



Universidad Autónoma
de Baja California

Facultad de Arquitectura y Diseño
Oficio Circular No. 235/2021-1

Universidad Autónoma
de Baja California

30 ABR 2021

FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

DESPATCHADO

DR. DANIEL OCTAVIO VALDEZ DELGADILLO
Rector de la Universidad Autónoma de Baja California
P R E S E N T E.-

Por este conducto y de la manera más atenta me permito hacer llegar a usted el documento titulado Propuesta de Modificación del Programa Educativo de Licenciado en Diseño Gráfico que presentan la Facultad de Arquitectura y Diseño (Campus Mexicali) y la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (Campus Tijuana); con el fin de, si lo considera conveniente, se incluya en el orden del día de la próxima sesión de Consejo Universitario, para que sea turnado a la Comisión de Asuntos Técnicos del máximo órgano colegiado de nuestra Universidad, presidido por usted.

Se adjunta a la presente, copia del acta de la sesión de Consejo Técnico de la Unidad Académica a cargo de su servidor, en la cual se presentó la propuesta citada, así como el documento electrónico del mismo.

Sin otro particular por el momento, extendiendo un cordial saludo y agradezco de antemano su valiosa atención al presente, quedo a sus apreciables órdenes.

A T E N T A M E N T E

Mexicali, Baja California., a 30 de abril de 2021.

“POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL HOMBRE”



Universidad Autónoma
de Baja California

FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

DR. ALEJANDRO JOSÉ PEIMBERT DUARTE
DIRECTOR

Universidad Autónoma
de Baja California

30 ABR 2021

RECTORÍA
RECIBIDO

C.c.p. Dr. Edgar Ismael Alarcón Meza, Secretario General.
C.c.p. Mtro. Antonio Gómez Roa, Director de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.
C.c.p. Dra. Paloma Rodríguez Valenzuela, Subdirectora de la FAD.
C.c.p. Minutario.
AJPD.



ACTA DE SESIÓN DEL CONSEJO TÉCNICO

En la ciudad de Mexicali, Baja California, siendo las 09:00 horas, del día 23 de abril de 2021, a través de la plataforma Google Meet, mediante la cuenta de correo institucional de UABC, se reunió el Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño, a fin de celebrar SESIÓN EXTRAORDINARIA, la cual fue convocada con la anticipación exigida por los reglamentos vigentes, misma que fue conducida por el Director ALEJANDRO JOSÉ PEIMBERT DUARTE, en calidad de PRESIDENTE.

- I. Se dio la bienvenida a los presentes por parte del Presidente del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño y declaró oficialmente la apertura de la sesión ordinaria del pleno del Consejo Técnico, dando la bienvenida a los integrantes.
- II. Se compartió el registro de la lista de asistencia, mediante formulario digital; asimismo, se procedió con la verificación y declaración de quórum.
- III. En desahogo del punto número dos del orden del día, el Presidente solicitó a la Secretaria que hiciera lectura del orden del día establecido en la convocatoria correspondiente. Universidad Autónoma de Baja California, Facultad de Arquitectura y Diseño, Oficio Circular No.224/2021-1, INTEGRANTES DEL CONSEJO TÉCNICO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO, De conformidad con los artículos 146, fracción V, y 160 del Estatuto General de la Universidad Autónoma de Baja California, se convoca a los integrantes del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño a sesión extraordinaria que deberá celebrarse a las 09:00 horas del viernes 23 de abril de 2021 a través de la plataforma digital *Google Meet*, accediendo a la siguiente liga; esto, exclusivamente desde su cuenta de correo institucional @uabc.edu.mx. <https://meet.google.com/usb-yigf-hzc> bajo la siguiente ORDEN DEL DÍA

- 1. Apertura de la sesión.
- 2. Lista de asistencia, verificación y declaración de quórum.
- 3. Lectura y aprobación del orden del día.
- 4. Presentación y, en su caso, aprobación de la propuesta de modificación del **Plan de estudios del programa educativo de "Licenciado en Diseño Gráfico"**.
- 5. Presentación y, en su caso, aprobación de la propuesta de modificación del **Plan de estudios del programa educativo de "Licenciado en Diseño Industrial"**.

Rubén Rosal. [Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]



6. Presentación y, en su caso, aprobación del "Manual del Programa de asesorías de la Facultad de Arquitectura y Diseño".

7. Clausura de la sesión.

Esperando contar con su puntual asistencia, me despido reiterándole la seguridad de mi atenta y distinguida consideración.

ATENTAMENTE

Mexicali, B. Cfa., 16 de abril de 2021.

"POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL HOMBRE"

DR. ALEJANDRO JOSÉ PEIMBERT DUARTE, DIRECTOR Y PRESIDENTE DEL CONSEJO TÉCNICO.

IV. Se sometió a votación el orden del día, aprobándose de manera unánime.

V. El Presidente del Consejo Técnico solicitó el permiso del pleno para contar con la presencia de la Responsable del Programa Educativo de la Licenciado en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Mtra. Martha Patricia Alcaraz Flores, con el fin de realizar la presentación de la propuesta de modificación del Plan de estudios del programa educativo de "Licenciado en Diseño Gráfico".

VI. Por unanimidad, el pleno del Consejo Técnico aprobó la presencia de la Coordinadora del Programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

VII. Una vez concluida la presentación por parte de la Responsable del Programa de Licenciado en Diseño Gráfico, se abrió un espacio para la participación de los integrantes del pleno.

VIII. El consejero propietario Oscar Gutiérrez Ruiz, felicita a la Responsable del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico por la labor exhaustiva y constante que se llevó a cabo para la actualización del plan de estudios presentados.

IX. El consejero propietario Jesús Antonio Ley Guing, manifestó, posterior a una aclaración temporal sobre el año de publicación del programa de "Licenciado en Diseño Gráfico", sus parabienes ante esta nueva actualización, afirmando que el cambio se hacía ya muy necesario y que seguramente ayudará a dar un nuevo rumbo a la Facultad de Arquitectura y Diseño.

X. La consejera propietaria Isabela Inzunza González manifestó conformidad ante lo expuesto y felicitó a la Mtra. Martha Alcaraz Flores.

XI. El consejero presidente Director Alejandro Peimbert Duarte se sumó a las felicitaciones y reconoció el reto que significó la coordinación entre la FAD y FCITEC que al final ha dejado estos resultados y menciona que de manera paulatina se irán manifestando los avances toda vez que se ponga en operatividad el programa.

XII. No habiendo más intervenciones, la Secretaria del Consejo Técnico sometió a votación el punto cuatro de la orden del día.

Handwritten signatures and marks on the left margin.

Handwritten signatures and marks on the right margin.

Handwritten signatures and marks at the bottom of the page.



[Handwritten signatures and notes on the right margin]

[Handwritten signatures and notes on the left margin]

- XIII. **Se aprueba por unanimidad la propuesta de modificación del Plan de estudios del programa educativo de “Licenciado en Diseño Gráfico”, sin reserva alguna por parte del pleno del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño. -----**
- XIV. A continuación, el Presidente, Alejandro Peimbert Duarte, cede la palabra al consejero propietario y Responsable del programa de la Licenciatura en Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Andrés Edén Vargas Maldonado, para realizar la presentación del programa educativo de “Licenciado en Diseño Industrial”. -----
- XV. Una vez concluida la presentación por parte del consejero propietario y Responsable del Programa de la Licenciatura en Diseño Industrial, se abrió un espacio para la participación de los integrantes del pleno. -----
- XVI. El consejero propietario Jesús Antonio Ley Guing, reconoce y felicita el trabajo intenso que ha dado lugar a la actualización de este plan de estudios, en este sentido preguntó cómo se estaba llevando a cabo el proceso de conformación de la planta docente para dicho programa. -----
- XVII. El consejero propietario Andrés Edén Vargas Maldonado respondió que, aun siendo este uno de los mayores retos que ha enfrentado el programa de “Licenciado en Diseño Industrial”, actualmente se cuenta ya con 5 PTC (profesores de tiempo completo) más otros, egresados y docentes de la misma FAD que se encuentran realizando estudios de posgrado para cumplir con los nuevos perfiles solicitados, además menciona el apoyo que 19 generaciones de egresados del programa actual realizan a partir de la impartición de asignaturas específicas. -----
- XVIII. El consejero propietario Oscar Gutiérrez Ruiz felicita al Responsable del programa de “Licenciado en Diseño Industrial” por el trabajo realizado teniendo en consideración que el grupo que realizó esta labor fue reducido. -----
- XIX. La consejera propietaria Isabela Inzunza González hizo uso de la voz para felicitar al Coordinador del programa de “Licenciado en Diseño Industrial”. -----
- XX. La consejera propietaria Alexia Tapia Urbano también felicita al Responsable del programa de “Licenciado en Diseño Industrial” y celebra que el plan de estudios vaya mejorando. -----
- XXI. El consejero propietario Daniel Lara Romo, hizo uso de la voz para destacar su entusiasmo al ver la adición de materias relacionadas con el “diseño de experiencias” y felicitó, de igual manera, al Responsable del programa de “Licenciado en Diseño Industrial”. -----
- XXII. El Presidente, Dr. Alejandro Peimbert Duarte, felicita primeramente al Responsable del programa de “Licenciado en Diseño Industrial” por los meses de trabajo invertidos y celebra la actualización del programa ya que, la presencia de Diseñadores Industriales mejor preparados en el campo profesional, contribuyen directamente al posicionamiento de la Facultad de Arquitectura y Diseño como una

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]



institución de calidad y reiteró que estas modificaciones y sus reconocimientos son extensivos para quienes se encuentran a punto de egresar o ya lo hicieron. -----

XXIII. No habiendo más intervenciones, la Secretaria del Consejo Técnico sometió a votación el punto cinco de la orden del día. -----

XXIV. **Se aprueba por unanimidad la propuesta de modificación del Plan de estudios del programa educativo de "Licenciado en Diseño Industrial", sin reserva alguna por parte del pleno del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño. -----**

XXV. A continuación, el Presidente, Dr. Alejandro Peimbert Duarte, hizo uso de la voz para presentar el "Manual del Programa de asesorías de la Facultad de Arquitectura y Diseño", como una herramienta de apoyo orientada a mejorar las relaciones entre alumnos y maestros y reducir los índices de reprobación y deserción, compartiendo por el chat de la sesión virtual, la liga https://issuu.com/faduabc/docs/programa-asesori_as-acade_micas-fad-21 para la visualización a detalle de dicho manual. -----

XXVI. Una vez concluida la presentación por parte del consejero presidente y Director Dr. Alejandro Peimbert Duarte, se abrió un espacio para la participación de los integrantes del pleno. -----

XXVII. El consejero propietario Andrés Eden Vargas Maldonado hizo uso de la voz para preguntar si los docentes que formen parte del programa de asesorías recibirán alguna constancia con reconocimiento oficial a fin de ser utilizada en programas como PREDEPA. -----

XXVIII. El Director responde de manera favorable, destacando que de ser aprobado dicho manual, se buscaría el reconocimiento oficial de quienes en este participen. -----

XXIX. El consejero propietario Jesús Antonio Ley Guing, mencionó su inquietud sobre quienes serían los docentes obligados a participar en este programa ya que, en muchos casos, las materias que requieren de asesorías, son impartidas por maestros de asignatura. -----

XXX. El Director responde que, aunque el programa de asesorías está orientado en un carácter obligatorio a los profesores de tiempo completo (PTC), este puede ser perfectible y en su caso, también arrojar beneficios para aquellos maestros de asignatura comprometidos. -----

XXXI. No habiendo más intervenciones, la Secretaria del Consejo Técnico sometió a votación el punto seis de la orden del día. -----

XXXII. **Se aprueba por unanimidad la propuesta del "Manual del Programa de asesorías de la Facultad de Arquitectura y Diseño", sin reserva alguna por parte del pleno del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño. -----**

XXXIII. No habiendo más declaraciones, se levanta la sesión, siendo las 11:00 AM del mismo día de inicio, firmando al margen y al calce los que en ella intervinieron. -----



Alexia Tapia Urbano

Consejera Titular Representante Alumnos

Daniel Lara Romo

Consejero Titular Representante Alumnos

Vianney Martínez Hernández

Consejera Titular Representante Alumnos

Andrea Abigail Aguayo Palafox

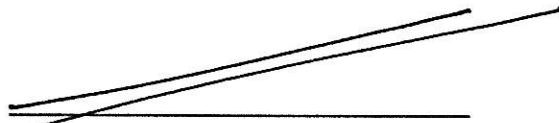
Consejera Titular Representante Alumnos

Isabela Inzunza González

Consejera Titular Representante Alumnos

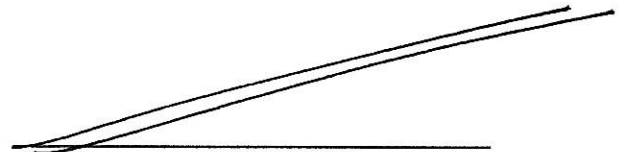
José Antonio Uribe Vizcarra

Consejero Titular Representante Alumnos



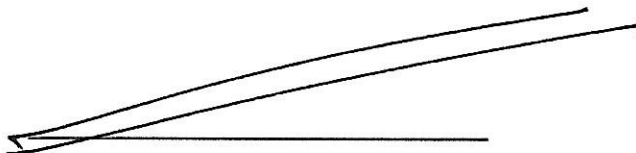
Ana Fernanda Aguirre Castillo

Consejera Suplente Representante Alumnos



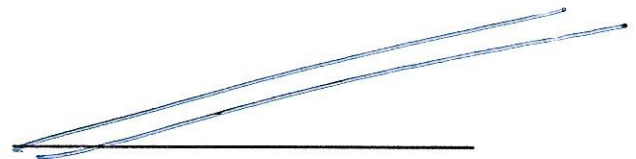
Francisco Javier Calixto Torres

Consejero Suplente Representante Alumnos



Marianna Beatriz Montijo Vallejo

Consejera Suplente Representante Alumnos



Aylin Monserrat Pérez Curiel

Consejera Suplente Representante Alumnos



Sylvia Karely González Valenzuela

Consejera Suplente Representante Alumnos



Melissa Aldana Hernández

Consejera Suplente Representante Alumnos



Jesús Antonio Ley Guing

Consejero Titular Representante Profesores

Óscar Gutiérrez Ruiz

Consejero Titular Representante Profesores

José Ramón Rodríguez Esquer

Consejero Titular Representante Profesores

Andrés Edén Vargas Maldonado

Consejero Titular Representante Profesores

Elizabeth César Vargas

Consejera Titular Representante Profesores

Carolina Díaz Sánchez

Consejera Titular Representante Profesores



Cristina Sotelo Salas

Consejera Suplente Representante Profesores

Daniel Antonio Olvera García

Consejero Suplente Representante Profesores

Rubén Roa Ledesma

Consejero Suplente Representante Profesores

Enrique Tapia Galindo

Consejero Suplente Representante Profesores

Mónica Pérez Herrera

Consejera Suplente Representante Profesores

Leopoldo Reyes González

Consejero Suplente Representante Profesores

Alejandro José Peimbert Duarte

Director y Presidente del Consejo Técnico

Paloma Rodríguez Valenzuela

Sudirectora y Suplente del Presidente

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas

Oficio No.257/2021-1

Universidad Autónoma
de Baja California

30 ABR 2021

RECTORÍA
RECIBIDO

DR. DANIEL OCTAVIO VALDEZ DELGADILLO
Rector y Presidente del Consejo Universitario
Universidad Autónoma de Baja California
Presente.

Por este medio solicito a Usted, que en caso de así considerarlo pertinente se turne ante el Consejo Universitario, la presentación y aprobación de la propuesta de modificación y actualización del plan de estudios del programa educativo de Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC).

Así mismo me permito enviar acta de Sesión Ordinaria de Consejo Técnico, celebrada el día jueves 22 de abril del presente, y que por unanimidad se aprobó.

Sin otro particular de momento, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA
Despachado
29 de abril de 2021
Facultad de Ciencias de la Ingeniería
y Tecnología
Unidad Valle de Las Palmas

ATENTAMENTE
"POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL HOMBRE"
Tijuana, B.C., a 29 de abril de 2021

DIRECTOR

M.I. ANTONIO GÓMEZ ROA



C.c.p. Archivo
AGR/DMMP/mac

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas

-----**ACTA DE ACUERDOS**-----

EN LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA "FCITEC", UNIDAD VALLE DE LAS PALMAS EN LA CIUDAD DE TIJUANA, BAJA CALIFORNIA, SIENDO LAS 11:00 HORAS DEL DÍA JUEVES 22 DE ABRIL DEL AÑO DOS MIL VEINTIUNO, SE REUNIERON DE MANERA VIRTUAL A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA GOOGLE MEET, EL DIRECTOR DE LA UNIDAD DR. ANTONIO GÓMEZ ROA Y REPRESENTANTES DEL CONSEJO TÉCNICO DE LA UNIDAD, CUYA LISTA DE ASISTENCIA SE ANEXA A LA PRESENTE, A FIN DE CELEBRAR LA **SESIÓN ORDINARIA**, CONVOCADA EL OFICIO CIRCULAR NÚMERO 003/2021-1 DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 157 DEL ESTATUTO GENERAL DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA. CUYO ORDEN DEL DÍA ES EL SIGUIENTE:

1. LISTA DE ASISTENCIA Y DECLARACIÓN DE QUÓRUM.
2. LECTURA Y APROBACIÓN DEL ORDEN DEL DÍA.
3. OBSERVACIONES Y EN SU CASO APROBACIÓN DEL ACTA DE LA SESIÓN ANTERIOR.
4. PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO DE FUNDAMENTACIÓN PE INGENIERO EN SOFTWARE Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES.
5. PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO GRÁFICO
6. PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO INDUSTRIAL
7. ASUNTOS GENERALES.
8. CLAUSURA DE LA SESIÓN.

-----**DESAHOGO DEL ORDEN DEL DÍA**-----

PRIMERO: CONTÁNDOSE CON LA ASISTENCIA DE 9 CONSEJEROS TITULARES Y 7 CONSEJEROS SUPLENTE, SE DECLARA QUE EXISTE QUÓRUM LEGAL PARA LLEVAR A CABO LA ASAMBLEA, SIENDO LAS 11:06 HORAS. -----

SEGUNDO: EL PRESIDENTE **DR. ANTONIO GÓMEZ ROA** DIÓ LECTURA AL ORDEN DEL DÍA Y SOLICITA LA APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL CONSEJO TÉCNICO; MISMA QUE ES APROBADA POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES. -----

TERCERO: EL SECRETARIO **BERNABE RODRÍGUEZ TAPIA** DA LECTURA A ACTA DE LA SESIÓN ANTERIOR, NO HABIENDO COMENTARIOS POR LOS PRESENTES, EL PRESIDENTE LA SOMETE A APROBACIÓN, MISMA QUE ES APROBADA POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES. -----

CUARTO: EN EL PUNTO DE "PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO DE FUNDAMENTACIÓN PE INGENIERO EN SOFTWARE Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES" (1) SE ENVIÓ, PREVIAMENTE, EL DOCUMENTO "ESTUDIO DE PERTINENCIA SOCIAL, FACTIBILIDAD Y REFERENTES PARA LA CREACIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE INGENIERO EN SOFTWARE" PARA REVISIÓN DE LOS COSEJEROS DOCENTES Y ALUMNOS" (2) EL **DR. CAMILO CARAVEO MENA**, EXPUSO LOS

Caril Meno Sepulveda
Amesio
Bernabe Rodriguez Tapia
Antonio Gomez Roa
Camilo Caraveo Mena
Carmen Lopez
Cecilia Lopez
Cristian Lopez
Diego Lopez
Eduardo Lopez
Fernando Lopez
Gustavo Lopez
Hector Lopez
Ivan Lopez
Jesus Lopez
Juan Lopez
Luis Lopez
Miguel Lopez
Nicolás Lopez
Oscar Lopez
Pablo Lopez
Rafael Lopez
Sergio Lopez
Tomas Lopez
Valentin Lopez
Walter Lopez
Xavier Lopez
Yamil Lopez
Zoe Lopez

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
 Valle de las Palmas

PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PROPUESTA (VER DOCUMENTO ADJUNTO), DOCUMENTO QUE PRESENTA EL ESTUDIO DE PERTINENCIA SOCIAL, ESTUDIO DE FACTIBILIDAD Y ESTUDIO DE REFERENTES; DONDE SE DESTACA LA NECESIDAD DE QUE LA UABC CUENTE CON UN PE DE EDUCACIÓN SUPERIOR QUE FORME RECURSOS HUMANOS ESPECIALISTAS EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE DE CALIDAD. SE ESTÁ CONSIDERANDO OFERTAR EN ENSENADA, OTAY Y VALLE DE LAS PALMAS. (3) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALVA** PREGUNTA SI SE ESTÁ CONSIDERANDO INVERSIÓN DE ARRANQUE DE CARRERA, QUE INCLUYE INFRAESTRUCTURA EN AULAS, LABORATORIOS DE CÓMPUTO Y MAESTROS, A LO QUE EL **DR. ANTONIO GOMEZ ROA** SEÑALA QUE YA SE CUENTA CON UNA CONTRATACIÓN DE PTC PARA EL PE ASI COMO SOLICITUDES A RECTORÍA EN ASPECTOS DE INFRAESTRUCTURA. (4) EL **DR. MIGUEL ISAAC SAHAGUN VALENZUELA** SOLICITA CUIDAR ESPACIOS PARA QUE LAS CARRERAS DE ARQUITECTURA Y DISEÑO NO SE VEAN AFECTADAS REDUCIENDOLES AULAS. (5) NO HABIENDO MÁS PREGUNTAS, EL PRESIDENTE DEL CONSEJO SOMETE A APROBACIÓN "EL ESTUDIO DE FUNDAMENTACIÓN DEL PE INGENIERO EN SOFTWARE Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES", EL CUAL ES APROBADO POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES. -----

QUINTO: EN EL PUNTO DE "PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO GRÁFICO" (1) SE ENVIÓ, PREVIAMENTE, EL DOCUMENTO "FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE LIC. EN DISEÑO GRÁFICO" (2) LA **DRA. ISABEL SALINAS GUTIÉRREZ**, EXPUSO LOS PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PROPUESTA (VER DOCUMENTO ADJUNTO), DOCUMENTO QUE PRESENTA LA JUSTIFICACIÓN, FILOSOFÍA EDUCATIVA, DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA, PLAN DE ESTUDIOS Y DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN. (3) EL **DR. MIGUEL ISAAC SAHAGUN VALENZUELA** PREGUNTA POR QUE JUNTAR Y NO SEPARAR LA ACADEMIA DE GESTIÓN Y HUMANIDADES, A LO QUE LA **DRA. ISABEL SALINAS GUTIERREZ** SEÑALA QUE SE TOMÓ LA DECISIÓN POR OPERATIVIDAD DEL PROGRAMA. (4) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALVA** COMENTA SOBRE LA DECISIÓN DE DISMINUIR LA CANTIDAD DE SEMESTRES DE 10 A 8, Y SU IMPLICACIÓN EN MAYOR CARGA DE MATERIAS POR SEMESTRE, LA **DRA. ISABEL SALINAS GUTIERREZ** CONFIRMA LA REALIDAD, PERO SEÑALA QUE ES FACTIBLE POR EL CONTEXTO ACTUAL DE LOS HORARIOS EN FCITEC, LA BUSQUEDA DE OPTIMIZAR LOS TIEMPOS EN LOS ÚLTIMOS SEMESTRES Y LA SOLICITUD DE PODER HOMOLOGAR LA CARRERA A 8 SEMESTRES AL IGUAL QUE LAS DEMÁS CARRERAS EN AL UABC. (5) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALVA** SUGIERE QUE LOS PROFESORES QUE ESTUVIERON PARTICIPANDO EN LA MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIO PUEDAN APARECER AL INICIO DE LA PORTADA DESPUÉS DEL COMITÉ RESPONSABLE Y NO COMO ANEXO. (6) EL **DR. BERNABÉ RODRÍGUEZ TAPIA**, PREGUNTA SI SE HA DEJADO ESTABLECIDO LA PRÓXIMA REVISIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS ELABORADO, LA **DRA. ISABEL SALINAS GUTIERREZ** SEÑALA QUE SE HA ESTABLECIDO UNA REVISIÓN A

Carolina Trejo Alva
~~Antonio Gomez Roa~~
Miguel Isaac Sahagun Valenzuela
~~Isabel Salinas Gutierrez~~
Bernabé Rodríguez Tapia
Isabel Salinas Gutierrez
Carolina Trejo Alva
Amor
Thelma
Manana
Manana
Manana

[Signature]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas

DOS AÑOS DE HABER GRADUADO A LA PRIMERA GENERACIÓN QUE CURSE TODO EL PLAN DE ESTUDIOS MODIFICADO. (7) NO HABIENDO MÁS PREGUNTAS, EL PRESIDENTE DEL CONSEJO SOMETE A APROBACIÓN “LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO GRÁFICO”, EL CUAL ES APROBADA POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES.

SEXTO: EN EL PUNTO DE “PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO INDUSTRIAL” (1) SE ENVIÓ, PREVIAMENTE, EL DOCUMENTO “PROPUESTA DE MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS QUE PRESENTAN LA FAD, MEXICALI Y LA FCITEC, VALLE DE LAS PALMAS” (2) LA **MTRA. HILDELISA KARINA LANDEROS LORENZANA**, EXPUSO LOS PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PROPUESTA (VER DOCUMENTO ADJUNTO), DOCUMENTO QUE PRESENTA LA JUSTIFICACIÓN, FILOSOFÍA EDUCATIVA, DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA, PLAN DE ESTUDIOS Y DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN . (3) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALVA** COMENTA SOBRE LA DECISIÓN DE DISMINUIR LA CANTIDAD DE SEMESTRES DE 10 A 8, Y SU IMPLICACIÓN EN EL AUMENTO DE CARGA DE MATERIAS POR SEMESTRE PARA LOS ALUMNOS, LA **DRA. HILDELISA KARINA LANDEROS** EXPLICA QUE LA FACTIBILIDAD SE DEBIÓ A LA PROPUESTA DE HOMOLGAR LOS SEMESTRES COMO LAS DEMAS CARRERAS DE UABC, Y A LOS CAMBIOS EN LA FILOSOFIA EDUCATIVA, ENFOCADA EN UN DISEÑO INTEGRAL. (4) EL **DR. BERNABÉ RODRÍGUEZ TAPIA** PREGUNTA SOBRE LA OPINIÓN DE LOS EGRESADOS PRESENTADA EN EL APARTADO DE LA JUSTIFICACIÓN, A LO QUE LA **DRA. HILDELISA KARINA LANDEROS** COMENTA QUE, AUNQUE HAY UNA BUENA PERCEPCIÓN DE LOS ALUMNOS GRADUADOS REFERENTE A SU PREPARACIÓN EN LA CARRERA, SI SE IDENTIFICARON INQUIETUDES SOBRE DIVERSIFICACIÓN EN CONTENIDOS Y FALTA DE PROFUNDIDAD, DETALLES QUE FUERON CONSIDERADOS EN EL NUEVO PLAN DE ESTUDIOS. (5) NO HABIENDO MÁS PREGUNTAS, EL PRESIDENTE DEL CONSEJO SOMETE A APROBACIÓN A “LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO INDUSTRIAL”, EL CUAL ES APROBADA POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES.

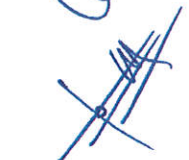
SÉPTIMO: EN EL PUNTO DE ASUNTOS GENERALES, A) **AUSENCIA DE INTEGRANTES DEL CONSEJO TÉCNICO**, LA **MTRA. ALICIA RAVELO GARCÍA** PRESENTA SOLICITUD AL CONSEJO TÉCNICO DE REVISAR LOS CASOS DE LOS MAESTROS Y ALUMNOS QUE HAN ACOMULADO FALTAS A LAS SESIÓN DE CONSEJO TÉCNICO Y APLICAR LO CORRESPONDIENTE AL ESTATUTO. B) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALVA** PRESENTA PROPUESTA DE CONSIDERAR EL CRITERIO DEL EQUIPO DE MAESTROS ARQUITECTOS CON LINEAS DE INVESTIGACIÓN EN BIOCLIMATISMO PARA LOS FUTUROS PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA EN LA FCITEC CON EL FIN DE GARANTIZAR ESPACIOS MÁS SANOS CON VENTILACIÓN E ILUMINACIÓN MÁS


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas

NATURAL, EL DR. MIGUEL ISAAC SAHAGÚN VALENZUELA Y EL MTRO. GUILLERMO ANTONIO SEPULVEDA GIL, PROPONEN QUE LOS PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS PUEDAN SER TURNADOS A ESTE EQUIPO DE BIOCLIMATISMO PARA REVISIÓN Y OPINIÓN. C) SEGUIMIENTO A REGLAMENTO DE TALLERES Y LABORATORIOS, EL DR. BERNABE RODRÍGUEZ TAPIA, COMENTO LA NECESIDAD DE DAR SEGUIMIENTO A LA REVISIÓN Y/O APROBACIÓN DE LOS REGLAMENTOS DE TALLERES Y LABORATORIOS DE LA FCTIEC, TRABAJOS PENDIENTES DESDE EL CONSEJO ATERIOR. D) PLATAFORMA BLACKBOARD Y CURSOS EN LINEA, LA ALUMNA LESLY ANGELA RIVAS FLORES EXPONE QUE SE HAN IDENTIFICADO PROBLEMAS EN CURSOS EN LAS ÁREAS DE DISEÑO Y ARQUITECTURA DERIVADOS A LAS ACTUALIZACIONES REALIZADAS, ADEMAS COMENTA LA NECESIDAD DE PRESTAR ATENCIÓN A LA FORMALIDAD CON LA QUE DISTINTOS DOCENTES DE ESTOS CURSOS ESTAN REDACTANDO SUS DISEÑOS INSTRUCCIONALES, EL DR. ANTONIO GOMEZ ROA SOLICITA QUE SE INFORME A SUBDIRECCIÓN Y COORDINADORES DE PE SOBRE LOS ID DE LOS CURSOS PARA REALIZAR LAS ACCIONES TÉCNICAS Y DE APOYOS A LOS MAESTROS. E) LA ALUMNA VALERIA VERDUZO URQUIDEZ ESTUDIANTE DE DISEÑO INDUSTRIAL EXPONE LA NECESIDAD DE COMPETENCIAS EN TALLERES Y LABORATORIOS DEBIDO A LA PANDEMIA, EL DR. ANTONIO GOMEZ ROA INFORMÓ QUE SE ESTÁ CONSIDERANDO LA IMPARTICIÓN DE CURSOS INTENSIVOS SOBRE EQUIPOS Y HERRAMIENTAS, ESTO CUANDO LAS CONDICIONES SANITARIAS LO PERMITAN. -----

SEXTO: NO HABIENDO MÁS DECLARACIONES SE DA POR CLAUSURADA LA SESIÓN ORDINARIA SIENDO LAS 13:03 HORAS DEL MISMO DÍA DE INICIO, FIRMANDO AL CALCE Y AL MARGEN LOS QUE EN ELLA INTERVINIERON. -----



Guillermo Sepulveda Gil


Bernabe Rodriguez Tapia


Lesly Angella Rivas Flores


Valeria Verduzo Urquidez


Miguel Isaac Sahagun Valenzuela


Antonio Gomez Roa


Horacio Hernandez


[Signature]


[Signature]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas

INTEGRANTES DEL CONSEJO TÉCNICO



CAROLINA TREJO ALBA
DOCENTE TITULAR




HILDELISA KARINA LANDEROS LORENZANA
DOCENTE SUPLENTE




GUILLERMO ANTONIO SEPÚLVEDA GIL
DOCENTE TITULAR



KARIELY YULISSIE VALENZUELA ROCHA
DOCENTE SUPLENTE



MIGUEL ISAAC SAHAGÚN VALENZUELA
DOCENTE TITULAR



NOÉ JESÚS OROZCO HERNÁNDEZ
DOCENTE SUPLENTE



BERNABÉ RODRÍGUEZ TAPIA
DOCENTE TITULAR



LUIS ENRIQUE GÓMEZ PINEDA
DOCENTE SUPLENTE



MARIANA MÉNDEZ FLORES
DOCENTE TITULAR



MARIBEL ARACELI MEJÍA GORDILS
DOCENTE SUPLENTE

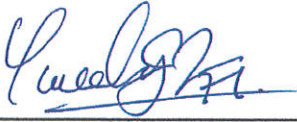


ALICIA RAVELO GARCÍA
DOCENTE TITULAR



DOCENTE SUPLENTE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas



LESLY ANGELA RIVAS FLORES
ALUMNO TITULAR



KARLA JANETH AQUINO CARMONA
ALUMNO SUPLENTE



SHERMAN ORTIZ LOPEZ
ALUMNO TITULAR



SAPIENS ALCARAZ JOAQUÍN
ALUMNO SUPLENTE



VALERIA VERDUZCO URQUIDEZ
ALUMNO TITULAR



DANIELA VIGIL GARCÍA
ALUMNO SUPLENTE



MITCHELL ANDRE ARAGON VELAZQUEZ
ALUMNO TITULAR



JESUS EMMANUEL SANCHEZ MONTOYA
ALUMNO SUPLENTE



KEVIN ALFONSO VALENZUELA LÓPEZ
ALUMNO TITULAR



MARIA FERNANDA GARCIA ORTEGA
ALUMNO SUPLENTE



LAURA ELENA ANTUNEZ OLIVER
ALUMNO TITULAR



MIGUEL ADRIAN CHAVEZ NARIO
ALUMNO SUPLENTE



ANTONIO GÓMEZ ROA
DIRECTOR DE LA UNIDAD
PRESIDENTE DEL CONSEJO TÉCNICO



DANIELA MARTÍNEZ PLATA
SUBDIRECTORA DE LA UNIDAD
SUPLENTE DEL PRESIDENTE DEL CONSEJO TÉCNICO



Universidad Autónoma de Baja California

Licenciado en Diseño Gráfico

Propuesta de modificación del plan de estudios que presenta la Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, y la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de Las Palmas.

**Propuesta de modificación del plan de estudios 2006-2 del
programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico**
Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; y Facultad de Ciencias de la
Ingeniería y Tecnología, Valle de Las Palmas

Directorio

Dr. Daniel Octavio Valdez Delgadillo
Rector

Dr. Edgar Ismael Alarcón Meza
Secretario General

Dra. Gisela Montero Alpírez
Vicerrectora Campus Mexicali

M.I. Edith Montiel Ayala
Vicerrectora Campus Tijuana

Mtro. Antonio Gómez Roa
Director de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología

Dr. Alejandro José Peimbert Duarte
Director de la Facultad de Arquitectura y Diseño

Dr. Salvador Ponce Ceballos
Coordinador General de Formación Profesional

Dr. David Guadalupe Toledo Sarracino
Coordinador General de Vinculación y Cooperación Académica

Dr. Antelmo Castro López
Jefe del Departamento de Diseño Curricular

Coordinación del proyecto

Dra. Isabel Salinas Gutiérrez

Comité responsable

Mtra. Martha Patricia Alcaraz Flores
Dra. Paloma Rodríguez Valenzuela
Dra. Gloria Azucena Torres de León
Dr. Ervey Leonel Hernández Torres
Mtro. José Rubén Roa Ledesma
Dra. Carolina Medina Zavala
Mtra. Susana Rodríguez Gutiérrez
Mtro. Jorge Alberto Cid Cruz
Dr. Salvador Fierro Silva
Dra. María Angélica Casto Caballero
Mtra. Beatriz Adriana Torres Román
Mtro. José Ramón Rodríguez Esquer
DG. Oscar Gutiérrez Ruiz

Asesoría y revisión de la metodología de desarrollo curricular

Dr. Antelmo Castro López
Lic. Luz Elena Franco Ruíz
Lic. Vanessa Saavedra Navarrete

Colaboradores en el Diseño de PUAS

Hildelisa Karina Landeros Lorenzana
Lizbeth González Romero
Jemille Estefanía Ordorica Canales
Christian Aracely Vargas Esparza
Moserrat Tamayo Parra
Talía Góngora Sierra
Kariely Yulisse Valenzuela Rocha
Brenda Lorena Ramiro Pérez
Evelyn Herrera Noriega
Karla Patricia Ruiz Ortega
Adriana Elizabeth Ramírez Vázquez
Ángela Aida Romero Villegas
Melina Amao Cenicerros
Alejandro Daniel Murga González
Eliva Guadalupe Ayala Macías
Cynthia Raquel Mendoza Casanova
Daniel Rivera Gutiérrez
José Ramón Rodríguez Esquer
Oscar Gutiérrez Ruiz
Fedra Inés Matus Mendoza
Néstor Alonso Díaz Fernández
Amaury Villarreal Ayón
Ivania Jaimes Lizardi
Marco Antonio Pérez Cota
Héctor Manuel Rubio Chavarín
Joaquín Ezequiel Castillo Cárdenas

Índice

1. Introducción	9
2. Justificación	11
3. Filosofía Educativa	26
3.1 Modelo educativo de la Universidad Autónoma de Baja California.....	26
3.2 Misión y visión de la Universidad Autónoma de Baja California	32
3.3 Misión, visión y valores de las unidades Académicas.....	32
3.4 Misión, Visión y Objetivos del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico	36
4.Descripción de la Propuesta	39
4.1. Etapas de formación	39
4.1.1. Etapa Básica	39
4.1.2. Etapa Disciplinaria.....	40
4.1.3. Etapa Terminal	41
4.2. Modalidades de aprendizaje y obtención de créditos, y sus mecanismos de operación. 42	
4.2.1. Unidades de aprendizaje obligatorias	43
4.2.2. Unidades de aprendizaje optativas	43
4.2.3. Otros cursos optativos	44
4.2.4. Estudios independientes.....	44
4.2.5. Ayudantía docente.....	45
4.2.6. Ayudantía de investigación.....	46
4.2.7. Ejercicio investigativo	47
4.2.8. Apoyo a actividades de extensión y vinculación	48
4.2.9. Proyectos de vinculación con valor en créditos	49
4.2.10. Servicio social.....	53
4.2.11. Actividades artísticas, culturales y deportivas.....	55
4.2.12. Prácticas profesionales	56
4.2.13. Programa de emprendedores universitarios.....	58
4.2.14. Actividades para la formación en valores.....	58
4.2.15. Cursos intersemestrales.....	59
4.2.16. Movilidad e intercambio estudiantil.....	59
4.2.17. Idioma extranjero	62
4.3. Titulación.....	63
4.4 Requerimientos y mecanismos de implementación	64
4.4.1. Difusión del programa educativo	64
4.4.2. Descripción de la planta académica	64
4.4.4. Infraestructura, materiales y equipo de las unidades académicas	68
4.4.4. Estructura organizacional	76
4.4.5. Programa de Tutorías Académicas	79

5. Plan de Estudios	82
5.1. Perfil de ingreso	82
5.2 Perfil de Egreso	84
5.3 Campo Profesional	85
5.4 Características de las unidades de aprendizaje por etapas de formación	87
5.5 Características de las unidades de aprendizaje por áreas del conocimiento.....	91
5.6 Mapa curricular	94
5.7. Descripción cuantitativa del plan de estudios	95
5.8 Tipología de las unidades de aprendizaje	96
5.9 Equivalencias de las Unidades de Aprendizaje	102
6. Descripción del Sistema de Evaluación	107
6.1. Evaluación del Plan de Estudios.....	107
6.2. Evaluación del Aprendizaje	107
6.3. Evaluación Colegiada del Aprendizaje	109
7. Revisión Externa	112
8.Referencias	117
9. Anexos	121
Anexo 1. Formatos metodológicos.....	121
Anexo 2. Actas de Reunión de Consejo Técnico	142
Anexo 3. Programas de unidades de aprendizaje	156
Anexo 4. Evaluación externa e interna del programa educativo	1208

1



Introducción

1.Introducción

La Universidad Autónoma de Baja California (UABC) es una Institución de Educación Superior (IES) comprometida con la pertinencia y vigencia de los programas educativos. Por ello, ha concentrado esfuerzos en el desarrollo del proyecto de modificación del plan de estudios del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, el cual tiene como fin dar continuidad al cumplimiento de los objetivos planteados en el Plan de Desarrollo Institucional de la UABC, en relación a la formación de profesionistas que respondan a las demandas generadas por el desarrollo social y económico del estado y las tendencias nacionales e internacionales de la educación superior (UABC, 2015).

Por su parte, el Plan Nacional de Desarrollo (Presidencia de la República, 2019) considera el impulso a las industrias creativas; mientras que nivel regional se está viviendo un auge en lo referente a publicidad, arquitectura, cine, música, gastronomía, artes escénicas, diseño, moda y otras formas de representación artística que conforman a las llamadas industrias creativas y culturales (Navarro, 2019).

Es por ello que la UABC a través de la Facultad de Arquitectura y Diseño, en Mexicali y la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología en Valle de las Palmas, han revisado los cambios en el entorno social, político, económico y tecnológico resultando en la necesidad de adecuar el plan de estudios del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico a las necesidades y tendencias actuales, dado que desde su creación en 2006-2 operaba con el mismo esquema.

Para ello, se llevó a cabo la evaluación interna y externa del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico (Anexo 4) cuyos resultados permiten realizar la presente propuesta de modificación que se bas en tres dimensiones:

- Una fundamentación social
- Una fundamentación profesional
- Una fundamentación institucional

Con ello se asegura que la ampliación y diversificación de la oferta educativa se sustente en estudios de las necesidades del desarrollo social de Baja California.

Además de tomar en cuenta las recomendaciones de los organismos acreditadores como el Consejo Mexicano para la acreditación de programas de Diseño (COMAPROD) reconocido por y el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior (COPAES) y evaluadores como el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior (CENEVAL), por lo que se garantiza que la propuesta de modificación del plan de estudios del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico satisfaga los criterios y estándares de calidad para su acreditación.

Este documento se compone de siete grandes apartados. Inicia con esta introducción y en el segundo apartado se plantea la justificación de la propuesta de modificación del plan de estudios 2006-2. El tercer apartado contiene el sustento filosófico-educativo desde la perspectiva del Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC, 2013), además de la misión, la visión y los objetivos del programa educativo. El cuarto apartado detalla las etapas de formación, las modalidades de aprendizaje para la obtención de créditos y su operación, los requerimientos y mecanismos de implementación, el sistema de tutorías, así como la planta académica, la infraestructura, materiales y equipo, y la organización de las unidades académicas, necesarias para operar el nuevo plan de estudios. En el quinto apartado se describe el plan de estudios donde se indica el perfil de ingreso, el perfil de egreso, el campo profesional, las características de las unidades de aprendizaje por etapas de formación y por áreas de conocimiento, el mapa curricular, la descripción cuantitativa del plan de estudios, la tipología de las unidades de aprendizaje y su equivalencia. El sexto apartado define el sistema de evaluación tanto del plan de estudios como del aprendizaje y la evaluación colegiada. En el séptimo apartado se integran las expresiones que emitieron expertos pares académicos después de un proceso de revisión de la propuesta. Al final se incluyen los anexos con los formatos metodológicos, actas de aprobación del Consejo Técnico de las unidades académicas, los programas de unidades de aprendizaje y el estudio de evaluación externa e interna del programa educativo.

2

Justificación

2. Justificación

La propuesta de modificación del plan de estudios de Licenciado en Diseño Gráfico se realiza en apego a los principios, misión y visión de la UABC. La presente sección sintetiza los resultados de la evaluación interna y externa, en los cuales se identificaron las necesidades y problemáticas que deben ser empatadas con las características que el mercado laboral demanda de los profesionistas del Diseño Gráfico, para satisfacer las demandas actuales y futuras a nivel regional, nacional e internacional.

Este proyecto de modificación, se sustenta y atiende a los principios filosóficos y normativos que la Universidad tiene establecidos para los procesos de creación, modificación o actualización de programa educativo; cumpliendo de manera concreta con la Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura (Serna y Castro, 2018) y la Guía metodológica para la creación y modificación de programas educativos de licenciatura (UABC, 2010) establecidos por Coordinación General de Formación Profesional, así como los principios que establece el Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC, 2013), que es formar profesionistas, investigadores, profesores universitarios y técnicos para responder a las demandas generadas por el desarrollo social y económico del estados y las tendencias nacionales e internacionales de la educación superior.

El Diseño Gráfico es la disciplina que se ocupa, más que de la producción de objetos (carteles, paneles señaléticos, aplicaciones web), de la representación de hechos sociales, como lo son los intercambios de mensajes, tanto comerciales como sociales. El diseño se encuentra estrechamente ligado con la comunicación y la producción de mensajes visuales por lo que el programa educativo debe ser pertinente a las exigencias sociales y económicas a nivel estatal, nacional e internacional.

Las tecnologías de la comunicación han tenido un avance notable en los últimos catorce años, exigiendo del Diseñador Gráfico nuevas habilidades y servicios. Por ello, durante la evaluación interna y externa del programa educativo en cuyos resultados se sustenta el proyecto de modificación al plan de estudios 2006-2 del programa educativo

Licenciado en Diseño Gráfico, se pudieron identificar las necesidades del contexto social que se presentan a continuación:

1. Al realizar el análisis de las necesidades sociales regionales, nacionales e internacionales, se hace evidente la necesidad de modificar el plan de estudios del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico para satisfacer a las micro, pequeñas y medianas empresas (MiPyMES) quienes desempeñan un papel importante dentro de la economía bajacaliforniana. El mercado laboral estará conformado por más pequeñas y medianas empresas (PyMES) que por grandes empresas, donde hay un crecimiento notable en la industria de la mercadotecnia, expandiendo su campo laboral (Observatorio Laboral, 2019). La labor del diseñador gráfico para atender esta realidad, es la de favorecer el impulso económico de la región a través de la oferta de soluciones creativas e innovadoras que permitan evolucionar las estrategias de mercadotecnia digital, al alcance de las MiPyMES, que les permita ampliar su mercado potencial.
2. El diseñador gráfico debe tomar un rol protagónico para la promoción de las industrias creativas y culturales, la inversión extranjera, y el impulso al turismo; pero también coadyuvar en la generación de campañas efectivas y eficientes de comunicación que permitan socializar y sensibilizar a los diversos sectores de la población sobre el tema migratorio, profundizando en la codificación de mensajes en materia de derechos humanos, salud y cultura.
3. El Plan Estratégico Metropolitano desarrollado por el Consejo de Desarrollo Económico de Tijuana (CDT, 2019) y el Comité de Planeación para el Desarrollo Municipal de Mexicali (COPLADEMM, 2017), reconocen que el crecimiento industrial, la vinculación y cooperación e inversión económica internacional, se favorece por el contexto geográfico del estado, al ser frontera y tener una interacción y vinculación directa con el estado de California, de los Estados Unidos de América, por eso el diseño gráfico debe ser considerado una herramienta de gestión que permite la interlocución de los distintos actores del desarrollo sustentable, la integración intermunicipal y el financiamiento compartido de proyectos estratégicos. Además, la comunicación visual puede ser una herramienta para mejorar la comunicación

binacional y fortalecer la relación de los municipios de Mexicali y Tijuana con el estado de California, con el que comparten relaciones sociales, económicas y ambientales orientadas a impulsar y canalizar esfuerzos para la integración, cooperación y desarrollo de esta zona fronteriza. Al respecto y en congruencia al Plan Nacional de Desarrollo (Presidencia de la República, 2019), que considera la necesidad de dar el impulso a las industrias creativas, así como las campañas de sensibilización, promoción e integración social y la adecuada señalización de las ciudades para una mejor urbanización, en que los profesionistas del diseño gráfico deben tener un rol importante.

