Steven, *The digital designer*, Watson-Guptill, New York, 1997.

Baggerman, Lisa, *Design for interaction*, Rockport, San Francisco, 2002.

Eaton, Eric, *Designing website interface elements*, Rockport, Portland, 2002.

Kahn, Paul, *Mapas de webs*, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 2001.

Goux, Melanie, *Onscreen: in time*, Rockport, Estados Unidos, 2003.

Grayson, James, *This way, Rockport*, Washinton, 2000.

Holzschlag, Molly E., *Color for websites*, Rotovision, Reino Unido, 2001.

Lynch, Patrick J. y Sarah Horton, *Principios de diseño básico para la creación de sitios web*, .

Gustavo Gili, Barcelona, 2000

McKelvey, Roy, *Gráficos para el hiperespacio*, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 1999.

Mumaw, Stefan, *Simple website*, Rockport, Orange, 2002.

Nielsen, Jakob, *Usabilidad de páginas de inicio*, Pearson Educación, Madrid, 2002.

Pring, Roger, *Watson-Guptill Publications*, Nueva York, 1999.

**Manuales de los programas utilizados**

Nombre de la Asignatura <b>Materiales y Técnicas de Realización VII/ web</b>	Clave <b>58</b>
Area de conocimiento Tecnología	Tipo de asignatura 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>1</b>	No. de Horas Práctica <b>3</b>
Horas Totales <b>4</b>	No. de Créditos <b>5</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Materiales y Técnicas de R. VI</b>

**Competencia**

El alumno conocerá los materiales y técnicas que están disponibles para la generación e integración de los elementos de diseño para su publicación en el área de los medios electrónicos y páginas web por medio de su investigación y experimentación, para obtener criterios de selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica

**Evidencia de desempeño**

Desarrollará sitios web completos fijos y

animados.

### **Contenidos Temáticos**

Sitios estáticos y dinámicos

Programación básica

Integración de recursos interdisciplinarios

### **Bibliografía**

Aguadero Fernández, Francisco, *Diccionario de comunicación audiovisual*, Paraninfo, Madrid, 1991.

Chapman, Higel, *Digital multimedia*, John Wiley & Son, England, 2000.

Meléndez, Ana, *Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento*, Instituto Latinoamericano de la

Comunicación Educativa (ILCE), México, 1996.

Roquet, Guillermo y Enrique Galindo, *Glosario de Términos Audiovisuales*, ENEP-Zaragoza/UNAM, México, 1990.

Universidad Nacional de Educación a Distancia, *Guía de medios audiovisuales*, Madrid, 1996.  
***Manuales de los programas utilizados***

Nombre de la Asignatura <b>Desarrollo empresarial</b>	Clave <b>59</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

El alumno conocerá la visión emprendedora respecto a su profesión por medio de las herramientas básicas de la economía y la administración para aprovechar sus conocimientos al aplicar el esquema de oferta de servicios profesionales independientes o de agente de cambio interno dentro de una institución o empresa con una visión de iniciativa empresarial y de responsabilidad social

**Evidencia de desempeño**

Propondrá un esquema definido de aplicación de su carrera al interior de una institución o empresa  
o como profesionista independiente, donde se cumplan requerimientos de desarrollo profesional económico

**Contenidos Temáticos**

Definición de empresa

*como unidad integradora de recursos*

Ejemplos de empresas y empresarios

Perspectiva de progreso basado en el enfoque empresarial

**Bibliografía**

ABAD, Antonio,

***Manual del diseñador***

Ed. U.A.M. Azcapotzalco / Miguel ángel  
Porrúa, México, 1993.

CARDENAS, y NAPOLES, Raquel Andrés,

***Ed. Presupuestos. Teoría y práctica***

McGraw-Hill Interamericana, México, 2002.

PEREZ, M., Rafael,

***Derecho de la propiedad industrial y derecho de la competencia***

Ed. Porrúa, México, 2002.

TEMPLAR, Richard,

***Elaborar Presupuestos, Colección soluciones***

Ed. Prentice Hall / Pearson, México, 2001

COHEN, Daniel,

***Sistema de información para la toma de decisiones***

Ed. McGraw-Hill Interamericana, México,  
1999.

TOMASKO, Robert,

***Repensar la empresa***

Ed. Paidós, México, 1996.

LINTON, Harold,

***Diseño de portafolios***

Ed. Gustavo Gili, México, 2000.