4. El papel del diseñador gráfico permea en distintos campos laborales tales como, empresas de turismo, estudios de animación, servicios profesionales independientes, gobierno, industria manufacturera, comercio, restaurantes y hoteles, recursos humanos, servicios de publicidad y comunicación, agencia de diseño y publicidad, mercadotecnia, educación, entretenimiento, tecnología, generación de software, servicios financieros, seguros y bienes raíces, creadores de contenido digital, entretenimiento en internet, salud, entretenimiento, tecnología, comercio exterior y aduanas, medios audiovisuales, software, servicios financieros, seguros y bienes raíces, construcción, periodismo, entre otros; teniendo la habilidad y oportunidad de aprovechar las nuevas tecnologías de comunicación, para incrementar su función comunicativa en un mundo globalizado a través del trabajo a distancia, y así sumar al crecimiento socioeconómico del estado en congruencia con el Plan de Desarrollo Institucional 2019-2023 (UABC, 2019) que alinea la ampliación y diversificación de la oferta educativa hacia la promoción del desarrollo social y económico de Baja California, para ello los sectores industriales, turísticos y de comercio requieren del profesionista en diseño gráfico para acompañar los intercambios comerciales y comunicar la diversidad de productos y servicios que ofertan, apoyándose en la creación de conceptos gráficos que los representen.
5. La función esencial del diseño gráfico, según Frascara (2011), es cumplir un propósito de comunicación, que conlleva el afectar el conocimiento, las actitudes y las conductas de la gente. En el mismo sentido, Costa (2003) aborda la responsabilidad de los diseñadores en crear e innovar utilizando la posibilidad de entrar y permanecer

en la mente de las personas, contribuyendo a la solución de problemas sociales y declara que se contribuye a la integración social en un ambiente tan diverso dada la constante migración nacional e internacional. Estas funciones aportan de manera definitiva, una significativa consideración en el ascenso y proyección de la disciplina del diseño gráfico como coadyuvante en el desarrollo de la industria, la difusión de valores, fomentan la tolerancia, y dan visibilidad a los sectores marginados de la sociedad, aporta a la integración social, conciencia ecológica, difusión de la cultura y la industria, y en consecuencia impactan la calidad de vida de los habitantes y al fortalecimiento socioeconómico.

6. Por su parte, el mercado laboral es una dimensión clave a considerar en el proceso de modificación del plan de estudios y en ese sentido, los resultados de la evaluación externa permiten identificar que los empleadores demandan diseñadores gráficos que posean los conocimientos teóricos y prácticos del nuevo medio virtual, sin olvidar que la profesión se dedica a la composición de mensajes a través de letras, colores, tamaños y proporciones de manera eficiente y funcional. Por lo que es indispensable el dominio de las herramientas informáticas y tecnológicas que se utilizan para la producción de mensajes para medios digitales. Este escenario plantea que solamente las personas con los conocimientos necesarios y con esquemas académicos innovadores pueden colocarse en un empleo.
7. En el aspecto humano, la sociedad requiere de ciertas las actitudes y valores en el trabajo, entre las que se destaca el trabajo en equipo y responsabilidad; dentro de las habilidades el manejo de paquetería de cómputo especializada en diseño, conocimientos técnicos de la producción de diseño, alta capacidad para la comunicación oral, escrita y gráfica, seguidas de la gestión de proyectos y planeación, las que dan valor a la contratación de unos diseñadores gráficos en lugar de otros.
8. La orientación técnica debe solidificar la capacidad de composición y la habilidad que el diseñador debe tener para emitir mensajes visuales a través de gráficos, ilustración, fotografía, el diseño de empaque y los sistemas de impresión que siguen siendo necesarios para el ejercicio de la profesión, pero han dejado un rol protagónico. Respecto de la comunicación audiovisual se propone el dominio de la creación de

piezas gráfica ágiles con audio y video incorporado, y talento para el diseño editorial y de infografías, considerando que la información se volverá el principal activo de las empresas.

Durante el estudio de evaluación externa e interna, de conformidad a lo establecido el marco metodológico (Serna y Castro, 2018), se entrevistó a 25 empleadores, para conocer su percepción acerca del desempeño de los egresados, identificar fortalezas y debilidades del plan de estudios actual, así como conocer su opinión sobre las necesidades futuras y tendencias del diseño gráfico (ver anexo 4). La selección contempla 11 empresas de Mexicali, 13 de Tijuana y 1 de Ensenada. Cabe destacar que el diseñador gráfico tiene injerencia en empresas de diferentes rubros, por tal motivo se seleccionó una muestra que abarca empresas de servicios, agencias de diseño, mercadotecnia, impresión, y difusión cultural, todas ellas contando con prestigio regional, nacional e internacional

Derivado de la investigación del mercado laboral, la propuesta de modificar el plan de estudios 2006-2 del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, considera los criterios sobre la empleabilidad a nivel global entre los que se encuentran alcanzar un nivel de inglés profesional, y la obtención de certificaciones que son el estándar internacional (Adobe Certified Associate y Adobe Certified Expert) de los egresados en diseño gráfico, dado que las características intrínsecas de su profesión se prestan al empleo a distancia y la inserción en un mercado más amplio, con mejores y más amplias ofertas de trabajo que las encontradas a nivel regional.

Respecto a los atributos que deben caracterizar a un recién egresado de la Licenciatura de Diseño Gráfico, las respuestas más mencionadas fueron las actitudes en el trabajo, entre las que se destaca el trabajo en equipo, manejo de paquetería de cómputo especializada en diseño, conocimientos técnicos de la producción de diseño, habilidades de comunicación oral, escrita y gráfica, seguidas de administración de proyectos y planeación.

En cuanto a valores, los empleadores resaltaron el valor de la responsabilidad. Además, se destaca que el 80% mencionó la honestidad y creatividad como los valores principales que debe tener un profesional del diseño gráfico.

Los empleadores resaltaron la importancia que tiene el desarrollar habilidades en el manejo de las nuevas herramientas digitales de diseño. Los conocimientos técnicos referentes a la composición y la habilidad que el diseñador debe tener para emitir mensajes visuales a través de gráficos, ilustración, fotografía y destacar las habilidades para la comunicación oral y escrita.

Como parte de la evaluación externa, se realizó un estudio empírico entre los egresados del programa educativo de las dos unidades académicas donde se imparte el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico: la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Unidad Valle de Las Palmas (FCITEC) y la Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali (FAD). La población se estimó con datos del departamento Institucional de Egresados, que informa a la fecha del estudio se contaba con 305 egresados de FAD, 308 egresados de FCITEC, dando un total de 613 egresados de los cuales se tomó una muestra de 183 egresados, siendo 31 hombres y 60 mujeres de FCITEC; 39 hombres y 53 mujeres de FAD.

Las demandas laborales expresadas por lo egresados resultaron en coincidencia con el giro de sus empleadores, a saber, la identidad corporativa es la actividad que más desarrollan en sus empleos y aunque están bien posicionados en ello, ampliar sus conocimientos del área por medio de optativas específicas, y educación continua es darle más herramientas para atender las solicitudes que de ellos esperan sus empleadores. La actividad que más desarrollan es Identidad Gráfica, seguida de Diseño Editorial, Diseño Web, Aplicaciones móviles y Productos interactivos, por lo que también reforzar estas áreas es afianzarlos ante el giro de los empleadores que los están ocupando.

El referido estudio, también permitió obtener resultados desde la dimensión profesional, donde se destacan los principales avances científicos y tecnológicos de la disciplina que impactan sobre la propuesta de modificación del plan de estudios de Licenciado en Diseño Gráfico encontrándose que:

1. Uno de los objetivos principales del diseñador gráfico es lograr una comunicación responsable y efectiva que lleve consigo el manejo de mensajes. El diseño gráfico facilita la comunicación traspasando lenguajes hablados y multiculturales, pero también, es un instrumento de uso común para una comunidad, ya que suma a las

posibilidades de comunicación entre los individuos que integran la sociedad, siendo de uso informativo y de concienciación entre otras tantas funciones.

2. Los ejes de formación del diseño gráfico se encuentran en los campos de la tecnología, la investigación, científico, humanista, procesos y metodologías, la comunicación y el arte. Actualmente, la industria del diseño se basa en gran medida en la tecnología para su desarrollo y su producción. Los sistemas de software son cada vez más amplios en cuanto a oferta de paquetería para materializar las ideas del diseñador. Una muestra de ello son las impresoras 3D que cuentan con un procesador de inteligencia artificial que evolucionó hasta poder considerar el mínimo de uso de recurso y ser capaz de reciclar para usar en otras producciones (Escuela Superior de Diseño de Barcelona, 2019).
3. El acceso a la información de manera masiva y a nivel mundial, ha permitido el manejo de gráficos y el autoaprendizaje de programas de diseño. Sin embargo, es necesario mencionar que para ser diseñador gráfico se necesita la parte profesionalizante y especializada, en alfabetización visual, composición, habilidades creativas, metodologías enfocadas en hacer más eficiente los resultados y procesos, entre otros conocimientos. Otras herramientas que suman al trabajo del diseñador gráfico son los diversos modelos de plumas digitales, pantallas cada vez más grandes y con capacidad de interacción táctil, ordenadores con mayor capacidad para procesamiento de gráficos de gran formato, entre otros.
4. El diseño gráfico en su función esencial como transmisor de mensajes suma a la ciencia en la divulgación del conocimiento, con las infografías y visualización de los datos científicos que permiten explicar dicho conocimiento, a partir del uso de iconografía para el entendimiento común, codificados en elementos gráficos legibles y apoyados en diseños, analogías, que buscan lograr un lenguaje visual asertivo. En este escenario de gran acceso a tecnología, se presenta una evolución de nuevos modelos y métodos de trabajo basados, particularmente, en la colaboración, como apunta Martin-Iglesias (2011), el Internet y la Web 2.0 han hecho más fácil y ágil la colaboración entre profesionales, científicos, hombres de negocios, etcétera; esto

puede plantear la idea de un diseño performativo, donde ahora interesa el proceso casi tanto o más que el objeto.

5. El diseño colaborativo puede darse en muchos sentidos, según un estudio de la Universidad Autónoma de Barcelona (Costa, 2015) se presenta: (1) con diferentes dinámicas de colaboración (participación, cooperación, interacción, etc.), (2) desde la jerarquía y modos de relación entre los agentes implicados (diseñadores, usuarios, clientes, etc.), (3) en las distintas fases del desarrollo proyectual (análisis, proceso creativo, implementación, etc.) y (4) desde diversas disciplinas (industrial, gráfico, sistemas, etc.). Es el Design Thinking (DT) una referencia principal del diseño colaborativo, “un modelo novedoso y útil para el ejercicio proyectual en diseño y otras áreas donde se buscan la innovación” (Tiburcio, 2017, p.157).
6. El papel del diseñador va más allá de lo técnico, es un socializador del conocimiento desarrollando el diseño de la experiencia y los procesos de creación.
7. La asociación y comunidad más grande de profesionistas del diseño, The Professional Association for Design, identificada por sus siglas AIGA menciona en estudios prospectivos del 2017 al 2026 que algunos fenómenos que experimentará la profesión son la adaptabilidad al cambio en sistemas de información complejos, el manejo de sistemas de información complejas y la transición a la velocidad del cambio tecnológico (Davis, 2020); por ejemplo, el software para producción de diseño y las actualizaciones de versiones son extremadamente rápidas, por lo que se requiere adaptarse a ellos a través del autoaprendizaje, unir experiencias físicas y digitales, responsabilidad por anticipar resultados de diseño con valores éticos. La misma autora considera la evolución hacia el diseño de experiencias, para lo que se requiere conocimiento del marco político y económico en las empresas. Davis (2020) encuentra que en esta nueva era industrial y tecnológica el perfil en el tipo de empleo del diseñador presenta importantes cambios, de acuerdo al Manual de Perspectivas Ocupacionales 2016-2026 de la Oficina de Estadísticas Laborales de los Estados Unidos (U.S. Bureau of Labor Statistics), el ejercicio de la profesión según el tipo de trabajo más demandado será, en primer lugar, el Diseñador de software responsable de aspectos creativos y programación; en segundo lugar, el Diseñador web

trabajando en comunicaciones en redes; en tercera posición, Director de arte, dirigiendo lo creativo; y finalmente, Diseñador gráfico para trabajos de impresión e identidad corporativa.

8. El estudio del Foro Económico Mundial en el 2018, señalan que las principales habilidades demandadas por los empleadores en 2020 serán la resolución de problemas complejos, pensamiento crítico, creatividad, desarrollo de productos, coordinación de equipos en modalidades virtuales y presenciales, inteligencia social y emocional, juicio y toma de decisiones, orientación al servicio, negociación, flexibilidad, ventas, mercadotecnia, contenido de redes (Foro Económico Mundial, 2018).
9. Se plantea la necesidad de sumar al diseñador a un modelo de desarrollo sustentable ante una población mundial enfrentando los efectos del llamado cambio climático, donde se reporta que las mediciones de gases de efecto invernadero producidos por causas antropogénicas son las más elevadas de la historia (Grupo Intergubernamental de Expertos sobre el Cambio Climático, 2014), y como define Pelta (2013), el desafío no solo es ambiental, en lo económico están en aumento también los índices de pobreza, miseria y condiciones de vida desventajosas en la que viven el 85% de la población. Los diseñadores deben educarse en el conocimiento de las tendencias de diseño gráfico sustentable, eco-diseño, diseño verde, y otros afines como diseño socialmente responsable.

La Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura (Serna y Castro, 2018) dirigen también sus objetivos hacia una fundamentación Institucional, donde se obtuvieron resultados que destacan las oportunidades de mejora del plan de estudios. Si bien la seriación entre asignaturas dentro del mapa curricular es moderada, existe la oportunidad de disminuirla permitiendo la flexibilidad en el tránsito del programa educativo. Al mismo tiempo, la seriación en algunas asignaturas que son el eje rector del programa educativo, favorece al estudiante la acumulación de experiencias recomendadas para el desarrollo de habilidades compositivas y la comprensión de las implicaciones humanas, técnicas y estéticas de los objetos de diseño, mientras que en

otras no existe relación directa entre las competencias y no hay razón para que exista seriación horizontal entre ellas.

Por esto, en conformidad al análisis realizado por la academia, y en congruencia con las observaciones del organismo acreditador del área (COMAPROD), se propone eliminar los candados en sistemas escolares por seriaciones, ya que generan rezago e impiden la flexibilidad curricular; en el mismo sentido se recomienda la reducción total de la carrera de diez a ocho semestres, con la correspondiente reducción a un año del tronco común.

Respecto a la nomenclatura de las asignaturas se sugiere eliminar los nombres genéricos numerados (por ejemplo, Diseño III, Materiales IV, etc.) y reemplazarse por un título que describa el contenido de las asignaturas. En este sentido se ha detectado la necesidad de fortalecer los contenidos teóricos para fundamentar los ejercicios proyectuales.

El plan de estudios 2006-2 incluye la seriación horizontal y vertical. En ambos casos corresponde con la integración de conocimientos y habilidades para la obtención de determinadas competencias generales y específicas. El núcleo de asignaturas más representativo de la seriación horizontal lo conforman los nueve cursos de diseño, mientras que el grupo de asignaturas más representativo de la seriación vertical lo conforman las unidades de aprendizaje Metodología del Diseño I, II, III, IV y V, Materiales y Técnicas de Realización I, II, III, IV, V, y VI y Diseño I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX. De esta manera se tiene que, para obtener la competencia de diseñar aplicaciones de comunicación gráfica el estudiante debía tener los conocimientos sobre metodología, materiales y técnicas a utilizarse, además de la teoría y práctica del diseño. En la presente propuesta se elimina la dicha seriación cruzada, conservando los conocimientos de estas áreas como unidades de aprendizaje obligatorias, más sus complementarias de carácter optativo.

También, al proponer la eliminación de la seriación cruzada se consideró la saturación de asignaturas proyectuales por semestre, como ocurre actualmente, ya que se ha detectado una sobrecarga de actividades para los estudiantes. Esta cuestión se puede solventar en cierta medida con la ampliación de la oferta de asignaturas virtuales y semipresenciales; es importante destacar la condición particular de horarios que tiene

la unidad Valle de Las Palmas, dado que se reduce la posibilidad de carga horaria vespertina.

La seriación que se propone en el presente proyecto, es moderada y queda delineando los saberes mínimos para las unidades de aprendizaje más avanzadas o con necesidades de conocimientos previos.

Las unidades de aprendizaje obligatorias que se proponen conforman el cuerpo disciplinar de conocimientos, mientras que las optativas están relacionadas con diferentes perfiles profesionales que el mismo estudiante puede ir formando al adquirir conocimientos y desarrollar capacidades interdisciplinarias.

La mayoría de los contenidos temáticos de cada asignatura resultaron congruentes con los objetivos de la misma. Sin embargo, se detectaron y corrigieron varios casos de duplicidad temática, sobre todo en algunas asignaturas teóricas. Por otro lado, en algunos casos los contenidos temáticos se adecuaron a partir de la experiencia e implementación del plan 2006-2.

Por todo lo anterior proponer la modificación del plan de estudios para el programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico, es pensar en la profesión actual y del futuro es adaptarla a las prácticas del mercado laboral, social y profesional en apego a la filosofía institucional, respondiendo a los nuevos retos y quehaceres de la profesión que conoce y es consciente de las situaciones globales actuales y se responsabiliza de aportar desde su posición haciendo lo mejor por y para su entorno.

A continuación, se presenta una tabla con las principales diferencias entre el plan de estudios 2006-2 y la presente propuesta.

Tabla 1. *Diferencias entre el Plan 2006-2 y la nueva propuesta de plan de estudios.*

Plan de estudios 2006-2	Nueva propuesta de Plan de Estudios
335 créditos obligatorios, 65 créditos optativos, 15 créditos por prácticas profesionales. Total 414 créditos	278 créditos obligatorios, 62 créditos optativos, 10 créditos por prácticas profesionales. Total 350 créditos
El plan completo contempla 414 créditos, distribuidos en 10 semestres	El plan completo contempla 350 créditos, distribuidos en 8 semestres
No se ofertan unidades de aprendizaje para fortalecer un segundo idioma	Se ofrecen UA optativas para fortalecer un segundo idioma. Así como PUAS disciplinares en inglés

Plan de estudios 2006-2	Nueva propuesta de Plan de Estudios
Existe una seriación horizontal y vertical	Se elimina la seriación obligatoria cruzada entre UA quedando algunas seriaciones mínimas y otras recomendadas.
El plan contempla UA seriadas horizontal indicadas en su nombre Diseño I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII y IX	Por recomendación de COMAPROD cada UA lleva un nombre que representa el contenido y se elimina la seriación horizontal
Existe una seriación vertical entre las UA de Materiales y Técnicas de Realización y las UA de Metodología que debían ser ambas acreditadas para poder cursar la siguiente materia de Diseño.	Se elimina la serie de UA de Metodología II, III, IV y V. También Se elimina la serie de UA Materiales y Técnicas de Realización I, II, II, IV, V, VI y VII.
No se incluyen UA integradoras de conocimientos	Se incluyen 13 UA Integradoras de conocimientos
Hay tres UA optativas que promueven el diseño sustentable	Hay dos UA obligatorias y otras optativas que promueven el diseño sustentable
No se incluyen UA que promuevan la inclusión y derechos humanos	Se incluyen UA obligatorias y optativas que promueven los derechos humanos, inclusión, responsabilidad social.
Las áreas de conocimiento se dividen en cuatro academias: Diseño, Comunicación Visual, Tecnología y Humanidades.	Prevalecen las cuatro academias por área de conocimientos, pero ajusta el nombre a Diseño, Comunicación Visual, Tecnología, Gestión y Humanidades.
El plan contempla 6 UA obligatorias relativas a Historia y Arte	El plan contempla 3 UA obligatorias relativas a Historia de la Gráfica y una optativa sobre Estética.
El plan contempla 15 materias obligatorias relacionadas con tecnología, que en algunos casos es obsoleta	El plan contempla 12 UA obligatorias relacionadas con tecnología actualizada, otras de tecnología especializada se proponen como optativa
No hay una UA donde se desarrolle trabajo terminal	Se incluye como UA obligatoria Seminario de Trabajo recepcional en etapa terminal
No hay obligatoriedad de PVVC	Los Proyectos de Vinculación con Valor en créditos son 2 créditos obligatorios en el Nuevo Plan
Las prácticas profesionales son obligatorias y de 15 créditos	Las prácticas profesionales son obligatorias y de 10 créditos

Fuente: Elaboración propia.

La diferencia entre el plan propuesto y el plan 2006-2 del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, tomó como consideración las necesidades sociales y los avances profesionales y tecnológicos obtenidos a través de diagnósticos interno y externo, incluyendo unidades de aprendizaje relacionadas a la tecnología que antes tenían carácter de optativos ahora como obligatorios; se incluye también unidades de aprendizaje de Inglés pre-intermedio y Francés, así como unidades de aprendizaje disciplinarias impartidas en inglés, además se especializa la academia de Gestión y Humanidades.

3



Filosofía Educativa

3. Filosofía Educativa

3.1 Modelo educativo de la Universidad Autónoma de Baja California

El modelo educativo de la UABC se publicó por primera vez en 2006, en él se establecieron los fundamentos humanísticos y pedagógicos centrales para responder a las circunstancias internacionales, nacionales y regionales de la sociedad bajacaliforniana. En 2013 se hizo una actualización en la que se integraron las recomendaciones de la comunidad universitaria y finalmente la versión 2018 describe los diferentes atributos y componentes que la conforman y articulan (UABC, 2018).

Entre ellos se destacan el rol de la universidad en la sociedad del conocimiento, el papel de la innovación y el desarrollo tecnológico, el liderazgo social, la equidad y pertinencia social, el compromiso con los grupos vulnerables, asegurar la calidad educativa, el desarrollo de competencias profesionales, de modo que ello permita el desempeño en los diferentes ámbitos de la vida (UABC, 2018).

Así mismo la UABC asume el reto de transformarse en una comunidad de aprendizaje incluyente, en donde la innovación, la mejora continua, la vida colegiada, el acceso a la educación superior, la equidad, la cobertura, la buena calidad de los servicios educativos, la transparencia y el apego a la normatividad son las características de su respuesta al compromiso social.

Este modelo educativo parte de la definición de la misión y la visión de la UABC, de las cuales se desprenden los principios orientadores, centrados en los principales actores del proceso educativo. A partir de ello se plantean los fundamentos filosóficos y pedagógicos con los cuales se derivan los distintos atributos y componentes del modelo educativo en sí, y el proceso formativo que se propone.

En ese sentido, el modelo educativo de la UABC (2018) concibe a la educación como un proceso consciente e intencional, que busca la realización de los seres humanos como personas, ciudadanas y profesionales que interactúan socialmente. También como individuos que buscan la excelencia permanentemente; que en su práctica profesional fortalecen los valores universales; que demuestran actitud emprendedora, creativa e innovadora y son, al mismo tiempo, agentes de cambio.

Es por ello que la UABC se sustenta de la formación humanista, al colocar el aspecto humano en el centro de significado y fuente de propósito, acción y actividad

educativa, consciente de su relevancia en la sociedad. Además, se sustenta en el constructivismo el cual promueve el aprendizaje activo y centrado en el alumno y en la educación a lo largo de la vida (UABC, 2018).

La condición humanística que se reconoce en la UABC sostiene una visión del ser humano como ser creativo, libre, consciente, responsable y transformador, a partir de ello se reconoce que el fin último de la educación es promover la autorrealización, a partir de:

- a. El desarrollo del alumno como persona
- b. El fomento de la solidaridad, el respeto y la responsabilidad entre todos los miembros de una comunidad educativa.
- c. El compromiso de todos los miembros de la institución con las necesidades de la sociedad.

Además de propiciar el desarrollo de los alumnos como personas, simultáneamente se propicia el desarrollo cognitivo, crítico y ético para promover el diálogo razonado como canal en la conformación de las sociedades.

Diversas definiciones del constructivismo se integran en la filosofía pedagógica de la UABC en tanto que reconoce que el aprendizaje debe ser activo y centrado en el alumno; para ello se aplican dinámicas de grupo, el profesor tiene un rol descentralizado y funge como guía y orientador; la formación de nuevos conocimientos se sustenta de la adquisición de conocimientos previos. En suma, para la UABC el constructivismo implica los procesos de enseñanza y aprendizaje, en donde se desarrolla una diversidad de prácticas que permiten el avance del enfoque por competencias, donde el alumno es constructor de sus conocimientos y el docente es facilitador y promotor de escenarios de aprendizaje que permitan que el alumno desarrolle sus propios procesos de aprendizaje (UABC, 2018).

El aprendizaje a lo largo de la vida reconoce que aprender es un conjunto de procesos que se llevan ocurren durante toda la existencia, que tienen lugar en contextos muy diferentes y que se centran en el aprendizaje. Se trata de ofrecer a todos la posibilidad de recibir educación con fines múltiples: lo mismo si se trata de brindar una segunda o tercera ocasión educativa o de satisfacer la sed de conocimientos, belleza o superación personal. Para su consecución es necesario identificar que la educación a lo

largo de la vida consiste en aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.

a) *Aprender a conocer*

Dado que el conocimiento se cambia constantemente y también es resultado de cambios en los modos de observar y de comprender. Aprender a conocer presta mayor atención a la adquisición de los instrumentos del saber que a la adquisición de conocimientos. Consiste en aprender a aprender en contextos de gran complejidad, donde las emociones y las percepciones juegan un rol, a veces más importante que el de los conocimientos meramente cognitivos. Se promueve, por tanto, la lectura, la adquisición de idiomas, el desarrollo de habilidades del pensamiento y el sentido crítico. se promueve el deseo por aprender.

b) *Aprender a hacer*

Las organizaciones actuales exigen del trabajador otras competencias además de las de dominar teórica o técnicamente un área. Exigen sus capacidades para integrarse en equipos de trabajo, de tener iniciativa y de asumir riesgos. Para poder comunicarse y saber cómo resolver conflictos. El saber hacer consiste en tener la capacidad de adaptarse y afrontar diferentes situaciones laborales y sociales sean prescritas o emergentes.

c) *Aprende a vivir juntos*

Con ello se busca que el individuo sea capaz de vivir en contextos de diversidad e igualdad. Ello requiere tomar consciencia de las semejanzas, la comprensión del otro y la interdependencia, al mismo tiempo que se respeta el pluralismo, se es empático y las acciones promueven la paz. Para ellos se promueven las actividades colaborativas en el aprendizaje, las actividades artísticas, deportivas y sociales.

d) *Aprender a ser*

Implica el fortalecimiento de la personalidad, la creciente autonomía y la responsabilidad social; es decir, aprender a desarrollarse como persona, global y armónicamente. Para ello la UABC asume el compromiso de formar a los profesionales que la sociedad

requiere: una sólida formación humanista, con las competencias necesarias para coadyuvar en la resolución de problemas, con responsabilidad social que le confiera la calidad de ciudadano responsable y apto para el aprendizaje a lo largo de la vida. Para ello la UABC sitúa al alumno en el centro de sus esfuerzos institucionales al ofrecerle una gama de posibilidades para su formación integral, a fin de que logre el desarrollo de todas sus potencialidades.

En suma, la filosofía educativa, se centra en la condición humana del alumno y en su potencial como ciudadano responsable y proactivo; reconociendo la relevancia del docente como agente facilitador del aprendizaje.

En el modelo educativo de la UABC se consideran tres atributos esenciales, sin los cuales sería imposible que su filosofía educativa pudiese llevarse a cabo, estos atributos son: flexibilidad curricular, formación integral y sistema de créditos (UABC, 2018).

La flexibilidad curricular se refiere a la estructura curricular que se organiza en un sentido lógico para estructurar experiencias de aprendizaje graduales que formen en el alumno un perfil profesional determinado, en cual esté matizado por las posibilidades de aprendizaje para el desarrollo de las competencias profesionales. El currículo flexible, significa que el alumno tiene un rol proactivo en el diseño de su propia formación, dado que le permite avanzar al ritmo de sus necesidades o preferencias. Permite la movilidad dentro de la universidad y fuera de ella, así mismo reconoce aprendizajes fuera de los recintos académicos mediante otras modalidades de aprendizaje y el respectivo reconocimiento, transferencia o conversión de créditos.

La formación integral refiere a un complejo proceso que es al mismo tiempo, abierto e inacabado, con el cual se contribuye a forjar en los estudiantes, actitudes y formas de vivir orientadas por los valores de la justicia, la libertad, la solidaridad, la convivencia y el respeto. En la UABC se articulan programas y servicios institucionales orientados a apoyar a los alumnos durante sus etapas formativas mediante estrategias de intervención individuales, grupales y masivas. Con ello se prevén situaciones tales como: Incorporarse y adaptarse al entorno escolar; resolver dificultades en su proceso de enseñanza-aprendizaje; tomar decisiones informadas en el ámbito académico y

profesional: vincularse con su medio social, cultural y laboral; y fomentar su salud física y emocional.

Para ello en los planes de estudio de la UABC se incluyen experiencias de aprendizaje en diversos escenarios, tales como el servicio social y las unidades de aprendizaje específicas que promueven el análisis, la argumentación y la reflexión de esta dimensión. Algunas tareas específicas para la formación integral consisten en: la información y orientación antes del ingreso, cursos y actividades de inducción para incorporarse a la universidad, servicios de orientación educativa, el sistema de tutorías, el fomento a las actividades artístico-culturales. Participación en actividades que lo vinculen con el entorno social y laboral, y la promoción del desarrollo de capacidades y competencias genéricas que contribuyen a facilitar su desempeño en los diferentes ámbitos de la vida.

El sistema de créditos consiste en ser un recurso operacional que permite valorar el desempeño de los alumnos traducido a números. Este sistema es el instrumento que administra las cargas académicas del currículo flexible y representa la unidad de medida en los tiempos que son asignados a las unidades de aprendizaje de los planes de estudio.

Dentro de los componentes del modelo educativo, además del enfoque centrado en el alumno; también está el enfoque basado en competencias. Este consiste en integrar un conocimiento teórico, un conocimiento práctico y un conocimiento actitudinal y valorativo. Es por ello que se aplican distintas clasificaciones de competencias en los planes de estudio, de tal manera que diversos tipos de competencia enriquezcan el ser del estudiante. Se hace particular énfasis en las competencias profesionales. dado que estas posibilitan al alumno incorporarse en el entorno de trabajo de una manera más completa y de calidad. Es importante resaltar que las competencias son un conjunto de conocimientos y habilidades teóricas, prácticas y morales

Aunado a esto, el rol del docente se ha venido transformando, de una figura que indica conceptos y métodos a ser memorizados para convertirse en un facilitador y guía de los aprendizajes. Sin este rol no sería posible medir el desempeño en el alcance de las competencias. Es por ello que el docente debe estimular el desarrollo individual de los alumnos con apertura al reconocimiento del error, empezando por él mismo. Ya que cada proceso educativo, es decir el proceso individual de cada alumno conlleva fallas, lo

cual representa la oportunidad de, que junto con los estudiantes, se analicen esas fallas y se usen como experiencias de aprendizaje. Es por ello que el rol docente debe:

- a. Generar espacios permanentes de discusión que fortalezcan la formación de todos.
- b. Crear espacios para la investigación educativa en aspectos como la evaluación, la práctica docente o los aspectos curriculares, entre otros.
- c. Promover competencias docentes como la comunicación, la reflexión, el trabajo colaborativo, etc.
- d. Ser pertinente con la sociedad del conocimiento esto es promover una economía basada en el conocimiento, la comunicación como eje del liderazgo en las empresas y actividades productivas, el aprendizaje como una fuente la competitividad y el sostenimiento, y el conocimiento compartido en lugar de su atesoramiento.

Todo lo anterior puede resumirse en los principios orientadores que dan movilidad a la misión y la visión de la UABC. estos principios son los siguientes:

1. El alumno es un ser capaz, proactivo y crítico, con pensamiento autónomo y alto sentido de responsabilidad social, corresponsable de su propio proceso de formación integral y profesional y es el centro de la atención de los esfuerzos institucionales.
2. El currículo se sustenta en el humanismo, el constructivismo y la educación a lo largo de la vida; es flexible y está basado en un enfoque por competencias; busca la formación integral del alumno, así como una pertinente vinculación con los sectores social y productivo, que constituyen escenarios de aprendizaje reales.
3. El docente es un facilitador, gestor y promotor del aprendizaje, que está en continua formación para el desarrollo de las competencias necesarias para el mejoramiento de su quehacer académico. Forma parte de cuerpos colegiados que generan y aplican conocimientos orientados a la solución de los problemas del entorno y coadyuvan al desarrollo regional y nacional.
4. La administración es un apoyo a la consolidación del modelo educativo de la UABC, busca ser eficiente, ágil, oportuna y transparente al contribuir al desarrollo de la infraestructura académica, equipamiento y recursos materiales, humanos y económicos que den respuesta a las necesidades de formación de los principales actores del proceso educativo.

5. La evaluación permanente es el proceso de retroalimentación de los resultados logrados por los actores que intervienen en el proceso educativo y permite reorientar los esfuerzos institucionales al logro de los fines de la UABC.

3.2 Misión y visión de la Universidad Autónoma de Baja California

Misión

Formar integralmente ciudadanos profesionales, competentes en los ámbitos local, nacional, transfronterizo e internacional, libres, críticos, creativos, solidarios, emprendedores, con una visión global y capaces de transformar su entorno con responsabilidad y compromiso ético; así como promover, generar, aplicar, difundir y transferir el conocimiento para contribuir al desarrollo sustentable, al avance de la ciencia, la tecnología, las humanidades, el arte y la innovación, y al incremento del nivel de desarrollo humano de la sociedad bajacaliforniana y del país (UABC, 2019, p. 91).

Visión

En 2030, la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) es ampliamente reconocida en los ámbitos nacional e internacional por ser una institución socialmente responsable que contribuye, con oportunidad, equidad, pertinencia y los mejores estándares de calidad, a incrementar el nivel de desarrollo humano de la sociedad bajacaliforniana y del país, así como a la generación, aplicación innovadora y transferencia del conocimiento, y a la promoción de la ciencia, la cultura y el arte (UABC, 2019, p. 91).

3.3 Misión, visión y valores de las unidades Académicas

Facultad de Arquitectura y Diseño

Misión

La misión de la Facultad de Arquitectura y Diseño está orientada a formar profesionales de alto nivel, comprometidos con el desarrollo social, económico y cultural de la región y el país, capaces de enfrentar los nuevos retos para la arquitectura y el diseño, así como el desarrollo de la investigación y difusión de la cultura en las áreas del conocimiento que le son propias o afines, con un enfoque humanista y para un desarrollo sustentable que contribuya en el mejoramiento de la calidad de vida de la sociedad, dentro de un esquema educativo de calidad y competitividad (FAD, 2016, p.7).

Visión

Se visualiza para el 2025 a la Facultad de Arquitectura y Diseño como una unidad académica con prestigio nacional e internacional en el campo de la enseñanza de la arquitectura y el diseño, con una planta docente de alta habilitación académica y formación valoral acorde a los principios de la institución. Cuentan con el reconocimiento del perfil deseable de un profesor universitario y, en su mayoría, con la adscripción al Sistema Nacional de Investigadores. Sus programas educativos se encuentran reconocidos como de buena calidad por organismos nacionales e internacionales y sus cuerpos académicos consolidados, contribuyendo en el desarrollo del país y la región a partir de su vinculación con los sectores productivo, social, gubernamental y educativo (FAD, 2016, p.7).

Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.

Misión

Ser una facultad líder en la formación integral de profesionistas e investigadores en las áreas de Arquitectura, Diseño e Ingeniería, en el ámbito fronterizo, nacional e internacional; comprometido con la calidad y pertinencia de los servicios educativos, reconociendo la importancia de la equidad y del cuidado del medio ambiente, contribuyendo al desarrollo social, tecnológico y económico (FCITEC, 2019, p.61).

Visión

En el 2030, somos una facultad líder en la formación de profesionistas e investigadores en las áreas de Arquitectura, Diseño e Ingeniería, que contribuyen al desarrollo socioeconómico de la región y del país. Nuestros egresados son reconocidos por su competitividad y liderazgo.

Contamos con reconocimiento nacional e internacional a la calidad de nuestra oferta educativa y al impacto de la investigación desarrollada.

Realizamos vinculación efectiva con los sectores productivos y sociales para la prestación de servicios, la actualización profesional y la difusión de la ciencia y la tecnología (FCITEC, 2019, p.61).

Valores y criterios orientadores

Ambas Facultades sustentan sus valores el Código de Ética de la Universidad Autónoma (2016), mismo que rige a la totalidad de la comunidad universitaria, donde se establece como valores fundamentales (escritos en primera persona) y sus criterios ordenadores los siguientes:

Confianza: Creo en mí y en los demás. Actúo con seguridad y mi toma de decisiones está presidida por el compromiso y la honestidad. Criterios orientadores:

- Me expreso libremente con la seguridad de que mis ideas y las de otros serán escuchadas y respetadas.
- Tengo seguridad en mis capacidades y en las de los demás para desempeñarnos de manera competitiva.
- Creo en los miembros de la comunidad de la UABC, que dan certeza a los procesos para la formación integral de profesionistas.

Democracia: Escucho y participo desde la libertad en la toma de decisiones para el desarrollo y bienestar de mi comunidad, respetando la diversidad de opinión a través del diálogo y el consenso. Criterios orientadores:

- Participo de manera consciente y crítica en instancias universitarias establecidas.
- Involucro a la comunidad universitaria desde el diálogo para la toma de decisiones.
- Garantizo la libertad y transparencia en los procesos de elección institucional.
- Promuevo acuerdos que permitan el desarrollo del proceso educativo desde el consenso y la negociación.

Honestidad: Me conduzco con la verdad y autenticidad, desde el respeto, la honradez y la transparencia. Criterios orientadores:

- Me conduzco ante los demás de manera congruente y auténtica, sin engañar con mis actos.
- Respeto y valoro el trabajo de los demás al dar crédito a la autoría de las fuentes consultadas.
- Me expreso con verdad y sinceridad en la realización de mis actividades, dentro y fuera de la institución.

Humildad: Reconozco mi justo valor y el de los demás. Identifico mis fortalezas y debilidades. Me esfuerzo en mi superación personal, actuando sin orgullo y sin afán de dominio. Criterios orientadores:

- Comparto conocimientos y habilidades que permitan el desarrollo de otros.
- Incluyo y participo con otros independientemente de su condición.
- Acepto la crítica constructiva, reconozco mis errores sin rencor y me esfuerzo por enmendarlos.

Justicia: Respeto los derechos humanos, el ejercicio de las libertades individuales y la igualdad de oportunidades, buscando equidad e imparcialidad. Criterios orientadores:

- Aplico de manera imparcial los reglamentos y normas universitarias.
- trato con igualdad de derechos y obligaciones a todos los miembros de la comunidad.
- Aplico, clarifico y reviso la evaluación con base en los criterios universitarios establecidos.

Lealtad: Actúo desde la fidelidad y el compromiso frente a mí mismo y los demás. Me identifico desde un sentido de pertenencia con los objetivos de la institución, manteniendo una relación digna de confianza. Criterios orientadores:

- Reconozco y me identifico con la filosofía de la Universidad y me comprometo con sus ideales.
- Me abstengo de hacer comentarios o críticas deshonestas que perjudiquen la reputación o prestigio de algún miembro de la Universidad.
- Actúo en la medida de mis posibilidades en la construcción de una mejor Universidad.

Libertad: Pienso y me conduzco de manera autónoma por convicción, al tomar decisiones responsables, reflexivas y de respeto a la diversidad, al considerar el bienestar propio y el de los demás. Criterios orientadores:

- Expreso mis ideas con independencia de criterio a partir de la reflexión.
- Soy autónomo en la toma de decisiones responsables en beneficio de la comunidad universitaria.

3.4 Misión, Visión y Objetivos del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico

En congruencia con la filosofía educativa de la UABC, FAD y FCITEC, el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico tiene como directivas:

Misión

Formar Diseñadores Gráficos profesionales que proyectan los elementos de comunicación visual de acuerdo a los requerimientos psicológicos, socioculturales y productivos en los ámbitos local, nacional, transfronterizo e internacional. Libres, críticos, creativos, solidarios, emprendedores, con una visión global, conscientes de su participación en el desarrollo sustentable; al avance de la ciencia, la tecnología, las humanidades, el arte y la innovación, y al incremento del nivel de desarrollo humano de la sociedad bajacaliforniana y del país.

Visión

El programa educativo en Diseño Gráfico de la UABC es la mejor oferta educativa en la licenciatura de Diseño Gráfico de la región noroeste del país, con reconocimiento nacional e internacional de sus egresados, desarrollando emprendimiento e investigación de vanguardia, es un programa educativo comprometido íntegramente con la sociedad.

Objetivos

Objetivo general

Formar Diseñadores Gráficos libres, críticos, creativos, solidarios, emprendedores, con una visión global, conscientes de su participación en el desarrollo sustentable, capaces de contribuir al desarrollo social y económico de la región a través del ejercicio profesional. Que se distingan por su compromiso con al avance de la ciencia, la

tecnología, las humanidades, el arte y la innovación, y al incremento del nivel de desarrollo humano de la sociedad bajacaliforniana y del país.

Objetivos específicos

1. Contribuir a la formación de profesionistas con la capacidad intelectual y moral, así como las habilidades y destrezas necesarias para un desempeño eficiente al participar en el desarrollo económico y cultural de la región y del país.
2. Fomentar en la participación de los educandos, un sentido de responsabilidad en relación al desempeño de sus actos a partir de su estancia en la escuela y su incorporación como profesionista a la sociedad.
3. Desarrollar un carácter formativo para los educandos, una cultura general para el enriquecimiento de su propia personalidad.
4. Fomentar la investigación educativa, que conlleve a la generación del conocimiento y mejoramiento, de acuerdo con las necesidades existentes de la región y del país.
5. Actualizar y capacitar constantemente a la planta docente, a fin de asegurar su calidad académica.
6. Consolidar el modelo educativo que permita la apertura, la flexibilidad y la actualización permanente, así como la búsqueda constante del mejoramiento de la calidad académica.

4



Descripción de la Propuesta

4.Descripción de la Propuesta

El programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico tiene dos componentes fundamentales. El primero es el apego a la metodología curricular de la UABC basado en un modelo flexible con un enfoque en competencias y el segundo la formación del profesional en Diseño Gráfico dividido en las áreas de Diseño, Comunicación Visual, Gestión y Humanidades, y Tecnología en correspondencia con la disciplina y las necesidades laborales y sociales.

4.1. Etapas de formación

El plan de estudios está compuesto de tres etapas de formación, donde se cursan las unidades de aprendizaje y contenidos buscando desarrollar y proporcionar al alumno las competencias propias del diseñador gráfico, las cuales serán verificables y útiles a la práctica profesional, mismas que podrán ser adecuadas a la evolución y desarrollo de la sociedad y tecnología de la disciplina.

4.1.1. Etapa Básica

La etapa de formación básica incluye los dos primeros periodos escolares del plan de estudios. Incluye 12 unidades de aprendizaje obligatorias que contribuyen a la formación básica, elemental e integral de los estudiantes que comparten el tronco común que en apego al modelo educativo propicia la interdisciplinaridad (UABC, 2010). Dicho tronco común es compartido entre los programas educativos de Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial. En esta etapa, el estudiante debe completar 76 créditos obligatorios.

Una vez concluido el tronco común, mediante una subasta el alumno deberá seleccionar el programa educativo que desee cursar y completar la etapa básica, atendiendo lo especificado en el Estatuto Escolar de la UABC (2018).

A partir del tercer periodo las asignaturas obligatorias pertenecen exclusivamente al programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico. Desde la etapa básica, el estudiante podrá considerar tomar cursos y actividades complementarias en áreas de deportes y cultura que fomenten su formación integral. Antes de concluir la etapa básica los estudiantes deberán acreditar 300 horas de servicio social comunitario. En caso de

no hacerlo, durante la etapa disciplinaria, el número de asignaturas a cursar estará limitado a tres de acuerdo con el Reglamento de Servicio Social de la UABC.

Competencia de la etapa básica

Integrar los principios y criterios básicos del diseño, mediante la aplicación de los conocimientos teórico-metodológicos e instrumentales que permitan contextualizar desde un punto de vista cosmopolita y sustentable, lo cual es esencial para comprender las implicaciones humanas, técnicas y estéticas de los objetos y productos del diseño en un mundo globalizado, para desarrollar las habilidades compositivas con sentido crítico, espíritu creativo y sensibilidad estética

4.1.2. Etapa Disciplinaria

En la etapa disciplinaria el estudiante tiene la oportunidad de conocer, profundizar y enriquecerse de los conocimientos teórico-metodológicos y técnicos de la profesión del diseño gráfico orientados a un aprendizaje genérico del ejercicio profesional. Esta etapa comprende la mayor parte de los contenidos del programa, y el nivel de conocimiento es más complejo, desarrollándose principalmente en cuatro períodos intermedios. La etapa se compone de 32 unidades de aprendizaje, 25 obligatorias y 7 optativas con un total de 184 créditos, de los cuales 142 son obligatorios y 42 son optativos.

En esta etapa el estudiante habiendo acreditado el servicio social comunitario o primera etapa, podrá iniciar su servicio social profesional al haber cubierto el 60% de avance en los créditos del plan de estudios y concluirlo en la etapa terminal de acuerdo con lo que establece el Reglamento de Servicio Social vigente.

Competencia de la etapa disciplinaria

Resolver problemas complejos propios de la disciplina del diseño gráfico, a través de la aplicación gradual de conocimientos y habilidades teórico-prácticas de las áreas de conocimiento de la teoría del diseño, la historia, la tipografía, la aplicación tecnológica, la conceptualización visual, la mercadotecnia, la semiótica, la identidad gráfica, para desarrollar la capacidad de creación de propuestas gráficas que resuelvan problemas de comunicación relacionados a requerimientos sustentables, funcionales, expresivos, logísticos, contextuales y ambientales, con objetividad, creatividad y sentido crítico.

4.1.3. Etapa Terminal

La etapa terminal está configurada de tal manera que prepara al estudiante para terminar con éxito su proceso formativo profesional y pueda insertarse en el campo laboral. Por un lado, le permitirá desarrollar competencias específicas en el campo del diseño gráfico aplicado a los entornos digitales como la gestión de comunidades virtuales y la programación para entornos web. Por otro lado, le permitirá implementar enfoques novedosos con los que podrá proponer modos diferentes para conceptualizar y planificar las diversas actividades profesionales en las que se vea involucrado, a través la innovación y el pensamiento de diseño. También le permitirá adquirir competencias para la creación y gestión de sus propias oportunidades laborales a partir de la elaboración de sus portafolios profesionales, la incubación de empresas creativas y la comunicación ejecutiva de proyectos. Con la finalidad de lograr que el estudiante finalice la etapa terminal con éxito; se plantea una asignatura de seminario de trabajo recepcional.

Es por ello que la estructura de esta etapa consta de 11 asignaturas obligatorias, con un total de 60 créditos, y 3 asignaturas optativas para obtener 20 créditos. También cuenta con la posibilidad de obtener créditos mediante la modalidad de Proyectos de Vinculación con Valor de Créditos (PVVC) y es necesario que, en esta etapa, cumpla con las prácticas profesionales, las cuales le otorgan 10 créditos.

Competencia de la etapa terminal

Sintetizar los conocimientos y prácticas del diseño gráfico aplicado a entornos digitales, a partir de enfoques teórico-metodológicos innovadores y altamente creativos que le permitan generar experiencia profesional e instrumentos para la inserción laboral, garantizando la culminación de sus estudios de licenciatura con actitud estratégica, compromiso social y ética profesional.

4.2. Modalidades de aprendizaje y obtención de créditos, y sus mecanismos de operación.

En concordancia a los propósitos planteados en el Modelo Educativo (UABC, 2013), en el Estatuto Escolar (UABC, 2018) y en la Guía Metodológica para la Creación y Modificación de los Programas Educativos (UABC, 2010) se ha conformado una gama de experiencias teórico-prácticas denominadas *Otras Modalidades de Aprendizaje y Obtención de Créditos*, donde el alumno desarrolla sus potencialidades intelectuales y prácticas; las cuales pueden ser cursadas en diversas unidades académicas al interior de la universidad, en otras instituciones de educación superior a nivel nacional e internacional o en el sector social y productivo. Al concebir las modalidades de aprendizaje de esta manera, se obtienen las siguientes ventajas:

- a. Participación dinámica del alumno en actividades de interés personal que enriquecerán y complementarán su formación profesional.
- b. La formación interdisciplinaria, al permitir el contacto directo con contenidos, experiencias, con alumnos y docentes de otras instituciones o entidades.
- c. La diversificación de las experiencias de enseñanza-aprendizaje.

En las unidades académicas, estas modalidades de aprendizaje permitirán al alumno inscrito en el programa educativo, la selección de actividades para la obtención de créditos, que habrán de consolidar el perfil de egreso en su área de interés, con el apoyo del profesor o tutor. Las modalidades de aprendizaje se deberán registrar de acuerdo con el periodo establecido en el calendario escolar vigente de la UABC.

De la relación de las diferentes modalidades de obtención de créditos, los alumnos podrán registrar como parte de su carga académica hasta dos modalidades por periodo, siempre y cuando sean diferentes, y se cuente con la autorización del Tutor Académico en un plan de carga académica pertinente al área de interés del alumno, oportuna en función de que se cuenten con los conocimientos y herramientas metodológicas necesarias para el apropiado desarrollo de las actividades, que el buen rendimiento del alumno le asegure no poner en riesgo su aprovechamiento, y que lo permita el Estatuto Escolar vigente en lo relativo a la carga académica máxima permitida. Existen múltiples modalidades distintas cuyas características y alcances se definen a continuación.

4.2.1. Unidades de aprendizaje obligatorias

Las unidades de aprendizaje obligatorias se encuentran en las tres etapas de formación que integran el plan de estudios del programa educativo de Diseño Gráfico que han sido definidas y organizadas en función de las competencias profesionales y específicas que conforman el perfil de egreso, por lo tanto, las unidades de aprendizaje guardan una relación directa con éstas y un papel determinante en el logro de dicho perfil. Estas unidades de aprendizaje necesariamente tienen que ser cursadas y aprobadas por los alumnos (UABC, 2018). Para este programa educativo, se integran 48 unidades de aprendizaje obligatorias donde el alumno obtendrá 278 créditos de los 350 que conforman su plan de estudios.

Dentro de este tipo de unidades se contemplan 13 unidades de aprendizaje integradoras cuyo propósito es integrar conocimientos básicos y disciplinarios para que el estudiante demuestre competencias según las áreas de conocimiento del plan de estudios: Técnica de Pre-Prensa Análoga y Digital, Composición Gráfica, Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico, Campañas Publicitarias en Hipermedios, Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico, Publicidad Estratégica, Pensamiento Visual, Diseño y Visualización de la Información, Innovación en el Diseño, Desarrollo y Diseño de Experiencia de Usuario, Portafolios Profesionales, y Seminario de Trabajo Recepcional.

4.2.2. Unidades de aprendizaje optativas

Además de la carga académica obligatoria, los estudiantes deberán cumplir 62 créditos optativos, que pueden ser cubiertos por unidades de aprendizaje optativas que se encuentran incluidas en el plan de estudios, y por créditos obtenidos de otras modalidades que se sugieren en esta sección.

Las unidades de aprendizaje optativas permiten al alumno fortalecer su proyecto educativo con la organización de aprendizajes en un área de interés profesional con el apoyo de un docente o tutor. Este tipo de unidades de aprendizaje se adaptan en forma flexible al proyecto del alumno y le ofrecen experiencias de aprendizaje que le sirvan de apoyo para el desempeño profesional (UABC, 2018).

En esta propuesta del plan de estudios, se han colocado 10 espacios optativos en el mapa curricular que corresponden a 10 unidades de aprendizaje optativas distribuidas en las etapas disciplinaria y terminal. Sin embargo, atendiendo a las iniciativas institucionales para promover la flexibilidad y oportunidades de formación de los alumnos, se han preparado 16 unidades de aprendizaje más. En suma, el plan de estudio integra 27 unidades de aprendizaje optativas.

4.2.3. Otros cursos optativos

Estos cursos optativos son una alternativa para incorporar temas de interés que complementan la formación del alumno (UABC, 2018). Cuando el programa educativo esté operando, se pueden integrar al plan de estudios unidades de aprendizaje optativas adicionales de acuerdo con los avances científicos y tecnológicos en la disciplina o de formación integral o de contextualización obedeciendo a las necesidades sociales y del mercado laboral. Estos nuevos cursos optativos estarán orientados a una etapa de formación en particular y contarán como créditos optativos de dicha etapa.

Estos cursos optativos se deberán registrar ante el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación del campus correspondiente, según la etapa en la que se ofertará la unidad de aprendizaje de manera homologada entre las unidades académicas.

Para la evaluación de la pertinencia del curso, de manera conjunta, los subdirectores de las unidades académicas integrarán un Comité Evaluador formado por un docente del área de cada unidad académica, quienes evaluarán y emitirán un dictamen o recomendaciones sobre la nueva unidad de aprendizaje, y garantizar la calidad y pertinencia de la propuesta, así como la viabilidad operativa.

4.2.4. Estudios independientes

En esta modalidad, bajo la asesoría, supervisión y evaluación de un docente, el estudiante tiene la alternativa de realizar estudios de interés disciplinario no sujeto a la asistencia a clases ni al programa oficial de una unidad de aprendizaje. En esta modalidad de aprendizaje, el alumno se responsabiliza de manera personal a realizar las actividades de un plan de trabajo, previamente elaborado bajo la supervisión y visto bueno de un docente titular que fungirá como asesor (UABC, 2018).

El plan de trabajo debe ser coherente y contribuir a alguna de las competencias específicas del plan de estudios en una temática en particular; las actividades contenidas en el plan de trabajo deben garantizar el logro de las competencias y los conocimientos teórico-prácticos de la temática especificada. El estudio independiente debe ser evaluado y en su caso aprobado en la unidad académica por medio del Comité Evaluador y se deberá solicitar su registro en el periodo establecido ante el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación del campus correspondiente, acompañado de la justificación y las actividades a realizar por el estudiante.

El asesor será el responsable de asignar una calificación con base a los criterios de evaluación incorporados en el registro y a su vez solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la modalidad. En el caso de que el alumno reprobara, deberá inscribirse en el mismo estudio independiente registrado en el periodo próximo inmediato en su carga académica. El alumno tendrá derecho a cursar un estudio independiente por periodo, y dos estudios independientes máximo a lo largo de su trayectoria escolar y a partir de haber cubierto el 60% de los créditos del plan de estudios, obteniendo un máximo de seis créditos por estudio independiente.

4.2.5. Ayudantía docente

Esta actividad tiene como finalidad brindar al alumno experiencias de aprendizaje de habilidades y herramientas teórico-metodológicas del quehacer docente como la comunicación oral y escrita dirigida a un público específico, la organización y planeación de actividades, la conducción de grupos de trabajo, entre otros, que contribuyan claramente al perfil de egreso del alumno y a las competencias profesionales y específicas del plan de estudios. Las responsabilidades y acciones asignadas al alumno participante no deben entenderse como la sustitución de la actividad del profesor sino como un medio alternativo de su propio aprendizaje mediante el apoyo a actividades, tales como asesorías al grupo, organización y distribución de materiales, entre otros (UABC, 2018).

El estudiante participa realizando acciones de apoyo académico en una unidad de aprendizaje en particular, en un periodo escolar inferior al que esté cursando y en la que haya demostrado un buen desempeño con calificación igual o mayor a 80. La actividad

del alumno está bajo la asesoría, supervisión y evaluación de un docente de carrera quien fungirá el papel de responsable. El alumno participa como adjunto de docencia (auxiliar docente), apoyando en las labores del profesor de carrera dentro y fuera del aula, durante un periodo escolar.

El alumno tendrá derecho a cursar como máximo una ayudantía docente por período, y un máximo de dos ayudantías docentes a lo largo de su trayectoria escolar, obteniendo un máximo de seis créditos por ayudantía. Esta modalidad se podrá realizar a partir de la etapa disciplinaria.

La unidad académica solicitará su registro en el Sistema de Modalidades de Aprendizaje (SIMA) ante el Departamento de Apoyo a la Extensión de la Cultura y la Vinculación, previa evaluación y en su caso aprobación del Comité Evaluador. El responsable de la modalidad será el encargado de asignar una calificación con base a los criterios de evaluación incorporados en el registro y de solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la ayudantía.

4.2.6. Ayudantía de investigación

Esta actividad tiene como finalidad brindar al alumno experiencias de aprendizaje de habilidades y herramientas teórico-metodológicas propias del perfil de un investigador, tales como el análisis crítico de la información y de las fuentes bibliográficas, la organización y calendarización de su propio trabajo, entre otras, que contribuyan claramente al perfil de egreso del alumno y a las competencias profesionales y específicas del plan de estudio.

Esta modalidad se realiza durante las etapas disciplinaria o terminal. En esta modalidad de aprendizaje el alumno participa apoyando alguna investigación registrada por el personal académico de la Universidad o de otras instituciones, siempre y cuando dicha investigación se encuentre relacionada con alguna competencia profesional o específica del plan de estudios. Esta actividad se desarrolla bajo la asesoría, supervisión y evaluación de un profesor-investigador o investigador de carrera, y no debe entenderse como la sustitución de la actividad del investigador (UABC, 2018).

La investigación debe estar debidamente registrada como proyecto en el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación del campus correspondiente, o

en el departamento equivalente en la institución receptora, y relacionarse con los contenidos del área y etapa de formación que esté cursando el estudiante. El alumno tendrá derecho a tomar como máximo una ayudantía de investigación por periodo y un máximo de dos ayudantías de investigación a lo largo de su trayectoria escolar, obteniendo un máximo de seis créditos por ayudantía.

Se deberá solicitar su registro en el periodo establecido en el Sistema de Modalidades de Aprendizaje (SIMA) ante el Departamento de Apoyo a la Extensión de la Cultura y la Vinculación. La solicitud de ayudantía de investigación deberá incluir los datos académicos, justificación de la solicitud y el programa de actividades a realizar. Para su registro deberá contar con el visto bueno del responsable del proyecto y las solicitudes serán turnadas al Comité Evaluador para su respectiva evaluación y en su caso aprobación, considerando la competencia general propuesta en la ayudantía y los objetivos del proyecto de investigación al que se asocia. El responsable de la modalidad será el encargado de asignar una calificación con base a los criterios de evaluación incorporados en el registro y de solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la ayudantía.

4.2.7. Ejercicio investigativo

Esta actividad tiene como finalidad brindar al estudiante experiencias de aprendizaje que fomenten la iniciativa y creatividad en el alumno mediante la aplicación de los conocimientos, habilidades y actitudes disciplinares en el campo de la investigación (UABC, 2018) que contribuyan claramente al perfil de egreso del alumno y a las competencias profesionales y específicas del plan de estudios.

Esta modalidad se lleva a cabo durante las etapas disciplinaria o terminal y consiste en que el alumno elabore una propuesta de investigación y la realice con la orientación, supervisión y evaluación de un profesor-investigador o investigador de carrera quien fungirá el papel de asesor. En esta modalidad, el alumno es el principal actor quien debe aplicar los conocimientos desarrollados en el tema de interés, establecer el abordaje metodológico, diseñar la instrumentación necesaria y definir estrategias de apoyo investigativo. El asesor solamente guiará la investigación.

El alumno tendrá derecho a tomar como máximo un ejercicio investigativo por periodo y un máximo de dos ejercicios investigativos a lo largo de su trayectoria escolar, obteniendo un máximo de seis créditos por cada uno. Se deberá solicitar su registro en el periodo establecido en el Sistema de Modalidades de Aprendizaje (SIMA) ante el Departamento de Apoyo a la Extensión de la Cultura y la Vinculación, previa evaluación y en su caso aprobación de la unidad académica por medio del Comité Evaluador. El asesor será el encargado de asignar una calificación con base en los criterios de evaluación incorporados en el registro y de solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la modalidad.

4.2.8. Apoyo a actividades de extensión y vinculación

Esta actividad tiene como finalidad brindar al alumno experiencias de aprendizaje de habilidades y herramientas teórico-metodológicas de la extensión y vinculación tales como la comunicación oral y escrita dirigida a un público específico, la organización y planeación de eventos, la participación en grupos de trabajo, entre otros, que contribuyan claramente al perfil de egreso del alumno y a las competencias profesionales y específicas del plan de estudio.

Esta modalidad consiste en un conjunto de acciones para acercar las fuentes del conocimiento científico, tecnológico y cultural a los sectores social y productivo. Estas actividades se desarrollan a través de diversas formas (planeación y organización de cursos, conferencias y diversas acciones con dichos sectores, entre otras), a fin de elaborar e identificar propuestas que puedan ser de utilidad y se orienten a fomentar las relaciones entre la Universidad y la comunidad (UABC, 2018).

Las actividades en esta modalidad podrán estar asociadas a un programa formal de vinculación con un docente responsable. El alumno podrá tener derecho a tomar como máximo dos actividades durante su estancia en el programa educativo, obteniendo un máximo de seis créditos por actividad.

El docente responsable solicitará el registro en el periodo establecido en el Sistema de Modalidades de Aprendizaje (SIMA) ante el Departamento de Apoyo a la Extensión de la Cultura y la Vinculación previa evaluación y en su aprobación de la unidad académica por medio del Comité Evaluador; será el encargado de asignar una

calificación con base en los criterios de evaluación incorporados en el registro y de solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la modalidad.

4.2.9. Proyectos de vinculación con valor en créditos

Estos proyectos tienen como propósito la aplicación y generación de conocimientos y la solución de problemas, ya sea a través de acciones de investigación, asistencia o extensión de los servicios, entre otros; buscando fortalecer el logro de las competencias y los contenidos de las unidades de aprendizaje a ser consideradas (UABC, 2018).

Esta modalidad se refiere a múltiples opciones para la obtención de créditos, las cuales pueden incluir, de manera integral y simultánea, varias de las modalidades de aprendizaje. El PVVC se realiza en la etapa terminal, se registrarán a través de la Coordinación de Formación Profesional y Vinculación Universitaria de las Unidades Académicas, y se desarrollarán en los sectores social y productivo, como una experiencia de aprendizaje para los alumnos a fin de fortalecer el logro de competencias específicas al situarlos en ambientes reales y al participar en la solución de problemas o en la mejora de procesos de su área profesional. Lo anterior se efectúa con la asesoría, supervisión y evaluación de un Profesor de Tiempo Completo o Medio Tiempo, y un profesionista de la unidad receptora (UABC, 2018).

Los PVVC podrán estar integrados por al menos una modalidad de aprendizaje asociada al currículo. El total de créditos del proyecto consistirá en los créditos obligatorios y optativos correspondientes a las modalidades de aprendizaje que lo constituyen, más dos créditos correspondientes al registro del propio PVVC.

La operación y seguimiento de los PVVC funcionarán bajo los siguientes criterios y mecanismos de operación:

- a. En los PVVC se podrán registrar alumnos que hayan cubierto el total de créditos obligatorios de la etapa disciplinaria y que cuenten con el servicio social profesional acreditado, o que se encuentre registrado en un programa de servicio social profesional con su reporte trimestral aprobado al momento de solicitar su registro al PVVC.
- b. El alumno deberá cursar un PVVC durante su etapa terminal.
- c. Sólo se podrá cursar un PVVC por periodo escolar.

- d. El registro de esta modalidad se deberá solicitar en el periodo establecido en el Sistema de Modalidades de Aprendizaje (SIMA) ante el Departamento de Apoyo a la Extensión de la Cultura y la Vinculación del campus correspondiente.
- e. Las unidades académicas solicitarán el registro de los proyectos planteados por las unidades receptoras, previa revisión y aprobación del responsable del Programa Educativo y el Coordinador de Extensión y Vinculación de la unidad académica.
- f. El responsable del programa educativo designará a un Profesor de Tiempo Completo la supervisión y seguimiento del PVVC.
- g. La calificación que se registrará se obtendrá de la evaluación integral considerando las evaluaciones del supervisor de la unidad receptora, del profesor responsable y los mecanismos que designe la unidad académica.
- h. Los PVVC deberán incluir al menos una modalidad de aprendizaje.
- i. Los Profesores de Tiempo Completo podrán ser responsables de un máximo cinco PVVC, en los que podrá atender a un máximo de 15 alumnos distribuidos en el total de PVVC a su cargo; en el caso de que un PVVC exceda de 15 alumnos, podrá asignarse como responsable a más de un profesor. Los Profesores de Medio Tiempo podrán ser responsables de hasta dos PVVC, en los que podrá atender a un máximo de ocho alumnos distribuidos en el total de PVVC a su cargo.
- j. Será recomendable que se formalice un convenio de vinculación con la unidad receptora.

Los alumnos regulares que cumplan satisfactoriamente su primer PVVC podrán optar por llevar un segundo PVVC bajo los siguientes criterios:

- a. Que en su desempeño de los últimos 2 periodos escolares no tenga asignaturas reprobadas y que la calificación mínima sea de 80 en examen ordinario.
- b. Registrar el segundo PVVC en un periodo escolar posterior a la evaluación del primero.
- c. Será preferible aquellos PVVC de nivel III como se describe en la siguiente tabla.

Tabla 2. Características de los niveles de los PVVC.

Nivel	Rango en Créditos*	Rango en horas por semestre**	Número de asignaturas asociadas	Prácticas Profesionales	Número de otras modalidades de aprendizaje asociadas
I	10-15	160-240	Variable	No aplica	Variable
II	16-20	256-320	Variable	Opcional	Variable
III	21-30	336-480	Variable	Opcional	Variable

*No incluye los 2 créditos del PVVC.

**Calculando número de créditos por 16 semanas.

A continuación, se presentan tres ejemplos de PVVC:

Ejemplo 1, de proyecto Nivel I.

Nombre del proyecto: Proyecto diseño gráfico aplicado a sitios web.

Descripción: Diseño de aplicaciones gráficas para sitios web en sus acciones particulares de la unidad receptora.

Competencia general del proyecto: Crear el diseño gráfico del sitio web, medio del proceso de diseño y la elaboración de alternativas de solución, para informar las actividades de la unidad receptora, todo lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase de retroalimentación en el proceso de diseño, desarrollando una actitud de disciplina, certeza y responsabilidad.

Duración: 2 meses

Tabla 3. Ejemplo del PVVC: Proyecto diseño gráfico aplicado a sitios web.

Modalidades de Aprendizaje	Créditos	Carácter
<i>Unidad de Aprendizaje:</i> Diseño Web Responsivo	6	Optativo
<i>Unidad de Aprendizaje:</i> Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico	6	Optativo
<i>PVVC:</i> Proyecto diseño gráfico aplicado a sitio web	2	Optativo
<i>Total</i>	14	

Fuente: Elaboración propia.

Ejemplo 2, de proyecto Nivel II.

Nombre del proyecto: Proyecto diseño de campaña digital.

Descripción: Crear una mini campaña para medios digitales, a través del diseño aplicado en redes sociales u otros canales, con el objetivo de posicionar la marca.

Competencia general del proyecto: Desarrollar el diseño de una marca a través de una mini campaña que incluya una estrategia de comunicación en medios digitales como las redes sociales, sitio web, correo, entre otros canales, para posicionar a la marca en el mercado meta con actitud crítica y responsabilidad.

Duración: 2 meses

Tabla 4. *Ejemplo del PVVC: Proyecto diseño de campaña digital.*

Modalidades de Aprendizaje	Créditos	Carácter
<i>Unidad de Aprendizaje:</i> Fotografía Publicitaria	6	Optativo
<i>Unidad de Aprendizaje:</i> Redacción Publicitaria	6	Optativo
<i>Unidad de Aprendizaje:</i> Dirección y Liderazgo de Proyectos creativos	6	Optativo
<i>PVVC:</i> Proyecto diseño de campaña digital	2	Optativo
<i>Total</i>	<i>20</i>	

Fuente: Elaboración propia.

Ejemplo 3, de proyecto Nivel III.

Nombre del proyecto: Proyecto diseño gráfico aplicado a medios impresos y digitales.

Descripción: Desarrollar la identidad de una marca por medio de una metodología de diseño para generar gráficos auxiliares, con ello aplicaciones impresas, digitales y publicidad para una empresa o institución con una actitud de respeto, responsabilidad y ética.

Competencia general del proyecto: Crear el diseño gráfico de los productos promocionales de la asociación, por medio del proceso de diseño y la elaboración de alternativas de solución de identidad gráfica, para promocionar y difundir las actividades de la unidad receptora. Lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase de

retroalimentación en el proceso de diseño, desarrollando una actitud de disciplina, certeza y responsabilidad.

Duración: 4 meses.

Tabla 5. *Ejemplo del PVVC: Proyecto diseño gráfico aplicado a medios impresos y digitales.*

Modalidades de Aprendizaje	Créditos	Carácter
<i>Unidad de aprendizaje:</i> Retórica de la Imagen	6	Optativo
<i>Unidad de aprendizaje:</i> Ilustración Digital	6	Optativo
<i>Unidad de aprendizaje:</i> Diseño Gráfico Sustentable	6	Optativo
<i>Unidad de aprendizaje:</i> Redacción Publicitaria	6	Optativo
Servicio Social Profesional	0	Obligatorio
PVVC: Proyecto diseño gráfico aplicado a medios impresos y digitales	2	Optativo
<i>Total</i>	26	

Fuente: Elaboración propia.

4.2.10. Servicio social

La UABC, con fundamentos en el Reglamento de Servicio Social vigente, obliga a los estudiantes de licenciatura a realizar el servicio social en dos etapas: comunitario y profesional. Con base en lo anterior, las unidades académicas deberán planear vínculos de colaboración con instancias externas a la universidad, en campos de acción específicos relacionados con el plan de estudios de cada programa educativo que la constituyen.

Como se indica en el Reglamento de Servicio Social, los estudiantes podrán realizar su servicio social en cualquier entidad pública federal, estatal o municipal; en organismos públicos descentralizados, de interés social; en dependencias de servicios o unidades académicas de la Universidad; en fundaciones y asociaciones civiles, así como en instituciones privadas, que estén orientadas a la prestación de servicios en

beneficio o interés de los sectores marginados de la sociedad de Baja California, del país o de las comunidades mexicanas asentadas en el extranjero.

Los programas correspondientes al servicio social comunitario o primera etapa tienen como objetivo beneficiar a la comunidad bajacaliforniana en primer término, fomentar en los estudiantes el espíritu comunitario y trabajo en equipo, y, sobre todo, fortalecer la misión social de nuestra máxima casa de estudios. Esta etapa del servicio social consta de 300 horas y deberá realizarse en la etapa básica del programa educativo y antes de ingresar a la etapa disciplinaria.

Los programas de servicio social profesional o segunda etapa, se gestionan en las unidades académicas a través de convenios con las instituciones públicas y privadas. Para ello, el programa considera 480 horas que estarán comprendidas en un periodo mínimo de seis meses y podrá realizarse una vez que se cubra el 60% de los créditos del programa. Las actividades desarrolladas en esta etapa fortalecen la formación académica, capacitación profesional del prestador de servicio social y fomentan la vinculación de la universidad con los sectores público social y productivo.

Además, en este programa educativo, mediante el servicio social profesional, se podrán obtener créditos asociados al currículo, siempre que el proyecto se registre como parte de un PVVC.

La operación y evaluación del ejercicio del servicio social comunitario y profesional, estarán sujetos a los procesos de asignación, supervisión, evaluación y liberación.

En el proceso de *Asignación*, será responsabilidad de las unidades académicas, a través de un comité revisor, la aceptación de programas de servicio social y del responsable de servicio social, el aprobar la asignación de cada estudiante a dichos programas. La función del responsable de cada unidad académica es informar a las unidades receptoras de los dictámenes de los programas propuestos.

Para iniciar con un programa de servicio social, los alumnos deberán acreditar el Taller de Inducción al Servicio Social, obtener la asignación de la unidad académica responsable del programa y entregar a la unidad receptora la carta de asignación correspondiente.

Durante la ejecución del servicio social, el prestador debe estar bajo la supervisión y evaluación de un profesional del área designado por la unidad receptora, el cual va a asesorar y evaluar su desempeño; validar los informes de actividades que elabore el prestador; e informar a la unidad académica de los avances y evaluaciones realizadas. El responsable de servicio social de la unidad académica deberá recibir y aprobar los informes de las actividades realizadas por los prestadores de servicio social.

Es requisito que durante el proceso de *Supervisión y Evaluación* se considere el cumplimiento de los compromisos y plazos de ejecución previamente establecidos en el programa de servicio social registrado, en donde se describen las condiciones en las que realizará esta actividad.

El proceso de *Acreditación y Liberación* se realizará una vez que el estudiante entregue en tiempo y forma, al responsable de servicio social de la unidad académica, los informes solicitados, debidamente avalados por el responsable de la unidad receptora. Después de la revisión de los informes, el responsable de servicio social procederá a registrar en el sistema institucional la liberación total o parcial de esta modalidad de aprendizaje.

4.2.11. Actividades artísticas, culturales y deportivas

Son de carácter formativo y están relacionadas con la cultura, el arte y el deporte para el desarrollo de habilidades que coadyuvan a la formación integral del alumno, ya que fomentan las facultades creativas, propias de los talleres y grupos artísticos, y de promoción cultural, o mediante la participación en actividades deportivas (UABC, 2018).

El alumno podrá obtener créditos por medio de estas actividades llevándolas a cabo en las unidades académicas de adscripción u otras unidades académicas de la UABC, mediante la programación de diversas actividades curriculares durante la etapa básica (UABC, 2018). La obtención de créditos de esta modalidad también será bajo las Actividades Complementarias de Formación Integral, acreditadas con la presentación de un carnet, otorgando un crédito por cada 8 actividades complementarias de formación integral y un máximo de dos créditos por periodo. Además, podrán optar por la Actividad Deportiva I y II y Actividad Cultural I y II, siempre y cuando la participación sea individual y no se haya acreditado en otra modalidad y sea aprobado por un comité de la propia

unidad académica, o bien a través de los cursos ofertados para la obtención de créditos de la Facultad de Artes y la Facultad de Deportes. La unidad académica solicitará el registro de estas actividades al Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación de la unidad regional.

4.2.12. Prácticas profesionales

Es el conjunto de actividades y quehaceres propios de la aplicación de la formación y la vinculación con el entorno social y productivo (UABC, 2018). Mediante esta modalidad, se contribuye a la formación integral del alumno al combinar las competencias adquiridas para intervenir en la solución de problemas prácticos de la realidad profesional (UABC, 2018). Este sistema de prácticas obligatorias permitirá poner en contacto a los estudiantes con su entorno, aplicar los conocimientos teóricos en la práctica, proporcionar la experiencia laboral que requiere para su egreso y establecer acciones de vinculación entre la escuela y el sector público o privado.

Esta actividad se realiza en la etapa terminal del programa de estudios, para que el alumno adquiera mayor habilidad o destreza en el ejercicio de su profesión. Las prácticas profesionales tendrán un valor de 10 créditos con un carácter obligatorio, mismas que podrán ser cursadas una vez que se haya cubierto el 70% de los créditos del plan de estudios y haber liberado la primera etapa del servicio social. Se sugiere que se inicien las prácticas preferentemente después de haber acreditado el servicio social profesional.

Previa asignación de estudiantes a una estancia de ejercicio profesional, se establecerán programas de prácticas profesionales con empresas e instituciones de los diversos sectores, con las cuales se formalizarán convenios de colaboración académica donde el estudiante deberá cubrir 240 horas en un periodo escolar.

Adicionalmente, con la presentación de las prácticas profesionales, se podrán acreditar unidades de aprendizaje de carácter obligatorio u optativo, siempre y cuando las actividades desarrolladas durante la práctica sean equivalentes a los contenidos de las unidades de aprendizaje. En todos los casos, el Comité Evaluador deberá consentir su aprobación a las solicitudes recibidas.

La operación y evaluación del ejercicio de las prácticas profesionales, estará sujeto a los siguientes procesos:

1. **Asignación:** Es la acción de adscribir al alumno a una unidad receptora, para la realización de sus prácticas profesionales;
2. **Supervisión:** Es la actividad permanente de verificación en el cumplimiento de metas y actividades propuestas de los programas de prácticas profesionales;
3. **Evaluación:** Es la actividad permanente de emisión de juicios de valor en el seguimiento de las prácticas profesionales que realizan tanto la unidad receptora como la unidad académica para efectos de acreditación del alumno; y
4. **Acreditación:** Consiste en el reconocimiento de la terminación y acreditación de las prácticas profesionales del alumno, una vez satisfechos los requisitos establecidos en el programa de prácticas profesionales.

En el proceso de *Asignación*, será responsabilidad de la unidad académica, a través del Comité Revisor o el Responsable del Programa Educativo, la aceptación de programas de prácticas profesionales.

Durante la ejecución de las prácticas profesionales, el practicante debe estar obligatoriamente bajo la supervisión, tutoría y evaluación de un profesional del área designado por las organizaciones, el cual asesorará y evaluará su desempeño. Las actividades que el estudiante realice deben relacionarse estrictamente con su campo profesional y podrá recibir una retribución económica cuyo monto se establecerá de común acuerdo. Es requisito que durante el proceso de *Supervisión* y *Evaluación* se considere el cumplimiento de los compromisos y plazos de ejecución previamente establecidos en el acuerdo entre las diferentes partes, en donde se describen las condiciones en las que realizará esta actividad. Durante el ejercicio de estos procesos, el estudiante deberá entregar un informe parcial y uno final, respectivamente. Los cuales deben ser evaluados por el responsable asignado por la unidad receptora y el responsable de prácticas profesionales de la unidad académica.

El proceso de *Acreditación* se realizará una vez que el estudiante entregue en tiempo y forma, al responsable de prácticas profesionales de la unidad académica, los informes solicitados, debidamente firmados y sellados por el responsable de la unidad receptora. Después de la revisión de los informes, el responsable de prácticas profesionales procederá a registrar en el sistema institucional la acreditación de esta modalidad de aprendizaje.

4.2.13. Programa de emprendedores universitarios

Estará integrado por actividades académicas con valor curricular. Esta modalidad busca apoyar e incentivar a aquellos alumnos con perfil emprendedor que manifiesten inquietudes de desarrollar proyectos emprendedores e innovadores, por medio de la asesoría, supervisión y evaluación de un docente o un profesionalista experto en el área (UABC, 2018).

En el plan de estudios se integra el área de conocimiento Gestión y Humanidades que brinda las bases para el desarrollo de emprendedores, específicamente unidades de aprendizaje en la etapa disciplinaria y terminal que buscan fortalecer una formación empresarial, como las asignaturas obligatorias de Mercadotecnia, Gráfica y Vanguardias, Normatividad para el Diseño Gráfico, Gestión de Comunidades Virtuales, Incubadora de Empresas Creativas, y Seminario de Trabajo Recepcional; y las asignaturas optativas de Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico, Administración de Proyectos, Dirección y Liderazgo de Proyectos Creativos, y Gestión de Proyectos y Costos de Producción.

4.2.14. Actividades para la formación en valores

Esta modalidad se refiere a la participación de los alumnos en actividades que propicien un ambiente de reflexión axiológica que fomente la formación de valores éticos y de carácter universal, así como el respeto a éstos, con lo que se favorece su formación como personas, ciudadanos responsables y profesionistas con un alto sentido ético (UABC, 2018). El Código de Ética de la UABC (2017) establece que los valores fundamentales de la comunidad universitaria son: confianza, democracia, honestidad, humildad, justicia, lealtad, libertad, perseverancia, respeto, responsabilidad y solidaridad.

Los planes de estudio incluirán actividades curriculares para la formación en valores, con el fin de propiciar la formación integral del estudiante. A estas actividades se les otorgarán hasta seis créditos en la etapa de formación básica (UABC, 2018). Adicionalmente, cada una de las unidades de aprendizaje contempla en forma explícita las actitudes y los valores con los que se aplicará el conocimiento de éstas y se generarán actitudes que contribuyan al fomento y formación de valores éticos y profesionales en los estudiantes. Así también, en las unidades académicas se

promoverán los valores a través de actividades, proyectos y programas de tradición como PVVC, Seminario del Cuidado al Medio Ambiente, conferencias, foros y congresos, actividades de concientización, restauración, recolección y reforestación de nuestro medio ambiente. El plan de estudios incluye la asignatura obligatoria de Equidad y Derechos Humanos, y las asignaturas optativas de Diseño Gráfico Sustentable, y Género, Interseccionalidad y Diseño.

4.2.15. Cursos intersemestrales

En las unidades académicas, estos cursos se ofertan entre un período escolar y otro. Por sus características, permiten a los alumnos cursar unidades de aprendizaje obligatorias u optativas con la finalidad de cubrir créditos y avanzar en su plan de estudios, de conformidad con la normatividad vigente (UABC, 2018).

Esta modalidad no es aplicable para unidades de aprendizaje que contemplen prácticas de campo, y deberán programarse con un máximo de cinco horas presenciales al día en el periodo intersemestral incluyendo prácticas de laboratorio y actividades de clase y taller. Los alumnos que deseen inscribirse en un curso intersemestral deben cumplir con los requisitos académicos y administrativos establecidos por la unidad académica responsable del curso. La carga académica del alumno no podrá ser mayor de dos unidades de aprendizaje por periodo intersemestral. Estos cursos son autofinanciables y están sujetos a lo indicado en el Estatuto Escolar vigente.

4.2.16. Movilidad e intercambio estudiantil

Se refiere a las acciones que permiten incorporar a alumnos en otras IES nacionales o extranjeras, que pueden o no involucrar una acción recíproca. Como un tipo de movilidad se ubica el intercambio estudiantil, que permite incorporar alumnos y necesariamente involucra una acción recíproca. Esta modalidad favorece la adquisición de nuevas competencias para adaptarse a un entorno lingüístico, cultural y profesional diferente, al tiempo que fortalecen la autonomía y maduración de los alumnos (UABC, 2018).

La movilidad e intercambio estudiantil, es la posibilidad que tienen los alumnos de las unidades académicas, para cursar unidades de aprendizaje, realizar prácticas

profesionales u otras actividades académicas en forma intrainstitucionales (entre programas, unidades académicas o DES) así como en otras instituciones de educación superior en el país o en el extranjero que puedan ser factibles de acreditar en forma de equivalencias, conversión o transferencia de créditos.

Las unidades académicas establecerán y promoverán los mecanismos para realizar esta actividad, creando estrategias y programas de intercambio y colaboración académica que permitan el logro de sus objetivos en materia de movilidad e intercambio estudiantil y académico tanto interna (entre unidades académicas) como externamente. En este apartado se especifican los mecanismos y acciones que se desarrollarán para fomentar vínculos con otras instituciones de educación superior, con el fin de generar y establecer programas formales para el tránsito y movilidad académica de los alumnos de la UABC.

La movilidad estudiantil interuniversitaria se realiza entre escuelas, facultades o institutos, compartiendo así los recursos materiales y humanos y permitiendo que un estudiante curse las unidades de aprendizaje donde mejor le convenga. Además, un estudiante puede participar en proyectos de investigación y desarrollo de otras unidades académicas acumulando créditos en otras modalidades de aprendizaje.

Para la movilidad universitaria se buscarán convenios de colaboración con instituciones mexicanas y con instituciones extranjeras. Para participar en estos convenios los estudiantes son apoyados por el responsable de intercambio estudiantil de las unidades académicas, y son exhortados a participar en las convocatorias de movilidad estudiantil que se presenta cada periodo por parte de la Coordinación General de Cooperación Internacional e Intercambio Académico de la UABC. En las tablas 6 y 7 se muestran algunas universidades que la UABC mantiene convenio y donde se puede promover la movilidad de los estudiantes de Diseño Gráfico.

Tabla 6. *Universidades de países extranjeros con quienes la UABC mantiene convenios para movilidad e intercambio estudiantil.*

País	Universidad
España	Universidad Complutense de Madrid
	Universidad de Burgos
	Universidad de Castilla La Mancha
	Universidad de Lleida
	Universidad de Cádiz
Portugal	Instituto de Arte Design e Empresa-Universityario
Chile	Universidad Católica de Temuco
Colombia	Universidad Nacional de Colombia
Uruguay	Universidad de Concepción del Uruguay
Argentina	Universidad del Museo Social Argentino

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. *Universidades de México con quienes la UABC mantiene convenios para movilidad e intercambio estudiantil.*

Estado	Universidad
Yucatán	Universidad Autónoma de Yucatán
Ciudad de México	Universidad Autónoma Metropolitana
Ciudad de México	Universidad Nacional Autónoma de México
Guanajuato	Universidad de Guanajuato
Nuevo León	Universidad Autónoma de Nuevo León
Jalisco	Universidad del Valle de Atemajac
Jalisco	Universidad de Guadalajara
Puebla	Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Fuente: Elaboración propia.

4.2.17. Idioma extranjero

El conocimiento del idioma extranjero se considera parte indispensable de la formación de todo alumno y fue confirmado por los estudios diagnósticos, donde se identificó por parte de empleadores y egresados del programa educativo particular necesidad de dominio del idioma inglés. Por ser el inglés el idioma dominante en el desarrollo de la profesión se vuelve indispensable para los estudiantes en las actividades asociadas a su aprendizaje en sus etapas de formación disciplinaria y terminal. El entorno local, regional, nacional e internacional en el que se desenvuelve el diseñador gráfico demanda su interacción en empresas y organizaciones globalizadas.

Por lo anterior, los alumnos que se encuentren cursando sus estudios de Diseño Gráfico acreditarán el dominio de un idioma extranjero durante su proceso de formación. La acreditación del idioma extranjero se puede hacer mediante una de las siguientes modalidades:

- a. Quedar asignado al menos en el quinto nivel del examen diagnóstico del idioma extranjero aplicado por la Facultad de Idiomas de la UABC.
- b. Constancia de haber obtenido al menos el nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia o su equivalencia en una segunda lengua, con vigencia no mayor a 2 años.
- c. La acreditación del examen de egreso del idioma extranjero que se aplica en la Facultad de Idiomas de la UABC.
- d. Estancias internacionales autorizadas por la unidad académica, con duración mínima de tres meses en un país con idioma oficial distinto al español.
- e. Haber acreditado estudios formales en idioma extranjero en instituciones educativas en México o en el extranjero, donde presente certificados de diplomados o estudios de media superior o superior.
- f. Acreditar los cursos hasta el nivel 5 impartidos por la Facultad de Idiomas de la UABC.

El cumplimiento por parte del alumno en alguna de las opciones señaladas anteriormente, dará lugar a la expedición de una constancia de acreditación del idioma extranjero emitida por la unidad académica o la Facultad de Idiomas de la UABC.

4.3. Titulación

La titulación es un indicador clave de la calidad y eficiencia de los programas educativos. La normatividad de la UABC contempla de manera amplia y detallada un reglamento que especifica para todo estudiante que ha concluido un programa de formación profesional, los requisitos a cumplir para obtener el grado de licenciatura. Por esta razón, los egresados del programa educativo deberán observar en lo particular el procedimiento de titulación señalado en el Reglamento General de Exámenes Profesionales vigente, cumpliendo con los requisitos que marca el Estatuto Escolar vigente.

La Universidad está sumando esfuerzos para identificar áreas de oportunidad, diseñar e implementar estrategias que conlleven a incrementar la eficiencia terminal en sus diferentes programas educativos, impulsando así, las diversas modalidades de titulación contempladas en Estatuto Escolar, que a continuación se enlistan:

- Presentar el Examen General de Egreso de Licenciatura (EGEL) aplicado por el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior (CENEVAL), o su equivalente en otro examen de egreso que autorice el H. Consejo Universitario.
- Haber alcanzado al final de los estudios profesionales, un promedio general de calificaciones mínimo de 90.
- Haber cubierto el total de los créditos del plan de estudios de una especialidad o 50% de los créditos que integran el plan de estudios de una maestría, cuando se trate, en ambos casos, de programas educativos de un área del conocimiento igual o afín al de los estudios profesionales cursados.
- Comprobar, de conformidad con los criterios de acreditación que emita la unidad académica encargada del programa, el desempeño del ejercicio o práctica profesional, por un periodo mínimo acumulado de 2 años, contados a partir de la fecha de egreso.
- Aprobar el informe o memoria de la prestación del servicio social profesional, en los términos previstos por la unidad académica correspondiente.
- Presentar Tesis Profesional, la cual consiste en desarrollar un proyecto que contemple la aplicación del método científico para comprobar una hipótesis o supuesto según el abordaje metodológico, sustentada en conocimientos adquiridos

durante su desarrollo y presentada con base en un guion metodológico establecido por la unidad académica.

- Titulación por proyecto, mediante la presentación de un informe producto de actividades de vinculación con la sociedad, siempre que formen parte de un PVVC debidamente registrado.
- Los egresados de programas educativos que han sido reconocidos como programas de calidad por algún organismo acreditador o evaluador como COPAES o CIEES podrán optar por la titulación automática.

4.4 Requerimientos y mecanismos de implementación

4.4.1. Difusión del programa educativo

Cada unidad académica cuenta con un responsable de difusión quien realiza las actividades de divulgación y contacto con el público en general, así como la promoción de las diversas actividades académicas, deportivas y culturales que se llevan a cabo al interior de cada Facultad o de la Institución a través de boletines informativos, redes sociales, elaboración de recursos audiovisuales, visitas de campo y reuniones con empleadores privados, gubernamentales y egresados, eventos de orientación a aspirantes universitarios, Así como la difusión del programa educativo desde la página Web FAD y FCITEC, entre otras.

4.4.2. Descripción de la planta académica

Facultad de Arquitectura y Diseño

La planta académica que atiende el programa educativo está conformada por 35 profesores, de los cuales 11 son Profesores de Tiempo Completo (PTC) adscritos al programa, y 24 Profesores de Asignatura. De los PTC el 18.18% (2) son candidatas a reconocimiento SNI y el 45.45% (5) cuentan con perfil deseable. El perfil de los PTC se presenta en la tabla 8.

Tabla 8. Perfil de la planta docente de tiempo completo de la FAD.

No. Empleado	Nombre	Licenciatura y posgrado que ha cursado	Institución de egreso (según último grado de estudios)
16196	Oscar Gutiérrez Ruíz	Licenciatura en Ciencias de la Educación Licenciatura en Diseño Gráfico	Universidad Siglo XXI
21900	Beatriz Adriana Torres Román	Licenciatura en Diseño Gráfico Maestría en Mercadotecnia	Centro de Enseñanza Técnica y Superior
22772	Carolina Medina Zavala	Licenciatura en Diseño Gráfico Publicitario Maestría en Educación con Orientación en Desarrollo Organizacional Maestría en Diseño Gráfico Digital	Universidad Iberoamericana
22867	Paloma Rodríguez Valenzuela	Licenciatura en Diseño Gráfico Master en Digital Media Design Doctorado en Diseño y Visualización de la Información	Universidad Autónoma Metropolitana
24542	José Rubén Roa Ledesma	Ingeniería en Sistemas Computacionales con especialidad en Redes y Sistemas Distribuidos Maestría en Ciencias con enfoque en Cómputo Ubicuo en Interacción Humano Computadora	Universidad Autónoma de Baja California
25766	Néstor Alonso Díaz Fernández	Licenciatura en Diseño Gráfico Maestría en Diseño Multimedia	Universidad Xochicalco
25767	José Ramón Rodríguez Esquer	Licenciatura en Diseño Gráfico Maestría en Diseño Gráfico Digital	Universidad Iberoamericana
26804	Martha Patricia Alcaraz Flores	Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Maestría en Artes Visuales	Universidad Nacional Autónoma de México
28793	María Angélica Castro Caballero	Licenciatura en Diseño Gráfico Maestría en Diseño Gráfico	Universitat de Barcelona

No. Empleado	Nombre	Licenciatura y posgrado que ha cursado	Institución de egreso (según último grado de estudios)
		Doctorado en Investigación en Diseño	
30188	Jorge Alberto Cid Cruz	Licenciatura en Diseño Gráfico Maestría en Diseño Doctorado en Diseño	Universidad Autónoma del Estado de México
30595	Anabel Cortez Burciaga	Licenciatura en Diseño Gráfico Maestría en Administración	Universidad Autónoma de Baja California

Fuente: Elaboración propia.

Cuerpo académico del programa educativo

En la FAD se cuenta con un cuerpo académico cuyas aportaciones a la ciencia benefician al programa educativo y a la formación de los estudiantes en el área de Diseño del plan de estudios.

El cuerpo académico *Diseño Gráfico Aplicado*, se encuentra en formación, número de registro UABC-CA-313 que se orienta al estudio y generación de propuestas sobre el diseño gráfico aplicado, partiendo del análisis sistemático de los elementos de diseño y comunicación, con la finalidad avanzar en el conocimiento que apoye la formulación de proyectos innovadores de diseño gráfico, para la resolución de problemas de comunicación visual.

Miembros:

- Dra. María Angélica Castro Caballero
- Dra. Paloma Rodríguez Valenzuela
- Dr. Jorge Alberto Cid Cruz
- Mtra. Beatriz Adriana Torres Román
- Mtra. Carolina Medina Zavala
- Mtra. Martha Patricia Alcaraz Flores
- Mtro. José Rubén Roa Ledesma

Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología

En su estructura interna el P.E. en Diseño Gráfico cuenta con seis profesores que trabajan de tiempo completo impartiendo clases, realizando investigación, gestionando la organización y que se apoyan en la planta docente de asignatura que ronda entre 11 y 15 profesores anualmente. El perfil de los PTC se presenta en la tabla 9.

Tabla 9. *Perfil de la planta docente de tiempo completo de la FCITEC.*

No. de Empleado	Nombre	Licenciatura y posgrado que ha cursado	Institución de Egreso (según último grado de estudios)
23940	Isabel Salinas Gutiérrez	Licenciado en Comunicación Maestría en Diseño y Comunicación Doctorado en Diseño y Visualización de la Información	Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco
24128	Gloria Azucena Torres de León	Licenciado en Diseño Maestría en Educación Doctorado en Diseño y Visualización de la Información	Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco
22292	Ervey Leonel Hernández Torres	Licenciado en Comunicación Maestría en Educación Doctorado en Diseño y Visualización de la Información	Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco
22422	Susana Rodríguez Gutiérrez	Licenciado en Diseño Maestría en Diseño y Comunicación Candidata a Doctora en Arte y Diseño	Universidad Nacional Autónoma de México
23463	Salvador Fierro Silva	Licenciado en Diseño Maestría en Educación Doctorado en Gestión y Política Educativa	Centro de Estudios Universitarios de Baja California
23461	Hildelisa Karina Landeros Lorenzana	Licenciado en Diseño para la Comunicación Gráfica Maestría en Mercadotecnia	Centro de Estudios Técnicos y Superiores

Fuente: Elaboración propia.

Cuerpos académicos

Cinco de los seis profesores de tiempo completo de FCITEC pertenecen al cuerpo Académico CA-UABC-229 registrado ante el Programa para el Desarrollo Profesional

Docente (PRODEP) *Diseño y Comunicación* con su liga de generación aplicada del conocimiento (LGAC): *'La función comunicativa e identitaria del diseño en el noroeste mexicano'*, realiza estudios interdisciplinarios cuyo objeto es la producción del diseño gráfico como portadora de mensajes con valor e identidad regional que se encuentra actualmente en formación.

Formación y actualización docente

Cuatro profesores de tiempo completo cuentan con la habilitación de doctorado, un quinto profesor se encuentra en la parte final de posgrado por lo que para 2022 se espera que haya seis doctores. En cuanto a los profesores de asignatura, hay 4 con maestría, 2 más en el proceso de maestría, mientras que el resto cuenta con nivel de estudios de licenciatura, todos los PTC cuentan con el Reconocimiento al Perfil Deseable de PRODEP vigente.

4.4.4. Infraestructura, materiales y equipo de las unidades académicas

Respecto a la infraestructura para la operación del programa, la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD), cuenta con una infraestructura e instalaciones de uso compartido por los tres programas educativos: Diseño gráfico, Arquitectura y Diseño Industrial, y el tronco común.