Nombre de la Asignatura <b>Evaluación del diseño</b>	Clave <b>60</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>2</b>	No. de Créditos <b>4</b>
Ciclo Escolar	Etapa de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Conocer, comprender y aplicar los conceptos básicos de la evaluación del diseño gráfico mediante métodos de análisis y crítica semiótica para desarrollar su capacidad de abordar y solucionar los problemas de diseño con un juicio critico y de autoevaluación.

**Evidencia de desempeño**

Ejercicios de crítica y evaluación de diseños personales y posteriormente a diseños conocidos internacionalmente.

### **Contenidos Temáticos**

Conceptos y términos básicos para un juicio crítico

Posturas y métodos para realizar un juicio crítico

La práctica del juicio crítico en el diseño gráfico

### **Bibliografía**

HELENA BERISTAIN. *Diccionario de Retórica y Poética*. Editorial Porrúa S.A México 1988.

MANUEL KANT. *Crítica de la Razón Pura*. Editorial Porrúa S.A México 1979.

DAVID K BERLO *El proceso de la Comunicación*. Editorial El Ateneo México 1985.

D.A.DONDIS. *Sintaxis de la Imagen*. Gustavo Gili México 1990.

NICOLA ABBAGNAND *Diccionario de Filosofía*. Fondo de Cultura Económica México 1987. Editorial.

ENRICO CARONTINI DANIEL PERAYA. *Elementos de la Semiótica General*. Gustavo Gili Barcelona 1979.

DAVID VICTOROFF. *La publicidad y la imagen*. Gustavo Gili Barcelona 1980.

ERWIN PARNOFSKY *El significado de las artes visuales*.

Nombre de la Asignatura <b>Diseño IX</b>	Clave <b>61</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Diseño 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>2</b>	No. de Horas Práctica <b>4</b>
Horas Totales <b>6</b>	No. de Créditos <b>8</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Obligatoria</b>	Requisitos para cursarla <b>Diseño VIII</b>

**Competencia**

El alumno desarrollará las fases del proceso de diseño posteriores a la fase de investigación y definición

del problema de diseño, por medio de la elaboración de alternativas de solución que tomen en cuenta su investigación previa, de las cuales se representarán en bocetos, esquemas, prototipos o maquetas que ilustren y expongan su justificación y funcionalidad, todo lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase de retroalimentación del proceso de diseño y evaluar de manera precisa y medible sus resultados,

desarrollando en él una actitud de disciplina, certeza, rigor científico y responsabilidad.

### **Evidencia de desempeño**

Realización de sitio de internet corporativo con el requerimiento de entregarse en tres o mas idiomas, y su correspondiente implementación de comercio electrónico de manera interdisciplinar con alumnos de las carreras pertinentes

### **Contenidos Temáticos**

Programación de requerimientos de diseño  
Generación de alternativas  
Evaluación de alternativas  
Producción de archivos y publicación online

### **Bibliografía**

- Cotton, Bob, *The cyberspace lexicon*, Phaidon Press Limited, London, 1995.
- \_\_\_\_\_, *Understanding hypermedia 2000*, Phaidon Press Limited, London, 1997.
- Chapman, Nigel, *Digital multimedia*, John Wiley & Sons, England, 2000.
- Elliot, Joe, *Multimedia guía completa*, Ediciones B, Barcelona, 1996.
- Heller, Steven, *The digital designer*, Watson-Guptill, New York, 1997.
- Baggerman, Lisa, *Design for interaction*, Rockport, San Francisco, 2002.
- Eaton, Eric, *Designing website interface elements*, Rockport, Portland, 2002.
- Kahn, Paul, *Mapas de webs*, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 2001.
- Goux, Melanie, *Onscreen: in time*, Rockport, Estados Unidos, 2003.
- Grayson, James, *This way, Rockport*, Washinton, 2000.
- Holzschlag, Molly E., *Color for websites*, Rotovision, Reino Unido, 2001.
- Lynch, Patrick J. y Sarah Horton, *Principios de diseño básico para la creación de sitios web*, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- McKelvey, Roy, *Gráficos para el hiperespacio*, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 1999.
- Mumaw, Stefan, *Simple website*, Rockport, Orange, 2002.
- Nielsen, Jakob, *Usabilidad de páginas de inicio*, Pearson Educación, Madrid, 2002.
- Pring, Roger, *Watson-Guptill Publications*, Nueva York, 1999.