Las instalaciones de la Facultad de Arquitectura y Diseño, se reparten en 5 edificios. En estas instalaciones se cuenta con 10 salones para la impartición de asignaturas teóricas con capacidad promedio de 40 estudiantes, dos aulas audiovisuales con capacidad de 50 estudiantes, y eventualmente para la impartición de clases con el aula magna, recientemente nombrada "Arquitecto Macario Jorge Aguirre Puente" con capacidad para 81 personas. El equipamiento de estas aulas depende de las actividades que se desarrollan en su interior, por lo que se cuenta con restiradores, pizarrones, bancos, mesabancos, sillas o complementos especiales, incluso algunas aulas se encuentran equipadas para proyecciones audiovisuales. Todos estos espacios se encuentran iluminados natural y artificialmente y están equipados con aire

acondicionado. Dentro de las instalaciones de la FAD, se cuenta con 12 sanitarios distribuidos en los cinco edificios.

En el mismo sentido, FCITEC tiene una infraestructura conformada por 10 edificios en los que se atiende a la matrícula de todos los programas educativos que se ofertan en la unidad académica. Estos se encuentran iluminados y ventilados de manera natural y artificial para la realización de las actividades de docencia. Todos estos edificios se encuentran provistos de escaleras, rampas y un elevador para facilitar el acceso a personas con capacidades diferentes. Se cuenta con 90 aulas destinadas al desarrollo de las funciones de docencia, las cuales tienen una capacidad promedio de 40 estudiantes. Cada una de ellas se encuentra equipada con pizarrones, mesabancos individuales o reclinables según las necesidades del programa. Estos espacios tienen ventilación e iluminación natural y artificial. Además, la FCITEC cuenta con un aula magna, una sala audiovisual, una sala de usos múltiples y una sala de videoconferencias para realizar pláticas, conferencias y reuniones de las distintas carreras. Asimismo, se cuenta con 12 sanitarios para estudiantes y personal académico y administrativo. Por otro lado, cuenta con dos almacenes generales donde resguarda equipo, herramientas y materiales comunes para las distintas carreras de licenciatura que se imparten en la unidad académica.

La suficiencia del equipamiento de las aulas en ambas sedes, evidencia el cumplimiento de las necesidades del programa educativo, pues se tiene cobertura para impartir 100% de los cursos de manera presencial. Dentro de estos espacios se cuenta con el mobiliario suficiente para la atención de los grupos y sus necesidades, sin embargo, es necesario tomar en cuenta las consideraciones que se mencionaron de manera particular en cada una de las sedes para mejorar las condiciones del mobiliario, ventilación, suficiencia e iluminación de los espacios.

Talleres y laboratorios de cómputo en la FAD. Respecto a los laboratorios y talleres, la FAD cuenta con 22 talleres habilitados con mesas de dibujo, bancos de madera, escritorios, pizarrones acrílicos y tienen una capacidad promedio de 27 plazas cada uno. Además, todos cuentan con iluminación y ventilación natural y artificial. El programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico cuenta con cuatro laboratorios de

cómputo; dos destinados al tronco común y dos para la licenciatura. Las capacidades son de 24 plazas para ambos. Para dar atención a los aspectos técnicos y de mantenimiento de estos laboratorios, se cuenta con personal capacitado para solucionar cualquier situación o complicación técnica ya sea con el equipo, con la conexión a Internet o con el software instalado en las máquinas a través del departamento de soporte técnico. De igual forma, a este personal se le puede solicitar la instalación de algún software en específico para realizar actividades de las asignaturas de la licenciatura en diseño gráfico.

Servicios para el aprendizaje de la FAD. Además, se brinda el servicio de préstamo de 13 computadoras laptop, 21 cañones, extensiones, bocinas y material necesario para utilizar en talleres y aulas, cuyo servicio y cuidado se encuentra previsto en un programa de mantenimiento y verificación de equipos dentro de esta unidad académica, a través del cual se detecta el estado de cada componente y si es necesaria alguna actualización o reemplazo. Los mecanismos para el préstamo de este material se encuentran regulados en el protocolo para el préstamo de equipo audiovisual y se encuentran resguardados en diapositeca, ubicada en el edificio central. De igual forma, en relación a la atención de la diapositeca, se cuenta con personal capacitado para la atención a docentes y estudiantes y de esta manera apoyar las actividades académicas. En este espacio, algunos estudiantes fungen como becarios apoyando al personal a cargo. Además del equipo de videoproyección y de laptops mencionados anteriormente, también se cuenta con 4 cámaras fotográficas y 3 computadoras de escritorio para cubrir los requerimientos de prácticas de aprendizaje, realización de trabajos e investigación de los alumnos de las tres licenciaturas. La diapositeca cuenta con material bibliográfico, videográfico y una CD-teca. De los cuales hay 71 referencias bibliográficas enfocadas al tronco común y 73 enfocadas a la licenciatura en diseño gráfico.

Diapositeca y biblioteca central campus Mexicali. Los servicios educativos de diapositeca se complementan con los servicios, equipamiento e infraestructura de la biblioteca central del campus Mexicali, la cual se encuentra a unos pasos de la Facultad de Arquitectura y Diseño. En la Biblioteca central se cuenta con 8,828 títulos y 16, 851 volúmenes para cubrir las diferentes áreas formativas que intervienen en el programa de

diseño gráfico como ciencias administrativas, artes en general, cine, dibujo, las diferentes ramas del diseño gráfico, humanidades, artes digitales, publicidad y normatividad.

La biblioteca central. Cuenta con los mecanismos y la infraestructura para el desarrollo de aprendizajes del programa de estudio que requieren la investigación, acceso a información, asesorías académicas y búsqueda de información documental. Cuenta con Videoteca, mesas de trabajo, módulos de estudio, cubículos de estudio, área de lectura de hemeroteca, sala de lectura; que permiten que los alumnos desarrollen trabajos de investigación y esparcimiento. Todos estos espacios están a disposición de estudiantes, profesores y público en general, el uso de los cubículos de estudio requiere de una solicitud y de cumplir con la documentación requerida. Además, el estudiante puede explorar los recursos bibliográficos, identificar en dónde se encuentran las referencias de interés, dar seguimiento a los préstamos solicitados, renovar préstamos y sugerir adquisiciones nuevas o por material dañado.

Laboratorios de la FAD. Los laboratorios de Serigrafía y Fotografía, tienen una dimensión de 100 m² cada uno, están equipados con mobiliario, equipo, iluminación, ventilación natural y artificial y tienen capacidad para 20 estudiantes. Estos talleres cuentan con equipo instrumental, herramientas y materiales adecuados a las funciones de cada taller y acceso directo a fuente de energía eléctrica y servicio de agua-drenaje. También se cuenta con un taller de Pre-prensa, el cual se encuentra ubicado dentro del área del buró de diseño, en el edificio D con cupo para 15 estudiantes. Este último se encuentra equipado para realizar trabajos de impresión digital y corte de vinil, e igualmente cuenta con iluminación y ventilación natural y artificial. Además, se cuenta con un Laboratorio de Medios de reciente creación, el cual comparte el equipamiento con el laboratorio de cómputo 4. En este espacio los estudiantes tienen la posibilidad de estudiar e implementar la tecnología digital de punta para la Visualización de Información. con este espacio se pretende que los estudiantes se encuentren a la vanguardia en las tecnologías digitales para el diseño gráfico.

De manera particular, estos laboratorios se encuentran a cargo de profesores que imparten la asignatura correspondiente a cada taller, por lo que, además de mantener y resguardar el equipo que se encuentran en estos espacios, los estudiantes cuentan con

asesoría constante para la utilización y disposición de las herramientas de trabajo. Dependiendo de las necesidades de cada asignatura, es posible acceder además a los talleres de plásticos, maderas, metales y cerámica, los cuales pertenecen a la Licenciatura en Diseño Industrial, con una capacidad promedio de 20 estudiantes. Todos los estudiantes y docentes de la FAD tienen acceso a ellos respetando sus políticas de uso y seguridad.

Cubículos de Profesores de Tiempo Completo. La FAD cuenta con cubículos para los ocho profesores de tiempo completo quienes realizan actividades académicas, de gestión y de investigación. Para ello cuentan con espacios adaptados a las necesidades de acuerdo al perfil de cada investigador de Tiempo Completo. De manera general cada espacio de PTC cuenta con línea telefónica con extensión propia, escritorio, librero y un equipo de cómputo dedicado a las actividades de investigación en diseño gráfico y de gestión académica.

Sala de Juntas de la FAD. Se cuenta con un espacio para realizar actividades colegiadas en la que los profesores de tiempo completo, asignatura y responsables de los laboratorios pueden realizar actividades colectivas. Este espacio cuenta con el equipamiento de tecnologías digitales necesario para realizar estos encuentros.

Comedor para maestros de FAD. Esta cuenta con una mesa y sillas, agua purificada, horno de microondas, cafetera y refrigerador. También tiene una pequeña alacena donde se guardan insumos y trastes. Además, cuenta con un área para lavar trastes.

En el mismo sentido, en la FCITEC se cuenta con 2 talleres para recibir a 32 estudiantes y 5 salas de cómputo para 30 estudiantes. Los talleres y laboratorios se encuentran equipados con pizarrones, mesas de trabajo y sillas o mesabancos bancos individuales de acuerdo a las necesidades del programa. Todos estos espacios poseen ventilación e iluminación natural y artificial. Las salas de cómputo localizadas en el edificio DIA, son utilizadas por los diferentes programas de ingeniería, arquitectura y diseño. En lo particular, el área de diseño gráfico tiene asignado el laboratorio 5 acondicionado con computadoras Mac, mientras el tronco común de arquitectura y

diseño utiliza el laboratorio 4. Estos espacios son utilizados para la enseñanza de programas computacionales de uso específico del área.

La FCITEC cuenta además con diversos espacios destinados a talleres para el apoyo del contenido práctico de las asignaturas del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico acorde al perfil profesional de los estudiantes, entre los que se encuentran 11 talleres de dibujo amueblados con restiradores y bancos, además del taller de materiales y técnicas de impresión, el cual está equipado con equipo de serigrafía completo, material para diversas técnicas de grabado, y equipo para la realización de papel orgánico y papel reciclado, dando así respuesta a los requerimientos marcados por los procesos de enseñanza aprendizaje del programa de estudios. La FCITEC cuenta además con el taller de impresión digital, espacio llamado despacho de impresión, en el que se realizan ejercicios de impresión para las diferentes asignaturas y de apoyo a las distintas actividades administrativas, culturales y de investigación requeridas por la unidad académica. Éste se encuentra equipado con una computadora, dos impresoras de tabloides láser a color, impresora para sublimación, plotter de gran formato, plotter de corte y herramientas de corte y montado.

Analizando la suficiencia y equipamiento de talleres y laboratorios, se cuenta con un resultado favorable ya que todos los estudiantes del programa educativo de la licenciatura en diseño gráfico de las dos sedes, tienen acceso a estos espacios y pueden desarrollar actividades complementarias y sustanciales para sus asignaturas; sin embargo, en cuanto a los laboratorios de cómputo, se requiere en ambas sedes, ampliar la cantidad de computadoras disponibles o laboratorios disponibles para que los estudiantes puedan realizar trabajos de manera extra clase pues en muchas ocasiones, no se cuenta con las posibilidades para tener el equipo de cómputo en casa y el tener un espacio dentro de sus Facultades para esto, les facilitaría la realización de sus actividades.

El programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, dentro de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Unidad Valle de las Palmas, comparte infraestructura con los demás programas educativos. Cabe mencionar que actualmente

la escuela está en proceso de crecimiento, a la fecha se cuenta con los siguientes espacios que apoyan para el desempeño de las actividades académicas:

Cubículos de maestros de FCITEC. Se tienen 40 cubículos en los diferentes edificios de la unidad académica de los cuales 3 están asignados a la carrera de Diseño Gráfico, distribuidos de la siguiente forma: uno para el coordinador de la carrera, y un PTC, uno para maestros de tiempo completo y uno que se comparte con otro programa educativo, uno para maestros de tiempo completo con puestos directivos y/o coordinaciones de área

Salas de cómputo de FCITEC. Se cuenta con 3 salas de cómputo, las cuales son utilizadas por los diferentes programas que ofrece el campus actualmente. Estos espacios son utilizados para la enseñanza de programas computacionales de uso específico del área de arquitectura, para cubrir el contenido práctico de las materias de dibujo asistido por computadora.

Laboratorios de FCITEC. El centro cuenta, para el apoyo del contenido práctico de las ingenierías y diseños, con laboratorios que están diseñados acorde al perfil profesional de los alumnos, dando así respuesta a los requerimientos marcados por los procesos de enseñanza aprendizaje del programa de estudios; los laboratorios se muestran en la tabla 2. En la actualidad la carrera de arquitectura no utiliza los laboratorios o talleres con que dispone la FECITEC para las carreras de ingeniería.

Salas Audiovisuales de FCITEC. Cuenta con 1 aulas magna, 1 sala audiovisual con butacas, 1 sala de usos múltiples, 1 sala de videoconferencias y 1 sala de juntas para el uso de pláticas, conferencias y reuniones para las distintas carreras.

Almacén de FCITEC. Cada laboratorio cuenta con un espacio para el resguardo de materiales, equipo y materiales necesarios para las prácticas de las distintas unidades de aprendizaje. Así como se cuenta con un almacén general donde existe equipo, herramientas y materiales que son comunes para las distintas carreras de licenciatura que se imparten en el centro.

Áreas comunes de FCITEC. Sala de Juntas. Aquí se realizan las reuniones de las distintas academias del programa educativo de arquitectura y otras reuniones de trabajo académico. Tiene una capacidad de 15 personas.

Comedor para maestros de FCITEC. Equipado con refrigerador, horno de microondas, horno tostador, cafetera, cocina, mesas, sillas.

Sala de maestros. Contiene mesa y sillas, computadora, copiadora, lockers. Sirve a los profesores como área de descanso y para preparación de clases.

Sanitarios. Se cuenta con 12 instalaciones para alumnos, alumnas, maestros y maestras.

Áreas de descanso internas y externas, tales como el vestíbulo de dirección o las bancas distribuidas en los alrededores del edificio de dirección y de los edificios de aulas "A", "B", "C" y "D".

Edificios de FCITEC. Esta unidad académica cuenta con 10 edificios, de los cuales 4 son utilizados para aulas de las distintas licenciaturas, 1 edificio administrativo, 1 edificio de talleres y una cafetería. El programa educativo de arquitectura está alojado en el primer y segundo nivel del edificio "D" así como en el salón C34 que se encuentra en el tercer nivel del edificio "C".

Biblioteca. La Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología cuenta con una biblioteca Valle de las Palmas perteneciente al DIA que da servicio a la carrera de arquitectura, así como al resto de las carreras.

Centro comunitario. FECITEC cuenta con un centro comunitario que se compone de cafetería, papelería, oficina de sorteos UABC, y departamento de deportes.

4.4.4. Estructura organizacional

En la presente propuesta se considera la necesidad de una organización que impulse programas y servicios de apoyo para la operación adecuada de los programas educativos. Que se valoren los procesos de enseñanza-aprendizaje y brinde seguimiento, continuidad y evaluación a las acciones encaminadas a ofrecer las condiciones para el fácil tránsito de los estudiantes en el programa. A continuación, se integran la estructura organizacional de las unidades académicas donde opera el programa educativo.

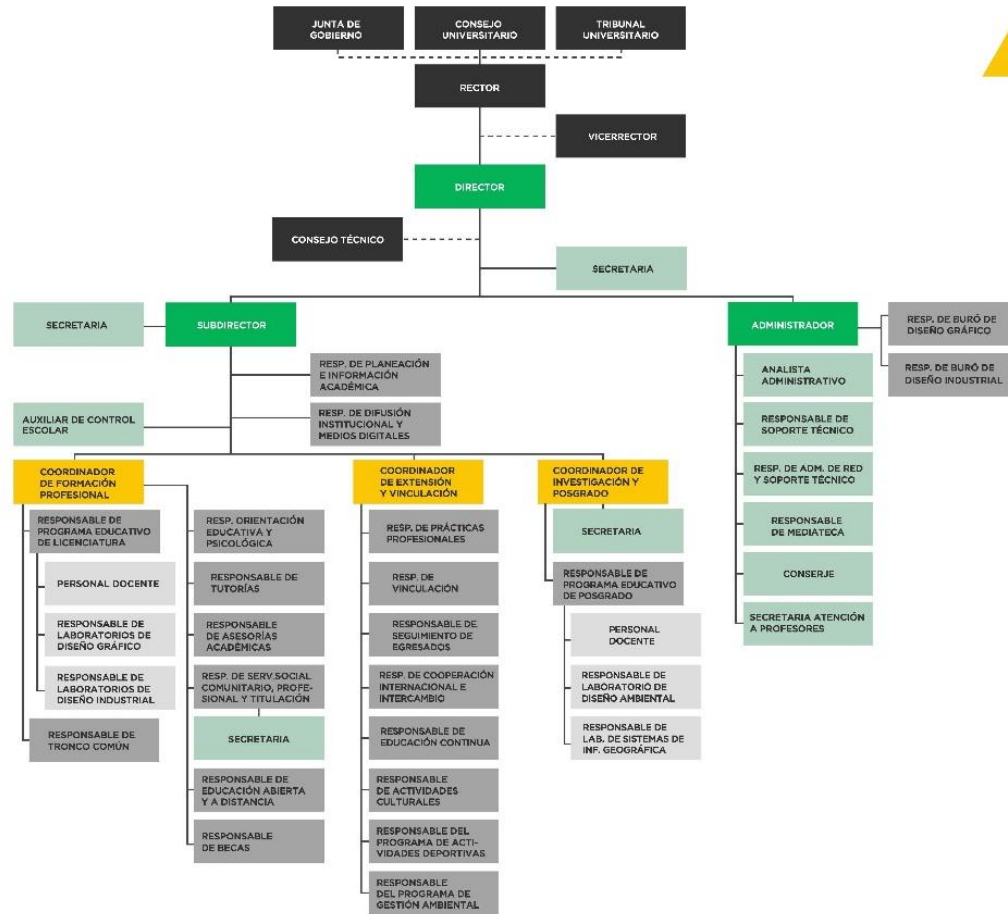
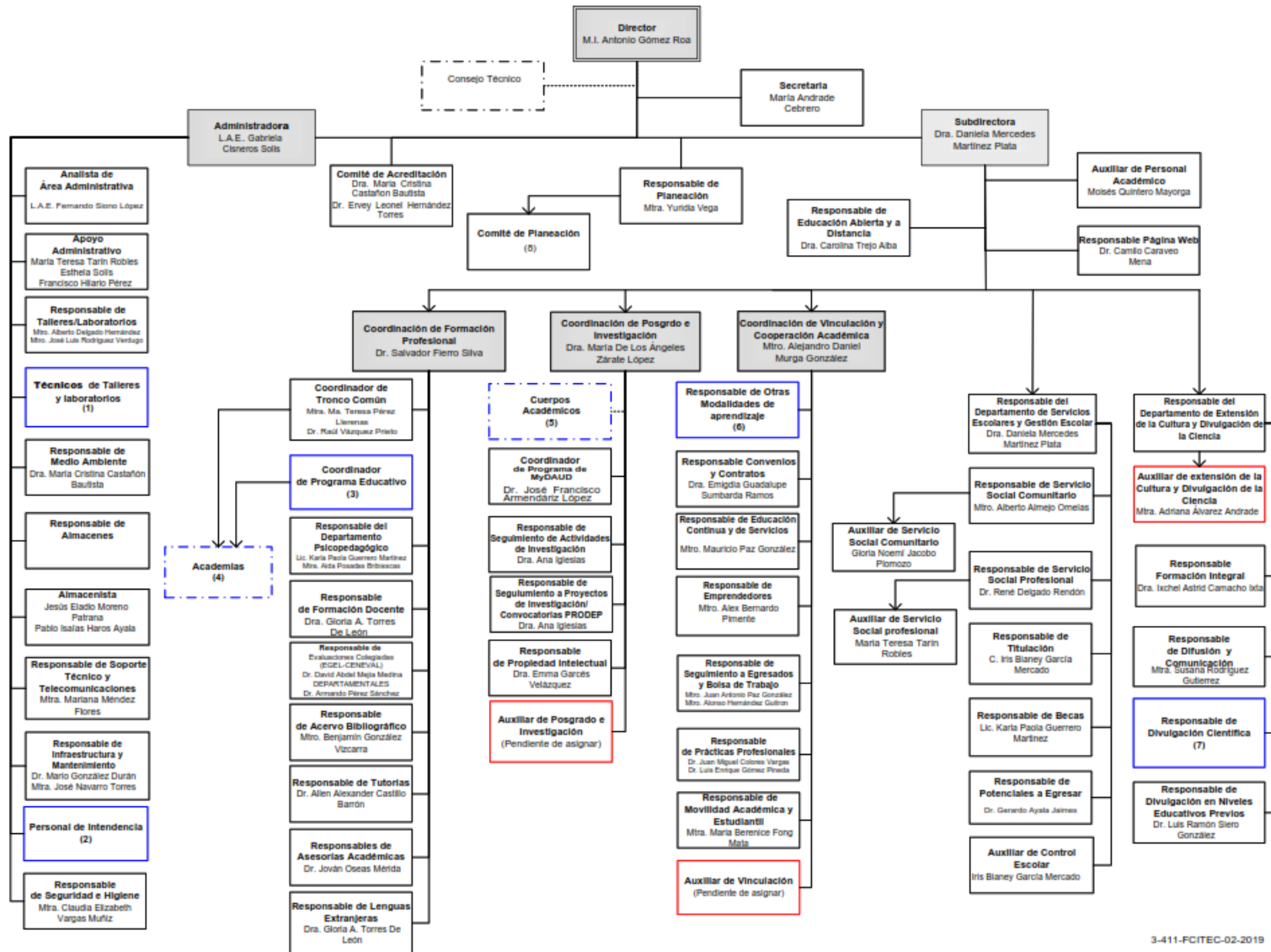


Figura 1. Organigrama de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali¹ (FAD, 2020).

¹ La descripción de puestos se puede consultar en el Manual de Organización y Procedimientos: [http://arquitectura.mx1.uabc.mx/wp-content/uploads/2019/05/1 MANUAL-DE-ORGANIZACCION-Y-PROCEDIMIENTOS-2018.pdf](http://arquitectura.mx1.uabc.mx/wp-content/uploads/2019/05/1_MANUAL-DE-ORGANIZACCION-Y-PROCEDIMIENTOS-2018.pdf)

**ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA (FCITEC)
UNIDAD VALLE DE LAS PALMAS**



3-411-FCITEC-02-2019

Figura 3. Organigrama de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de Las Palmas² (FCITEC, 2019).

² La descripción de puestos se puede consultar en el Manual de Funciones: <http://citicvup.tij.uabc.mx/wp-content/uploads/2020/08/ORGANIGRAMA-FCITEC-2019-2.pdf>

4.4.5. Programa de Tutorías Académicas

Estos se definen en los manuales de tutoría de cada facultad (FCITEC, 2020 y FAD, 2019) Tiene como objetivo acompañar a los estudiantes en su proceso de formación académica, asegurar que este adquiera las competencias necesarias para su preparación profesional de la mejor manera posible y reducir el índice de deserción. Su estructura y organizacional dependen de la coordinación de formación profesional, de donde se desprende el responsable de tutorías y de este último los tutores. Los tutores son seleccionados en función de su perfil profesional y la etapa de formación en la que dan clases. De tal modo que hay tutores de tronco común y tutores de programa educativo.

Existen diferentes modalidades de tutorías. Las tutorías grupales o individuales, programadas o no programadas y presenciales o no presenciales. Cualquiera de estas modalidades depende de las necesidades colectivas o individuales, de la emergencia de situaciones que afectan al tutorado y de la disponibilidad de ambas partes y de los espacios para realizarse presencialmente o a través de los mecanismos electrónicos.

El programa de tutorías cuenta con el Sistema Institucional de Tutorías, en el cual los tutores pueden dar seguimiento al proyecto académico de sus estudiantes, enviar mensajes y programar tutorías, también en este se puede realizar una autoevaluación sobre el dominio y ejercicio de la tutoría por parte de los tutores. Los estudiantes pueden utilizar este sistema para contactar a sus tutores, dar seguimiento a su proceso educativo o realizar la evaluación del programa de tutorías.

Cada programa de tutoría contempla el proceso para la asignación de los tutores y su capacitación en diversas áreas y tecnologías necesarias para cumplir los objetivos del programa. También contempla la cantidad y fases en la que los tutores deben dar seguimiento durante el semestre a sus tutorados (inicial, intermedia, final y de reinscripción). Además, los programas de tutorías contemplan la difusión de los alcances de la tutoría por semestre y también establece las funciones de cada entidad involucrada en el programa. Por ejemplo, los responsables de tutorías deben entregar a los tutores un listado de los tutorados asignados, convocar a reuniones informativas y promover la capacitación de nuevos tutores. Los tutores deben convocar a los tutorados para realizar reuniones informativas y de monitoreo, habilitar las unidades de aprendizaje para

reinscripción o canalizar al estudiante a la instancia correspondiente dependiendo de las necesidades del tutorado. Y los tutorados deben acudir puntualmente a las convocatorias para tutoría, revisar periódicamente el sistema de tutorías y participar en los procesos de evaluación de tutorías.

5

\ **Plan de Estudios**

5. Plan de Estudios

La estructura del plan de estudios comprende los siguientes apartados: perfil de ingreso, perfil de egreso, campo profesional, características de las unidades de aprendizaje por etapas de formación, características de las unidades de aprendizaje por áreas de conocimiento, mapa curricular, descripción cuantitativa del plan de estudios, tipología de las unidades de aprendizaje y equivalencia de las unidades de aprendizaje.

5.1. Perfil de ingreso

Los aspirantes a ingresar al programa educativo Licenciado en Diseño gráfico, deberán contar con las siguientes habilidades, conocimientos actitudes y valores:

Conocimientos generales:

- Uso básico de las Tecnologías de la Información y Comunicación
- Redacción
- Historia Universal

Habilidades:

- Observación
- Seguir instrucciones visuales
- Pensamiento crítico
- Trabajo en equipo
- Análisis y síntesis de información
- Habilidad motriz fina
- Destreza para usar equipo especializado

Actitudes:

- Interés por el arte
- Disciplina
- Creatividad
- Propositivo

Valores:

- Tolerancia y respeto por ideología, preferencias y culturas distintas
- Responsabilidad para cumplir asignaciones y actividades académicas
- Empatía ante la situación social y económica del entorno
- Honestidad

5.2 Perfil de Egreso

El Licenciado en Diseño Gráfico será un profesionalista con formación integral que le permitirá resolver los problemas de comunicación visual de su sociedad, mediante la investigación, planeación, coordinación y gestión de proyectos gráficos a partir del uso de las herramientas y la tecnología contemporánea, capaz de proponer soluciones para entornos físicos y/o virtuales. Tales diseños se gestarán bajo la toma de decisiones con criterio ético y crítico considerando la sustentabilidad del proyecto en el entorno y su contribución para mejorar la calidad de vida del ser humano. El Licenciado en Diseño Gráfico será competente para:

1. Diseñar proyectos visuales, mediante los fundamentos del diseño gráfico, la aplicación de una metodología y el uso herramientas análogas y digitales, para dar solución a las necesidades de comunicación visual, con una postura analítica, crítica y de responsabilidad social.
2. Diseñar conceptos y técnicas visuales, a través de metodologías de diseño y el uso de un código visual fundamentado, para la creación de proyectos gráficos, con creatividad y sentido crítico
3. Seleccionar y ejecutar herramientas tecnologías, a partir de la identificación de necesidades de comunicación visual, para generar soluciones en función de los nuevos paradigmas tecnológicos, culturales y laborales de manera creativa con responsabilidad y ética.
4. Gestionar los procesos administrativos y argumentativos de la oferta de diseño, mediante el uso eficiente de las decisiones en recursos y estrategias, para evidenciar la funcionalidad de sus decisiones en emprendimientos de diseño gráfico, de forma responsable, persuasiva y colaborativa.

5.3 Campo Profesional

El egresado del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico podrá desarrollar sus actividades profesionales de forma ética y en observancia de los principios y derechos universales y de inclusión, así como en completo respeto por el medio ambiente contribuyendo al desarrollo de nuestra nación. Las actividades las podrá desempeñar en los ámbitos local, estatal, nacional e internacional de los siguientes sectores:

Sector privado:

- En la industria de la manufactura y transformación, como encargado de los procesos de impresión industrial de envases y embalajes, etiquetado, impresión de productos, diseño y producción de puntos de venta, el diseño de gráficos para textiles, y la rama de la impresión en sus distintas especialidades.
- En la industria editorial, como formador de páginas, editor gráfico, diseñador en jefe, gestor de comunidades virtuales y productor de imágenes exclusivas.
- En la industria del entretenimiento y sector creativo, como generador de contenidos, director creativo, animador de gráficos, desarrollador de discursos audiovisuales, líder de hipermedios.
- En la industria de las tecnologías de la información, como desarrollador de experiencias de usuario, en equipos de programación Web y desarrollo de video juegos.
- En el área de comunicación interna y publicidad de las empresas de cualquier giro, a cargo de la identidad gráfica, desarrollo de la marca, publicidad y cualquier tipo de mensajes dirigidos al usuario final del producto.

Sector público:

- En la señalización y señalética de espacios públicos y vialidades.
- En el área de comunicación interna y publicidad de las dependencias de gobierno y los distintos niveles de gobierno.
- En centros de investigación y docencia, en la difusión y producción de la investigación.
- En centros de cultura y artes.

Sector independiente:

- Como profesional independiente atendiendo cuentas de industria de servicios bancarios, turísticos, restaurantera y profesionales, donde el producto es intangible y requiere de imagen gráfica para su correcta percepción y comunicación.
- Como consultor de imagen.

5.4 Características de las unidades de aprendizaje por etapas de formación

Unidad Académica: Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas. Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali.
Programa educativo: Licenciado en Diseño Gráfico
Grado académico: Licenciatura
Plan de estudios: 2022-1

Clave*	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ**
Etapla Básica Obligatoria								
01	Creatividad e Innovación	1	-	4	-	1	6	
02	Comunicación Oral y Escrita	2	-	2	-	2	6	1
03	Tecnologías de la Información y la Comunicación	1	-	3	-	1	5	
04	Fundamentos del Diseño	2	-	2	-	2	6	
05	Dibujo Natural	2	-	4	-	2	8	
06	Apreciación Histórica del Arte y la Cultura	3	-	-	-	3	6	
07	Herramientas Digitales Básicas para el Diseño	1	-	4	-	1	6	
08	Equidad y Derechos Humanos	2	-	2	-	2	6	
09	Desarrollo de Proyectos de Diseño	1	-	4	-	1	6	
10	Geometría Descriptiva	1	-	5	-	1	7	
11	Bocetaje Básico	2	-	4	-	2	8	
12	Matemáticas para el Diseño	3	-	-	-	3	6	
Etapla Disciplinaria Obligatoria								
13	Tipografía	2	-	2	-	2	6	
14	Ilustración	1	-	4	-	1	6	
15	Semiótica	2	-	1	-	2	5	
16	Vectorización de Gráficos	1	-	4	-	1	6	
17	Comunicación Visual	2	-	1	-	2	5	
18	Historia de la Comunicación Gráfica	3	-	-	-	3	6	
19	Mercadotecnia	2	-	1	-	2	5	
20	Técnicas de Pre-Prensa Análoga y Digital	1	-	4	-	1	6	
21	Edición de Mapas de Bits***	1	-	4	-	1	6	
22	Diseño de Identidad Gráfica	2	-	4	-	2	8	15
23	Conceptualización Visual del Diseño Gráfico	1	-	3		1	5	
24	Gráfica y Vanguardias	3	-	-	-	3	6	
25	Composición Gráfica	1	-	2	-	1	4	
26	Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico	1	-	3	-	1	5	
27	Producción Fotográfica	1	-	4	-	1	6	21

Clave*	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ**
28	Diseño de Señalización y Señalética	1	-	4	-	1	6	22
29	Narrativa Gráfica	2	-	1	-	2	5	
30	Gráfica Mexicana	3	-	-	-	3	6	
31	Campañas Publicitarias en Hipermedios	1	-	4	-	1	6	
32	Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico	1	-	2	-	1	4	
33	Discurso Audiovisual	1	-	3	-	1	5	
34	Diseño Editorial**	2	-	4	-	2	8	28
35	Publicidad Estratégica	1	-	3	-	1	5	
36	Normatividad para el Diseño	2	-	-	-	2	4	
37	Edición de Video y Gráficos Animados	2	-	4	-	2	8	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Etapa Terminal Obligatoria							
38	Pensamiento Visual	1	-	2	-	1	4	
39	Principios de Programación Web	1	-	4	-	1	6	
40	Gestión de Comunidades Virtuales	1	-	4	-	1	6	
41	Diseño de Envases y Embalajes	2	-	4	-	2	8	
42	Incubadora de Empresas Creativas	2	-	1	-	2	5	
43	Diseño y Visualización de la Información	1	-	2	-	1	4	
44	Innovación en el Diseño	2	-	1	-	2	5	
45	Desarrollo y Diseño de Experiencias de Usuario	1	-	4	-	1	6	39
46	Portafolios Profesionales	2	-	2	-	2	6	
47	Comunicación Ejecutiva de Proyectos	1	-	2	-	1	4	
48	Seminario de Trabajo Recepcional	2	-	2	-	2	6	
	Prácticas Profesionales	-	-	-	10	-	10	
	Optativa						Vr	
	Optativa						Vr	
	Optativa						Vr	
	Optativas de Etapa Disciplinaria							
49	Fotografía	1	-	4	-	1	6	
50	Teoría del Color	2	-	2	-	2	6	
51	Caligrafía y Lettering	1	-	4	-	1	6	
52	Ilustración Digital	1	-	4	-	1	6	

Clave*	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ**
53	Maquetación**	1	-	4	-	1	6	
54	Retórica de la Imagen	3	-	-	-	3	6	
55	Estética	3	-	-	-	3	6	
56	Redacción Publicitaria	2	-	2	-	2	6	
57	Diseño de Historietas	1	-	4	-	1	6	
58	Metodologías para Proyectos Gráficos	3	-	-	-	3	6	
59	Diseño Gráfico para Videojuegos	2	-	2	-	2	6	
60	Dibujo Técnico de Escenarios	1	-	4	-	1	6	
61	Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico	3	-	-	-	3	6	
62	Diseño de Personajes	1	-	4	-	1	6	
63	Diseño Gráfico en Exposiciones y Museografía	2	-	2	-	2	6	
64	Fotografía Publicitaria	1	-	4	-	1	6	
65	Diseño Gráfico Sustentable	1	-	4	-	1	6	
66	Serigrafía Experimental	1	-	4	-	1	6	
67	Ludología y Gamificación	3	-	-	-	3	6	
68	Administración de Proyectos	3	-	-	-	3	6	
69	Diseño de Gráficos para Textiles	1	-	4	-	1	6	
70	Inglés Pre-Intermedio	2	-	2	-	2	6	
71	Francés	2	-	2	-	2	6	
72	Infografía	2	-	2	-	2	6	
Optativas de Etapa Terminal								
73	Digital Publishing**	2	-	2	-	2	6	
74	Redacción para Publicaciones Científicas o de Divulgación	3	-	-	-	3	6	
75	Metodología para el Análisis de la Imagen	3	-	-	-	3	6	
76	Metodología de la Investigación	3	-	-	-	3	6	
77	Modelado 3D	1	-	4	-	1	6	
78	Diseño Web Responsivo	1	-	4	-	1	6	
79	Dirección y Liderazgo de Proyectos Creativos	3	-	-	-	3	6	
80	Gestión de Proyectos y Costos de Producción	3	-	-	-	3	6	
81	Género, Interseccionalidad y Diseño	3	-	-	-	3	6	
82	Seminario de Diseño Gráfico	3	-	-	-	3	6	

*No es la clave oficial, es una numeración consecutiva asignada para el control, orden y organización de las asignaturas. Cuando el plan de estudios se apruebe por el H. Consejo Universitario, se procede al registro oficial en el Sistema Integral de Planes y Programas de Estudio y Autoevaluación y se le asigna la clave.

** Nomenclatura:

HC: Horas Clase

HL: Horas Laboratorio

HT: Horas Taller

HPC: Horas Prácticas de Campo

HE: Horas Extra Clase

CR: Créditos

RQ: Requisitos

***Estas unidades de aprendizaje pueden impartirse en inglés de acuerdo a las condiciones de la unidad académica. El programa de unidad de aprendizaje se diseñó en español e inglés. Esto atiende a las políticas institucionales sobre la promoción de una segunda lengua, principalmente el inglés.

5.5 Características de las unidades de aprendizaje por áreas del conocimiento

Unidad Académica: Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas. Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali.
Programa educativo: Licenciado en Diseño Gráfico
Grado académico: Licenciatura
Plan de estudios: 2022-1

Área de conocimiento: Diseño								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
04	Fundamentos del Diseño	2	-	2	-	2	6	
09	Desarrollo de Proyectos de Diseño	1	-	4	-	1	6	
15	Semiótica	2	-	1	-	2	5	
22	Diseño de Identidad Gráfica	2	-	4	-	2	8	15
28	Diseño de Señalización y Señalética	2	-	4	-	2	8	22
25	Composición Gráfica	1	-	2	-	1	4	
34	Diseño Editorial	2	-	4	-	2	8	28
41	Diseño de Envases y Embalajes	2	-	4	-	2	8	
38	Pensamiento Visual	1	-	2	-	-	4	
44	Innovación en el Diseño	2	-	1	-	2	5	
46	Portafolios Profesionales	2	-	2	-	2	6	
63	Diseño Gráfico en Exposiciones y Museografía	2	-	2	-	2	6	
69	Diseño de Gráfico para Textiles	1	-	4	-	1	6	
Unidades de Aprendizaje Optativas								
54	Retórica de la Imagen	3	-	-	-	3	6	
57	Diseño de Historietas	1	-	4	-	1	6	

Área de conocimiento: Comunicación Visual								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
05	Dibujo Natural	2	-	4	-	2	8	
11	Bocetaje Básico	2	-	4	-	2	8	
13	Tipografía	2	-	2	-	2	6	
14	Ilustración	1	-	4	-	1	6	
17	Comunicación Visual	2	-	1	-	2	5	
23	Conceptualización Visual del Diseño Gráfico	1	-	3		1	5	
26	Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico	1	-	3	-	1	5	
29	Narrativa Gráfica	2	-	1	-	2	5	
35	Publicidad Estratégica	1	-	3	-	1	5	
43	Diseño y Visualización de la Información	1	-	2	-	1	4	
47	Comunicación Ejecutiva de Proyectos	1	-	2	-	1	4	

Área de conocimiento: Comunicación Visual								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
Unidades de Aprendizaje Optativas								
50	Teoría del Color	2	-	2	-	2	6	
51	Caligrafía y Lettering	1	-	4	-	1	6	
52	Ilustración Digital	1	-	4	-	1	6	
53	Maquetación	2	-	2	-	2	6	
60	Dibujo Técnico de Escenarios	1	-	4	-	1	6	
62	Diseño de Personajes	1	-	4	-	1	6	
72	Infografía	2	-	2	-	2	6	
75	Metodología para el análisis de la Imagen	3	-	-	-	3	6	

Área de conocimiento: Tecnología								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
03	Tecnologías de la Información y la Comunicación	1	-	3	-	1	5	
07	Herramientas Digitales Básicas para el Diseño	1	-	4	-	1	6	
12	Matemáticas para el Diseño	3	-	-	-	3	6	
10	Geometría Descriptiva	1	-	5	-	1	7	
16	Vectorización de Gráficos	1	-	4	-	1	6	
20	Técnicas de Pre-Prensa Análoga y Digital	1	-	4	-	1	6	
21	Edición de Mapas de Bits	1	-	4	-	1	6	
27	Producción Fotográfica	1	-	4	-	1	6	21
31	Campañas Publicitarias en Hipermedios	1	-	4	-	1	6	
33	Discurso Audiovisual	1	-	3	-	1	5	
37	Edición de Video y Gráficos Animados	2	-	4	-	2	8	
39	Principios de Programación Web	1	-	4	-	1	6	
45	Desarrollo y Diseño de Experiencias de Usuario	1	-	4	-	1	6	
Unidades de Aprendizaje Optativas								
73	Digital Publishing	2		2	-	2	6	34
49	Fotografía	1	-	4	-	1	6	
59	Diseño Gráfico para Videojuegos	2	-	2	-	2	6	
64	Fotografía Publicitaria	1	-	4	-	1	6	
66	Serigrafía Experimental	1	-	4	-	1	6	
67	Ludología y Gamificación	3	-	-	-	3	6	
77	Modelado 3D	1	-	4	-	1	6	
78	Diseño Web Responsivo	1	-	4	-	1	6	

Área de conocimiento: Gestión y Humanidades								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
01	Creatividad e Innovación	1	-	4	-	1	6	
02	Comunicación Oral y Escrita	2	-	2	-	2	6	1
06	Apreciación Histórica del Arte y la Cultura	3	-	-	-	3	6	
08	Equidad y Derechos Humanos	2	-	2	-	2	6	
18	Historia de la Comunicación Gráfica	3	-	-	-	3	6	
19	Mercadotecnia	3	-	-	-	3	6	
24	Gráfica y Vanguardias	3	-	-	-	3	6	
30	Gráfica Mexicana	3	-	-	-	3	6	
36	Normatividad para el Diseño	3	-	-	-	3	6	
32	Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico	1	-	2	-	3	4	
40	Gestión de Comunidades Virtuales	1	-	4	-	1	6	
42	Incubadora de empresas	2	-	1	-	2	5	
48	Seminario de Trabajo Recepcional	2	-	2	-	2	6	
Unidades de Aprendizaje Optativas								
55	Estética	3	-	-	-	3	6	
56	Redacción Publicitaria	2	-	2	-	2	6	
58	Metodologías para Proyectos Gráficos	3	-	-	-	3	6	
61	Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico	3	-	-	-	3	6	
65	Diseño Gráfico Sustentable	1	-	4	-	1	6	
68	Administración de Proyectos	3	-	-	3	3	6	
70	Inglés Pre-Intermedio	2	-	2	-	2	6	
71	Francés	2	-	2	-	2	6	
74	Redacción para Publicaciones Científicas o de Divulgación	3	-	-	-	3	6	
75	Metodología de la Investigación	3	-	-	-	3	6	
79	Dirección y Liderazgo de Proyectos Creativos	3	-	-	-	3	6	
80	Gestión de Proyectos y Costos de Producción	3	-	-	-	3	6	
81	Género, Interseccionalidad y Diseño	3	-	-	-	3	6	
82	Seminario de Diseño Gráfico	3	-	-	-	3	6	

5.6 Mapa curricular

Etapa Básica					Etapa Disciplinaria										Etapa Terminal																																
Tronco Común					III		IV		V		VI		VII		VIII																																
Creatividad e Innovación HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Herramientas Digitales para el Diseño HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Tipografía HC HL HT HPC CR 2 - 2 - - 6	Mercadotecnia HC HL HT HPC CR 2 - 1 - - 5	Composición Gráfica HC HL HT HPC CR 1 - 2 - - 4	Campañas Publicitarias en Hipermedios HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Pensamiento Visual HC HL HT HPC CR 1 - 2 - - 4	Innovación en el Diseño HC HL HT HPC CR 2 - 1 - - 5	Comunicación Oral y Escrita HC HL HT HPC CR 2 - 2 - - 6	Equidad y Derechos Humanos HC HL HT HPC CR 2 - 2 - - 6	Ilustración HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Técnica de Pre-Prensa Análoga y Digital HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico HC HL HT HPC CR 1 - 3 - - 5	Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico HC HL HT HPC CR 1 - 2 - - 4	Principios de Programación Web HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Desarrollo y Diseño de Experiencia de Usuario HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Tecnologías de la Información y Comunicación HC HL HT HPC CR 1 - 3 - - 5	Desarrollo de Proyectos de Diseño HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Semiótica HC HL HT HPC CR 2 - 1 - - 5	Edición de Mapa de Bits HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Producción Fotográfica HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Discurso Audiovisual HC HL HT HPC CR 1 - 3 - - 5	Gestión de Comunidades Virtuales HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Portafolios Profesionales HC HL HT HPC CR 2 - 2 - - 6	Fundamentos del Diseño HC HL HT HPC CR 2 - 2 - - 6	Geometría Descriptiva HC HL HT HPC CR 1 - 5 - - 7	Vectorización de Gráficos HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Diseño de Identidad Gráfica HC HL HT HPC CR 2 - 4 - - 8	Diseño de Señalización y Señalética HC HL HT HPC CR 1 - 4 - - 6	Diseño Editorial HC HL HT HPC CR 2 - 4 - - 8	Diseño de Envases y Embalajes HC HL HT HPC CR 2 - 4 - - 8	Comunicación Ejecutiva de Proyectos HC HL HT HPC CR 1 - 2 - - 4	Dibujo Natural HC HL HT HPC CR 2 - 4 - - 8	Bocetaje Básico HC HL HT HPC CR 2 - 4 - - 8	Comunicación visual HC HL HT HPC CR 2 - 1 - - 5	Conceptualización Visual del Diseño Gráfico HC HL HT HPC CR 1 - 3 - - 5	Narrativa Gráfica HC HL HT HPC CR 2 - 1 - - 5	Publicidad Estratégica HC HL HT HPC CR 1 - 3 - - 5	Incubadora de Empresas Creativas HC HL HT HPC CR 2 - 1 - - 5	Seminario de Trabajo Recepcional HC HL HT HPC CR 2 - 2 - - 6	Apreciación Histórica del Arte y la Cultura HC HL HT HPC CR 3 - - - - 6	Matemáticas para el Diseño HC HL HT HPC CR 3 - - - - 6	Historia de la Comunicación Gráfica HC HL HT HPC CR 3 - - - - 6	Gráfica y Vanguardias HC HL HT HPC CR 3 - - - - 6	Gráfica Mexicana HC HL HT HPC CR 3 - - - - 6	Normatividad para el Diseño HC HL HT HPC CR 2 - - - - 4	Diseño y Visualización de la Información HC HL HT HPC CR 1 - 2 - - 4	Optativa HC HL HT HPC CR - - - - VR
— Seriación obligatoria — Seriación recomendada					ÁREAS DE CONOCIMIENTO Tecnología Gestión y Humidades Com Visual Diseño					Unidad de Aprendizaje Integradora					Optativa HC HL HT HPC CR - - - - VR					Optativa HC HL HT HPC CR - - - - VR					Optativa HC HL HT HPC CR - - - - VR					Optativa HC HL HT HPC CR - - - - VR					Optativa HC HL HT HPC CR - - - - VR					Optativa HC HL HT HPC CR - - - - VR							
																				Proyectos de Vinculación con Valor en Créditos 2CR OP					Prácticas Profesionales 10 CR OBL																						

5.7. Descripción cuantitativa del plan de estudios

Unidad Académica: Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas. Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali.
Programa educativo: Licenciado en Diseño Gráfico
Grado académico: Licenciatura
Plan de estudios: 2022-1

Distribución de Créditos por etapa de formación

Etapas	Obligatorios	Optativos	Total	Porcentajes
Básica	76	--	76	21.71%
Disciplinaria	142	42	184	52.57%
Terminal	60	20*	80	22.86%
Prácticas Profesionales	10	--	10	02.86%
Total	288	62	350	100%
Porcentajes	82.29%	17.71%	100%	

*En los créditos optativos de la etapa terminal se incluyen los dos créditos del Proyecto de Vinculación con Valor Curricular.

Distribución de créditos obligatorios por área de conocimiento

Área de Conocimiento	Básica	Disciplinaria	Terminal	Total	%
Diseño	12	31	23	66	23.74%
Comunicación Visual	16	37	8	61	21.94%
Tecnología	24	43	12	79	28.42%
Gestión y Humanidades	24	31	17	72	25.90%
Total	76	142	60	278	100%
Porcentajes	27.34%	51.08%	21.58%	100%	

Distribución de unidades de aprendizaje por etapas de formación

Etapas	Obligatorias	Optativas	Total
Básica	12	0	12
Disciplinaria	25	7	32
Terminal	11	3	10
Total	48	10*	59

*Para promover flexibilidad y brindar opciones de formación a los estudiantes, se integran en esta propuesta 18 unidades de aprendizaje optativas

5.8 Tipología de las unidades de aprendizaje

Unidad Académica: Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas. Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali.
Programa educativo: Licenciado en Diseño Gráfico
Grado académico: Licenciatura
Plan de estudios: 2022-1

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
<i>Etapa Básica Obligatoria</i>			
1	Creatividad e Innovación	3	
	Taller de Creatividad e Innovación	2	
2	Comunicación Oral y Escrita	3	
	Taller de Comunicación Oral y Escrita	2	
3	Tecnologías de la Información y la Comunicación	3	
	Taller de Tecnologías de la Información y la Comunicación	2	
4	Fundamentos del Diseño	3	
	Taller de Fundamentos del Diseño	2	
5	Dibujo Natural	3	
	Taller de Dibujo Natural	2	
6	Apreciación Histórica del Arte y la Cultura	3	No tiene HT
7	Herramientas Digitales Básicas para el Diseño	3	
	Taller de Herramientas Digitales Básicas para el Diseño	2	
8	Equidad y Derechos Humanos	3	
	Taller de Equidad y Derechos Humanos	2	
9	Desarrollo de Proyectos de Diseño	3	
	Taller de Desarrollo de Proyectos de Diseño	2	
10	Geometría Descriptiva	3	
	Taller de Geometría Descriptiva	2	
11	Bocetaje Básico	3	
	Taller de Bocetaje Básico	2	
12	Matemáticas para el diseño	3	No tiene HT
<i>Etapa Disciplinaria Obligatoria</i>			
13	Tipografía	3	
	Taller de Tipografía	2	
14	Ilustración	3	
	Taller de Ilustración	2	
15	Semiótica	3	

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
	Taller de Semiótica	2	
16	Vectorización de Gráficos	3	
	Taller de Vectorización de Gráficos	2	
17	Comunicación Visual	3	
	Taller de Comunicación Visual	3	
18	Historia de la Comunicación Gráfica	2	No tiene HT
19	Mercadotecnia	3	
	Taller de Mercadotecnia	2	
20	Técnicas de Pre-Prensa Análoga y Digital	3	
	Taller de Técnicas de Pre-Prensa Análoga y Digital	2	
21	Edición de Mapas de Bits	3	
	Taller de Edición de Mapas de Bits	2	
22	Diseño de Identidad Gráfica	3	
	Taller de Diseño de Identidad Gráfica	2	
23	Conceptualización Visual del Diseño Gráfico	3	
	Taller de Conceptualización Visual del Diseño Gráfico	2	
24	Gráfica y Vanguardias	3	No tiene HT
25	Composición Gráfica	3	
	Taller de Composición Gráfica	2	
26	Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico	3	
	Taller de Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico	2	
27	Producción Fotográfica	3	
	Taller de Producción Fotográfica	2	
28	Diseño de Señalización y Señalética	3	
	Taller de Diseño de Señalización y Señalética	2	
29	Narrativa Gráfica	3	
	Taller de Narrativa Gráfica	2	
30	Gráfica Mexicana	3	No tiene HT
31	Campañas Publicitarias en Hipermedios	3	
	Taller de Campañas Publicitarias en Hipermedios	2	
32	Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico	3	
	Taller de Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico	2	
33	Discurso Audiovisual	3	
	Taller de Discurso Audiovisual	2	

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
34	Diseño Editorial	3	
	Taller de Diseño Editorial	2	
35	Publicidad Estratégica	3	
	Taller de Publicidad Estratégica	2	
36	Normatividad para el Diseño	3	No tiene HT
37	Edición de Video y Gráficos Animados	3	
	Taller de Edición de Video y Gráficos Animados	2	
<i>Etapas Terminal Obligatoria</i>			
38	Pensamiento Visual	3	
	Taller de Pensamiento Visual	2	
39	Principios de Programación Web	3	
	Taller de Principios de Programación Web	2	
40	Gestión de Comunidades Virtuales	3	
	Taller de Gestión de Comunidades virtuales	2	
41	Diseño de Envases y Embalajes	3	
	Taller de Diseño de Envases y Embalajes	2	
42	Incubadora de Empresas Creativas	3	
	Taller de Incubadora de Empresas Creativas	2	
43	Diseño y Visualización de la Información	3	
	Taller de Diseño y Visualización de la Información	2	
44	Innovación en el Diseño	3	
	Taller de Innovación en el Diseño	2	
45	Desarrollo y Diseño de Experiencias de Usuario	3	
	Taller de Desarrollo y Diseño de Experiencias de Usuario	2	
46	Portafolios Profesionales	3	
	Taller de Portafolios Profesionales	2	
47	Comunicación Ejecutiva de Proyectos	3	
	Taller de Comunicación Ejecutiva de Proyectos	2	
48	Seminario de Trabajo Recepcional	3	
	Taller de Seminario de Trabajo Recepcional	2	
<i>Optativas de Etapa Disciplinaria</i>			
49	Fotografía	3	
	Taller de Fotografía	2	
50	Teoría del Color	3	

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
	Taller de Teoría del Color	2	
51	Caligrafía y Lettering	3	
	Taller de Caligrafía y Lettering	2	
52	Ilustración Digital	3	
	Taller de Ilustración Digital	2	
53	Maquetación	3	
	Taller de Maquetación	2	
54	Retórica de la Imagen	3	
	Taller de Retórica de la Imagen	2	
55	Estética	3	No tiene HT
	Taller de Estética Aplicada al Diseño	2	
56	Redacción Publicitaria	3	
	Taller de Redacción Publicitaria	2	
57	Diseño de Historietas	3	
	Taller de Diseño de Historietas	2	
58	Metodología para Proyectos Gráficos	3	No tiene HT
59	Diseño Gráfico para Videojuegos	3	
	Taller de Diseño Gráfico para Videojuegos	2	
60	Dibujo Técnico de Escenarios	3	
	Taller de Dibujo Técnico de Escenarios	2	
61	Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico	3	No tiene HT
62	Diseño de Personajes	3	
	Taller de Diseño de Personajes	2	
63	Diseño Gráfico en Exposiciones y Museografía	3	
	Taller de Diseño Gráfico en Exposiciones y Museografía	2	
64	Fotografía Publicitaria	3	
	Taller de Fotografía Publicitaria	2	
65	Diseño Gráfico Sustentable	3	
	Taller de Diseño Gráfico Sustentable	2	
66	Serigrafía Experimental	3	
	Taller de Serigrafía Experimental	2	
	Diseño Web Responsivo	3	
	Taller Diseño Web Responsivo	2	
67	Ludología y Gamificación	3	No tiene HT
68	Administración de Proyectos	3	No tiene HT
69	Diseño de Gráficos para Textiles	3	
	Taller de Diseño de Gráficos para Textiles	2	
70	Inglés Pre-Intermedio	3	
	Taller de Inglés Pre-Intermedio	2	
71	Francés	3	

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
	Taller de Francés	2	
72	Infografía	3	
	Taller de Infografía	2	
	<i>Optativas de Etapa Terminal</i>		
73	Digital Publishing	3	
	Taller de Digital Publishing	2	
74	Redacción para Publicaciones Científicas o de Divulgación	3	No tiene HT
75	Metodología para el Análisis de la Imagen	3	No tiene HT
76	Metodología de la Investigación	3	No tiene HT
77	Modelado 3D	3	
	Taller de Modelado 3D	2	
78	Diseño Web Responsivo	3	
	Taller de Diseño Web Responsivo	2	
79	Dirección y Liderazgo de Proyectos Creativos	3	No tiene HT
80	Gestión de Proyectos y Costos de Producción	3	No tiene HT
81	Género, Interseccionalidad y Diseño	3	No tiene HT
82	Seminario de Diseño Gráfico	3	No tiene HT

La tipología de las asignaturas se refiere a los parámetros que se toman en cuenta para la realización eficiente del proceso de aprendizaje integral, tomando en consideración la forma en como ésta se desarrolla de acuerdo a sus características, es decir, teóricas o prácticas (laboratorio, taller, clínica o práctica de campo etc.), el equipo necesario, material requerido y espacios físicos en los que se deberá desarrollar el curso, todo ello determinará la cantidad de alumnos que podrán atenderse por grupo. De acuerdo a la Guía Metodológica para la Creación, Modificación y Actualización de los Programas Educativos de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC, 2010), existen tres tipologías y es importante precisar, que será el rango normal el que deberá predominar para la formación de los grupos; los casos de límite superior e inferior sólo deberán considerarse cuando la situación así lo amerite por las características propias de la asignatura. Así mismo, se deberá considerar la infraestructura de la unidad académica, evitando asignar un tipo 3 (grupo numeroso) a un laboratorio con capacidad de 10 a 12 alumnos cuya característica es Horas clase (HC) y Horas laboratorio (HL). La tipología se designará tomando en cuenta los siguientes criterios:

- Tipo 1. Está considerado para aquellas actividades de la enseñanza en las que se requiere la manipulación de instrumentos, animales o personas, en donde la responsabilidad de asegurar el adecuado manejo de los elementos es del docente y donde, además, es indispensable la supervisión de la ejecución del alumno de manera directa y continua (clínica y práctica). El rango correspondiente a este tipo es: Rango normal = 6 a 10 alumnos 99

- Tipo 2. Está diseñado para cumplir con una amplia gama de actividades de enseñanza aprendizaje, en donde se requiere una relación estrecha para supervisión o asesoría del docente. Presupone una actividad predominante del alumno y un seguimiento vigilante e instrucción correctiva del profesor (talleres, laboratorios). Rango normal = 12 a 20 alumnos.

- Tipo 3. Son asignaturas básicamente teóricas en las cuales predominan las técnicas expositivas; la actividad se lleva a cabo dentro del aula y requiere un seguimiento por parte del profesor del grupo en el proceso de aprendizaje integral: Rango normal = 24 a 40 alumnos.

5.9 Equivalencias de las Unidades de Aprendizaje.

Unidad Académica: Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas. Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali.
Programa educativo: Licenciado en Diseño Gráfico
Grado académico: Licenciatura
Plan de estudios: 2022-1

Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2022-1	Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2006-2
<i>Etapa Básica Obligatoria</i>			
1	Creatividad e Innovación	--	Sin equivalencia
2	Comunicación Oral y Escrita	8251	Métodos de Investigación Documental y su Comunicación
3	Tecnologías de la Información y Comunicación	8250	Informática I
4	Fundamentos de Diseño	8548	Teoría del Diseño I
5	Dibujo Natural	8247	Dibujo I
6	Apreciación Histórica del Arte y la Cultura	8245	Historia del Arte y la Cultura
7	Herramientas Digitales Básicas para el Diseño	8257	Informática II
8	Equidad y Derechos Humanos	--	Sin equivalencia
9	Desarrollo de Proyectos de Diseño	8247 8256	Diseño I Diseño II
10	Geometría Descriptiva	8256	Geometría Descriptiva I
11	Bocetaje Básico	--	Sin equivalencia
12	Matemáticas para el Diseño	8258	Matemáticas para el Diseño
<i>Etapa Disciplinaria Obligatoria</i>			
13	Tipografía	8262	Tipografía I
14	Ilustración	8263	Ilustración I
15	Semiótica	8269	Teoría del Diseño III
16	Vectorización de Gráficos	12353 15775	Vectorización en Diseño Gráfico Vectorización
17	Comunicación Visual	8264	Teoría del Diseño II
18	Historia de la Comunicación Gráfica	8267	Historia de la Comunicación Gráfica I
19	Mercadotecnia	8288	Mercadotecnia
20	Técnicas de Pre-Prensa Análoga y Digital	8279	Materiales y Técnicas de Realización III
21	Edición de Mapas de Bits	8273	Informática III
22	Diseño de Identidad Gráfica	8278	Diseño IV
23	Conceptualización Visual del Diseño Gráfico	10497	Fundamentos del diseño

Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2022-1	Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2006-2
24	Gráfica y Vanguardias	8274	Historia de la Comunicación Gráfica II
25	Composición Gráfica	-	Sin equivalencia
26	Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico	14802 10815	Desarrollo de la creatividad Creatividad y evaluación del Diseño
27	Producción Fotográfica	8280	Fotografía II
28	Diseño de Señalización y Señalética	8271	Diseño III
29	Narrativa Gráfica	-	Sin equivalencia
30	Gráfica Mexicana	8281	Historia de la Comunicación Gráfica III
31	Campañas publicitarias en Hipermedios	-	Sin equivalencia
32	Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico	8307	Seminario de Teoría Actual del Diseño
33	Discurso Audiovisual	8310	Interpretación y Apreciación del Cine
34	Diseño Editorial	8284	Diseño V
35	Publicidad Estratégica	8287	Publicidad II
36	Normatividad para el Diseño	8292	Normatividad en el Diseño Gráfico
37	Edición de Video y Gráficos Animados	8285	Materiales y Técnicas de Realización IV
<i>Etapa Terminal Obligatoria</i>			
38	Pensamiento Visual	-	Sin equivalencia
39	Principios de Programación Web	8297	Materiales y Técnicas de Realización VI
40	Gestión de Comunidades Virtuales	28315	Desarrollo de Estrategias sociales en comunidades digitales
41	Diseño de Envases y Embalajes	8284	Diseño V
42	Incubadora de Empresas Creativas	8303	Desarrollo Empresarial
43	Diseño y Visualización de la Información	-	Sin equivalencia
44	Innovación en el Diseño	-	Sin equivalencia
45	Desarrollo y diseño de experiencias de usuario	-	Sin equivalencia
46	Portafolios Profesionales	21420	Portafolios Profesionales
47	Comunicación Ejecutiva de Proyectos	-	Sin equivalencia
48	Seminario de Trabajo Recepcional	-	Sin equivalencia

Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2022-1	Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2006-2
<i>Etapa Disciplinaria Optativa</i>			
49	Fotografía	8266	Fotografía I
50	Teoría del Color	24588	Teoría del Color
51	Caligrafía y Lettering	23678	Caligrafía y Lettering
52	Ilustración Digital	11319	Ilustración digital
53	Maquetación	-	Sin equivalencia
54	Retórica de la Imagen	8317	Retórica
55	Estética	8261	Estética
56	Redacción Publicitaria	17633	Redacción Publicitaria
57	Diseño de Historietas	17595	Técnicas de bocetaje
58	Metodologías para Proyectos Gráficos	8270	Metodología del Diseño I
59	Diseño Gráfico para Videojuegos	-	Sin equivalencia
60	Dibujo Técnico de Escenarios	17090	Teoría y Práctica de la Escenografía
61	Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico	17093	Estructura Laboral y Negociación
62	Diseño de Personajes	21413	Taller de ilustración para publicaciones infantiles
63	Diseño Gráfico en Exposiciones y Museografía	8316	Diseño de Exposiciones y Museografía
64	Fotografía Publicitaria	16180	Fotografía Publicitaria
65	Diseño Gráfico Sustentable	19460 8308	Diseño Gráfico Sustentable Seminario de Conservación del Medio
66	Serigrafía Experimental	28318	Serigrafía Experimental
67	Ludología y Gamificación	-	Sin equivalencia
68	Administración de Proyectos	8293	Administración de proyectos
69	Diseño de Gráficos para Textiles		Sin equivalencia
70	Inglés Pre-Intermedio	17178	Inglés Pre-intermedio
71	Francés	17177	Francés
72	Infografía	8299	Infografía
<i>Etapa Terminal Optativa</i>			
73	Digital Publishing	-	Sin equivalencia
74	Redacción para publicaciones científicas o de divulgación	-	Sin equivalencia
75	Metodología para el análisis de la imagen	--	Sin equivalencia
76	Metodología de la Investigación	8300	Metodología del Diseño V
77	Modelado 3D	8312	Multimedia Avanzada

Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2022-1	Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2006-2
78	Diseño Web Responsivo	-	Sin equivalencia
79	Dirección y Liderazgo de Proyectos Creativos	-	Sin equivalencia
80	Gestión de Proyectos y Costos de Producción	-	Sin equivalencia
81	Género, Interseccionalidad y Diseño	37634	Género, Interseccionalidad y Diseño
82	Seminario de Diseño Gráfico		Sin equivalencia

6



Descripción del Sistema de Evaluación

6. Descripción del Sistema de Evaluación

Para que la estructura propuesta del curso funcione correctamente se debe evaluar el sistema constantemente para encontrar problemas y tomar medidas correctivas en caso de ser necesario. La evaluación del plan de estudios está vinculada a todos los elementos que hacen posible que las unidades académicas funciones adecuadamente en tareas y actividades desarrolladas en el interior y relacionándose con la sociedad.

6.1. Evaluación del Plan de Estudios

Con relación a la normativa institucional, las unidades académicas llevarán a cabo evaluaciones permanentes, periódicas y sistematizadas que permitan establecer acciones con el fin de mejorar el currículo para incidir en la calidad de la educación ofertada. Brovelli (2001) señala que el objeto a ser evaluado, en el marco de la evaluación curricular, se enmarca en dos aspectos complementarios:

1. Evaluación del diseño curricular como documento, concebido como norma.
2. Evaluación del currículum real o implementado, concebido como práctica.

Una vez transcurridos dos años de egreso del plan de estudios, se realizará una evaluación interna y externa del programa educativo con la finalidad de evaluar el impacto de acuerdo a los planteamientos de la normativa vigente de la Universidad con el propósito de tomar decisiones que conlleven a la actualización o modificación del programa educativo. en ambos procesos, las unidades académicas realizarán reportes formales para documentar los resultados.

6.2. Evaluación del Aprendizaje

Conforme al Estatuto Escolar (UABC, 2018), la evaluación de los procesos de aprendizaje tiene por objeto: (1) que las autoridades universitarias, los académicos y alumnos dispongan de la información adecuada para evaluar los resultados del proceso educativo y propiciar su mejora continua, (2) que los alumnos conozcan el grado de

aprovechamiento académico que han alcanzado y, en su caso, obtengan la promoción y estímulo correspondiente, y (3) evidenciar las competencias adquiridas durante el proceso de aprendizaje.

La evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje demanda una estructura colegiada, operativa, normada, permanente y formal (UABC, 2010), sus acciones están dirigidas principalmente a:

- a. Definición, revisión y actualización de competencias por lograr y de los criterios académicos para la evaluación y seguimiento del desempeño del alumno.
- b. Toma de decisiones para eliminar las diferencias, siempre y cuando no se inhiba la creatividad, la originalidad, la libre cátedra y el liderazgo académico; y modificar la dinámica de la relación alumno profesor.

Para disponer de información adecuada con el fin de evaluar los resultados del proceso de enseñanza y fomentar su mejora, se realiza la evaluación del aprendizaje considerando el Estatuto Escolar vigente de la Universidad, en donde se escribe el objeto de evaluación y la escala de calificaciones, de los tipos de exámenes, de las evaluaciones institucionales, de los procedimientos y formalidades de la evaluación, de la revisión de los exámenes y de las asistencias a clase. La evaluación:

1. Estará centrada en el estudiante para el ejercicio de competencias en su profesión, de acuerdo con el perfil de egreso en el campo profesional del Licenciado en Diseño Gráfico.
2. Se basará en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores desarrollados por el estudiante y demostrados en su desempeño como competencias.

La evaluación de la unidad de aprendizaje se realizará en diferentes momentos del periodo escolar de acuerdo a sus características propias. La evaluación docente institucional es de importancia en este proceso porque los resultados permitirán recomendar a los académicos actualizarse mediante los cursos docentes que inciden en su proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se verán favorecidos los estudiantes.

6.3. Evaluación Colegiada del Aprendizaje

Las evaluaciones colegiadas se apegan a las descripciones de evaluaciones institucionales definidas en el Estatuto Escolar vigente mismas que permitan revisar el cumplimiento de las competencias profesionales y específicas planteadas en el plan de estudios, s, para ello, las evaluaciones se referirán a las competencias de (a) una unidad de aprendizaje, (b) un conjunto de unidades de aprendizaje, (c) la etapa de formación Básica, Disciplinaria o Terminal, (d) egreso, y se integrarán con criterios de desempeño que describan el resultado que deberá obtener el alumno y las características con que lo realizará, así como las circunstancias y el ámbito que permitan verificar si el desempeño es el correcto.

Las evaluaciones colegiadas se instrumentarán desde el interior de la Universidad, o cuando se opte por evaluaciones expresamente elaboradas por entidades externas especializadas. Los resultados de la evaluación permitirán visualizar los obstáculos y dificultades de aprendizaje, para redirigir permanentemente la actividad hacia el dominio de competencias.

La evaluación colegiada del aprendizaje es la estrategia fundamental para evaluar integralmente el éxito de la implementación del programa educativo. La evaluación colegiada del aprendizaje representa un esfuerzo institucional renovado y perfectible constantemente en aras de alcanzar estándares de calidad a nivel internacional en la impartición de los procesos de enseñanza – aprendizaje. Son evaluaciones colegiadas del aprendizaje:

- a. Los exámenes de trayecto,
- b. Los exámenes de egreso,
- c. Los exámenes que las Unidades Académicas determinen pertinentes para el logro de los propósitos de este apartado.

Examen de egreso

El examen de egreso tiene como propósito (1) conocer el grado de dominio que el alumno ha obtenido al concluir sus estudios en relación a las competencias profesionales enunciadas en el plan de estudios y (2) verificar el grado de avance, pertinencia y

actualidad del conjunto de programas de unidades de aprendizaje que comprenden el Plan de Estudios.

Presentar el examen de egreso es un requisito y se recurrirá preferentemente al Examen General de Egreso de Licenciatura (EGEL) del Centro Nacional de Evaluación A.C. (CENEVAL) que corresponda al programa educativo, y las unidades académicas establecerán un procedimiento que determinará los criterios de elegibilidad, registro y demás que sean necesarios. Los resultados de esta evaluación orientarán a las unidades académicas en la toma de decisiones para mantener o mejorar la pertinencia, organización, operación del plan de estudios en su conjunto

7



Revisión Externa

7. Revisión Externa



FACULTAD DE DISEÑO

Ensenada, Baja California 22 de Abril de 2021

Dra. Isabel Salinas Gutiérrez

Coordinadora del Programa de Diseño Gráfico

Profesor-Investigador del Programa Educativo Licenciado en Diseño Gráfico

Universidad Autónoma de Baja California

Presente

Por medio de la presente me es grato informarle que tuve a bien revisar la Restructuración de Plan de Estudios de Licenciado en Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología Unidad Valle De Las Palmas, Tijuana, encontrando que dicha propuesta:

- Acota perfectamente el campo de desempeño del Licenciado en Diseño, lo cuál permite al empleador tener un parámetro claro de lo que el egresado puede aportar a su empresa u organización.
- Hace un análisis de su postura teórica dentro del ámbito del Diseño
- Ofrece relaciones claras entre asignaturas tanto en forma horizontal como vertical
- Promueve el aprendizaje en competencias y por lo tanto aportará productos fundamentados en la realidad como muestra del aprendizaje de las competencias
- Plantea claramente cuales son las necesidades de la región relacionadas con el campo del Diseño Gráfico y las convierte en Unidades de Aprendizaje
- Las Unidades de Aprendizaje tienen contenidos de otras áreas de conocimiento que apoyan al Diseño Gráfico
- Las Unidades de Aprendizaje no contienen seriaciones más que en aquellas que realmente son requeridas y los nombres de las Unidades de aprendizaje responden al contenido temático y competencias a adquirir.
- Existen unidades temáticas relacionadas con la Historia del Diseño
- Las Unidades temáticas cuentan con contenidos actualizados y pertinentes



FACULTAD DE DISEÑO

Esperando que este análisis les sea útil les deseo la mejor de las suertes en la implementación de dicho plan.

M. en Arq. Yolanda V. García Ferrer
Directora de la Facultad de Diseño

c.p.a.

Av. San Francisco 1139, Fracc. Misión, Ensenada, B.C. 22830 México. TEL. (646) 174-39-80 y 174-39-81

www.xochicalco.edu.mx

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DADO POR EL GOBIERNO DEL ESTADO DE BAJA CALIFORNIA. PERIÓDICO OFICIAL 20.02.79



Dr. Antonio Gómez Roa
Director
Presente

Por medio del presente le saludo cordialmente y agradezco la distinción para revisar el expediente del nuevo plan de estudios del programa educativo de Diseño Gráfico que presenta la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (Campus Tijuana), mismo que he analizado con detenimiento y el cuál encuentro pertinente por los siguientes puntos:

- Se han considerado las recomendaciones de COMAPROD Y CENEVAL.
- Se tiene presente el modelo educativo para su realización y que vaya acorde a los lineamientos de la misma UABC.
- Se ha hecho un análisis consistente de las necesidades del mercado, y un seguimiento al desempeño profesional de los egresados.
- La disminución del número de créditos hace que se homologue más al promedio de las carreras de diseño, lo cuál favorecerá la practicidad de la misma al poder realizarse en 8 semestres.
- Cuando las materias tienen menos requisitos entre sí, se genera una mayor libertad en el tránsito estudiantil, lo cuál favorece que tomen las materias de acuerdo a sus necesidades.
- Fortalecer un segundo idioma con optativas también es acertado, pues impulsa a los estudiantes a un mundo globalizado, tanto en inglés como en francés.
- Favorecer la realización de proyectos de vinculación y de prácticas profesionales obligatorias, hará que los estudiantes tengan una visión más completa de la vida profesional que les espera, lo cual puede favorecer una mejor inserción laboral.
- Con respecto a las unidades de aprendizaje obligatorias, muchas carreras dejan de lado las matemáticas para el diseño, lo cuál será un elemento diferenciador en este plan de estudios, y también me parece excelente que le den la importancia que merece la parte creativa e innovación, que en

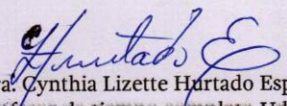
- ocasiones se incluye como contenido de una materia, pero en este caso es toda una unidad de aprendizaje.
- En las unidades de aprendizaje disciplinarias obligatorias, se vislumbran las competencias que conformarán una parte importante del perfil del egresado, generando una excelente congruencia entre ambos.
 - Las unidades de aprendizaje de la etapa terminal obligatoria enfatizan competencias que dan un cierre a la formación de los estudiantes, ya que dependen de los conocimientos previos adquiridos para poder sustentarlas, lo cual veo como un gran acierto, ya que el diseñador de la UABC irá construyendo poco a poco las bases para llegar a esta etapa final.
 - Las optativas darán una formación particular a cada uno de los estudiantes y la división que realizan de las generales con las de etapa terminal también es acertada, ya que sería complicado tener en un inicio el nivel cognitivo para entender las de la etapa terminal. Esta división por nivel de conocimientos y competencias adquiridas está muy bien pensado.

Como conclusión, es evidente que se ha trabajado bajo una metodología para que el plan de estudios que se propone sea congruente entre sí y con el contexto que se está viviendo. Por las razones ya expresadas me permito expresar que será un cambio que se adapta a las necesidades del mercado en conjunto con la filosofía de la UABC, y solo me resta desearles mucho éxito con la implementación de este nuevo plan de estudios.

Sin más por el momento, me despido agradeciendo la oportunidad de participar en la revisión de este nuevo plan de estudios.

Atentamente,
"Piensa y trabaja"

Guadalajara, Jalisco, a 22 de abril de 2021


Dra. Cynthia Lizette Hurtado Espinosa
Profesor de tiempo completo UdeG
Responsable CA 790
cynthia.hurtado@cuaad.udg.mx

UdeG
CA 790
PROCESOS DE COMUNICACION
COMUNICACION SUPERIOR

8

Referencias

8.Referencias

- Arias, A. (2019). *Manual de Tutorías. Facultad de Arquitectura y Diseño*. Facultad de Arquitectura y Diseño, Campus Mexicali. UABC.
- Brovelli, M. (2001). Evaluación curricular. *Fundamentos en Humanidades Universidad Nacional de San Luis, II* (2), 101-122.
- Comité de Planeación para el Desarrollo Municipal de Mexicali. (2017). *Plan Municipal de Desarrollo Mexicali 2017- 2019*. Mexicali: COPLADEMM. Recuperado el 03 de junio de 2019 de: <http://www.mexicali.gob.mx/transparencia/administracion/planmunicipalde desarrollo/pmd2017-2019.pdf>
- Consejo de Desarrollo Económico de Tijuana. (2019). *Plan Estratégico Metropolitano*. Recuperado de <http://cdet.com.mx/wp-content/uploads/2015/04/Plan-Estrate%CC%81gico-Metropolitano.pdf>
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Colombia: Universidad de Medellín
- Costa, T. (2015). Los procesos creativos en el diseño colaborativo (1ª parte). Diseño participativo. *Journal of Design Processes*, 1(1), 89–101. Recuperado de <https://diposit.eina.cat/handle/20.500.12082/704?show=full>
- Davis, M. (2020). Introduction to Design Futures. En *AIGA Design Futures*. AIGA. Recuperado de <https://www.aiga.org/aiga-design-futures/introduction-to-design-futures/>
- Dieleman, H. y Juárez-Nájera, M. (2008). ¿Cómo se puede diseñar educación para la sostenibilidad? *Revista Internacional de Contaminación Ambiental*, 24 (3), 131-147. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37011662004>
- Escera, C. (2004). Aproximación histórica y conceptual a la Neurociencia Cognitiva. *Revista Cognitiva*, 16 (2) 141-162.
- Escuela Superior de Diseño de Barcelona. (2019). *El avance de las impresoras 3D y su uso en el mundo del diseño*. Recuperado de: <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/el-avance-de-las-impresoras-3d-y-su-uso-en-el-mundo-del-diseno>

- Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Unidad Valle de Las Palmas (2020) *Manual de Tutorías Académicas*. Campus Tijuana, UABC. Recuperado de <http://citecuvp.tij.uabc.mx/wp-content/uploads/2020/05/MANUAL-DE-TUTORIAS-FCITEC-2020.pdf>
- Foro Económico Mundial. (2019). *Jobs of tomorrow mapping opportunity in the new economy*. Recuperado de http://www3.weforum.org/docs/WEF_Jobs_of_Tomorrow_2020.pdf
- Frascara, J. (2011). *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones infinito.
- Grupo Intergubernamental de Expertos sobre el Cambio Climático. (2014). *Climate Change 2014 Synthesis Report*. Suiza: IPCC. Recuperado de https://archive.ipcc.ch/news_and_events/docs/ar5/ar5_syr_headlines_en.pdf
- Guyot, C. (2008). *El diseño socializa el conocimiento*. La Nación. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/opinion/joan-costa-el-diseno-socializa-el-conocimiento-nid1017188>
- Martin-Iglesias, R. (noviembre 2011). *Hacia un nuevo paradigma de Diseño Colaborativo*. Presentado en el XV Congreso de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital. Santa Fé, Argentina. Recuperado de http://papers.cumincad.org/data/works/att/sigradi2011_245.content.pdf
- Navarro, K. (2018) *Industrias culturales y creativas en la economía de Baja California*. Ciencia MX Noticias. Recuperado de <http://www.cienciamx.com/index.php/ciencia/economia/23037-industrias-culturales-economia-baja-california>
- Observatorio Laboral. (2019). Observatorio Laboral. Recuperado de <https://www.observatoriolaboral.gob.mx/>
- Pelta, R. (2013). *Ver para creer. Diseño, ilustración y sostenibilidad*. Valencia, España: UPV. Recuperado de <https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/1480/1536>
- Presidencia de la República. (2019). *Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024*. México: Presidencia de la República. Recuperado de <https://lopezobrador.org.mx/wp-content/uploads/2019/05/PLAN-NACIONAL-DE-DESARROLLO-2019-2024.pdf>

- Quesada, J. (2018). *México, meca del diseño Mundial*. Forbes. Recuperado el 18 de julio de 2019 de <https://www.forbes.com.mx/forbes-life/mexico-meca-del-diseno-mundial/>
- Tiburcio, C. (2017). Cuestiones de hecho y cuestiones de procedimiento. En A. Tapia (Coord), *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces* (154-159). Ciudad de México, México: Ars Optika Editores
- Universidad Autónoma de Baja California (2017). El Código de Ética de la UABC. México: Autor.
- Universidad Autónoma de Baja California. (2018). Estatuto Escolar de la UABC. México: Autor.
- Universidad Autónoma de Baja California. (2010). *Guía metodológica para la creación, modificación y actualización de los programas educativos de la Universidad Autónoma de Baja California*. México: Autor. Recuperado de <http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/guiametodol%F3gica.pdf>
- Universidad Autónoma de Baja California. (2013). *Modelo educativo de la UABC*. México.
- Universidad Autónoma de Baja California. (2018). *Modelo educativo de la UABC*. México.
- Universidad Autónoma de Baja California. (2019). Plan de Desarrollo Institucional. México: Autor.
- World Economic Forum. (2019). *Conclusiones del Foro Mundial 2018*. Suiza: WEF. Recuperado de <https://www.weforum.org/events/world-economic-forum-annual-meeting-2018>
- Facultad de Arquitectura y Diseño. (s.f.) *Misión y visión*. Recuperado de http://arquitectura.mxl.uabc.mx/?page_id=326
- Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (s.f.) *Difusión de valores*. Recuperado de <http://citecuvp.tij.uabc.mx/difusion-de-valores/>
- Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología. (s.f.) *Misión y visión*. Recuperado de <http://citecuvp.tij.uabc.mx/mision-y-vision/>

9

 **Anexos**

9. Anexos

Anexo 1. Formatos metodológicos

FORMATO 1. PROBLEMÁTICAS Y COMPETENCIAS PROFESIONALES

Problemáticas	Competencia profesional	Ámbitos
La tendencia actual del diseño gráfico y en los mercados laborales exigen profesionistas que apliquen los fundamentos del diseño gráfico en composiciones visuales estéticas y funcionales para emitir mensajes.	1. Diseñar proyectos visuales, mediante los fundamentos del diseño gráfico, la aplicación de una metodología y el uso herramientas análogas y digitales, para dar solución a las necesidades de comunicación visual, con una postura analítica, crítica y de responsabilidad social.	En el sector público y privado a nivel regional e internacional
En la tendencia del mercado laboral se requiere profundizar en la conceptualización y manejo de técnicas visuales, para resolver los problemas de comunicación visual.	2. Diseñar conceptos y técnicas visuales, a través de metodologías de diseño y el uso de un código visual fundamentado, para la creación de proyectos gráficos, con creatividad y sentido crítico	En el sector público y privado a nivel regional e internacional
En el campo laboral del diseño gráfico se identifica que los profesionistas muestran deficiencia técnica y conceptual en las habilidades digitales para afrontar los nuevos paradigmas tecnológicos, culturales y laborales.	3. Seleccionar y ejecutar herramientas tecnologías, a partir de la identificación de necesidades de comunicación visual, para generar soluciones en función de los nuevos paradigmas tecnológicos, culturales y laborales de manera creativa con responsabilidad y ética.	En el sector público y privado a nivel regional e internacional
Demanda en los diferentes sectores de producción para fortalecer los procesos de gestión y argumentación de la oferta de diseño.	4. Gestionar los procesos administrativos y argumentativos de la oferta de diseño, mediante el uso eficiente de las decisiones en recursos y estrategias, para evidenciar la funcionalidad de sus decisiones en emprendimientos de diseño gráfico, de forma responsable, persuasiva y colaborativa.	En el sector público y privado a nivel regional e internacional

FORMATO 2. IDENTIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE INTEGRAN CADA COMPETENCIA PROFESIONAL

Competencia profesional	Competencias específicas
<p>1. Diseñar proyectos visuales, mediante los fundamentos del diseño gráfico, la aplicación de una metodología y el uso herramientas análogas y digitales, para dar solución a las necesidades de comunicación visual, con una postura analítica, crítica y de responsabilidad social.</p>	<p>1.1 Analizar las necesidades de comunicación en los proyectos visuales considerando el aspecto social, cultural y económico, haciendo uso de una metodología del diseño para el trabajo eficiente de los recursos y generar una propuesta, con una actitud reflexiva y crítica.</p> <p>1.2. Aplicar los fundamentos del diseño gráfico haciendo uso de una metodología, así como de las herramientas análogas y digitales convenientes, para desarrollar propuestas de proyectos visuales estéticos y funcionales, con una actitud analítica y responsable.</p> <p>1.3. Presentar los proyectos visuales de manera colaborativa mediante el uso de tecnologías, para explicar la solución al problema de comunicación, con actitud de respeto y responsabilidad social.</p>
<p>2. Diseñar conceptos y técnicas visuales, a través de metodologías de diseño y el uso de un código visual fundamentado, para la creación de proyectos gráficos, con creatividad y sentido crítico.</p>	<p>2.1. Gestionar fuentes de información, mediante la identificación de referencias de casos, para resolver problemas de conceptualización de los proyectos gráficos, respetando las necesidades del usuario.</p> <p>2.2. Distinguir los fundamentos del diseño, por medio de su definición y análisis, para generar composiciones asertivas que tomen en cuenta las necesidades de comunicación visual, con ética y responsabilidad.</p> <p>2.3. Aplicar metodologías de diseño por medio del análisis y desarrollo, para la construcción de proyectos gráficos de manera sistematizada, creativa y responsable.</p> <p>2.4. Crear formas gráficas por medio de la aplicación de las estructuras formales del diseño, para producir soluciones a problemas visuales, con elocuencia y objetividad.</p>
<p>3. Seleccionar y ejecutar herramientas tecnológicas a partir de la identificación de necesidades de comunicación visual, para generar soluciones en función de los nuevos</p>	<p>3.1 Aplicar conocimientos y estrategias para la comunicación visual a través de soportes tecnológicos, de manera asertiva, eficiente y eficaz</p>

Competencia profesional	Competencias específicas
paradigmas tecnológicos, culturales y laborales de manera creativa con responsabilidad y ética.	<p>3.2. Contrastar tecnologías analógicas y digitales en función del contexto, a través de la identificación de necesidades de comunicación visual para la elaboración y seguimiento de proyectos, con honestidad, objetividad e innovación.</p> <p>3.3. Producir mensajes visuales interactivos y en movimiento con el uso de tecnologías avanzadas, demostrando dominio en el uso de tecnologías avanzadas, para generar proyectos hipermediáticos innovadores de manera innovadora, ética y con compromiso social.</p>
4. Gestionar procesos administrativos y argumentativos mediante el uso eficiente de recursos y estrategias, para evidenciar la funcionalidad de sus decisiones en acciones de emprendimiento de diseño gráfico, de forma responsable, persuasiva y colaborativa.	<p>4.1. Analizar el contexto sincrónico y diacrónico de la comunicación gráfica a través de referentes teóricos e históricos, para la solución y argumentación de problemas contemporáneos, con visión hacia las tendencias internacionales de la profesión del diseño gráfico con objetividad y compromiso social.</p> <p>4.2. Gestionar los recursos disponibles a través de las variables temporales, tecnológicas, económicas, en situaciones concretas, para la oportuna administración y planeación del proyecto gráfico, con actitud de liderazgo, sustentabilidad económica y respeto al medio ambiental.</p> <p>4.3. Desarrollar las habilidades de emprendimiento, identificando necesidades y variables de los mercados, para la creación, dirección y desarrollo de empresas de comunicación visual, promoviendo el crecimiento económico de la región y el país, con una actitud de innovación, liderazgo, visión e impacto global.</p>

FORMATO 3. ESTABLECIMIENTO DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia profesional 1. Diseñar proyectos visuales, mediante los fundamentos del diseño gráfico, la aplicación de una metodología y el uso herramientas análogas y digitales, para dar solución a las necesidades de comunicación visual, con una postura analítica, crítica y de responsabilidad social.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
1.1 Analizar las necesidades de comunicación en los proyectos visuales considerando el aspecto social, cultural y económico, con base en metodologías del diseño para el trabajo eficiente de los recursos y generar una propuesta, con una actitud reflexiva y crítica.	Desarrollar y entregar un proyecto visual con base a una metodología de diseño donde apliquen los principios de la comunicación gráfica, utilizando las herramientas análogas y/o digitales pertinentes.
1.2. Aplicar los fundamentos del diseño gráfico haciendo uso de una metodología, así como las herramientas análogas y digitales convenientes, para desarrollar propuestas de proyectos visuales, con una actitud analítica y responsable.	Crear y presentar un portafolio de evidencias con ejercicios donde aplique los fundamentos y elementos del diseño en base a una metodología, utilizando las herramientas análogas y/o digitales.
1.3. Presentar proyectos visuales estéticos y funcionales mediante la aplicación de los fundamentos del diseño gráfico y uso de herramientas innovadoras para dar solución a las necesidades de comunicación, con actitud colaborativa y de responsabilidad social.	Elaborar y presentar un proyecto visual integrador utilizando la metodología de diseño aplicada y empleando herramientas innovadoras de apoyo a la comunicación.

Competencia profesional 2. Diseñar conceptos y técnicas visuales, a través de metodologías de diseño y el uso de un código visual fundamentado, para la creación de proyectos gráficos, con creatividad y sentido crítico.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
2.1. Gestionar fuentes de información, mediante la identificación de referencias de casos, para resolver problemas de conceptualización de los proyectos gráficos, respetando las necesidades del usuario.	Entregar una bitácora donde incluya la selección de información que le sea útil para la creación de conceptos creativos en relación a las necesidades de comunicación del mensaje y los usuarios específicos.
2.2. Distinguir los fundamentos del diseño, por medio de su definición y análisis, para generar composiciones asertivas que tomen en cuenta las necesidades de comunicación visual, con ética y responsabilidad.	Entregar una composición gráfica asertiva que resuelva las necesidades de comunicación visual de un caso de diseño gráfico determinado, que aplique los fundamentos y elementos del diseño.

2.3. Aplicar metodologías de diseño por medio del análisis y desarrollo, para la construcción de proyectos gráficos de manera sistematizada, creativa y responsable.	Crear y presentar un proyecto de diseño gráfico siguiendo los pasos de una metodología de diseño la que mejor funcione según el sentido del trabajo.
2.4. Crear formas gráficas por medio de la aplicación de las estructuras formales del diseño, para producir soluciones a problemas visuales, con elocuencia y objetividad.	Elaborar y entregar una aplicación gráfica que dé solución objetiva a un problema visual en específico, que incluya el proceso de una lluvia de formas y bocetos que sinteticen, representen ideas claras.

Competencia profesional 3. Seleccionar y ejecutar herramientas tecnológicas a partir de la identificación de necesidades de comunicación visual, para generar soluciones en función de los nuevos paradigmas tecnológicos, culturales y laborales de manera creativa con responsabilidad y ética.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
3.1. Aplicar conocimientos y estrategias para la comunicación visual a través de soportes tecnológicos, de manera asertiva, eficiente y eficaz	Entregar un proyecto de aplicación tecnológica, acorde a un caso determinado de comunicación visual, que incluya una bitácora de los procesos donde se muestre y argumente el desarrollo del producto esperado.
3.2. Contrastar tecnologías analógicas y digitales en función del contexto, a través de la identificación de necesidades de comunicación visual para la elaboración y seguimiento de proyectos, con honestidad, objetividad e innovación	Entregar una carpeta de evidencia que incluya la justificación de procesos y tecnologías utilizadas para ejecutar el proyecto de comunicación visual, considerando tiempos de ejecución, aplicación tecnológica y calidad de los resultados.
3.3. Producir mensajes visuales interactivos y en movimiento demostrando dominio en el uso de tecnologías avanzadas, para generar proyectos hipermediáticos de manera innovadora, ética y con compromiso social.	Desarrollar y entregar un producto de diseño digital que demuestre la comprensión básica y la lógica de las tecnologías avanzadas para la comunicación visual, cuyas características sean: la innovación en el resultado, aplicación asertiva de las tecnologías y dominio suficiente de estas.