**I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

Nombre de la Asignatura <b>Cine</b>		Clave <b>01-5</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura		Comunicación Visual 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>		
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>		Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>		No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>		No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar		Etapa de Formación a la que pertenece <b>Disciplinaria</b>
Carácter de la Asignatura <b>Optativa</b>		Requisitos para cursarla

**Competencia**

Conocer y manejar las referencias que brinda el cine como apoyo visual y cultural a lo largo del proceso de diseño mediante el análisis crítico de sus elementos para enriquecer la visión y el enfoque de la solución de diseño propuesta con una actitud responsable.

### **Evidencia de desempeño**

Realizar un ejercicio de diseño gráfico haciendo alusión a una época y género específicos del cine.

### **Contenidos Temáticos**

Antecedente históricos

Géneros y subgéneros cinematográficos

Terminología en cine

Los guiones y sus formatos

Proceso de filmación

Apreciación cinematográfica

### **Bibliografía**

Barbechano Carlos *El cine, arte e industria*, Biblioteca Salvat, Barcelona, 1974

Cardero, Ana María, *Diccionario de términos cinematográficos usados en México*, ENEP-Acatlán/ UNAM, México, 1989.

De la Torre Saturnino, *Cine para la vida*, Octaedro Barcelona, 1998

Gaudreault André y Francois Jost, *El relato cinematográfico*, Paidós, Barcelona 1995

Meléndez, Ana, *Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento*, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), México, 1996.

Roquet, Guillermo y Enrique Galindo, *Glosario de Términos Audiovisuales*, ENEP-Zaragoza/ UNAM, México, 1990.

Rosenstone, Robert A, *El pasado en imágenes*, Ariel, Barcelona, 1997

JOSEPH V. MASCELLI. *Las cinco C S de la Cinematografía*. Centro Universitario de Estudios

Cinematográficos (UNAM). Material de uso interno No. 11. México.

CARLOS GONZÁLEZ ALONSO. *El guión*. Trillas Anuies.. México.

ALICIA POLONIATO. *Cine y comunicación*. Editorial Trillas ANUIES. México.

RENE BERGER. *Arte y Comunicación*. Editorial Colección Punto y Línea Gustavo Gili. España.

YURI M. LOTMAN. *Estética y Semiótica del Cine*. Editorial Colección Punto y Línea Gustavo Gili I. España.

SERGEI EISENSTEIN. *El Sentido del Cine*. Editorial Siglo Veintiuno Editores. México.

Nombre de la Asignatura <b>Interpretación y Apreciación del Arte</b>	Clave <b>01-9</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Optativa 02
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Optativa</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Integrar una visión teórica y práctica de la crítica de arte al proceso de diseño, que la entienda como un fenómeno sociocultural que refleja la realidad estética y artística de nuestro tiempo mediante el estudio de la estructura de la obra de arte para poder generar un mensaje específico, claro y preciso.

**Evidencia de desempeño**

Realización de sitio de internet corporativo con el requerimiento de entregarse en tres o mas idiomas, y su correspondiente implementación de comercio electrónico de manera interdisciplinar con alumnos de las carreras pertinentes

### **Contenidos Temáticos**

Definición de arte

Su función como signo: expresión y comunicación

Componentes estéticos

Componentes técnicos

Rasgos históricos e historicistas

Las bellas artes y las nuevas artes

Diferencias y similitudes entre el arte y el diseño, desde un enfoque sociológico

### **Bibliografía**

ACHA, JUAN. ***Crítica del arte***. 1 reimp. México, Trillas, 1997. 222 p.

***Introducción a la creatividad artística***. México, Trillas, 1992. 253 p.

***Las actividades básicas de las artes plásticas***. 2 ed. México, Ediciones Coyoacán, 1997. 132 p. (Colección Diálogo Abierto, arte, 19)

***Los conceptos esenciales de las artes plásticas***. México, Ediciones Coyoacán, 1997. 107 p.

***El consumo artístico y sus efectos***. México, Trillas, 1988. 304 p.

***Introducción a la teoría de los diseños***. 1 reimp. México, Trillas, 1996. 169 p.

BARTHES, R. ***Crítica y Verdad***. 6 ed. México Siglo XXI, 1983. 82 p.