Competencia profesional 4. Gestionar procesos administrativos y argumentativos mediante el uso eficiente de recursos y estrategias, para evidenciar la funcionalidad de sus decisiones en acciones de emprendimiento de diseño gráfico, de forma responsable, persuasiva y colaborativa.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
4.1. Analizar el contexto sincrónico y diacrónico de la comunicación gráfica a través de referentes teóricos e históricos, para la solución y argumentación de problemas	Crear, entregar y exponer el análisis de un fenómeno delimitado en la historia del diseño gráfico, desde su origen, su desarrollo y la repercusión que tiene éste en la cultura actual, considerando su

<p>contemporáneos, con visión hacia las tendencias internacionales de la profesión del diseño gráfico con objetividad y compromiso social.</p>	<p>trascendencia a nivel nacional e internacional, teórico, metodológico, económico, filosófico, tecnológico y social.</p>
<p>4.2. Gestionar los recursos disponibles a través de las variables temporales, tecnológicas, económicas, en situaciones concretas, para la oportuna administración y planeación del proyecto gráfico, con actitud de liderazgo, sustentabilidad económica y respeto al medio ambiental.</p>	<p>Desarrollar y entregar un plan de negocios, determinando los componentes de una empresa, de acuerdo a los diferentes análisis: de mercado, técnico-administrativo, económico, financiero, legal y social, así como un resumen ejecutivo.</p>
<p>4.3 Desarrollar las habilidades de emprendimiento, identificando necesidades y variables de los mercados, para la creación, dirección y desarrollo de empresas de comunicación visual, promoviendo el crecimiento económico de la región y el país, con una actitud de innovación, liderazgo, visión e impacto global.</p>	<p>Generar y presentar un modelo de negocios para una empresa relacionada con la comunicación visual que contemple: propuesta de valor, relación con los clientes, canales, segmentación y perfil de clientes, así como el estudio y plan de mercadotecnia, aliados, socios y proveedores, estructura de costos y fuentes de ingresos.</p>

FORMATO 4. ANÁLISIS DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DESTREZAS, ACTITUDES Y VALORES

Competencia profesional 1: Diseñar proyectos visuales, mediante los fundamentos del diseño gráfico, la aplicación de una metodología y el uso herramientas análogas y digitales, para dar solución a las necesidades de comunicación visual, con una postura analítica, crítica y de responsabilidad social.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
1.1 Analizar las necesidades de comunicación en los proyectos visuales considerando el aspecto social, cultural y económico, haciendo uso de una metodología del diseño para el trabajo eficiente de los recursos y generar una propuesta, con una actitud reflexiva y crítica.	<ul style="list-style-type: none"> ● Evolución de la comunicación visual ● Análisis del contexto ● Metodologías del diseño ● Técnicas de bocetaje ● Representación de la información de manera gráfica ● Herramientas análogas ● Herramientas digitales ● Técnicas para el desarrollo de un concepto ● Técnicas de comunicación visual ● Principios y leyes de la comunicación visual 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar fuentes de información ● Analizar y sintetizar la información ● Manejar y dominar un proceso metodológico ● Aprovechar los recursos materiales y humanos ● Relacionar ideas ● Trazar y dibujar ● Aportar soluciones a problemas ● Definir conceptos ● Tomar decisiones ● Manejar herramientas análogas ● Manejar herramientas digitales ● Comunicar un mensaje gráfico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Crítico ● Organizado ● Responsable ● Ético ● Sustentable ● Inclusivo ● Reflexivo
1.2. Aplicar los fundamentos del diseño gráfico haciendo uso de una metodología, así como de las herramientas análogas y digitales convenientes, para desarrollar propuestas de proyectos visuales estéticos y funcionales, con una actitud analítica y responsable.	<ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentos del diseño ● Retículas para composición gráfica ● Teoría del color ● Análisis de la información ● Principios de la ilustración ● Tipografía ● Bases de la fotografía ● Metodología del diseño ● Herramientas análogas ● Herramientas digitales ● Estética para el diseño gráfico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sintetizar la información ● Aplicar fundamentos del diseño ● Usar retículas ● Utilizar la teoría del color ● Diseñar tipografía ● Diseñar información visual ● Crear ilustraciones ● Realizar fotografías ● Dominar un proceso metodológico ● Manejar herramientas análogas ● Manejar herramientas digitales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analítico ● Crítico ● Organizado ● Creativo ● Compromiso social ● Responsable (Ético) ● Inclusivo

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
		<ul style="list-style-type: none"> ● Ejecutar composiciones visuales estéticas ● Trabajar en colaboración 	
<p>1.3. Presentar los proyectos visuales de manera colaborativa mediante el uso de tecnologías, para explicar la solución al problema de comunicación, con actitud de respeto y responsabilidad social</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Principios para elaborar presentaciones ● Técnicas de diseño para elaborar presentaciones ● Herramientas de análisis y síntesis ● Técnicas de comunicación oral ● Dinámica de grupos ● Herramientas innovadoras análogas y digitales ● Fundamentos del diseño para elaborar presentaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tomar decisiones de diseño ● Aplicar los fundamentos del diseño para elaborar presentaciones ● Sintetizar gráficamente ● Usar lenguaje y expresión corporal ● Analizar estrategias de grupo ● Dirigirse ante una audiencia ● Manejar herramientas innovadoras análogas y digitales ● Trabajar en colaboración ● Solucionar problemas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizado ● Disciplinado ● Creativo ● Responsable ● Inclusivo ● Estética ● Ético ● Trabajo en equipo

Competencia profesional 2: Diseñar conceptos y técnicas visuales, a través de metodologías de diseño y el uso de un código visual fundamentado, para la creación de proyectos gráficos, con creatividad y sentido crítico.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
2.1. Gestionar fuentes de información, mediante la identificación de referencias de casos, para resolver problemas de conceptualización de los proyectos gráficos, respetando las necesidades del usuario.	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de información ● Gestión de la información ● Metodología de investigación ● Composición del diseño ● Teoría del diseño ● Semiótica ● Retórica visual ● Diseño bidimensional ● Psicología del diseño ● Psicología del usuario ● Investigación de referencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar ● Analizar ● Sintetizar de la información ● Desarrollar conceptos ● Creatividad ● Innovación ● Plasmar ideas mediante gráficos (bocetar) ● Organizar ● Trabajar en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analítico ● Creativo ● Colaborativo ● Crítico ● Disciplinado
2.2. Distinguir los fundamentos del diseño, por medio de su definición y análisis, para generar composiciones asertivas que tomen en cuenta las necesidades de comunicación visual, con ética y responsabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentos del diseño ● Teoría del diseño gráfico ● Composición para el diseño ● Percepción visual ● Técnicas para desarrollar la creatividad ● Semiótica de la imagen ● Semántica (lenguaje verbal) ● Sintaxis visual ● Retórica de la imagen ● Dibujo técnico ● Diseño bidimensional ● Diseño tridimensional ● Vectorización del diseño gráfico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar ● Analizar ● Sintetizar información ● Clasificar fundamentos del diseño ● Integrar conceptos ● Desarrollar la Creatividad ● Decidir ● Solucionar de problemas de comunicación visual. ● Trazar ● Dibujar ● Digitalizar ● Vectorizar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analítico ● Creativo ● Colaborativo ● Crítico ● Disciplinado ● Persuasivo ● Objetivo
2.3. Aplicar metodologías de diseño por medio del análisis y desarrollo, para la construcción de proyectos gráficos de manera sistematizada, creativa y responsable.	<ul style="list-style-type: none"> ● Procesos de diseño ● Metodologías de diseño ● Gestión de proyectos ● Investigación del diseño ● Diseño Corporativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar ● Analizar ● Sintetizar información ● Organizar ● Desarrollar ideas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprometido socialmente ● Proactivo ● Creativo ● Colaborador

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño editorial ● Señalética ● Diseño de etiquetas, empaques ● Diseño web 	<ul style="list-style-type: none"> ● Decidir ● Solucionar problemas de comunicación visual ● Dirigir de proyectos ● Capacidad de organización de elementos de un proyecto ● Gestionar recursos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Crítico ● Disciplinado ● Responsable
<p>2.4. Crear formas gráficas por medio de la aplicación de las estructuras formales del diseño, para producir soluciones a problemas visuales, con elocuencia y objetividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Proceso de diseño. ● Metodología del diseño ● Diseño de señalización y señalética. ● Diseño de identidad gráfica. ● Diseño de envases, empaques, embalajes y display. ● Diseño de cartel. ● Diseño de marcas. ● Diseño gráfico sustentable. ● Diseño gráfico en diseño de modas. ● Diseño gráfico en decoración de interiores. ● Diseño gráfico en la escenografía. ● Diseño gráfico en exposiciones y museografía. ● Diseño gráfico en comics. ● Diseño editorial. ● Diseño web. ● Diseño de interactivos. ● Diseño de apps. ● Diseño de animaciones. ● Diseño de personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creatividad ● Innovación ● Colaborar ● Decidir ● Manejar y dominar del proceso de diseño ● Dominio de metodologías de diseño ● Comunicar un mensaje visual ● Capacidad de resolución de problemas de señalización y señalética ● Capacidad de resolución de problemas de identidad gráfica y marcas ● Capacidad de resolución de problemas de la industria del envase ● Capacidad de resolución de problemas de carteles y aplicaciones gráficas a gran formato 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprometido socialmente ● Proactivo ● Creativo ● Colaborativo ● Crítico ● Disciplinado ● Elocuente ● Objetivo

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño de interfaces tangibles. ● Evaluación del diseño. ● Portafolios profesionales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Manejo del diseño gráfico sustentable. ● Capacidad de resolución de problemas de diseño gráfico en otras disciplinas como el diseño de modas, la decoración de interiores, la escenografía y las exposiciones museográficas. ● Desarrollo de elementos gráficos para comics. ● Capacidad de resolución de problemas de diseño editorial. ● Capacidad de resolución de problemas en medios digitales como web, interactivos, apps y animaciones. ● Capacidad de resolución de problemas de interfaces tangibles. ● Capacidad para evaluar diseños. ● Capacidad para seleccionar trabajos y crear el diseño gráfico de portafolios profesionales. ● Evaluar diseños. 	

Competencia profesional 3: Seleccionar y ejecutar herramientas tecnológicas a partir de la identificación de necesidades de comunicación visual, para generar soluciones en función de los nuevos paradigmas tecnológicos, culturales y laborales de manera creativa con responsabilidad y ética.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
3.1 Aplicar conocimientos y estrategias para la comunicación visual a través de soportes tecnológicos, de manera asertiva, eficiente y eficaz	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos y técnicas de pre-prensa. ● Conceptos y técnicas de serigrafía. ● Conceptos y técnicas de producción fotográfica ● Conceptos y técnicas de creación de imagen digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analizar y conceptualizar el problema de comunicación visual. ● Sistematizar procesos analógicos y digitales. ● Gestionar y evaluar los procesos tecnológicos que intervienen en los proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Asertivo ● Innovador ● Eficiente ● Eficaz
3.2. Contrastar tecnologías analógicas y digitales en función del contexto, a través de la identificación de necesidades de comunicación visual para la elaboración y seguimiento de proyectos, con honestidad, objetividad e innovación	<ul style="list-style-type: none"> ● Metodología de diseño para proyectos con base tecnológica. ● Planificación de tecnologías para proyectos de comunicación visual. ● Integración de las tecnologías digitales en procesos de diseño de comunicación visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esquematizar de manera estrategia los procesos tecnológicos. ● Examinar la factibilidad y viabilidad tecnológica para abordar el proyecto. ● Implementar metodologías de diseño para garantizar la calidad del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Asertivo ● Objetivo ● Innovador
3.3. Producir mensajes visuales interactivos y en movimiento demostrando dominio en el uso de tecnologías avanzadas, para generar proyectos hipermediáticos de manera innovadora, ética y con compromiso social.	<ul style="list-style-type: none"> ● Metodologías para el diseño de experiencia e interfaces graficas de usuario. ● Lógica básica para el uso de lenguajes de programación front-end. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender y conceptualizar proyectos de comunicación visual digital. ● Utilizar lenguajes de programación enfocados al desarrollo de gráficos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Innovador ● Ético ● Comprometido socialmente

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<ul style="list-style-type: none"> ● Administración y gestión de proyectos de comunicación en plataformas digitales. ● Conceptos y técnicas para el diseño de comunicación digital interactiva. 	<p>multimedia para la comunicación digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Programar y sistematizar contenidos visuales para plataformas de comunicación digital. ● Abstraer y aplicar lenguajes lógicos y culturales a proyectos de comunicación en medios interactivos. 	

Competencia profesional 4. Gestionar los procesos administrativos y argumentativos de la oferta de diseño mediante el uso eficiente de las decisiones en recursos y estrategias, para evidenciar la funcionalidad de sus decisiones en emprendimientos de diseño gráfico, de forma responsable, persuasiva y colaborativa.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
<p>4.1. Analizar el contexto sincrónico y diacrónico de la comunicación gráfica a través de referentes teóricos e históricos, para la solución y argumentación de problemas contemporáneos, con visión hacia las tendencias internacionales de la profesión del diseño gráfico con objetividad y compromiso social</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Métodos de análisis de problemas de diseño ● Bases de datos teóricas ● Bases de datos históricas ● Referencias de casos regional, nacional e internacional ● Clasificación de fuentes 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar y distinguir los problemas. ● Analizar para distinguir las variables fundamentales del problema. ● Dominar diferentes bases de datos sobre temas de diseño. ● Dominar nomenclaturas para la clasificación de la valoración de fuentes. ● Memorizar de datos importantes. ● Interpretar la información ● Creatividad para relacionar información. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analítico ● Crítico ● Tenaz ● Creativo ● Decidido
<p>4.2. Gestionar los recursos disponibles a través de las variables temporales, tecnológicas, económicas, en situaciones concretas, para la oportuna administración y planeación del proyecto gráfico, con actitud de liderazgo, sustentabilidad económica y respeto al medio ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelos de administración para gestionar recursos tecnológicos, económicos y temporales. ● Tipos y actitudes de un líder de proyecto. ● Factores y procesos implícitos en la actividad del diseño gráfico directamente relacionados con la sustentabilidad económica y en el medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Llevar a cabo modelos de gestión ● Identificar sus cualidades de líder, desarrolladas y por desarrollar ● Sensibilidad para distinguir los factores y comprender los procesos para la sustentabilidad de los proyectos de diseño gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizado ● Estudioso ● Responsable socialmente ● Honesto ● Social ● Colaborativo ● Elocuente ● Líder

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
<p>4.3 Desarrollar las habilidades de emprendimiento, identificando necesidades y variables de los mercados, para la creación, dirección y desarrollo de empresas de comunicación visual, promoviendo el crecimiento económico de la región y el país, con una actitud de innovación, liderazgo, visión e impacto global.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelos y normativas de empresas locales, fronterizas, nacionales e internacionales que ofrezcan un servicio en las líneas de comunicación visual ● Metodologías para la planeación/ gestión de empresas ● Noticias e investigaciones sobre la participación e influencia del diseño gráfico a nivel cultural en un contexto local, fronterizo, nacional e internacional ● Fuentes de información para conseguir los recursos necesarios para la empresa que se pretende crear. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajar en equipo para resolver problemas complejos ● Capacidad para poder interpretar los modelos ya establecidos y poder aplicarlos a una situación concreta. ● Distinguir las oportunidades de acción para el diseño gráfico ante una situación cultural contemporánea. ● Habilidad para distinguir las necesidades más importantes de la sociedad para proponer un servicio útil y sustentable. ● Trabajo en equipo que permita una sana comunicación y disposición de colaboración entre el equipo de trabajo y clientes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizado ● Estudioso ● Responsable socialmente ● Honesto ● Social ● Colaborativo ● Elocuente ● Líder

FORMATO 5. IDENTIFICACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE Y UNIDADES DE APRENDIZAJE INTEGRADORAS

Competencia profesional 1: Diseñar proyectos visuales, mediante los fundamentos del diseño gráfico, la aplicación de una metodología y el uso herramientas análogas y digitales, para dar solución a las necesidades de comunicación visual, con una postura analítica, crítica y de responsabilidad social.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
1.1 Analizar las necesidades de comunicación en los proyectos visuales considerando el aspecto social, cultural y económico, haciendo uso de una metodología del diseño para el trabajo eficiente de los recursos y generar una propuesta, con una actitud reflexiva y crítica.	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicación visual ● Conceptualización visual del diseño gráfico ● Técnicas de representación ● Técnicas de bocetaje ● Técnicas de la creatividad ● Estrategias creativas de comunicación gráfica 	Desarrollo de la creatividad para el diseño gráfico	Disciplinaria	Comunicación Visual
1.2. Aplicar los fundamentos del diseño gráfico haciendo uso de una metodología, así como de las herramientas análogas y digitales convenientes, para desarrollar propuestas de proyectos visuales estéticos y funcionales, con una actitud analítica y responsable.	<ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentos del diseño gráfico ● Composición reticular ● Teoría de la tipografía (historia, anatomía) ● Diseño de tipográfico (diseño font) ● Ilustración ● Teoría del color ● Narrativa gráfica (Story Telling) ● Retórica de la imagen ● Estética aplicada al diseño ● Caligrafía y lettering ● Ilustración digital ● Color para la comunicación visual 	Diseño y visualización de la información	Disciplinaria	Comunicación Visual

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
1.3. Presentar los proyectos visuales de manera colaborativa mediante el uso de tecnologías, para explicar la solución al problema de comunicación, con actitud de respeto y responsabilidad social.	<ul style="list-style-type: none"> ● Estrategias de comunicación aplicada al diseño ● Comunicación ejecutiva de proyectos ● Redacción publicitaria ● Diseño para presentaciones ● Presentación de proyectos ● Redacción para publicaciones ● Estrategias para trabajo colaborativo ● Técnicas para presentaciones virtuales 	Publicidad Estratégica	Terminal	Comunicación Visual

Competencia profesional 2: Diseñar conceptos y técnicas visuales, a través de metodologías de diseño y el uso de un código visual fundamentado, para la creación de proyectos gráficos, con creatividad y sentido crítico.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
2.1. Gestionar fuentes de información, mediante la identificación de referencias de casos, para resolver problemas de conceptualización de los proyectos gráficos, respetando las necesidades del usuario.	<ul style="list-style-type: none"> ● Metodología de la Investigación ● Metodología para proyectos gráficos ● Semiótica ● Retórica visual ● Psicología del usuario ● Teoría del color ● Gestión de la información ● Teoría del diseño 	● Pensamiento visual	● Disciplinaria	Diseño
2.2. Distinguir los fundamentos del diseño, por medio de su definición y análisis, para generar	<ul style="list-style-type: none"> ● Maquetación ● Retícula ● Percepción visual 	● Composición gráfica	● Disciplinaria	Diseño

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
composiciones asertivas que tomen en cuenta las necesidades de comunicación visual, con ética y responsabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> ● Dibujo técnico ● Diseño bidimensional ● Diseño tridimensional 			
2.3. Aplicar metodologías de diseño por medio del análisis y desarrollo, para la construcción de proyectos gráficos de manera sistematizada, creativa y responsable.	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestión de proyectos ● Metodología de la Investigación ● Metodología para proyectos gráficos ● Diseño y desarrollo de aplicaciones web ● Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> ● Innovación para el diseño 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disciplinaria 	
2.4. Crear formas gráficas por medio de la aplicación de las estructuras formales del diseño, para producir soluciones a problemas visuales, con elocuencia y objetividad.	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño de señalización y señalética ● Diseño de identidad gráfica ● Diseño de envases y embalajes ● Diseño de cartel ● Diseño de marcas ● Diseño editorial ● Diseño y desarrollo de aplicaciones web ● Textos digitales interactivos ● Diseño gráfico sustentable ● Diseño de historietas ● Diseño gráfico para videojuegos ● Diseño de personajes ● Diseño gráfico en decoración de interiores ● Diseño gráfico en la escenografía 	<ul style="list-style-type: none"> ● Portafolios profesionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disciplinaria 	Diseño

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño gráfico en exposiciones y museografía 			

Competencia profesional 3: Seleccionar y ejecutar herramientas tecnológicas a partir de la identificación de necesidades de comunicación visual, para generar soluciones en función de los nuevos paradigmas tecnológicos, culturales y laborales de manera creativa con responsabilidad y ética.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
3.1 Aplicar conocimientos y estrategias para la comunicación visual a través de soportes tecnológicos, de manera asertiva, eficiente y eficaz	<ul style="list-style-type: none"> • Vectorización de gráfico • Edición de mapa de bits • Introducción a la fotografía • Sistemas de producción gráfica • Fotografía publicitaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica de pre-prensa análoga y digital 	Disciplinaria	Tecnología
3.2. Contrastar tecnologías analógicas y digitales en función del contexto, a través de la identificación de necesidades de comunicación visual para la elaboración y seguimiento de proyectos, con honestidad, objetividad e innovación.	<ul style="list-style-type: none"> • Producción y edición de video para plataformas digitales • Gráficos animados • Producción avanzada de fotografía. • Introducción a la programación web • Discurso audiovisual • Fotografía experimental • Técnicas artesanales de reproducción gráfica • Modelado 3D • Serigrafía 	<ul style="list-style-type: none"> • Campañas publicitarias en hipermedios 	Disciplinaria	Tecnología
3.3. Producir mensajes visuales interactivos y en movimiento con el uso de tecnologías avanzadas,	<ul style="list-style-type: none"> • Procesos digitales para la comunicación por Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y diseño de experiencia de usuario 	Terminal	Tecnología

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
demostrando dominio en el uso de tecnologías avanzadas, para generar proyectos hipermediáticos innovadores de manera innovadora, ética y con compromiso social.	(marketing digital, diseño de contenidos) <ul style="list-style-type: none"> ● Gestión para la comunicación por Internet ● Diseño de interacción para desarrollo web ● Diseño y desarrollo de aplicaciones web ● Diseño web responsivo ● Ludología ● Gamificación 			

Competencia profesional 4. Gestionar los procesos administrativos y argumentativos de la oferta de diseño mediante el uso eficiente de las decisiones en recursos y estrategias, para evidenciar la funcionalidad de sus decisiones en emprendimientos de diseño gráfico, de forma responsable, persuasiva y colaborativa.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
4.1. Analizar el contexto sincrónico y diacrónico de la comunicación gráfica a través de referentes teóricos e históricos, para la solución y argumentación de problemas contemporáneos, con visión hacia las tendencias internacionales de la profesión del diseño gráfico con objetividad y compromiso social.	<ul style="list-style-type: none"> ● Historia de la Comunicación Gráfica ● Producción Gráfica y Vanguardias ● Gráfica Mexicana ● Apreciación del arte ● Estética aplicada al diseño ● Estudios visuales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Análisis de tendencias contemporáneas del diseño gráfico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disciplinaria 	Gestión y Humanidades

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapa de formación	Área de conocimiento
<p>4.2. Gestionar los recursos disponibles a través de las variables temporales, tecnológicas, económicas en situaciones concretas, para la oportuna administración y planeación del proyecto gráfico, con actitud de liderazgo, sustentabilidad económica y respeto al medio ambiental.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Normatividad para el diseño ● Mercadotecnia ● Administración de proyectos ● Gestión de proyectos de diseño gráfico ● Responsabilidad social en el diseño gráfico ● Gestión de la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> ● Seminario de trabajo recepcional 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disciplinaria 	<p>Gestión y Humanidades</p>
<p>4.3. Desarrollar las habilidades de emprendimiento, identificando necesidades y variables de los mercados, para la creación, dirección y desarrollo de empresas de comunicación visual, promoviendo el crecimiento económico de la región y el país, con una actitud de innovación, liderazgo, visión e impacto global.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo empresarial ● Dirección y liderazgo de proyectos creativos ● Administración de proyectos (dos PUA) ● Planeación estratégica de proyectos (costos) ● Responsabilidad social en el diseño gráfico ● Mercados Internacionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Incubadora de empresas creativas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Terminal 	<p>Gestión y Humanidades</p>

Anexo 2. Actas de Reunión de Consejo Técnico

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA Valle de las Palmas

ACTA DE ACUERDOS

EN LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA "FCITEC", UNIDAD VALLE DE LAS PALMAS EN LA CIUDAD DE TIJUANA, BAJA CALIFORNIA, SIENDO LAS 11:00 HORAS DEL DÍA JUEVES 22 DE ABRIL DEL AÑO DOS MIL VEINTIUNO, SE REUNIERON DE MANERA VIRTUAL A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA GOOGLE MEET, EL DIRECTOR DE LA UNIDAD DR. ANTONIO GÓMEZ ROA Y REPRESENTANTES DEL CONSEJO TÉCNICO DE LA UNIDAD, CUYA LISTA DE ASISTENCIA SE ANEXA A LA PRESENTE, A FIN DE CELEBRAR **LA SESIÓN ORDINARIA**, CONVOCADA EL OFICIO CIRCULAR NÚMERO 003/2021-1 DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 157 DEL ESTATUTO GENERAL DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA. CUYO ORDEN DEL DÍA ES EL SIGUIENTE:

1. LISTA DE ASISTENCIA Y DECLARACIÓN DE QUÓRUM.
2. LECTURA Y APROBACIÓN DEL ORDEN DEL DÍA.
3. OBSERVACIONES Y EN SU CASO APROBACIÓN DEL ACTA DE LA SESIÓN ANTERIOR.
4. PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO DE FUNDAMENTACIÓN PE INGENIERO EN SOFTWARE Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES.
5. PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO GRÁFICO
6. PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO INDUSTRIAL
7. ASUNTOS GENERALES.
8. CLAUSURA DE LA SESIÓN.

DESAHOGO DEL ORDEN DEL DÍA

PRIMERO: CONTÁNDOSE CON LA ASISTENCIA DE 9 CONSEJEROS TITULARES Y 7 CONSEJEROS SUPLENTE, SE DECLARA QUE EXISTE QUÓRUM LEGAL PARA LLEVAR A CABO LA ASAMBLEA, SIENDO LAS 11:06 HORAS.

SEGUNDO: EL PRESIDENTE DR. ANTONIO GÓMEZ ROA DIÓ LECTURA AL ORDEN DEL DÍA Y SOLICITA LA APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL CONSEJO TÉCNICO; MISMA QUE ES APROBADA POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES.

TERCERO: EL SECRETARIO BERNABE RODRÍGUEZ TAPIA DA LECTURA A ACTA DE LA SESIÓN ANTERIOR, NO HABIENDO COMENTARIOS POR LOS PRESENTES, EL PRESIDENTE LA SOMETE A APROBACIÓN, MISMA QUE ES APROBADA POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES.

CUARTO: EN EL PUNTO DE "PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO DE FUNDAMENTACIÓN PE INGENIERO EN SOFTWARE Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES" (1) SE ENVIÓ, PREVIAMENTE, EL DOCUMENTO "ESTUDIO DE PERTINENCIA SOCIAL, FACTIBILIDAD Y REFERENTES PARA LA CREACIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE INGENIERO EN SOFTWARE" PARA REVISIÓN DE LOS COSEJEROS DOCENTES Y ALUMNOS" (2) EL DR. CAMILO CARAVEO MENA, EXPUSO LOS

Antonio Gómez Roa
Hernán Pérez
Carolina Espalved
Camilo Caraveo Mena
Marianela Rodríguez
Que...
José...
74...
M...
...
...

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas

PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PROPUESTA (VER DOCUMENTO ADJUNTO), DOCUMENTO QUE PRESENTA EL ESTUDIO DE PERTINENCIA SOCIAL, ESTUDIO DE FACTIBILIDAD Y ESTUDIO DE REFERENTES; DONDE SE DESTACA LA NECESIDAD DE QUE LA UABC CUENTE CON UN PE DE EDUCACIÓN SUPERIOR QUE FORME RECURSOS HUMANOS ESPECIALISTAS EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE DE CALIDAD. SE ESTÁ CONSIDERANDO OFERTAR EN ENSENADA, OTAY Y VALLE DE LAS PALMAS. (3) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALVA** PREGUNTA SI SE ESTÁ CONSIDERANDO INVERSIÓN DE ARRANQUE DE CARRERA, QUE INCLUYE INFRAESTRUCTURA EN AULAS, LABORATORIOS DE CÓMPUTO Y MAESTROS, A LO QUE EL **DR. ANTONIO GOMEZ ROA** SEÑALA QUE YA SE CUENTA CON UNA CONTRATACIÓN DE PTC PARA EL PE ASI COMO SOLICITUDES A RECTORÍA EN ASPECTOS DE INFRAESTRUCTURA. (4) EL **DR. MIGUEL ISAAC SAHAGUN VALENZUELA** SOLICITA CUIDAR ESPACIOS PARA QUE LAS CARRERAS DE ARQUITECTURA Y DISEÑO NO SE VEAN AFECTADAS REDUCIENDOLES AULAS. (5) NO HABIENDO MÁS PREGUNTAS, EL PRESIDENTE DEL CONSEJO SOMETE A APROBACIÓN “EL ESTUDIO DE FUNDAMENTACIÓN DEL PE INGENIERO EN SOFTWARE Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES”, EL CUAL ES APROBADO POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES. -----

QUINTO: EN EL PUNTO DE “PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO GRÁFICO” (1) SE ENVIÓ, PREVIAMENTE, EL DOCUMENTO “FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE LIC. EN DISEÑO GRÁFICO” (2) LA **DRA. ISABEL SALINAS GUTIÉRREZ**, EXPUSO LOS PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PROPUESTA (VER DOCUMENTO ADJUNTO), DOCUMENTO QUE PRESENTA LA JUSTIFICACIÓN, FILOSOFÍA EDUCATIVA, DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA, PLAN DE ESTUDIOS Y DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN. (3) EL **DR. MIGUEL ISAAC SAHAGUN VALENZUELA** PREGUNTA POR QUE JUNTAR Y NO SEPARAR LA ACADEMIA DE GESTIÓN Y HUMANIDADES, A LO QUE LA **DRA. ISABEL SALINAS GUTIERREZ** SEÑALA QUE SE TOMÓ LA DECISIÓN POR OPERATIVIDAD DEL PROGRAMA. (4) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALBA** COMENTA SOBRE LA DECISIÓN DE DISMINUIR LA CANTIDAD DE SEMESTRES DE 10 A 8, Y SU IMPLICACIÓN EN MAYOR CARGA DE MATERIAS POR SEMESTRE, LA **DRA. ISABEL SALINAS GUTIERREZ** CONFIRMA LA REALIDAD, PERO SEÑALA QUE ES FACTIBLE POR EL CONTEXTO ACTUAL DE LOS HORARIOS EN FCITEC, LA BUSQUEDA DE OPTIMIZAR LOS TIEMPOS EN LOS ÚLTIMOS SEMESTRES Y LA SOLICITUD DE PODER HOMOLOGAR LA CARRERA A 8 SEMESTRES AL IGUAL QUE LAS DEMÁS CARRERAS EN AL UABC. (5) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALVA** SUGIERE QUE LOS PROFESORES QUE ESTUVIERON PARTICIPANDO EN LA MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIO PUEDAN APARECER AL INICIO DE LA PORTADA DESPUES DEL COMITÉ RESPONSABLE Y NO COMO ANEXO. (6) EL **DR. BERNABÉ RODRÍGUEZ TAPIA**, PREGUNTA SI SE HA DEJADO ESTABLECIDO LA PRÓXIMA REVISIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS ELABORADO, LA **DRA. ISABEL SALINAS GUTIERREZ** SEÑALA QUE SE HA ESTABLECIDO UNA REVISIÓN A

Carolina Trejo Sepulveda
Miguel Isaac Sahagun Valenzuela
Isabel Salinas Gutierrez
Antonio Gomez Roa
Bernabe Rodriguez Tapia
Carolina Trejo Alba
Miguel Isaac Sahagun Valenzuela
Isabel Salinas Gutierrez
Antonio Gomez Roa
Bernabe Rodriguez Tapia
Carolina Trejo Alba

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
 Valle de las Palmas

DOS AÑOS DE HABER GRADUADO A LA PRIMERA GENERACIÓN QUE CURSE TODO EL PLAN DE ESTUDIOS MODIFICADO. (7) NO HABIENDO MÁS PREGUNTAS, EL PRESIDENTE DEL CONSEJO SOMETE A APROBACIÓN “LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO GRÁFICO”, EL CUAL ES APROBADA POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES.

SEXO: EN EL PUNTO DE “PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO INDUSTRIAL” (1) SE ENVIÓ, PREVIAMENTE, EL DOCUMENTO “PROPUESTA DE MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS QUE PRESENTAN LA FAD, MEXICALI Y LA FCITEC, VALLE DE LAS PALMAS” (2) LA **MTRA. HILDELISA KARINA LANDEROS LORENZANA**, EXPUSO LOS PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PROPUESTA (VER DOCUMENTO ADJUNTO), DOCUMENTO QUE PRESENTA LA JUSTIFICACIÓN, FILOSOFÍA EDUCATIVA, DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA, PLAN DE ESTUDIOS Y DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN. (3) LA **DRA. CAROLINA TREJO ALVA** COMENTA SOBRE LA DECISIÓN DE DISMINUIR LA CANTIDAD DE SEMESTRES DE 10 A 8, Y SU IMPLICACIÓN EN EL AUMENTO DE CARGA DE MATERIAS POR SEMESTRE PARA LOS ALUMNOS, LA **DRA. HILDELISA KARINA LANDEROS** EXPLICA QUE LA FACTIBILIDAD SE DEBIÓ A LA PROPUESTA DE HOMOLGAR LOS SEMESTRES COMO LAS DEMAS CARRERAS DE UABC, Y A LOS CAMBIOS EN LA FILOSOFIA EDUCATIVA, ENFOCADA EN UN DISEÑO INTEGRAL. (4) EL **DR. BERNABÉ RODRÍGUEZ TAPIA** PREGUNTA SOBRE LA OPINIÓN DE LOS EGRESADOS PRESENTADA EN EL APARTADO DE LA JUSTIFICACIÓN, A LO QUE LA **DRA. HILDELISA KARINA LANDEROS** COMENTA QUE, AUNQUE HAY UNA BUENA PERCEPCIÓN DE LOS ALUMNOS GRADUADOS REFERENTE A SU PREPARACIÓN EN LA CARRERA, SI SE IDENTIFICARON INQUIETUDES SOBRE DIVERSIFICACIÓN EN CONTENIDOS Y FALTA DE PROFUNDIDAD, DETALLES QUE FUERON CONSIDERADOS EN EL NUEVO PLAN DE ESTUDIOS. (5) NO HABIENDO MÁS PREGUNTAS, EL PRESIDENTE DEL CONSEJO SOMETE A APROBACIÓN A “LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL PE DE DISEÑO INDUSTRIAL”, EL CUAL ES APROBADA POR DIEZ VOTOS A FAVOR, CERO EN CONTRA Y CERO ABSTENCIONES.

SÉPTIMO: EN EL PUNTO DE ASUNTOS GENERALES, **A) AUSENCIA DE INTEGRANTES DEL CONSEJO TÉCNICO**, LA **MTRA. ALICIA RAVELO GARCÍA** PRESENTA SOLICITUD AL CONSEJO TÉCNICO DE REVISAR LOS CASOS DE LOS MAESTROS Y ALUMNOS QUE HAN ACOMULADO FALTAS A LAS SESIÓN DE CONSEJO TÉCNICO Y APLICAR LO CORRESPONDIENTE AL ESTATUTO. **B) LA DRA. CAROLINA TREJO ALVA** PRESENTA PROPUESTA DE CONSIDERAR EL CRITERIO DEL EQUIPO DE MAESTROS ARQUITECTOS CON LINEAS DE INVESTIGACIÓN EN BIOCLIMATISMO PARA LOS FUTUROS PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA EN LA FCITEC CON EL FIN DE GARANTIZAR ESPACIOS MÁS SANOS CON VENTILACIÓN E ILUMINACIÓN MÁS

Quintana, Sembrar
 Hilda
 Bernabé
 Alicia Ravelo
 Carolina Trejo
 Hildegardo Lorenzana
 Hildegardo Lorenzana
 Hildegardo Lorenzana

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas

NATURAL, EL DR. MIGUEL ISAAC SAHAGÚN VALENZUELA Y EL MTR. GUILLERMO ANTONIO SEPULVEDA GIL, PROPONEN QUE LOS PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS PUEDAN SER TURNADOS A ESTE EQUIPO DE BIOCLIMATISMO PARA REVISIÓN Y OPINIÓN. C) SEGUIMIENTO A REGLAMENTO DE TALLERES Y LABORATORIOS, EL DR. BERNABE RODRÍGUEZ TAPIA, COMENTO LA NECESIDAD DE DAR SEGUIMIENTO A LA REVISIÓN Y/O APROBACIÓN DE LOS REGLAMENTOS DE TALLERES Y LABORATORIOS DE LA FCTIEC, TRABAJOS PENDIENTES DESDE EL CONSEJO ATERIOR. D) PLATAFORMA BLACKBOARD Y CURSOS EN LINEA, LA ALUMNA LESLY ANGELA RIVAS FLORES EXPONE QUE SE HAN IDENTIFICADO PROBLEMAS EN CURSOS EN LAS ÁREAS DE DISEÑO Y ARQUITECTURA DERIVADOS A LAS ACTUALIZACIONES REALIZADAS, ADEMAS COMENTA LA NECESIDAD DE PRESTAR ATENCIÓN A LA FORMALIDAD CON LA QUE DISTINTOS DOCENTES DE ESTOS CURSOS ESTAN REDACTANDO SUS DISEÑOS INSTRUCCIONALES, EL DR. ANTONIO GOMEZ ROA SOLICITA QUE SE INFORME A SUBDIRECCIÓN Y COORDINADORES DE PE SOBRE LOS ID DE LOS CURSOS PARA REALIZAR LAS ACCIONES TÉCNICAS Y DE APOYOS A LOS MAESTROS. E) LA ALUMNA VALERIA VERDUZO URQUIDEZ ESTUDIANTE DE DISEÑO INDUSTRIAL EXPONE LA NECESIDAD DE COMPETENCIAS EN TALLERES Y LABORATORIOS DEBIDO A LA PANDEMIA, EL DR. ANTONIO GOMEZ ROA INFORMÓ QUE SE ESTÁ CONSIDERANDO LA IMPARTICIÓN DE CURSOS INTENSIVOS SOBRE EQUIPOS Y HERRAMIENTAS, ESTO CUANDO LAS CONDICIONES SANITARIAS LO PERMITAN. -----

SEXTO: NO HABIENDO MÁS DECLARACIONES SE DA POR CLAUSURADA LA SESIÓN ORDINARIA SIENDO LAS 13:03 HORAS DEL MISMO DÍA DE INICIO, FIRMANDO AL CALCE Y AL MARGEN LOS QUE EN ELLA INTERVINIERON. -----

Carolina Sepulveda
Guillermo
Bernabe R.T.
Valeria Verduzo Urquidez
Antonio Gomez Roa
Lesly Rivas Flores
Miguel Isaac Sahagún Valenzuela

[Signature]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas

INTEGRANTES DEL CONSEJO TÉCNICO



CAROLINA TREJO ALBA
DOCENTE TITULAR



HIDELISA KARINA LANDEROS LORENZANA
DOCENTE SUPLENTE



GUILLERMO ANTONIO SEPÚLVEDA GIL
DOCENTE TITULAR



KARIELY YULISSIE VALENZUELA ROCHA
DOCENTE SUPLENTE



MIGUEL ISAAC SAHAGÚN VALENZUELA
DOCENTE TITULAR



NOÉ JESÚS OROZCO HERNÁNDEZ
DOCENTE SUPLENTE



BERNABÉ RODRÍGUEZ TAPIA
DOCENTE TITULAR



LUIS ENRIQUE GÓMEZ PINEDA
DOCENTE SUPLENTE



MARIANA MÉNDEZ FLORES
DOCENTE TITULAR



MARIBEL ARACELI MEJÍA GORDILS
DOCENTE SUPLENTE



ALICIA RAVELO GARCÍA
DOCENTE TITULAR

DOCENTE SUPLENTE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
Valle de las Palmas



LESLY ANGELA RIVAS FLORES
ALUMNO TITULAR

KARLA JANETH AQUINO CARMONA
ALUMNO SUPLENTE



SHERMAN ORTIZ LOPEZ
ALUMNO TITULAR



SAPIENS ALCARAZ JOAQUÍN
ALUMNO SUPLENTE



VALERIA VERDUZCO URQUIDEZ
ALUMNO TITULAR

DANIELA VIGIL GARCÍA
ALUMNO SUPLENTE

MITCHELL ANDRE ARAGON VELAZQUEZ
ALUMNO TITULAR

JESUS EMMANUEL SANCHEZ MONTOYA
ALUMNO SUPLENTE

KEVIN ALFONSO VALENZUELA LÓPEZ
ALUMNO TITULAR

MARIA FERNANDA GARCIA ORTEGA
ALUMNO SUPLENTE

LAURA ELENA ANTUNEZ OLIVER
ALUMNO TITULAR

MIGUEL ADRIAN CHAVEZ NARIO
ALUMNO SUPLENTE

ANTONIO GÓMEZ ROA
DIRECTOR DE LA UNIDAD
PRESIDENTE DEL CONSEJO TÉCNICO

DANIELA MARTÍNEZ PLATA
SUBDIRECTORA DE LA UNIDAD
SUPLENTE DEL PRESIDENTE DEL CONSEJO TÉCNICO



ACTA DE SESIÓN DEL CONSEJO TÉCNICO

En la ciudad de Mexicali, Baja California, siendo las 09:00 horas, del día 23 de abril de 2021, a través de la plataforma Google Meet, mediante la cuenta de correo institucional de UABC, se reunió el Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño, a fin de celebrar SESIÓN EXTRAORDINARIA, la cual fue convocada con la anticipación exigida por los reglamentos vigentes, misma que fue conducida por el Director ALEJANDRO JOSÉ PEIMBERT DUARTE, en calidad de PRESIDENTE.

- I. Se dio la bienvenida a los presentes por parte del Presidente del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño y declaró oficialmente la apertura de la sesión ordinaria del pleno del Consejo Técnico, dando la bienvenida a los integrantes.
- II. Se compartió el registro de la lista de asistencia, mediante formulario digital; asimismo, se procedió con la verificación y declaración de quórum.
- III. En desahogo del punto número dos del orden del día, el Presidente solicitó a la Secretaria que hiciera lectura del orden del día establecido en la convocatoria correspondiente. Universidad Autónoma de Baja California, Facultad de Arquitectura y Diseño, Oficio Circular No.224/2021-1, INTEGRANTES DEL CONSEJO TÉCNICO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO, De conformidad con los artículos 146, fracción V, y 160 del Estatuto General de la Universidad Autónoma de Baja California, se convoca a los integrantes del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño a sesión extraordinaria que deberá celebrarse a las 09:00 horas del viernes 23 de abril de 2021 a través de la plataforma digital *Google Meet*, accediendo a la siguiente liga; esto, exclusivamente desde su cuenta de correo institucional @uabc.edu.mx. <https://meet.google.com/usb-yigf-hzc> bajo la siguiente ORDEN DEL DÍA

- 1. Apertura de la sesión.
- 2. Lista de asistencia, verificación y declaración de quórum.
- 3. Lectura y aprobación del orden del día.
- 4. Presentación y, en su caso, aprobación de la propuesta de modificación del **Plan de estudios del programa educativo de "Licenciado en Diseño Gráfico"**.
- 5. Presentación y, en su caso, aprobación de la propuesta de modificación del **Plan de estudios del programa educativo de "Licenciado en Diseño Industrial"**.

[Handwritten signatures and initials on the left margin]

[Handwritten signatures and initials on the right margin]

[Handwritten signatures and initials at the bottom of the page]



6. Presentación y, en su caso, aprobación del "Manual del Programa de asesorías de la Facultad de Arquitectura y Diseño".

7. Clausura de la sesión.

Esperando contar con su puntual asistencia, me despido reiterándole la seguridad de mi atenta y distinguida consideración.

ATENTAMENTE

Mexicali, B. Cfa., 16 de abril de 2021.

"POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL HOMBRE"

DR. ALEJANDRO JOSÉ PEIMBERT DUARTE, DIRECTOR Y PRESIDENTE DEL CONSEJO TÉCNICO.

- IV. Se sometió a votación el orden del día, aprobándose de manera unánime.
- V. El Presidente del Consejo Técnico solicitó el permiso del pleno para contar con la presencia de la Responsable del Programa Educativo de la Licenciado en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Mtra. Martha Patricia Alcaraz Flores, con el fin de realizar la presentación de la propuesta de modificación del Plan de estudios del programa educativo de "Licenciado en Diseño Gráfico".
- VI. Por unanimidad, el pleno del Consejo Técnico aprobó la presencia de la Coordinadora del Programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño.
- VII. Una vez concluida la presentación por parte de la Responsable del Programa de Licenciado en Diseño Gráfico, se abrió un espacio para la participación de los integrantes del pleno.
- VIII. El consejero propietario Oscar Gutiérrez Ruiz, felicita a la Responsable del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico por la labor exhaustiva y constante que se llevó a cabo para la actualización del plan de estudios presentados.
- IX. El consejero propietario Jesús Antonio Ley Guing, manifestó, posterior a una aclaración temporal sobre el año de publicación del programa de "Licenciado en Diseño Gráfico", sus parabienes ante esta nueva actualización, afirmando que el cambio se hacía ya muy necesario y que seguramente ayudará a dar un nuevo rumbo a la Facultad de Arquitectura y Diseño.
- X. La consejera propietaria Isabela Inzunza González manifestó conformidad ante lo expuesto y felicitó a la Mtra. Martha Alcaraz Flores.
- XI. El consejero presidente Director Alejandro Peimbert Duarte se sumó a las felicitaciones y reconoció el reto que significó la coordinación entre la FAD y FCITEC que al final ha dejado estos resultados y menciona que de manera paulatina se irán manifestando los avances toda vez que se ponga en operatividad el programa.
- XII. No habiendo más intervenciones, la Secretaria del Consejo Técnico sometió a votación el punto cuatro de la orden del día.

Handwritten signatures on the left margin.

Handwritten signatures on the right margin.

Handwritten signatures and the number '44' at the bottom of the page.



- XIII. **Se aprueba por unanimidad la propuesta de modificación del Plan de estudios del programa educativo de “Licenciado en Diseño Gráfico”, sin reserva alguna por parte del pleno del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño. -----**
- XIV. A continuación, el Presidente, Alejandro Peimbert Duarte, cede la palabra al consejero propietario y Responsable del programa de la Licenciatura en Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Andrés Edén Vargas Maldonado, para realizar la presentación del programa educativo de “Licenciado en Diseño Industrial”. -----
- XV. Una vez concluida la presentación por parte del consejero propietario y Responsable del Programa de la Licenciatura en Diseño Industrial, se abrió un espacio para la participación de los integrantes del pleno. -----
- XVI. El consejero propietario Jesús Antonio Ley Guing, reconoce y felicita el trabajo intenso que ha dado lugar a la actualización de este plan de estudios, en este sentido preguntó cómo se estaba llevando a cabo el proceso de conformación de la planta docente para dicho programa. -----
- XVII. El consejero propietario Andrés Edén Vargas Maldonado respondió que, aun siendo este uno de los mayores retos que ha enfrentado el programa de “Licenciado en Diseño Industrial”, actualmente se cuenta ya con 5 PTC (profesores de tiempo completo) más otros, egresados y docentes de la misma FAD que se encuentran realizando estudios de posgrado para cumplir con los nuevos perfiles solicitados, además menciona el apoyo que 19 generaciones de egresados del programa actual realizan a partir de la impartición de asignaturas específicas. -----
- XVIII. El consejero propietario Oscar Gutiérrez Ruiz felicita al Responsable del programa de “Licenciado en Diseño Industrial” por el trabajo realizado teniendo en consideración que el grupo que realizó esta labor fue reducido. -----
- XIX. La consejera propietaria Isabela Inzunza González hizo uso de la voz para felicitar al Coordinador del programa de “Licenciado en Diseño Industrial”. -----
- XX. La consejera propietaria Alexia Tapia Urbano también felicita al Responsable del programa de “Licenciado en Diseño Industrial” y celebra que el plan de estudios vaya mejorando. -----
- XXI. El consejero propietario Daniel Lara Romo, hizo uso de la voz para destacar su entusiasmo al ver la adición de materias relacionadas con el “diseño de experiencias” y felicitó, de igual manera, al Responsable del programa de “Licenciado en Diseño Industrial”. -----
- XXII. El Presidente, Dr. Alejandro Peimbert Duarte, felicita primeramente al Responsable del programa de “Licenciado en Diseño Industrial” por los meses de trabajo invertidos y celebra la actualización del programa ya que, la presencia de Diseñadores Industriales mejor preparados en el campo profesional, contribuyen directamente al posicionamiento de la Facultad de Arquitectura y Diseño como una

J. Tapia Urbano Rubén Roal. J.L.



[Handwritten signatures and initials on the left margin]

[Handwritten signature at the top of the text block]

institución de calidad y reiteró que estas modificaciones y sus reconocimientos son extensivos para quienes se encuentran a punto de egresar o ya lo hicieron. -----

XXIII. No habiendo más intervenciones, la Secretaria del Consejo Técnico sometió a votación el punto cinco de la orden del día. -----

XXIV. **Se aprueba por unanimidad la propuesta de modificación del Plan de estudios del programa educativo de "Licenciado en Diseño Industrial", sin reserva alguna por parte del pleno del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño.** -----

XXV. A continuación, el Presidente, Dr. Alejandro Peimbert Duarte, hizo uso de la voz para presentar el "Manual del Programa de asesorías de la Facultad de Arquitectura y Diseño", como una herramienta de apoyo orientada a mejorar las relaciones entre alumnos y maestros y reducir los índices de reprobación y deserción, compartiendo por el chat de la sesión virtual, la liga https://issuu.com/faduabc/docs/programa-asesori_as-acade_micas-fad-21 para la visualización a detalle de dicho manual. -----

XXVI. Una vez concluida la presentación por parte del consejero presidente y Director Dr. Alejandro Peimbert Duarte, se abrió un espacio para la participación de los integrantes del pleno. -----

XXVII. El consejero propietario Andrés Eden Vargas Maldonado hizo uso de la voz para preguntar si los docentes que formen parte del programa de asesorías recibirán alguna constancia con reconocimiento oficial a fin de ser utilizada en programas como PREDEPA. -----

XXVIII. El Director responde de manera favorable, destacando que de ser aprobado dicho manual, se buscaría el reconocimiento oficial de quienes en este participen. -----

XXIX. El consejero propietario Jesús Antonio Ley Guing, mencionó su inquietud sobre quienes serían los docentes obligados a participar en este programa ya que, en muchos casos, las materias que requieren de asesorías, son impartidas por maestros de asignatura. -----

XXX. El Director responde que, aunque el programa de asesorías está orientado en un carácter obligatorio a los profesores de tiempo completo (PTC), este puede ser perfectible y en su caso, también arrojar beneficios para aquellos maestros de asignatura comprometidos. -----

XXXI. No habiendo más intervenciones, la Secretaria del Consejo Técnico sometió a votación el punto seis de la orden del día. -----

XXXII. **Se aprueba por unanimidad la propuesta del "Manual del Programa de asesorías de la Facultad de Arquitectura y Diseño", sin reserva alguna por parte del pleno del Consejo Técnico de la Facultad de Arquitectura y Diseño.** -----

XXXIII. No habiendo más declaraciones, se levanta la sesión, siendo las 11:00 AM del mismo día de inicio, firmando al margen y al calce los que en ella intervinieron. -----

[Handwritten signatures and notes on the right margin]

[Handwritten signature at the bottom left]

[Handwritten initials at the bottom center]

[Handwritten signature at the bottom right]



Alexia Tapia Urbano

Consejera Titular Representante Alumnos

Daniel Lara Romo

Consejero Titular Representante Alumnos

Vianney Martínez Hernández

Consejera Titular Representante Alumnos

Andrea Abigail Aguayo Palafox

Consejera Titular Representante Alumnos

Isabela Inzunza González

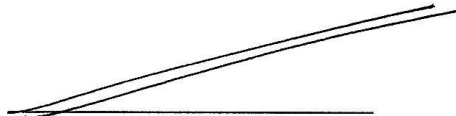
Consejera Titular Representante Alumnos

José Antonio Uribe Vizcarra

Consejero Titular Representante Alumnos



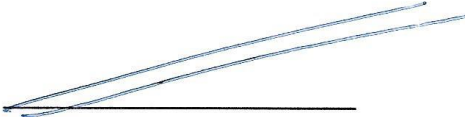
Ana Fernanda Aguirre Castillo
Consejera Suplente Representante Alumnos



Francisco Javier Calixto Torres
Consejero Suplente Representante Alumnos



Marianna Beatriz Montijo Vallejo
Consejera Suplente Representante Alumnos



Aylin Monserrat Pérez Curiel
Consejera Suplente Representante Alumnos



Sylvia Karely González Valenzuela
Consejera Suplente Representante Alumnos



Melissa Aldana Hernández
Consejera Suplente Representante Alumnos



Jesús Antonio Ley Guing

Consejero Titular Representante Profesores

Óscar Gutiérrez Ruiz

Consejero Titular Representante Profesores

José Ramón Rodríguez Esquer

Consejero Titular Representante Profesores

Andrés Edén Vargas Maldonado

Consejero Titular Representante Profesores

Elizabeth César Vargas

Consejera Titular Representante Profesores

Carolina Díaz Sánchez

Consejera Titular Representante Profesores



Universidad Autónoma
de Baja California

Facultad de Arquitectura y Diseño

Cristina Sotelo Salas

Consejera Suplente Representante Profesores

Daniel Antonio Olvera García

Consejero Suplente Representante Profesores

Rubén Roa Ledesma

Consejero Suplente Representante Profesores

Enrique Tapia Galindo

Consejero Suplente Representante Profesores

Mónica Pérez Herrera

Consejera Suplente Representante Profesores

Leopoldo Reyes González

Consejero Suplente Representante Profesores

Alejandro José Peimbert Duarte

Director y Presidente del Consejo Técnico

Paloma Rodríguez Valenzuela

Sudirectora y Suplente del Presidente

Anexo 3. Programas de unidades de aprendizaje



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Arquitectura y Diseño.

Los docentes abajo firmantes adscritos a la Facultad de Arquitectura y Diseño, participaron en el diseño de programas de unidades de aprendizaje dentro del proceso de modificación del presente plan de estudios de **Licenciado en Diseño Gráfico**.

Nombre

Firma

1. Anabel Cortez Burciaga
2. Amaury Villarreal Ayón
3. Adrián Pereda Vidal
4. Beatriz Adriana Torres Román
5. Carolina Medina Zavala
6. Cynthia Raquel Mendoza Casanova
7. Daniel Rivera Gutiérrez
8. Fedra Inés Matus Mendoza
9. Ivania Itzel Jaimes Lizardi
10. Joaquín Ezequiel Castillo Cárdenas
11. Jorge Alberto Cid Cruz
12. José Rubén Roa Ledesma
13. José Ramón Rodríguez Esquer
14. Martha Patricia Alcaraz Flores
15. María Angélica Castro Caballero
16. Marco Antonio Pérez Cota
17. Marco Manolo Frausto Vázquez
18. Néstor Alonso Díaz Fernández
19. Oscar Gutiérrez Ruiz
20. Paloma Rodríguez Valenzuela

Anabel Burciaga
Amaury Villarreal
Adrián Pereda
Beatriz Torres
Carolina Medina
Cynthia Mendoza
Daniel Rivera

Joaquín E. Castillo
Jorge Alberto Cid Cruz
Rubén Roa L.

Marta Patricia Alcaraz
María Angélica Castro
Marco Antonio Pérez
Marco Manolo Frausto
Néstor Alonso Díaz
Oscar Gutiérrez
Paloma Rodríguez


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FAC. DE ARQUITECTURA
Y DISEÑO
SUBDIRECCION ACADEMICA



Dr. Alejandro José Peimbert Duarte
Director



Dra. Paloma Rodríguez Valenzuela
Subdirectora



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.

Los docentes abajo firmantes adscritos a la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, participaron en el diseño de programas de unidades de aprendizaje dentro del proceso de modificación del presente plan de estudios de **Licenciado en Diseño Gráfico**.

Nombre

Firma

1. Isabel Salinas Gutiérrez

2. Susana Rodríguez Gutiérrez

3. Gloria Azucena Torres de León

4. Ervey Leonel Hernández Torres

5. Salvador Fierro Silva

6. Hildelisa Karina Landeros Lorenzana

7. Lizbeth González Romero

8. Jemille Estefanía Ordorica Canales

9. Christian Aracely Vargas Esparza

10. Moserrat Tamayo Parra

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
CAMPUS TLIJANA

11. Talía Gongora Sierra



12. Kariely Yulisse Valenzuela Rocha



13. Brenda Lorena Ramiro Pérez



14. Eveyln Herrera Noriega



15. Karla Patricia Ruiz Ortega



16. Adriana Elizabeth Ramírez Vázquez



17. Angela Aida Romero Villegas



18. Melina Amao Ceniceros



19. Alejandro Daniel Murga González



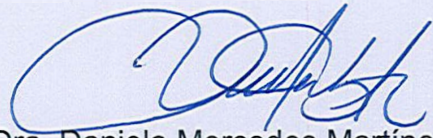
20. Elvia Guadalupe Ayala Macías



Dr. Antonio Gómez Roa
Director



Dra. Daniela Mercedes Martínez Plata
Subdirectora



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA
CAMPUS TIPIANA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Industrial y Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Creatividad e Innovación
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Andres Edén Vargas Maldonado
María Bárbara Yarza Gómez
Hidelisa Karina Landeros Lorenzana

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Humberto Cervantes De Ávila
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 14 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje permite adquirir los conocimientos sobre características psicológicas y físicas que dan lugar al pensamiento creativo de cada individuo, permitiendo al alumno comprender el origen del pensamiento creativo e impulsar el autoconocimiento que le permitan iniciar, discutir, y gestionar el pensamiento de manera individual o colectiva para generar ideas, reflexionar y razonar, con la finalidad de nutrir y estimular la creatividad para responder al mundo que nos rodea. Se ubica en la etapa básica, con carácter obligatorio y forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Implementar rutinas de pensamiento creativo, mediante la aplicación de ejercicios que estimulen los tipos de pensamiento de manera individual y colectiva, con la finalidad de generar, evaluar y seleccionar ideas que nutren y estimulan la creatividad para responder al mundo que les rodea, con autoconocimiento, perseverancia y empatía.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de trabajo digital debe integrar ejercicios que demuestren diferentes técnicas, formatos de representación análoga y digital y documenten el proceso de pensamiento creativo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Ser creativo

Competencia:

Distinguir el origen de la creatividad, mediante el análisis de su relación con los factores fisiológicos, psicológicos, y contextuales, para conocer el origen y características del ser creativo, con curiosidad, conciencia y actitud reflexiva.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. El cerebro creativo
- 1.2. Psicología de la creatividad
- 1.3. Tipos de pensamiento
- 1.4. Características de una persona creativa
- 1.5. Creencias, hábitos, habilidades y conocimiento

UNIDAD II. Rutinas de pensamiento creativo

Competencia:

Identificar las rutinas de pensamiento creativo, mediante el reconocimiento de sus técnicas y características, para generar, evaluar y seleccionar ideas, con actitud crítica, propositiva y curiosidad.

Contenido:

- 2.1. Tinkering
- 2.2. De observación
- 2.3. De inventiva
- 2.4. De exploración
- 2.5. De perspectiva y empatía
- 2.6. De analogía
- 2.7. Limitación como oportunidad creativa

Duración: 5 horas

UNIDAD III. Proceso creativo

Competencia:

Identificar el proceso creativo, a través del reconocimiento de sus etapas, enfoques y características, para la resolución de problemas, con actitud responsable, analítica y creativa.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1. Modelos de creatividad: Historia y teoría
- 3.2. Etapas del proceso creativo
- 3.3. Resolución de problemas
- 3.4. La creatividad: Impulso a la innovación

UNIDAD IV. Vida creativa

Competencia:

Desarrollar acciones que potencialicen la creatividad personal, a través de ejercicios que impulsen la exploración, reflexión y autoconocimiento, para reconocer las limitantes, motivaciones y oportunidades creativas, con actitud objetiva, propositiva y conciencia.

Contenido:

- 4.1. Cómo impulsar la creatividad personal
- 4.2. Barreras de pensamiento creativo
- 4.3. Espacios que potencializan la creatividad
- 4.4. Motivación intrínseca

Duración: 3 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El cerebro creativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente expone sobre las regiones y funciones del cerebro. 2. Realiza una búsqueda de información. 3. Analiza información. 4. Representa las partes, propósitos y complejidades del cerebro de forma tangible y visual. 5. Realiza una presentación de su trabajo. 6. Documenta su proceso y producto final en el portafolio de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) • Computadora • Internet 	4 horas
2	Psicología de la creatividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente orienta sobre el desarrollo de la práctica. 2. Diseña en una representación gráfica los elementos que conforman el pensamiento creativo. 3. Expone su representación ante el grupo. 4. Documenta su proceso y producto final en el portafolio de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet 	4 horas
3	Tipos de pensamiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente expone sobre la teoría del cerebro dividido en pensamiento lógico y pensamiento divergente. 2. Realiza prueba para conocer y determinar sus inteligencias dominantes. 3. Entrega reporte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet 	4 horas

4	Características de una persona creativa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una búsqueda de información de personajes destacados que se consideran creativos. 2. Diseña un elemento comunicativo para dar a conocer dichos personajes (cartel, comic, objeto). 3. Entrega reporte de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Papel • Instrumentos de escritura 	4 horas
5	Creencias, hábitos, habilidades y conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza entrevista a una persona que se caracterice por su práctica creativa. 2. Documenta la entrevista 3. Identifica creencias, hábitos, habilidades y conceptos clave para desarrollar una práctica creativa. 4. Comparte con sus compañeros descubrimientos y se generan conclusiones grupales. 5. Desarrollo de un manifiesto creativo. 6. Integra la entrevista, proceso y manifiesto en su portafolio de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo con cámara • Computadora • Hoja de gran formato • Pluma, lápiz o plumones 	4 horas
UNIDAD II				
6	Tinkering	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea a través del juego con materiales cotidianos de forma individual. 2. Crea a través del juego con materiales cotidianos de forma grupal. 3. Comparte conclusiones con sus compañeros 4. Documenta proceso y descubrimientos en su portafolio de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo con cámara • Materiales cotidianos • Internet • Computadora 	2 horas
7	Rutinas de pensamiento creativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pone en práctica diversas técnicas y rutinas de pensamiento creativo. 2. Documenta proceso y descubrimientos en su portafolio de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material de papelería • Revistas, periódico o libros reciclados • Tijeras • Instrumentos de escritura 	10 horas

			<ul style="list-style-type: none"> • Pegamento • Dispositivo con cámara • Computadora • Internet 	
UNIDAD III				
8	Modelos de Creatividad: Historia y teoría	<ol style="list-style-type: none"> 1. Busca información de los diferentes modelos de creatividad a través de la historia 2. Realiza una línea de tiempo exponiendo cómo han surgido diferentes modelos de creatividad en los diferentes países. 3. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) • Computadora • Internet 	4 horas
9	Etapas del proceso creativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga a diferentes personajes destacados por su práctica creativa en diferentes ámbitos. 2. Analiza el proceso creativo de los casos de estudio. 3. Define los pasos que conforman el proceso creativo de dichos personajes. 4. Comparte con el grupo el análisis. 5. Conclusiones grupales. 6. Redacción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) • Computadora • Internet 	4 horas
10	Resolución de problemas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica de forma consciente las etapas del proceso creativo para la resolución de un problema determinado por el docente. 2. Utiliza sólo los materiales especificados por el docente para crear una solución. 3. Realiza pruebas y evalúa su prototipo. 4. Presenta ante el grupo la solución. 5. Documenta el proceso en su portafolio de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos cotidianos • Cronómetro • Dispositivo con cámara • Internet • Computadora 	8 horas
11	La creatividad: Impulso a la innovación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza lectura de publicaciones que presentan diferentes casos de innovación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, 	4 horas

		<p>2. Redacción de ensayo sobre la conexión de la creatividad y la innovación.</p> <p>3. Entrega trabajo.</p>	<p>manuales, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet 	
UNIDAD IV				
12	Elementos que impulsan y potencializan la creatividad personal	<p>1. Identifica sobre las condiciones que impulsan la creatividad personal.</p> <p>2. Realiza un moodboard que represente las condiciones que impulsan la creatividad personal.</p> <p>3. Reflexión guiada a través de preguntas establecidas por el docente.</p> <p>4. Entrega reporte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cartulina ● Revistas, periódicos, libros reciclados ● Tijeras ● Pegamento 	4 horas
13	Barreras de pensamiento creativo	<p>1. Investiga las diferentes barreras de pensamiento creativo y sus características.</p> <p>2. Redacta un ejemplo personal para cada tipo de barrera</p> <p>3. Realiza una representación gráfica de una barrera y recomendaciones para superar el bloqueo creativo.</p> <p>4. Exposición grupal de resultados</p> <p>5. Incluir galería de proyectos en el portafolio de trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Internet ● Computadora ● Lápiz ● Hojas ● Dispositivo con cámara 	4 horas
14	Motivación intrínseca	<p>1. Selecciona una obra de arte (canción, película, pintura, obra literaria, etc.), investiga la historia y motivación del artista.</p> <p>2. Realiza una propuesta de innovación inspirada en la obra seleccionada</p> <p>3. Entrega reporte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) ● Colores ● Pinturas ● Cámara fotográfica ● Cámara de video ● Computadora ● Internet 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller.....	40%
- Tareas.....	10%
- Evaluaciones.....	10%
- Portafolio de trabajo.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Barry, S. y Gregoire, C. (2015). <i>Wired to create</i>. Nueva York, Estados Unidos: Tacher Perigee.[clásica]</p> <p>Cronin, M. A. y Loewenstein, J. (2018) <i>The craft of creativity</i>.USA: Stanford University Press.</p> <p>Dyer, J., Gregersen, H. y Christensen, C. (2013). <i>The innovator's DNA: Mastering the five skills of disruptive innovators</i>. USA: Harvard Business Press.[clásica]</p> <p>Heath, C. y Heath, D. (2013). <i>Decisive: How to make better choices in life and work</i>. Estados Unidos:Random House.[clásica]</p> <p>Kent, C. y Steward, J. (2019). <i>Observar, conectar, celebrar</i>. Barcelona, España: Gustavo Gili, SL.</p> <p>Manuela, R. (2009). <i>Psicología de la creatividad</i>. España: Paidós.[clásica]</p> <p>Nancy C. A. (2006). <i>The Creative Brain: The Science of Genius</i>. Nueva York, Estados Unidos: Plume.[clásica]</p> <p>Project Zero. (2016). <i>Project Zero's Thinking Routine Toolbox</i>. Noviembre de 2020, de Harvard Graduate School of Education. Harvard University Sitio web: https://pz.harvard.edu/thinking-routines</p> <p>Wedell-Wedellsborg, T. (2017). Are you solving the right problems? <i>Harvard Business Review</i>, 95(1), 76-83.</p> <p>Wilkinson, K. y Petrich, M. (2014). <i>The art of tinkering</i>. Estados Unidos: Weldon Owen.[clásica]</p>	<p>Markman, A. (2012). <i>Smart thinking: Three essential keys to solve problems, innovate, and get things done</i>. Estados Unidos: Penguin.[clásica]</p> <p>Nalebuff, B. y Ayres, I. (2006). <i>Why not?: How to use everyday ingenuity to solve problems big and small</i>. Estados Unidos: Harvard Business Press.[clásica]</p> <p>Amabile, T. M. (1997). Motivating creativity in organizations: On doing what you love and loving what you do. <i>California Management Review</i>, 40(1), 39-58. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

Título de Diseñador Industrial, Diseño Gráfico, Arquitectura o área afín, con conocimientos avanzados en creatividad, diseño y pensamiento divergente; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente; o tres años de experiencia profesional demostrable en áreas relacionadas con el proceso creativo y sus aplicaciones. Debe ser propositivo, vanguardista, analítico y creativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño Industrial.
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Comunicación Oral y Escrita
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ma Teresa Pérez Llerenas
Melina Amao Ceniceros
Iliana Muñoz López
Jaime Avelar Roldan
Eduardo Montoya Reyes

Fecha: 21 de octubre de 2020

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Paloma Rodríguez Valenzuela
Humberto Cervantes de Avila

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Comunicación Oral y escrita es desarrollar habilidades y estrategias de comunicación efectiva. Su importancia y utilidad radica en que brinda al estudiante las técnicas de comunicación oral, escrita y corporal que le permitirán expresarse y comunicarse de manera efectiva con tolerancia y respeto. Se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece a las unidades de aprendizaje que conforman el tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar las técnicas de comunicación oral, escrita y corporal, a partir de los conocimientos teóricos y prácticos de la expresión, para desarrollar habilidades y estrategias de comunicación efectiva, con una actitud de tolerancia y respeto hacia las personas.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora una presentación con diapositivas sobre un tema particular donde aplique las técnicas de comunicación escrita: búsqueda de información, lectura de comprensión y redacción; y la expone frente a la clase empleando las técnicas de comunicación oral y corporal.

Elabora y entrega un ensayo del tipo y temática asignada por el docente respetando su estructura, con las características y requerimientos solicitados.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Nociones generales de la lengua

Competencia:

Desempeñar estrategias de redacción, a partir de las reglas y normas gramaticales y semánticas generales de la lengua, para categorizar las funciones lingüísticas con disciplina y una actitud crítica y respetuosa.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Lengua, lenguaje, habla
 - 1.1.1. Modelo de la comunicación
- 1.2. Gramática
 - 1.2.1. Categorías gramaticales
 - 1.2.2. Signos gramaticales
- 1.3. Lingüística
 - 1.3.1. Función de las palabras
 - 1.3.2. Lo sincrónico y lo diacrónico
- 1.4. Semántica
 - 1.4.1. Signo, significado, referente
 - 1.4.2. Campos semánticos
 - 1.4.2.1. Polisemia
 - 1.4.2.2. Sinónimos
 - 1.4.2.3. Antónimos
 - 1.4.2.4. Homónimos
 - 1.4.2.5. Homófonos

UNIDAD II. Comunicación escrita

Competencia:

Aplicar las técnicas de la comunicación escrita a través de reportes de lectura, informes, carta motivos y una reseña curricular para realizar una redacción académica con una actitud creativa, crítica y respetuosa.

Contenido:

Duración: 12 horas

2.1. Sintaxis

- 2.1.1 Oraciones simples y compuestas
- 2.1.2 Estructura del párrafo

2.2 Redacción académica

- 2.2.1 Citación y fuentes (APA)
- 2.2.2 Síntesis
- 2.2.3 Resumen
- 2.2.4 Reporte de lectura
- 2.2.5 Informe
- 2.2.6 Ensayo

2.3 Comunicación profesional

- 2.3.1 Redacción y TIC
- 2.3.2 Carta motivos
- 2.3.3 Presentación curricular

UNIDAD III. Comunicación oral.

Competencia:

Emplear el lenguaje corporal y herramientas de apoyo en la comunicación oral, a partir de los principios de la expresión oral, para desarrollar habilidades de presentación ante diversos tipos de audiencias, con un sentido de autoconocimiento, integridad y actitud de respeto.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 3.1. Lenguaje corporal
 - 3.1.1. Kinésica
 - 3.1.2. Paralenguaje
- 3.2. Análisis de audiencias
 - 3.2.1. Tipos de grupos
 - 3.2.2. Proxémica y tono de voz
- 3.3. Esquemas visuales de apoyo
 - 3.3.1. Cuadro sinóptico
 - 3.3.2. Mapa conceptual
 - 3.3.3. Mapa mental
- 3.4. Praxis de la comunicación
 - 3.4.1. Estructura de ponencia
 - 3.4.1.1 Tipos de introducción
 - 3.4.1.1.1 Parábola
 - 3.4.1.1.2 Anécdota
 - 3.4.1.1.3 Pregunta retórica
 - 3.4.1.2 Ejes temáticos
 - 3.4.1.2.1 Estructura argumentativa
 - 3.4.1.2.2 Coherencia
 - 3.4.1.2.3 Secuencia
 - 3.4.1.3 Tipos de cierre
 - 3.4.2. Diseño de presentación
 - 3.4.2.1 Manejo del tiempo
 - 3.4.3. Exposición académica
 - 3.4.3.1 Oralidad y corporalidad

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Estructuras gramaticales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa material impreso de acuerdo a las instrucciones brindadas por el docente. 2. Elabora categorización 3. Identifica con colores distintivos los sustantivos, verbos, preposiciones, conjunciones, entre otros. 4. Entrega el material impreso trabajado al docente para su retroalimentación. 	Material impreso de práctica Lápices o plumones de colores	2 horas
2	Signos gramaticales: acentuación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa material impreso de acuerdo a las instrucciones brindadas por el docente. 2. Elabora categorización 3. Identifica acentuación con colores 4. Entrega el material impreso trabajado al docente para su retroalimentación. 	Material impreso Lápices o plumones de colores	1 hora
3	Signos gramaticales: puntuación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa material impreso de acuerdo a las instrucciones brindadas por el docente. 2. Elabora categorización 3. Identifica con colores distintivos la puntuación 4. Entrega el material impreso trabajado al docente para su retroalimentación. 	Material impreso Lápices o plumones de colores	1 hora

4	Campo semántico: polisemia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa material impreso de acuerdo a las instrucciones brindadas por el docente. 2. Elabora categorización 3. Identifica con colores distintivos la polisemia 4. Entrega el material impreso trabajado al docente para su retroalimentación. 	Material impreso Lápices o plumones de colores	2 horas
5	Campo semántico: sinonimia y antonimia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa material impreso de acuerdo a las instrucciones brindadas por el docente. 2. Elabora categorización 3. Identifica con colores distintivos sinónimos y antónimos 4. Entrega el material impreso trabajado al docente para su retroalimentación. 	Material impreso Lápices o plumones de colores	2 horas
UNIDAD II				
6	Sintaxis: tipos de oraciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza revisión documental sobre la sintaxis y los tipos de oraciones 2. Redacta oraciones simples 3. Redacta oraciones compuestas 4. Entrega la redacción de las oraciones al docente para su retroalimentación. 	Hojas blancas tamaño carta Plumas Lápices o plumones de colores	2 horas
7	Citación y fuentes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa las Normas APA 2. Realiza una revisión documental en material impreso (revistas) y bases de datos. 3. Elabora ficha bibliográfica 4. Categoriza fuentes 5. Entrega al docente la ficha para su revisión 	Guía de citación Material impreso (revistas) / Dispositivo con acceso a internet (bases de datos) Hojas blancas tamaño carta Plumas	4 horas

8	Informe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión documental 2. Identifica estructura del informe en el material impreso 3. Elabora la redacción de informe en el editor de texto 4. El docente retroalimenta de acuerdo al trabajo presentado 	<p>Guía de informe Material impreso Dispositivo con acceso a internet Programa editor de texto</p>	4 horas
9	Ensayo: tipos y estructura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza la lectura de comprensión de ensayo 2. Hace el análisis del ensayo por escrito 3. Identifica el tipo y estructura del ensayo 4. Entrega al docente su trabajo para su revisión y retroalimentación 	<p>Taxonomía del ensayo Material impreso / Dispositivo con acceso a internet Hojas blancas tamaño carta Plumas</p>	4 horas
UNIDAD III				
10	Cuadro sinóptico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión documental de un tema en internet 2. Realiza borrador de cuadro sinóptico del tema en hojas blancas utilizando la guía de esquemas. 3. Elabora esquema en el programa editor de diagramas: cuadro sinóptico 4. El docente retroalimenta el trabajo 	<p>Guía de esquemas Hojas blancas tamaño carta Plumas Dispositivo con acceso a internet Programa editor de diagramas</p>	1 hora
11	Mapa conceptual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión documental de un tema en internet 2. Realiza borrador de mapa conceptual del tema en hojas blancas utilizando la guía de esquemas. 	<p>Guía de esquemas Hojas blancas tamaño carta Plumas Dispositivo con acceso a internet Programa editor de diagramas</p>	1 hora

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Elabora esquema en el programa editor de diagramas: mapa conceptual 4. El docente retroalimenta el trabajo 		
12	Mapa mental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión documental de un tema en internet 2. Realiza borrador de mapa mental del tema en hojas blancas utilizando la guía de esquemas. 3. Elabora esquema en el programa editor de diagramas: mapa mental 4. El docente retroalimenta el trabajo 	<p>Guía de esquemas Hojas blancas tamaño carta Plumas Dispositivo con acceso a internet Programa editor de diagramas</p>	1 hora
13	Documento presentación digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hace la revisión documental de la guía de presentación digital 2. Selecciona imágenes en internet 3. Elabora presentación digital en un programa editor de presentaciones 	<p>Guía de presentación digital Dispositivo con acceso a internet Programa editor de presentaciones</p>	2 horas
14	Exposición ante público	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emplea la presentación digital realizada en la práctica 14 u otra 2. Presenta la temática ante un público 3. Se implementa la coevaluación y la evaluación de su desempeño por parte del docente a partir de la guía de observación para exposición. 	<p>Guía de observación para exposición Dispositivo con acceso a internet Proyector</p>	5 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente): Exposición docente, presentaciones digitales, grupos de discusión, asesoría, retroalimentación, generación de lluvia de ideas.

Estrategia de aprendizaje (alumno): Elabora diversos esquemas, entre ellos mapas mentales, conceptuales, cuadros comparativos; así como cuestionarios, fichas bibliográficas, análisis de ensayo, participación en foros y una exposición final con presentación digital

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Asistencia y participación	10%
- Ejercicios, dinámicas, exposiciones y tareas....	20%
- Evaluaciones parciales.....	30%
- Evidencia de aprendizaje.....	40%
Presentación final y ensayo	
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Alberto del Pozo, L. (2017). La redacción académica y la conciencia lingüística. <i>Apuntes Universitarios</i>, 7(2), 90-93. https://doi.org/10.17162/au.v7i2.199</p> <p>Álvarez, M. (2018). <i>Tipos de escrito II: exposición y argumentación</i>. Madrid: Arco Libros. ISBN: 978-84-7635-143-7.</p> <p>Fonseca Yerena, M. del S. (2016). <i>Comunicación oral y escrita</i> (2a ed.). Pearson.</p> <p>Arce, E. (2006). La exposición oral: imperativo para los nuevos graduados. <i>Innovación Educativa</i>, 6(33), 25-32. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421197003</p> <p>Bosque, Ignacio; Guzmán, J. (2016). La aplicación de la gramática en el aula: recursos didácticos clásicos y modernos para la enseñanza de la gramática. <i>RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada</i>. 54(2), 63-83. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48832016000200004</p> <p>Brito, A. et al. (2015). <i>La lectura y la escritura: saberes y prácticas en la cultura de la escuela</i>. En Diploma Superior en Lectura, Escritura y Educación [en línea]. Disponibilidad: www.virtual.flacso.org.ar</p> <p>Cruz, A. (2014). <i>Cómo hacer y exponer presentaciones exitosas</i>. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.</p> <p>Davies, W. M. (2011). Concept mapping, mind mapping argument mapping: What are the differences and do they matter? <i>Higher Education</i> 62 (3), 279–301. Recuperado en septiembre de 2020, de https://philpapers.org/archive/DAVCMM.pdf</p> <p>Del Monte, P., Guzmán, S. e Ysla, E. (2020). Sugerencias para mejorar presentaciones en eventos académicos. <i>Interciencia</i>, 45(5), 241-245. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33963402010</p> <p>Destéfano, Mariela (2019). Procesamiento del lenguaje y semántica informacional. <i>Praxis Filosófica</i>, (48), 153-</p>	<p>Bas, S. (2017) Introducción general a los estilos de referencias bibliográficas, en Scribd. Recuperado el 10 noviembre 2020 de https://www.scribbr.es/cita-de-fuentes/introduccion-general-a-los-estilos-de-referencias-bibliograficas/</p> <p>Mendeley (s.f.). <i>Software para generar referencias</i>. Recuperado el 8 de octubre de 2020, de https://www.mendeley.com/</p> <p>Sánchez, C. (2020) Normas APA actualizadas. Recuperado el 10 noviembre 2020 de https://normas-apa.org/introduccion/</p> <p>Universidad Autónoma de Baja California (s.f.). <i>Centro de Educación Abierta y a Distancia</i>. México: UABC Recuperado el 8 de octubre de 2020, de http://cead.mx1.uabc.mx/servicios/alumnos/recursos-de-apoyo</p> <p>Universidad Autónoma de Baja California (s.f.). Modelo Educativo UABC. Recuperado el 8 de octubre de 2020, de http://www.uabc.mx/formacionbasica/modeloedu.html</p> <p>University of Chicago Press. <i>The Chicago Manual Of Style</i>. (16ª ed). Chicago: University of Chicago Press, 2017. Recuperado el 10 noviembre 2020 de https://www.chicagomanualofstyle.org/home.html</p>

174. [fecha de Consulta 25 de septiembre de 2020].
ISSN: 0120-
4688. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2090/209060552009>

Frescura Toloza, Claudio (2016). "La escritura académica con TIC, entre la permanencia y la renovación". ITBA.

García Ramírez, Eduardo I Do Not Exist. Problems for Dynamic Semantics* Tópicos (México), no. 56, 2019 Universidad Panamericana, Facultad de Filosofía. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323062667014>
DOI: 10.21555/top.v0i56.1012

Gómez, J., Fedor S. (2016). La Comunicación. Salus, 20(3), 5-6. ISSN: 1316-7138. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3759/375949531002>

Ossa, M. (2003). Pautas para citar textos y hacer listas de referencias según las normas de la American Psychological Association (APA). Revista EMA, 8(3), pp. 335-349.

Sorókina, T. (2008). "El párrafo: las estructuras discursivas". *Hesperia. Anuario de filología hispánica XI-1* (2008) pp. 73 - 85. ISSN: 1139-3181.

Verderber, R. F., Verderber, K. S., & Sellnow, D. D. (2016). *Comunicación oral efectiva en la era digital*. D.F., México: Cengage Learning. Arce, E. (2006). La exposición oral: imperativo para los nuevos graduados. *Innovación Educativa*, 6(33), 25-32. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421197003>

Zavala, S. (2012). *Guía de redacción en el estilo APA*. UMET.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la asignatura Comunicación Oral y Escrita deberá contar con título de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación o áreas afines. Tener experiencia docente en educación superior mínima de dos años y las siguientes cualidades: Facilidad de expresión, capacidad para motivar la participación de los estudiantes y respeto por sus opiniones.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Industrial y Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Herramientas Digitales Básicas para el Diseño
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Edén Vargas Maldonado
Marcos González Trevizo
Ramón Rodríguez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Paloma Rodríguez Valenzuela
Humberto Cervantes de Avila

Fecha: 27 de enero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Herramientas Digitales Básicas para el Diseño es la generación de contenido visual en formatos de mapas de bits, vectores y modelos tridimensionales básicos

Su importancia y utilidad radica en que brinda al estudiante las herramientas básicas de diseño digital para asistir en la comunicación visual de sus proyectos.

Se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece a las unidades de aprendizaje que conforman el tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño. En el plan de estudios Licenciado en Arquitectura se encuentra en el área de conocimiento de Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar herramientas básicas de diseño digital, mediante la generación de contenido en formatos de mapas de bits, vectores y modelos tridimensionales básicos, para asistir en la comunicación visual de sus proyectos, con creatividad, respeto y actitud colaborativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Aplica las herramientas básicas de diseño digital en la elaboración de proyectos de comunicación visual como planos, ilustraciones, modelos 3D, fotomontajes, posters. Los proyectos deberán ser integrados en un portafolio de evidencias con las especificaciones que el docente señale.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
Unidad I. Mapas de bits

Competencia:

Generar gráficos de presentación, a través de la manipulación de mapas de bits con software especializado, para aplicaciones digitales e impresas, con creatividad, respeto y versatilidad.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Familiarización con la Interfaz
- 1.2. Punto, línea, figura
- 1.3. Uso de guías
- 1.4. Brochas
- 1.5. Manipulación de imágenes
- 1.6. Composición

UNIDAD II. Vectores

Competencia:

Desarrollar gráficos de presentación, a través de la manipulación de vectores gráficos con software especializado, para aplicaciones digitales e impresas, con creatividad, respeto y versatilidad.

Contenido:

- 2.1. Familiarización con la Interfaz
- 2.2. Herramientas de trazado
- 2.3. Fusión y combinación de objetos
- 2.4. Color
- 2.5. Edición tipográfica
- 2.6. Trabajo con pinceles

Duración: 4 horas

UNIDAD III. Dibujo técnico

Competencia:

Generar planos constructivos básicos, a través de la manipulación de vectores gráficos con software especializado, para aplicaciones digitales e impresas, con creatividad, respeto y versatilidad.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1. Familiarización con la Interfaz
- 3.2. Vistas y perspectivas
 - 3.2.1. Arquitectónico
 - 3.2.2. Industrial
- 3.3. Calidad de línea
- 3.4. Cotas
- 3.5. Referencias
- 3.6. Detalles
- 3.7. Pie de plano

UNIDAD IV. Modelado tridimensional

Competencia:

Desarrollar modelos digitales tridimensionales, a través de la manipulación y combinación de volúmenes con software especializado, para aplicaciones de presentación digitales e impresas, con creatividad, respeto y versatilidad.

Contenido:

- 4.1. Familiarización con la Interfaz
- 4.2. Volúmenes primitivos
- 4.3. Operaciones booleanas
- 4.4. Modelado manual
- 4.5. Dimensiones
- 4.6. Materiales
- 4.7. Renderización

Duración: 4 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I			•	
1	Mapa de bits, modelos de color RGB y CMYK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre los límites y alcances del software de diseño. 2. Identifica los mapas de bits y los modelos de color RGB y CMYK. 3. Desarrolla práctica en la que aplica los modelos de color. 4. Identifica las diferencias a partir de los resultados obtenidos. 5. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software adobe photoshop 	2 horas
2	Menú y Barra de herramientas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre los alcances de las herramientas de trabajo y sus funciones. 2. Identifica las aplicaciones en función a los resultados obtenidos. 3. Desarrolla práctica en la que aplica las herramientas del software de diseño. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software Adobe Photoshop 	4 horas
3	Uso de las capas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre el uso de las capas. 2. Identifica los alcances de la aplicación de capas en un archivo de mapa de bits. 3. Desarrolla práctica en cuanto de aplicación de las capas en base a la separación de color dentro de un archivo de diseño. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software Adobe Photoshop 	2 horas

4	Integración de herramientas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la integración de herramientas. 2. Identifica los alcances de combinar las herramientas y funciones del software de diseño. 3. Desarrolla práctica donde integra los contenidos vistos en las prácticas anteriores dentro de un producto de diseño. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Adobe Photoshop 	2 horas
5	Filtros y efectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre el uso correcto de los filtros y efectos. 2. Identifica los alcances de aplicar los filtros y efectos en un mapa de bits. 3. El alumno desarrolla práctica donde experimenta los alcances de los filtros y efectos en un mapa de bits. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Adobe Photoshop 	3 horas
6	Herramientas de texto	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da a conocer las herramientas de texto y su uso. 2. Identifica los alcances de la implementación del texto dentro de la composición visual. 3. El alumno entrega una práctica en la cual mediante el diseño editorial o web integrará todos los contenidos referentes al manejo de texto en relación con la composición visual. 4. Entrega el producto al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Adobe Photoshop 	3 horas
UNIDAD II				
7	Software de vectorización, modelos de color RGB y CMYK.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre los límites y alcances del software de vectorización. 2. Identifica los modelos de color RGB y CMYK 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Adobe Illustrator 	2 horas

		3. Desarrolla práctica donde aplica los modelos de color y recibe retroalimentación docente en cuanto a sus dudas.		
8	Aplicación de herramientas de menú y barra de herramientas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre el uso de las diferentes herramientas del software. 2. Reconoce y manipula el menú del software 3. Reconoce y manipula los elementos de la barra de herramientas 4. Desarrolla la práctica aplicando los contenidos del menú en relación con la barra de herramientas. 5. Demuestra al docente el dominio de las herramientas menú de software y barra de herramientas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Adobe Illustrator 	2 horas
9	Modificación y filtros de capas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la aplicación de las capas y sus propiedades. 2. Identifica el proceso de modificación de capas y los filtros de capas 3. Lee las instrucciones de la práctica y procede a realizarla. 4. Utiliza las capas en función de la separación de color. y se apoya en el menú y las herramientas de la barra de tareas vistas en práctica anterior. 5. Entrega práctica al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Adobe Illustrator 	4 horas
10	La interfaz del programa: espacio de trabajo y exportación y formatos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las explicaciones del docente sobre la interfaz del programa de diseño en relación a todos los componentes del software y su compatibilidad con otros programas y aplicaciones. 2. Explora la interfaz del programa 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Computadora ● Software Adobe Illustrator ● Adobe Illustrator 	3 horas

		<p>identificando el espacio de trabajo y las herramientas de exportación y formatos.</p> <p>3. Desarrolla una práctica donde demuestra los alcances de la exportación de documentos en diferentes formatos.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente</p>		
11	Elaboración de un producto de diseño	<p>1. Atiende las orientaciones del docente para el desarrollo de un producto de diseño en el que integren con creatividad las herramientas revisadas en la unidad.</p> <p>2. Integra las habilidades aprendidas en las prácticas de vectores, capas e interfaz del programa para el desarrollo de un producto de diseño.</p> <p>3. Entrega práctica de producto de diseño, en la cual se debe ver implícito el dominio de los contenidos de prácticas anteriores y un uso creativo de los mismos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Adobe Illustrator 	3 horas
12	Utilización de las herramientas de texto	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre las herramientas de texto y su uso.</p> <p>2. Identifica las herramientas, estilos, elección e instalación de fuentes, panel párrafo y carácter.</p> <p>3. Realiza una práctica en la cual mediante el diseño editorial integrará todos los contenidos referentes al manejo de texto en relación con la composición visual.</p> <p>4. Entrega el producto al docente para su revisión y retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software Adobe Illustrator 	2 horas
UNIDAD III				

13	Manejo de Líneas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende orientaciones del docente para el manejo de la herramienta de dibujo arquitectónico. 2. Revisa los ejemplos y ejercicios. 3. Replica las orientaciones para realizar los ejercicios donde aplique: <ul style="list-style-type: none"> ● Líneas ● Arcos ● Formas ● Herramientas de desfase/empalme. 4. Entrega al docente dibujos elaborados en el formato acordado, para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Programa de dibujo arquitectónico. ● Conexión a internet. 	3 horas
14	Manipulación de objetos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende orientaciones del docente para el uso de la herramienta de manipulación de objetos. 2. Revisa los ejemplos y ejercicios. 3. Replica las orientaciones para realizar los ejercicios donde se aplique: <ul style="list-style-type: none"> ● Matrices ● Generación de bloques ● Transmisión de propiedades de un objeto. 4. Entrega al docente dibujos elaborados en el formato acordado, para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Programa de dibujo arquitectónico ● Conexión a internet. 	3 horas
15	Generación de planos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende orientaciones del docente para el manejo de la herramienta. 2. Revisa los ejemplos y ejercicios. 3. Replica las orientaciones para realizar los ejercicios donde se aplique: <ul style="list-style-type: none"> ● Vistas y proyecciones. ● Fachada . ● Vista superior . ● Vista lateral. ● Vista posterior. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Programa de dibujo arquitectónico. ● Conexión a internet. 	4 horas

		<ul style="list-style-type: none"> ● Acotación y simbología. ● Tipos de línea. ● Pie de plano. <p>4. Entrega al docente planos elaborados en el formato acordado, para su revisión y retroalimentación.</p>		
16	Elaboración de planos de un espacio edificado.	<p>1. Combina las habilidades aprendidas en las prácticas de manejo de líneas, manipulación de objetos y generación de planos.</p> <p>2. Genera un plano constructivo de un espacio edificado.</p> <p>3. Entrega al docente planos elaborados y archivo digital nativo de la herramienta, en el formato acordado, para su revisión y retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Programa de dibujo arquitectónico. ● Conexión a internet. 	6 horas
UNIDAD IV				
17	Modelado básico.	<p>1. Atiende orientaciones del docente para el manejo de la herramienta de modelado básico.</p> <p>2. Revisa los ejemplos y ejercicios.</p> <p>3. Replica las orientaciones para realizar los ejercicios donde se aplique:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formas básicas. ● Manipulación de escala. ● Operaciones booleanas. <p>4. Entrega al docente el archivo nativo y un reporte de práctica en el formato acordado, para su revisión y retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Programa de modelado tridimensional. ● Conexión a internet. 	4 horas
18	Manipulación de formas	<p>1. Atiende orientaciones del docente para el manejo de la herramienta de manipulación de formas.</p> <p>2. Revisa los ejemplos y ejercicios.</p> <p>3. Replica las orientaciones para realizar los ejercicios donde se</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Programa de modelado tridimensional. ● Conexión a internet. 	3 horas

		<p>aplique:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Caras, vértices y aristas. ● Manipulación libre. ● Manipulación dimensional. ● Matrices. <p>4. Entrega al docente el archivo nativo y un reporte de práctica en el formato acordado, para su revisión y retroalimentación.</p>		
19	Materiales y renderizado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende orientaciones del docente para el manejo de la herramienta de materiales y renderizado. 2. Revisa los ejemplos y ejercicios. 3. Replica las orientaciones para realizar los ejercicios donde se aplique: <ul style="list-style-type: none"> ● Creación de texturas ● Aplicación de texturas ● Posicionamiento de luces ● Posicionamiento de cámara ● Configuración de motor de renderizado. ● Generación de imágenes. 4. Entrega al docente el archivo nativo y un reporte de práctica en el formato acordado, para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Programa de modelado tridimensional. ● Conexión a internet. 	3 horas
20	Modelado tridimensional y renderizado de objetos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Combina las habilidades aprendidas en las prácticas de Modelado básico, manipulación de formas, materiales y renderizado. 2. Genera un modelo tridimensional digital con aplicaciones de texturas y materiales, así como imágenes de renderización del modelo. 3. Entrega al docente el archivo tridimensional nativo y un reporte de 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Programa de modelado tridimensional. ● Conexión a internet. 	6 horas

		práctica en el formato acordado, para su revisión y retroalimentación.		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva y demostrativa
- Asesoría académica
- Instrucción guiada
- Presentación de material audiovisual

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Presentaciones orales
- Participación en prácticas de laboratorio
- Infografías
- Planos arquitectónicos
- Modelos tridimensionales digitales
- Redacción de bitácoras
- Exploración sistemática de ideas de diseño

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de laboratorio.....30%
- Evaluaciones parciales..... 40%
- Proyectos integradores de unidad.
- Tutoriales..... 10%
- Portafolio evidencias.....20%
- Aplica las herramientas básicas de diseño digital en proyectos de comunicación visual
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Caplin, S. (2011). <i>100% photoshop: cree impresionantes imágenes sin usar ninguna fotografía</i>. España: Marcombo.</p> <p>Ching, F., Carbonell, J., & Castán, S. (2016). <i>Manual de dibujo arquitectónico</i>. Barcelona, España: Gustavo Gili.</p> <p>Córcoles, C. (2016). <i>Manual de introducción a Blender</i>. Mosaic Tecnologías y Comunicación Multimedia. Recuperado de http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9702/1/Manual_de_Introduccion_a_Blender.pdf</p> <p>Delgado, J. M. (2018). <i>Photoshop CC 2018</i>. España: Anaya Multimedia</p> <p>Pérez, J. F., Albarracín, J., & Cana, M. F. (2015). <i>Dibujo para diseñadores industriales</i> (5a ed.). Barcelona: Parramón.</p> <p>Smith, J., & Team, A. C. (2014). <i>Adobe creative cloud design tools digital classroom</i>. Reino Unido: John Wiley & Sons.</p> <p>Team, A. C. (2012). <i>Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book</i>. Estados Unidos: Adobe Press.</p> <p>Torta, S. (2011). <i>Adobe Photoshop technique training</i>. [videograbación]. Massachusetts, Estados Unidos: Jones & Bartlett Publishers.</p>	<p>Adobe.(2021). Video all Adobe Illustrator tutorials. Recuperado de https://helpx.adobe.com/illustrator/view-all-tutorials.html</p> <p>Adobe.(2021). Video all Adobe Photoshop tutorials. Recuperado de https://helpx.adobe.com/photoshop/view-all-tutorials.html</p> <p>Bordegoni, M., & Rizzi, C. (Eds.). (2011). <i>Innovation in product design: from CAD to virtual prototyping</i>. London: Springer Science & Business Media.</p> <p>Li, W., Grossman, T., & Fitzmaurice, G. (2012, October). GamiCAD: a gamified tutorial system for first time autocad users. In <i>Proceedings of the 25th annual ACM symposium on User interface software and technology</i>. 103-112. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/262333846_GamiCAD_A_gamified_tutorial_system_for_first_time_AutoCAD_users</p> <p>MEDIAactive (2012). <i>Aprender integración entre Photoshop, Illustrator e InDesign: con 100 ejercicios prácticos</i>. México: Alfaomega.</p> <p>Morelli, R. D., Pangia, H. A., & Nieva, L. S. (2015). Modelado Paramétrico 3D, Render y Animación con Software Libre: Interacción Freecad+ Blender. <i>Geometrias & Graphica 2015 Proceedings</i>, 23-36. Recuperado de https://www.fceia.unr.edu.ar/solcad/Paper_022.pdf</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Herramientas Digitales Básicas para el Diseño debe contar con título de Arquitecto, Diseñador Gráfico, Diseñador Industrial o área afín, con conocimientos avanzados en creación y manipulación de imágenes en mapas de bits y vectores, así como en modelado tridimensional libre; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente; o tres años de experiencia profesional demostrable en áreas relacionadas con herramientas digitales para diseño. Debe ser propositivo, vanguardista, analítico y creativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali y; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Apreciación Histórica del Arte y la Cultura
- 5. Clave:**
- 6. HC: 03 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 03 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Luz de Crystal Berenice Vizcarra Romero
Isabel Salinas Gutiérrez
Claudia Marcela Calderón Aguilera

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Humberto Cervantes De Ávila
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 21 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta asignatura de perspectiva teórica, otorga referentes acerca de la función del arte y su relación con la profesión de la arquitectura y el diseño. El objetivo es encaminar al alumno hacia el análisis de la información visual y su interrelación con otras áreas del conocimiento. Esta asignatura se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece a las unidades de aprendizaje que conforman el tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar el marco conceptual, diacrónico y sincrónico del arte, para comprender la relación entre el arte y la cultura, a través de la apreciación histórica, con actitud proactiva, analítica y reflexiva.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora infografías de las obras artísticas más relevantes. Especificaciones de las láminas: impresa, 24"x36", montada en cartón corrugado, que incluya descripción de las obras artísticas.

Expone ante una audiencia de un tema específico. Especificaciones de la exposición: en equipos, se considerará la profundidad de investigación, la expresión oral, el dominio del escenario y la capacidad de síntesis.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Relación entre el arte y la cultura

Competencia:

Identificar los orígenes del arte y la cultura, mediante el análisis de las diversas manifestaciones artísticas, para desarrollar una comprensión y valoración de los fundamentos estéticos en relación con la arquitectura y diseño, con actitud analítica y reflexiva.

Contenido:**Duración:** 9 horas

- 1.1. Definición de arte y cultura
- 1.2. Las bellas artes
 - 1.2.1 Arquitectura, pintura y escultura,
 - 1.2.2 Artes mecánicas
 - 1.2.3. Artesanías
- 1.3. Ideas fundamentales del arte
 - 1.3.1 Arte
 - 1.3.2 Belleza
 - 1.3.3 Forma
 - 1.3.4 Creatividad
 - 1.3.5 Mímesis
 - 1.3.6 Experiencia estética

UNIDAD II. Ideas generales en el arte occidental

Competencia:

Diferenciar los conceptos e ideas relacionados con el arte, a través de su estudio histórico en las edades antigua, media, moderna y contemporánea, para aplicar los fundamentos teóricos de la concepción del arte occidental en proyectos de arquitectura y diseño, con actitud proactiva, analítica y reflexiva.