BAUDRILLARD, JEAN. ***Crítica de la economía política del signo***. 11 ed. México, Siglo XXI editores, 1997. 263 p.

BAXANDALL, MICHAEL. ***Modelos de intención. Sobre la explicación histórica de los cuadros***. Madrid, Hermann Blume, 1989. 167 p.

CALABRESE, OMAR. ***El lenguaje del arte***. Barcelona, Paidós Ibérica, 1987. 277 p.

CIRLOT, LOURDES. ***Las claves de las vanguardias artísticas en el siglo XX***. 2 ed Barcelona, Planeta, 1991. 78 p. (Colección Las Claves del Arte)

COLLINGWOOD, R.G. ***Los principios del arte***. 3 reimp. México, F.C.E. 1993. 316 p.

ECO, UMBERTO. ***La definición del arte***. 2 ed. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1972. 285 p.

EDER, RITA Y MIRKO LAUER. ***Teoría social del arte. Bibliografía comentada***. México, UNAM/ IIE, 1986. 322 p.

FERNÁNDEZ ARENAS, JOSÉ. ***Teoría y metodología de la historia del arte***. 2 reim. Barcelona, Anthropos, 1990. 189 p. (Palabra Plástica, 1)

***Arte efímero y espacio estético***. Barcelona, Anthropos, 1988. (Palabra, plástica, 10) 510 p.

GARCÍA CANCLINI NESTOR. ***La producción simbólica. Teoría y método en la sociología del arte***. 6ed. México, Siglo XXI, 1998. 162 p.

GOMBRICH, E.H. ***Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica***. Barcelona, Gustavo Gili, 1979. 394 p.

Nombre de la Asignatura <b>Seminario de la Conservación del Medio</b>	Clave <b>01-10</b>
Area de conocimiento Tipo de asignatura	Humanidades 03
Unidad Académica <b>Facultad de Arquitectura</b>	
Carrera <b>Diseño Gráfico</b>	Vigencia del Plan <b>2006-02</b>
No. de Horas Teóricas <b>3</b>	No. de Horas Práctica <b>0</b>
Horas Totales <b>3</b>	No. de Créditos <b>6</b>
Ciclo Escolar	Etapas de Formación a la que pertenece <b>Terminal</b>
Carácter de la Asignatura <b>Optativa</b>	Requisitos para cursarla <b>Ninguno</b>

**Competencia**

Conocer los conceptos que dan el marco teórico conceptual a la tendencia del desarrollo sustentable o sostenible a través de los criterios generales de los efectos que produce o pueden generar la actividad del hombre en el Hábitat para promover una mayor conciencia del impacto que el diseño puede generar con una actitud de respeto y servicio ante el ambiente.

### **Evidencia de desempeño**

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

### **Contenidos Temáticos**

El Medio ambiente y el desarrollo sustentable

El Equilibrio ecológico y el impacto ambiental

Estudio de casos y la sostenibilidad

### **Bibliografía**

ENKERLIN, ERNESTO C., CANO, GERÓNIMO, OTROS.. **Ciencia Ambiental y Desarrollo Sostenible**. International Thompson Editores. 1ª. Edición. México. 1997

TYLLER, MILLER, G.. **Ecología y medio ambiente**. Grupo Editorial Iberoamericano. 1ª.Edición. México. 1994

LEFF, ENRIQUE, COORDINADOR. **Medio ambiente y desarrollo en México**. Centro de Investigaciones interdisciplinarias en Humanidades, UNAM Editorial Porrúa 1ª.Edición. México1990

BARKIN, DAVID. **Riqueza, pobreza y Desarrollo Sustentable**. Editorial JUS. 1ª Edición. México. 1998

CANTER, LARRY W. **Manual de Evaluación de impacto ambiental**. Mc. Graw Hilll. 2ª.Edición. Madrid. 1998

CASCIO J. WOODSIDE G., MITCHELL PH. **Guía ISO 14000**. Mc. Graw Hill Interamericana. 1ª.Edición. México. 1997

SEOANEZ CALCO, M. **Medio ambiente y Desarrollo Manual de Gestión de los recursos en función del Medio Ambiente**. Ediciones Mundi-prensa. 1ª.Edición. Madrid. 1998

CONESA FERNÁNDEZ, VITORA. **Guía metodológica para la Evaluación del Impacto Ambiental**. Ediciones Mundi- Prensa. 3ª.Edición. Madrid. 1997

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

**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