Contenido:

- 2.1. Arte en la edad antigua
- 2.2. Arte en la edad media
- 2.3. Arte en la edad moderna
- 2.4. Arte en la edad contemporánea

Duración: 15 horas

UNIDAD III. Rasgos generales del arte en México

Competencia:

Diferenciar los conceptos e ideas relacionados con el arte en México, a través de su estudio histórico en las épocas prehispánica, colonial, independiente, postrevolucionario y moderno, para aplicar los fundamentos teóricos del arte mexicano en proyectos de arquitectura y diseño, con actitud proactiva, analítica y reflexiva.

Contenido:**Duración:** 12 horas

- 3.1 Arte en la época prehispánica
- 3.2 Arte en la época colonial
- 3.3 Arte en el México independiente
- 3.4 Arte en el México posrevolucionario
- 3.5 Arte en el México moderno

UNIDAD IV. Rasgos generales del arte en el noroeste de México y su contexto binacional

Competencia:

Distinguir los rasgos e ideas sobre el arte del noroeste mexicano y su contexto binacional, a través del estudio de las diferentes épocas, para desarrollar una concepción clara del arte regional y aplicar sus fundamentos en proyectos de arquitectura y diseño, con actitud proactiva, analítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 4.1 Pobladores originarios
- 4.2 Época misional
- 4.3 Época de compañías deslindadoras
- 4.4 Siglos XX y XXI

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

El docente emplea la técnica expositiva, brinda información visual y documental y de tradición oral, funge como guía en los debates, revisión de catálogos, visitas de campo y propicia la comunicación e interacción grupal.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

El alumno participa en los debates, se encarga de investigar y revisar catálogos. Asimismo, muestra disposición al trabajo individual y en equipo.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales	20%
- Reportes de lectura.....	10%
- Tareas.....	30%
- Evidencias de aprendizaje.....	40%
Exposición y/o reporte escrito	10%
Infografías	30%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Garduño, E. (2016). <i>En donde sale el sol: Decadencia y revitalización de la cultura yumana en Baja California</i>. Baja California, México: UABC</p> <p>Gombrich, E. H. (1989). <i>La Historia del Arte</i>. D.F., México: CONACULTA. [Clásica]</p> <p>Jaramillo Herrera, G. (2015). <i>Nueva historia mínima de México ilustrada</i>. D.F., México: COLMEX.</p> <p>Jordán, F. (2005). <i>El otro México. Biografía de Baja California. Colección Baja California Nuestra Historia</i>. Baja California, México: UABC. [Clásica]</p> <p>Monsivais, C. (2010). <i>Historia mínima de la cultura mexicana del siglo XX. Colección 70 años. 1940-2010</i>. D.F. México: COLMEX. [Clásica]</p> <p>Instituto Nacional de Antropología e Historia. (2020). <i>Museo histórico de Ensenada</i>. https://www.inah.gob.mx/paseos/museoensenada/</p> <p>Instituto de Investigaciones Culturales. (2020). <i>Museo UABC</i> http://iic-museo.uabc.mx/salaspermanentes/</p> <p>Museo de Louvre. (2020). http://musee.louvre.fr/visitelouvre/index.html?defaultView=rdc.s46.p01&lang=ENG</p> <p>Museo del Prado. (2020). <i>Catálogo de su Colección</i>. https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte</p> <p>Robles, C. y Calderón, C. (2018). <i>Contextualismo Arquitectónico</i>. Baja California, México: Departamento de Editorial Universitaria. Universidad Autónoma de Baja California. 184 páginas. ISBN: 978-607-607-457-2</p>	<p>Campbell, P. (2000). <i>Survival Skills of native California</i>, Utah, EUA: Gibbs Smith. [Clásica]</p> <p>Ehrenberg, F. (1991). “La creciente fuerza de provincia ante la creciente debilidad del centro”, en <i>Artes Plásticas en la Frontera México/Estados Unidos</i>. California, EUA: Binacional, ISBN 968-6260-44-7. [Clásica]</p> <p>Gendrop, P. (2011). <i>El Arte Prehispánico En Mesoamérica</i>. D.F., México: Trillas. [Clásica]</p> <p>Instituto Nacional de Antropología e Historia. (17 de Julio de 2013). “Ligan sitios arqueológicos de BC con grupos yumanos actuales”. <i>Boletín</i>. D.F, México. Recuperado de https://inah.gob.mx/boletines/3470-ligan-sitios-arqueologicos-de-bc-con-grupos-yumanos-actuales</p> <p>Olmos, M. (2011). <i>El chivo encantado. La Estética del arte indígena en el noroeste de México</i>. Baja California, México: COLEF. [Clásica]</p> <p>Salinas, I., Rodríguez, S., Hernández, E. L., y Fierro, S. (2015, 28 octubre). La caracterización del sistema estético Kumiai. <i>Interior Gráfico</i>, 15. https://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-quinta-edicion-octubre-2015/la-caracterizacion-del-sistema-estetico-kumiai</p> <p>Trujillo, G. (2010). <i>Los Diablitos. Diez mil años de artes plásticas en Baja California. Una historia colectiva, una crónica personal</i>. Baja California, México: UABC. [Clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Apreciación Histórica del Arte y Cultura deberá poseer título de Licenciatura en Arquitectura, en Diseño, en Artes, en Comunicación o área afín. Con al menos dos años de experiencia docente, preferentemente involucrado con el mundo de las artes (promotor, expositor, estudioso), preferentemente con posgrado en Arquitectura, Diseño, Artes, Comunicación o área afín. Ser entusiasta de la actividad artística y capacidad crítica, con el fin de impartir un conocimiento introductorio de sensibilización a las artes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Industrial y Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Dibujo Natural
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 08**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Gloria Torres
Alma Gloria Moreno
Gabriela Alcaraz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Humberto Cervantes De Ávila
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 21 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad desarrollar la capacidad de observación, análisis y abstracción de la forma y el espacio para la representación de un cuerpo tridimensional a un plano bidimensional. Aporta herramientas básicas de dibujo para que el estudiante desarrolle un acercamiento a los fundamentos de perspectiva, proporción, forma y espacio que le permitan adquirir las competencias para plasmar y transmitir ideas por medio del dibujo a mano alzada.

Es una asignatura de carácter obligatoria que pertenece al área de comunicación y representación gráfica y forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Ilustrar las características físicas de objetos en el espacio, por medio del uso de herramientas, técnicas y principios del dibujo natural y la perspectiva, para la representación gráfica de ideas y conceptos, con sentido analítico, disciplina y calidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora y entrega portafolio de evidencias, que integre las láminas de dibujo a mano alzada con técnica de lápices de grafito, plumón y pluma, donde se apliquen los principios del dibujo natural y la perspectiva, la relación espacial de los elementos de una composición como la ambientación, la figura humana, la escala y proporción.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Planteamiento y aproximación conceptual al dibujo natural

Competencia:

Dibujar líneas de distintas calidades e intensidades, utilizando lápices de diferentes graduaciones sobre superficies de papel, para conocer la versatilidad de las herramientas de dibujo y diferenciar las técnicas de trazo, con agilidad, disciplina y limpieza.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Ejercicios de soltura.
 - 1.1.1. Líneas horizontales.
 - 1.1.2. Líneas verticales.
 - 1.1.3. Líneas rectas en varias direcciones
 - 1.1.4. Líneas con degradación de tonos y calidad de línea
- 1.2. Técnicas y valores del trazo
 - 1.2.1. Achurado
 - 1.2.2. Tramado
 - 1.2.3. Cruzado
 - 1.2.4. Circulismo
 - 1.2.5. Puntillismo
 - 1.2.6. Difuminado o suavizado

UNIDAD II. La forma y su representación

Competencia:

Dibujar la forma simple y curva en los diferentes sistemas de representación espacial, a través del uso de las herramientas de dibujo, el correcto análisis en aplicación de las reglas de axonometrías y perspectivas con 1 y 2 puntos de fuga, para desarrollar la capacidad de observación, interpretación y representación de los volúmenes en el espacio, con racionalidad, exactitud y orden.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. La forma simple en sistemas de vistas múltiples y axonometrías
 - 2.1.1. El cubo.
 - 2.1.2. Prismas rectangulares
 - 2.1.3. Combinaciones.
 - 2.1.4. Sus formas en planta, alzado e isométrico
- 2.2. La forma curva en sistemas de vistas múltiples y axonometrías
 - 2.2.1. El cilindro.
 - 2.2.2. Sus ejes.
 - 2.2.3. Formas derivadas del cilindro.
 - 2.2.4. La elipse y el arco.
 - 2.2.5. Sus formas en planta, alzado e isométrico.
- 2.3. Elementos básicos de la perspectiva
 - 2.3.1. Línea de tierra
 - 2.3.2. Línea de horizonte
 - 2.3.3. Altura del espectador
 - 2.3.4. Puntos de fuga
- 2.4. La forma simple en perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga
 - 2.4.1. El cubo.
 - 2.4.2. Prismas rectangulares.
 - 2.4.3. Combinaciones.
- 2.5. La forma curva en perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga
 - 2.5.1. El cilindro.
 - 2.5.2. Sus ejes.
 - 2.5.3. Formas derivadas del cilindro.
 - 2.5.4. La elipse y el arco.

UNIDAD III. Elementos de composición y ambientación espacial

Competencia:

Representar por medio del dibujo del natural los elementos de ambientación espacial tales como texturas de los objetos, vegetación, figura humana a escala, y sombras proyectadas de los mismos, utilizando herramientas elementales de dibujo, técnicas de grafito, plumas y plumones, así como los principios básicos de la composición, para comunicar el mensaje del espacio tridimensional y transmitir la atmósfera, con congruencia, claridad y armonía.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 3.1. Elementos básicos de la composición
 - 3.1.1. Tamaño, escala y proporción
 - 3.1.2. Puntos focales
 - 3.1.3. Ejes
 - 3.1.4. Contraste
- 3.2. Claroscuro
 - 3.2.1. Tonos y la interpretación del círculo cromático en escala de grises
 - 3.2.2. Luz y sombra
 - 3.2.2.1. Brillo
 - 3.2.2.2. Medio Tono
 - 3.2.2.3. Sombra Propia
 - 3.2.2.4. Luz Reflejada
 - 3.2.2.5. Sombra Arrojada
- 3.3. Representación de volumen en formas geométricas básicas
 - 3.3.1. Cubo
 - 3.3.2. Esfera
 - 3.3.3. Cilindro
 - 3.3.4. Cono
- 3.4. Representación de texturas en planta, alzado y perspectiva
 - 3.4.1. Superficies rugosas, ásperas y porosas
 - 3.4.2. Superficies lisas
 - 3.4.3. Superficies suaves
 - 3.4.4. Superficies con brillo
 - 3.4.5. Superficies con transparencia
 - 3.4.6. Superficies geométricas y moduladas

3.4.7. Vegetación

3.5 Escala humana como elemento de composición

3.5.1. Proporciones de la figura humana. Síntesis de la forma

3.5.2. Boceto simple de la figura humana individual y en grupos

3.5.3. Escala humana en el espacio de una composición

UNIDAD IV. Perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga

Competencia:

Realizar perspectivas con uno y dos puntos de fuga, mediante la aplicación de los principios por los que se rige el dibujo natural y la perspectiva, la articulación de detalles de ambientación con proporción espacial en relación con la escala humana, y el uso de sombras con diversas técnicas y materiales, para integrar composiciones de representación de espacios tridimensionales interiores y exteriores con detalle, precisión y expresividad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1. Perspectivas de espacios interiores con 1 y 2 puntos de fuga
 - 4.1.1. Aplicación de elementos de composición y ambientación espacial
 - 4.1.1.1. sombras
 - 4.1.1.2. texturas
 - 4.1.1.3. vegetación
 - 4.1.1.4. figura humana como elemento esencial de la escala
- 4.2. Perspectivas de espacios exteriores con 1 y 2 puntos de fuga
 - 4.2.1. Aplicación de elementos de composición y ambientación espacial
 - 4.2.1.1. sombras
 - 4.2.1.2. texturas
 - 4.2.1.3. vegetación
 - 4.2.1.4. figura humana como elemento esencial de la escala
- 4.3. Construcción de perspectivas por adición y sustracción con 1 y 2 puntos de fuga
 - 4.3.1. Aplicación de elementos de composición y ambientación espacial
 - 4.3.1.1. sombras
 - 4.3.1.2. texturas
 - 4.3.1.3. vegetación
 - 4.3.1.4. figura humana como elemento esencial de la escala

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Elaborar ejercicios de soltura y trazo a mano alzada	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente establece el método de trabajo por medio de ejemplos prácticos para el trazo de líneas a mano alzada. 2. Elabora ejercicios de soltura y trazo a mano alzada de líneas en varias direcciones aplicando diferentes calidades y valores. 3. Realiza láminas de líneas horizontales con dirección de trazo de izquierda a derecha. 4. Realiza láminas de líneas verticales con dirección de trazo de arriba hacia abajo 5. Realiza láminas de líneas diagonales con dirección de trazo de la parte superior a la inferior 6. Realiza láminas de líneas curvas en un solo movimiento 7. Realiza ejercicio creativo aplicando diferentes calidades de líneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17" x 22" • Técnicas: Lápices 2H, HB, 2B, 4B, 6B 	6 horas
2	Técnicas y valores del trazo	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente explica las técnicas y valores de trazo a mano alzada por medio de ejemplos. 2. Elabora láminas de dibujo para practicar diferentes técnicas de trazo para crear distintos tonos de la tabla de valores. <ul style="list-style-type: none"> • Achurados • Tramados y cruzados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17" x 22" • Técnicas: Lápices 2H, HB, 2B, 4B, 6B 	2 horas

		<ul style="list-style-type: none"> • Puntillismo. • Degradación de tono, (difuminado). 		
UNIDAD II				
3	La forma simple en sistemas de vistas múltiples y axonometrías	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente establece el método de trabajo por medio de ejemplos prácticos para la representación de cilindros, cubos, prismas rectangulares y sus combinaciones en sistemas de vistas múltiples y axonometrías para su representación tridimensional. 2. Analiza y representa la proyección de la forma simple en su proyección de vistas múltiples e isométrico <ul style="list-style-type: none"> • El cubo. • El prisma rectangular. • Combinaciones de cubo y prisma rectangular. • Aplica sombras con técnicas y valores de trazo 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B 	4 horas
4	La forma curva en sistemas de vistas múltiples y axonometrías	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente establece el método de trabajo por medio de ejemplos prácticos para la representación de la forma curva en sistemas de vistas múltiples y axonometrías para su representación tridimensional. 2. Analiza y representa la proyección de la curva en su proyección de vistas múltiples e isométrico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B 	4 horas

		<ul style="list-style-type: none"> • El cilindro • Sus ejes. • Formas derivadas del cilindro. • La elipse y el arco. • Aplica sombras con técnicas y valores de trazo 		
5	La forma simple en perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente establece el método de trabajo por medio de ejemplos prácticos para la representación de la forma simple y la forma curva en perspectiva de 1 y 2 puntos de fuga a través de los elementos básicos de la perspectiva. 2. Reconoce e integra los elementos básicos de la perspectiva. <ol style="list-style-type: none"> a. Línea de tierra b. Línea de horizonte c. Altura del espectador d. Puntos de fuga 3. Realiza láminas de representación de la forma simple y la forma curva en perspectiva de 1 y 2 puntos de fuga. 4. Aplica sombras con técnicas y valores de trazo 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B 	4 horas
UNIDAD III				
6	Composición	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente utiliza ejemplos prácticos y documentos de apoyo para la explicación de los conceptos básicos de composición para su práctica. 2. Consulta los recursos aportados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B • Plumones y plumas. 	3 horas

		<p>3. Aplica los elementos de composición en ejercicios interpretación y representación de:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tamaño, cantidad Superposición Peso, tensión Puntos focales Ejes de referencia 		
7	Claroscuro y volumen	<ol style="list-style-type: none"> El docente utiliza ejemplos prácticos y material de apoyo para explicar la proyección y representación de la luz y la sombra sobre la forma y el espacio para la manifestación de volumen. Aplica elementos básicos de composición Representa los conceptos de claroscuro y volumen a través de ejercicios de degradación tonal para la interpretación del círculo cromático en escala de grises. 	<ul style="list-style-type: none"> Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17 x 22". Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B Plumones y plumas. 	2 horas
8	Luz y sombra	<ol style="list-style-type: none"> El docente utiliza ejemplos prácticos y material de apoyo para explicar la proyección y representación de la luz y la sombra sobre la forma y el espacio para la manifestación de volumen. Aplica los conceptos y técnicas de trazo para la representación del claroscuro aplicado a las formas geométricas básicas (cubo, esfera, cilindro, cono) para la impresión de volumen. <ol style="list-style-type: none"> Sombra propia y 	<ul style="list-style-type: none"> Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17 x 22". Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B Plumones y plumas. 	4 horas

		<p>reflejada.</p> <p>b. Medios tonos.</p> <p>c. Luz reflejada.</p> <p>d. Brillo</p>		
9	Ejercicio creativo de composición y volumen	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente utiliza ejemplos prácticos y material de apoyo para explicar la proyección y representación de la luz y la sombra sobre la forma y el espacio para la manifestación de volumen. 2. Realiza ejercicio creativo de formas de base geométrica aplicando los conceptos de composición y volumen con técnicas diversas para la representación de la luz y la sombra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing, bond o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B • Plumones y plumas. 	2 horas
10	Elementos de ambientación	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente utiliza ejemplos prácticos y material de apoyo para explicar la representación de diferentes texturas en superficies y elementos de ambientación a través de diferentes técnicas de dibujo, contraste y calidad de línea. 2. Elabora ejercicios de representación gráfica de diversos tipos de texturas en superficies y elementos de ambientación utilizando imágenes de referencia y del natural, diferentes técnicas de trazo y sistemas de proyección en el espacio. <ol style="list-style-type: none"> a. Texturas rugosas, ásperas y porosas (madera, roca, granito, 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B • Plumones y plumas. 	6 horas

		<p>etc.)</p> <p>b. Texturas lisas y suaves (metal, telas, etc.)</p> <p>c. Texturas con brillo y transparencias (cristal, líquidos, etc.)</p> <p>d. Textura geométricas y moduladas (patrones, losetas, ladrillos, etc.)</p> <p>e. Vegetación (diferentes tipos de árboles, arbustos, cubresuelos, etc.)</p>		
11	Representación y síntesis de la figura humana	<p>1. El docente utiliza ejemplos prácticos y material de apoyo para explicar la representación y proporción de la figura humana</p> <p>2. Analiza y representa la proporción de la figura humana como elemento de escala a través de los siguientes ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cánones de la figura humana. • Bocetos simples de la figura individual. • Bocetos simples de la figura en grupos. • Figura en relación con el espacio (escala) 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B • Plumones y plumas. 	6 horas
UNIDAD IV			•	
12	Perspectivas interiores	<p>1. El docente utiliza ejemplos prácticos y material de apoyo para explicar la representación de espacios interiores con 1 y 2 puntos de fuga, y la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B 	7 horas

		<p>integración de la ambientación espacial.</p> <p>2. Observa, analiza, sintetiza y representa el espacio interior a partir de los principios de la perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga y el dibujo a mano alzada en un espacio a través de un caso práctico de un espacio real.</p> <p>3. Integra elementos de ambientación, conceptos de escala, proporción, composición y volumen con la aplicación de diferentes técnicas de trazo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones y plumas. 	
13	Perspectivas exteriores	<p>1. El docente utiliza ejemplos prácticos y material de apoyo para explicar la representación de espacios exteriores con 1 y 2 puntos de fuga, y la integración de la ambientación espacial.</p> <p>2. Observa, analiza, sintetiza y representa el espacio en exterior a partir de los principios de la perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga y el dibujo a mano alzada en un espacio a través de un caso práctico de un espacio real.</p> <p>3. Integra elementos de ambientación, conceptos de escala, proporción, composición y volumen con la aplicación de diferentes técnicas de trazo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing o marquilla de 17 x 22". • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B • Plumones y plumas. 	7 horas
14	Perspectivas por adición y	<p>1. El docente utiliza ejemplos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo sketch, drawing 	7 horas

	sustracción	<p>prácticos y material de apoyo para explicar la representación de la forma en el espacio con 1 y 2 puntos de fuga, y la integración de la ambientación espacial.</p> <p>2. Crea composiciones por medio de la adición y sustracción de elementos, partir de los principios de la perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga y el dibujo a mano alzada.</p> <p>3. Integra elementos de ambientación, conceptos de escala, proporción, composición y volumen con la aplicación de diferentes técnicas de trazo.</p>	<p>o marquilla de 17 x 22".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas: Lápices H, F, B, HB, 2B • Plumones y plumas. 	
--	-------------	---	---	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Proporcionar material bibliográfico
- Explicación y presentación por parte del profesor de la teoría que acompaña cada actividad.
- Explicación del profesor de las actividades a realizar.
- Realizar ejercicios prácticos para ejemplificar temáticas
- Aprendizaje basado en la resolución de problemas
- Retroalimentación continua
- Prácticas en exteriores para desarrollar la capacidad de observación del alumno

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigar en bases de datos documentos relacionados con el área de comunicación y representación gráfica y los diferentes sistemas de proyección espacial.
- Práctica del dibujo natural en láminas en clase y extraclase.
- Trabajo de campo para la representación y práctica del dibujo natural
- Observación y análisis del espacio
- Participación activa
- Exposición de trabajos para propiciar la autoevaluación
- Construcción de portafolio de evidencias

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

Prácticas de taller	20%
Participación y puntualidad en tareas.....	10%
Portafolio de evidencias	70%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Birch, H. (2017). *Dibujo del natural*. Reino Unido, Inglaterra: Gustavo Gili.
- Braunstein, M. (2015). *Dibujo de perspectiva*. Barcelona, España: Parramón Paidotribo.
- Pérez, F., Cana, M. & Albarracín, J. (2015). *Dibujo para diseñadores industriales*. Barcelona, España: Parramón Paidotribo.
- Puente, R. (2017) *Dibujo y comunicación gráfica*. CDMX, México: Gustavo Gili.
- Speed, H. (2004). *The Practice and Science of Drawing*. Project Gutenberg. Recuperado de <http://www.gutenberg.org/ebooks/14264>

Complementarias

- Acha, J. (2016). *Teoría del dibujo: Su sociología y su estética*. CDMX, México: Coyoacan.
- Carver, L. (2020). *Dibujar con punta fina: Trucos y recursos de artistas contemporáneos*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Eiseman, L. (2020). *Armonía cromática*. Barcelona, España: Blume.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Dibujo Natural debe contar con el título de Licenciado en Diseño, Arquitecto o área afín, con conocimientos de dibujo, así como de comunicación visual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, creativo, analítico y que trabaje en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Industrial y Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Fundamentos de Diseño
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Luz Berenice Vizcarra Responsable
Gloria Torres
Laura Zamudio

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Humberto Cervantes De Ávila
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 21 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad facilitar los conocimientos de los principales fundamentos teóricos del diseño que le permitan su aplicación en las composiciones de diseño, su utilidad se basa en el reconocimiento de la estructura del diseño. Esta asignatura es de carácter obligatoria, pertenece a la etapa básica y pertenece a las unidades de aprendizaje que conforman el tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los fundamentos teóricos del diseño, para aplicarlos en ejercicios de composición formal, a través de proyectos de diseño, con creatividad, responsabilidad y honestidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora maqueta sobre una estructura de diseño, debe presentar la infografía que plasme las características, fundamentos y especificaciones técnicas vigentes.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Conceptos generales del diseño

Competencia:

Distinguir los conceptos generales de diseño, a través de la revisión minuciosa de cada uno de sus elementos, figuras y características, para identificar los conceptos relacionados, con una actitud analítica y crítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

1.1. Forma

- 1.1.1. Elementos primarios de la forma (punto, línea, plano, volumen)
- 1.1.2. Figuras y sólidos primarios (círculo, triángulo, cuadrado, cono, cubo, pirámide, cilindro, etc.)
- 1.1.3. Características visuales de la forma
- 1.1.4. Transformación de la forma (formas regulares e irregulares)

1.2. Espacio

- 1.2.1. Elementos definidores del espacio
- 1.2.2. Organización y relaciones espaciales
- 1.2.3. Circulación

UNIDAD II. Principios teóricos de la composición

Competencia:

Aplicar los principios teóricos de la composición, a través de la relación de los conceptos generales de diseño, para la elaboración de ejercicios que demuestren las capacidades de ejecución de la forma y el espacio, con creatividad y honestidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. Escala y proporciones
- 2.2. Articulación de la forma
- 2.3. Principios ordenadores
 - 2.3.1. Simetría
 - 2.3.2. Eje
 - 2.3.3. Jerarquía
 - 2.3.4. Pauta y ritmo
 - 2.3.5. Repetición
 - 2.3.6. Transformación

UNIDAD III. Relaciones y sistemas de composición formal

Competencia:

Aplicar las relaciones y sistemas de composición formal, mediante los tipos de composiciones y elementos de diseño, para la reproducción de láminas, con creatividad y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 3.1. Composiciones bidimensionales
 - 3.1.1. Formas y temas
 - 3.1.2. Composiciones independientes
 - 3.1.3. Composiciones con repetición
 - 3.1.4. Composiciones con radiación
 - 3.1.5. Composiciones con gradación
 - 3.1.6. Composiciones con semejanza
 - 3.1.7. Composiciones con concentración
 - 3.1.8. Composiciones con contraste
 - 3.1.9. Composiciones con anomalía
- 3.2. Composiciones tridimensionales
 - 3.2.1. Planos seriados
 - 3.2.2. Estructuras de pared
 - 3.2.3. Prismas y cilindros
 - 3.2.4. Repetición
 - 3.2.5. Estructuras poliédricas
 - 3.2.6. Planos triangulares
 - 3.2.7. Estructura lineal
 - 3.2.8. Capas lineales
 - 3.2.9. Líneas enlazadas

UNIDAD IV. Percepción del diseño

Competencia:

Distinguir las leyes de percepción del diseño, a través del estudio de las teorías de percepción, para su aplicación práctica en las composiciones formales, con responsabilidad y compromiso.

Contenido:

Duración: 6 horas

4.1. Percepción

4.1.1. Leyes de la teoría Gestalt

4.1.2. Percepción ambiental (psicología ambiental)

4.1.3. Teoría del color

4.2. Significado del diseño

4.2.1. Semiótica

4.2.2. Simbología en el diseño

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Forma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión bibliográfica del tema. 2. Elabora una reflexión sobre los temas abordados que desarrolle las habilidades de expresión escrita y la capacidad de análisis del alumno. 3. Incluye imágenes y esquemas de apoyo, que desarrollen las habilidades de expresión gráfica del alumno. 4. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de texto o como poster infográfico. En cualquiera de los casos se debe incluir portada y referencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Software para manejo de imágenes y texto. 	3 horas
2	Espacio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión bibliográfica del tema. 2. Elabora una reflexión sobre los temas abordados que desarrolle las habilidades de expresión escrita y la capacidad de análisis del alumno. 3. Incluye imágenes y esquemas de apoyo, que desarrollen las habilidades de expresión gráfica del alumno. 4. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de texto o como poster infográfico. En cualquiera de los casos se debe incluir portada y referencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Software para manejo de imágenes y texto. 	3 horas
UNIDAD II				
3	Escala y proporciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique) 	4 horas

		<p>Particularmente: la escala y proporciones</p> <p>2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno.</p> <p>3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o poster infográfico. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano y referencias.</p> <p>4. Otras especificaciones quedarán a criterio del docente.</p>	<p>el docente)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego de escuadras 	
4	Articulación de la forma	<p>1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. Particularmente: articulación de la forma.</p> <p>2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno.</p> <p>3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o poster infográfico. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano y referencias.</p> <p>4. Otras especificaciones quedarán a criterio del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique el docente) ● Juego de escuadras 	4 horas
5	Principios ordenadores	<p>1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. Particularmente: los principios ordenadores.</p> <p>2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno.</p> <p>3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o poster infográfico. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano y referencias.</p> <p>4. Otras especificaciones quedarán a criterio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique el docente) ● Juego de escuadras 	4 horas

		del docente.		
UNIDAD III				
6	Composiciones bidimensionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. Particularmente: las composiciones bidimensionales. 2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno. 3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o poster infográfico. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano y referencias. 4. Otras especificaciones quedarán a criterio del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique el docente) ● Juego de escuadras 	4 horas
7	Composiciones tridimensionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. Particularmente: los principios ordenadores. 2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno. 3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o maqueta de estudio. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano o pie de maqueta y referencias. 4. Otras especificaciones quedarán a criterio del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique el docente) ● Juego de escuadras 	4 horas
UNIDAD IV				
8	Percepción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión bibliográfica del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Software para manejo de 	3 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Elabora una reflexión sobre los temas abordados que desarrolle las habilidades de expresión escrita y la capacidad de análisis del alumno. 3. Incluye imágenes y esquemas de apoyo, que desarrollen las habilidades de expresión gráfica del alumno. 4. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de texto o como poster infográfico. En cualquiera de los casos se debe incluir portada y referencias. 	imágenes y texto.	
9	Significado del diseño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión bibliográfica del tema. 2. Elabora una reflexión sobre los temas abordados que desarrolle las habilidades de expresión escrita y la capacidad de análisis del alumno. 3. Incluye imágenes y esquemas de apoyo, que desarrollen las habilidades de expresión gráfica del alumno. 4. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de texto o como poster infográfico. En cualquiera de los casos se debe incluir portada y referencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Software para manejo de imágenes y texto. 	3 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente): El maestro expondrá de forma ordenada, clara y consistente los conceptos y metodologías de fundamentos de diseño, así como la revisión de tareas o trabajos para la retroalimentación de los alumnos. Exhortará a los alumnos a la participación en las clases.

Estrategia de aprendizaje (alumno): Los alumnos realizarán tareas o trabajos de forma individual o en equipos de trabajo. También realizarán un compendio de todos los ejercicios vistos en clases con metodología ordenada para su estudio posterior.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 exámenes escritos..... 20%
- Participación en clase.....05%
- Prácticas.....30%
- Producto integrador45%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Ching, F. D.K. (2012). <i>Arquitectura. Forma, espacio y orden</i> (13 ed.). CDMX, México: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Wong, W. (2001). <i>Fundamentos del diseño</i> (4 ed.). CDMX, México: Gustavo Gili. [clásica]</p>	<p>Campi. I (2020). <i>¿Qué es el diseño?</i> Barcelona: Gustavo Gili</p> <p>Dondis. D. (2017). <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.</i> Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Fletcher, A. (2001). <i>The art of looking sideways.</i> Londres: Phaidon [clásica]</p> <p>Grupo México Design S.A. De C.V. (s/f) Desing México (revista digital). Recuperado de: https://mexicodesign.com/</p> <p>Revista a! Diseño (s/f) a! Diseño (revista digital). Recuperado de: https://a.com.mx/#</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje debe contar con título de: Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño Industrial o afín, con conocimientos sobre fundamentos del diseño; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia docente. Que fomente el trabajar en equipo y los trabajos didácticos, con capacidad para manejar las tecnologías de la información y la comunicación, capacidad de organización y planificación.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial.
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Tecnologías de la Información y la Comunicación
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 03 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 05**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Isabel Salinas Gutiérrez
José Rubén Roa Ledesma
María Teresa Pérez Llerenas
Julio Cesar Rincón Martínez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Paloma Rodríguez Valenzuela
Humberto Cervantes de Avila

Fecha: 13 octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Hacer uso eficiente de herramientas y aplicaciones de colaboración y comunicación tecnológica, para dotar al estudiante de la capacidad de desarrollar trabajos académicos y presentaciones de nivel profesional en el área de arquitectura y diseño. Esta asignatura se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece a las unidades de aprendizaje que conforman el tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Apropiar las tecnologías de colaboración y comunicación, a través del uso de las herramientas en ejercicios prácticos, para el desarrollo de trabajos académicos y presentaciones, con responsabilidad, iniciativa y sentido crítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora un reporte de un tema por escrito y en presentación, para exponer ante una audiencia, donde aplique las tecnologías de colaboración y comunicación. El reporte escrito deberá contar con los siguientes requisitos: portada, índice automatizado, tablas, figuras y referencias. La presentación deberá realizarse con los puntos centrales del tema y emplear los siguientes recursos: animación, transiciones, con pautas de diseño funcional, recursos multimedia, referencias.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Herramientas institucionales, G suite para la educación

Competencia:

Identificar las herramientas tecnológicas institucionales, mediante la revisión de los conceptos generales, los nuevos paradigmas y la virtualización de la educación, para su aplicación en búsquedas y organización de información en el área de arquitectura y diseño, con iniciativa, tolerancia y actitud colaborativa

Contenido:

Duración: 2 horas

- 1.1. Conceptos de dato, información e informática
- 1.2. Nuevos paradigmas y virtualización de la educación.
- 1.3. Aplicaciones G suite, compartir, organizar, colaborar.
- 1.4. Aplicaciones informáticas para la arquitectura y el diseño

UNIDAD II. Acceso a la información, bases de datos y buscadores

Competencia:

Explorar diversas fuentes de información, mediante la consulta de bases de datos, buscadores institucionales y externos, para la recolección documental pertinente que permita el desarrollo de trabajos académicos y presentaciones, con sentido crítico, organización y respeto a la propiedad intelectual

Contenido:

Duración: 5 horas

- 2.1. Biblioteca virtual UABC y acceso a bases de datos.
- 2.2. Buscadores educativos especializados
- 2.3. Bases de datos externas
- 2.4. Uso de recursos digitales de terceros, y propiedad intelectual en la arquitectura y el diseño.

UNIDAD III. Elaboración de presentaciones digitales y formatos.

Competencia:

Diseñar presentaciones digitales y formatos, a partir del uso de las aplicaciones de colaboración y comunicación tecnológica, para el desarrollo de trabajos académicos del área de arquitectura y diseño, con responsabilidad, creatividad y honestidad.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1. Diversidad de aplicaciones para la presentación de información digital.
 - 3.1.1. Oferta de aplicaciones
 - 3.1.1.1. Código abierto
 - 3.1.1.2. De pago de licencia
 - 3.1.1.3. De acceso gratuito limitado
 - 3.1.2. Creación de material digital
- 3.2. Composición básica y atributos para presentaciones digitales
 - 3.2.1. Animaciones y transiciones
- 3.3. Técnicas de presentación
- 3.4. Portafolios digitales en la arquitectura y el diseño

UNIDAD IV. Creación semiautomatizada de documentos de texto

Competencia:

Elaborar documentos de texto, mediante procesadores semiautomatizados, para eficientar el flujo de trabajo en la presentación de la información, con responsabilidad, creatividad e iniciativa.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 4.1. Diversidad de Procesador de textos.
 - 4.1.1. Oferta de aplicaciones.
 - 4.1.1.1. Código abierto
 - 4.1.1.2. De pago de licencia
 - 4.1.1.3. De acceso gratuito limitado
- 4.2. Formato del documento
 - 4.2.1. Estilos
 - 4.2.2. Diseño de página
 - 4.2.3. Impresión
 - 4.2.4. Tablas
 - 4.2.5. Imágenes y gráficos
 - 4.2.6. Documentos maestros
 - 4.2.7. Tablas de contenidos, de ilustraciones e índices
 - 4.2.8. Marcadores, referencias cruzadas y notas al pie
 - 4.2.9. Control de cambios
 - 4.2.10. Comparar documentos
 - 4.2.11. Aplicaciones de citas y referencias.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Empleo de aplicaciones G suite	<ol style="list-style-type: none"> 1. Forma equipos de trabajo de 3 a 5 personas 2. Ingresa al correo institucional 3. Revisa las aplicaciones que se utilizarán 4. Genera los archivos y los comparte con el equipo y el docente 5. El equipo colabora y genera el producto solicitado por el docente 	Para su elaboración: Dispositivo electrónico con conexión a internet. Para su entrega: correo institucional activo, bocinas, proyector, micrófono.	3 horas
2	Investigación y exposición de aplicaciones informáticas para la arquitectura y el diseño.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Forma equipos de trabajo de 3 a 5 personas 2. Realiza investigación documental sobre las aplicaciones informáticas para la arquitectura y el diseño 3. El equipo comparte los hallazgos de su investigación ante el resto del grupo y el docente. 4. Responde las preguntas realizadas por el docente y sus compañeros. 	Para su elaboración: Dispositivo electrónico con conexión a internet. Para su entrega: bocinas, proyector, micrófono.	3 horas
UNIDAD II				
3	Conociendo nuestra biblioteca virtual UABC.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresa a la biblioteca virtual UABC: http://www.uabc.mx/biblioteca/ 2. En su interfaz, identifica los elementos que la componen y su utilidad. 3. Identifica los recursos electrónicos que proporciona. 4. Identifica los recursos en los cuales se debe crear una cuenta y generarla para acceder. 5. Entrega de evidencia que plasme lo aprendido en la práctica. 	Para su elaboración: Dispositivo electrónico con conexión a internet, correo electrónico	3 horas

			institucional activo. Para su entrega: bocinas, proyector.	
4	Aprendiendo a utilizar y conociendo Bases de datos con acceso por UABC y externas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. En la biblioteca virtual UABC, identificar las Bases de Datos (BD) a las que se tiene acceso, adicionalmente, ingresar a las siguientes BD externas: <ol style="list-style-type: none"> a. https://dbh.nsd.uib.no/publiseringskanaler/erihplus/ b. https://www.sciencedirect.com/ c. https://mathscinet.ams.org/mathscinet/ d. https://www.educacion.gob.es/teseo/irGestionarConsulta.do 2. Explorar las BD e identificar las que potencialmente sean de más utilidad para la carrera que desea cursar. 3. Generar búsquedas de información relacionada con la arquitectura y el diseño en por lo menos 4 BD. 4. Compartir la información de las búsquedas con el docente en una carpeta de drive. 	Para su elaboración: Dispositivo electrónico con conexión a internet, correo electrónico institucional activo, bocinas. Para su entrega: proyector, acceso a drive.	5 horas
5	Explorando en buscadores académicos especializados	<p>Esta actividad es de carácter individual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor asigna al estudiante una temática relacionada con la carrera en la cual se piensa inscribir en la etapa disciplinar (Arquitectura, Diseño gráfico, Diseño industrial). 2. Selecciona cuatro buscadores académicos especializados de la siguiente lista: <ol style="list-style-type: none"> a. Academia b. Redalyc c. Dialnet d. Scielo e. Refseek f. Springer links g. Base h. HighBeam research i. Questia j. Eric 3. Presenta de forma gráfica los resultados obtenidos con tu investigación (mapa mental, cuadro sinóptico, esquema, tablas, gráficos, etc.). 	Para su elaboración: Dispositivo electrónico con conexión a internet, navegador web que permita instalar los plugin o extensiones complementarios, correo institucional activo para generar cuenta en algunos buscadores académicos especializados.	5 horas

		<p>4. Comparte con tus compañeros y el facilitador la experiencia de haber buscado la misma temática a partir de la exploración de diversos buscadores académicos especializados.</p> <p>5. Identifica y menciona los puntos positivos y los puntos negativos de la exploración realizada por los diferentes buscadores académicos especializados.</p>		
6	Uso de recursos digitales de terceros, y propiedad intelectual en la arquitectura y el diseño.	<p>Esta actividad es de carácter individual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor aprueba la elección de una temática al estudiante, la cual debe estar relacionada con la carrera que piensa inscribir en la etapa disciplinar (Arquitectura, Diseño gráfico, Diseño industrial). 2. El profesor les enseña a utilizar las herramientas de los procesadores de texto y buscadores para elaborar las citas y referencias en versiones del Manual APA, y Estilo Chicago. 3. El estudiante selecciona, revisa, lee el material de terceros y que citará en sus presentaciones y/o documentos de las siguientes prácticas. 4. El estudiante elabora un documento con las citas recolectadas y sus fuentes, usando las herramientas de citación, donde se aprecian las diferencias básicas entre APA y Chicago. 	<p>Para su elaboración: Dispositivo electrónico con conexión a internet. Acceso a bibliotecas virtuales, buscadores y bases de datos. Para su entrega: proyector y/o acceso a drive.</p>	5 horas
UNIDAD III				
7	Diseño de presentaciones	<p>Esta actividad es de carácter individual:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor asigna al estudiante una temática relacionada con la carrera en la cual se piensa inscribir en la etapa disciplinar (Arquitectura, Diseño gráfico, Diseño industrial). 2. El profesor orienta al alumno para que identifique y compare entre las diferentes aplicaciones para generar presentaciones. 3. El alumno realiza una presentación utilizando la aplicación que prefiera, de entre las explicadas por el profesor, en la que evidencia lo aprendido. 4. El alumno entrega un documento con su presentación y otro con capturas de pantalla donde sea visible la aplicación utilizada. La presentación debe contener animaciones, filtros y tiempos, 	<p>Para su elaboración: Dispositivo electrónico con conexión a internet, aplicación para presentaciones como Powerpoint, Keynote, Google Slide, Libre Office</p>	12 horas

		5. El alumno hace su presentación ante el grupo donde se revisa tanto el diseño como la forma y manera de presentar.	Impress, entre otros. Para su presentación: proyector y bocinas. Para su entrega: Correo institucional para hacer la entrega de su archivo y/o acceso a DRIVE o plataforma indicada por el profesor.	
UNIDAD IV				
8	Uso de herramientas semi automatizadas para la creación de documentos	Esta actividad es de carácter individual: 1. El profesor asigna al estudiante una temática relacionada con la carrera en la cual se piensa inscribir en la etapa disciplinar (Arquitectura, Diseño gráfico, Diseño industrial). 2. El alumno sigue las instrucciones del profesor para abrir un documento nuevo en el procesador de textos. 3. El alumno sigue las instrucciones del profesor para manipular las opciones de la barra de herramientas dentro del apartado de «estilos», para abrir la sección de crear un nuevo estilo. 4. El alumno sigue las instrucciones del profesor para modificar los campos del estilo «Normal» y crear un nuevo formato llamado «Título simple», cambiando el nombre, tipo de fuente, tamaño y color de la fuente. 5. El alumno sigue las instrucciones del profesor para manipular las opciones de «Diseño de página». Dentro de la pestaña de «Disposición», el alumno deberá buscar la sección de márgenes, el alumno accede a márgenes personalizados, en esta sección y modifica los márgenes de la página, así como la orientación y aplicación de la vista previa del documento.	Para su elaboración: Dispositivo electrónico con conexión a internet, procesador de textos y correo institucional activo para generar cuenta en algunos buscadores académicos especializados. Para su entrega: Correo institucional para hacer la entrega de su archivo y/o	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 6. El alumno sigue las instrucciones del profesor para utilizar las opciones para «Tablas». Para la creación de tablas, el alumno deberá acceder a la pestaña «Insertar», en la cual accede al apartado de «tablas», eligiendo la cantidad de columnas y filas dentro de la interfaz. Inserta la tabla, la cual quedará habilitada para incluir información alfanumérica. 7. El alumno sigue las instrucciones del profesor para la inserción de «Imágenes y gráficos» el alumno deberá acceder a la pestaña «insertar», seleccionar imágenes desde este equipo o la Web, puede utilizar imágenes en formato .jpg, .bmp, .png. Para insertar nombre a la imagen, deberá utilizar el comando de «insertar título» para ser utilizado posteriormente en un índice automatizado. 8. El alumno sigue las instrucciones del profesor para realizar «Documentos maestros», el alumno deberá seleccionar desde la pestaña de «inicio» la jerarquía de los títulos, este apartado va en relación con los formatos de estilo, permitiendo tener un índice automatizado. 9. El alumno sigue las instrucciones del profesor para la creación de «Tabla de contenidos», «Tabla de Figuras» e «Índice de cuadros» el alumno deberá conocer las opciones de la pestaña «Referencias». Realizará una la tabla de contenido insertando en una hoja en blanco después de la portada. Después deberá insertar una tabla de ilustraciones o figuras. 10.El alumno seguirá las instrucciones del profesor para la creación de «Marcadores, referencias cruzadas y notas al pie» aplicando las funciones de la pestaña «referencias», 11.El alumno seguirá las instrucciones del profesor para utilizará el «Control de cambios», en la pestaña de «Revisar». El docente deberá explicar en qué consisten los distintos elementos de este comando. 12.El alumno sigue las instrucciones del profesor para «Comparar documentos» dentro de la opción de «Revisar», el alumno aprenderá a seleccionar hasta dos elementos y poder comparar los distintos cambios que estos puedan llegar a tener. 13.El alumno sigue las instrucciones del profesor para la «Aplicaciones de citas y referencias» el alumno deberá acceder a la pestaña de «Referencias», en «citas y bibliografía», deberá ingresar los datos de los textos o elementos utilizados, tales como: nombre del autor, bibliografía o referencia, fecha de consulta, entre otros, e indicar el 	<p>acceso a DRIVE o plataforma indicada por el profesor</p>	
--	--	--	---	--

		<p>estilo de citación que implementará. Por último, en el apartado de bibliografía, podrá seleccionar el estilo de bibliografía o referencia que implementó.</p> <p>14. El alumno sigue las instrucciones del profesor para la Impresión del documento relativas al menú «archivo», utilizando la opción «vista previa del archivo», seleccionar la impresora, el formato, y manipulará las opciones de uso del papel, cantidad de copia y las opciones de exportación a PDF.</p>		
--	--	---	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Explicaciones.
- Funge como guía y acompañamiento en las prácticas y realiza la retroalimentación.
- Búsquedas.
- Debates.
- Evaluación y supervisión del desempeño.
- Adecuación de las prácticas y la planeación en función de las características del grupo.
- Propicia la inclusión y la participación grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Exploración
- Diseño de documentos en procesador de textos, en hojas de cálculo y en G-suite
- Diseño de presentaciones en G-suite

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Tareas.....	10%
- Prácticas.....	30%
- Evidencia de desempeño.....	40%
Reporte escrito	15%
Presentación	15%
Exposición ante una audiencia	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Biblioteca i Documentació Científica (2014). Buscadores académicos y buscadores especializados. Universitat Politècnica de Valencia: RiuNet. http://hdl.handle.net/10251/39111 [clásica]</p> <p>Castillo, B., Rezzónico, M. S., y Tessio Conca, A. (2020). Pautas pedagógicas y comunicacionales para la educación en tiempos de emergencia: la enseñanza en la virtualidad. [Video]. De http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.B0130294&lang=es&site=eds-live</p> <p>EBSCO. (s. f.). Electronic Journals Service. EBSCO HOST. Recuperado el 24 de septiembre de 2020 de http://libcon.rec.uabc.mx:3738/home.asp</p> <p>Google. (s. f.). G Suite. G Suite. Recuperado 23 de septiembre de 2020 de https://gsuite.google.com.mx/intl/es-419_mx/</p> <p>Maldonado-Martínez, Á. (2018). Introducción a Google Scholar (Académico). Digital.CSIC (Consejo Superior de Investigaciones Científicas / Spanish National Research Council). http://hdl.handle.net/10261/160608</p> <p>Meyer, C. (2013). Academic librarians and searchers: A new collaboration sets the path towards research project success. <i>Qualitative and Quantitative Methods in Libraries, ISAST</i>, vol. 3, pp.351-357. https://hal.uca.fr/hal-01075012 [clásica]</p> <p>Mural (2019). 5 buscadores académicos. México: Agencia Reforma. https://mural-guadalajara.vlex.com.mx/vid/5-buscadores-academicos-794686293</p>	<p>Mendeley (s.f.). <i>Software para generar referencias</i>. Recuperado el 8 de octubre de 2020, de https://www.mendeley.com/</p> <p>Universidad Autónoma de Baja California (s.f.). <i>Centro de Educación Abierta y a Distancia</i>. México: UABC Recuperado el 8 de octubre de 2020, de http://cead.mxl.uabc.mx/servicios/alumnos/recursos-de-apoyo</p> <p>Universidad Autónoma de Baja California (s.f.). Modelo Educativo UABC. Recuperado el 8 de octubre de 2020, de http://www.uabc.mx/formacionbasica/modeloedu.html</p> <p>Sánchez, C. (2020) Normas APA actualizadas. Recuperado el 10 noviembre 2020 de https://normas-apa.org/introduccion/</p> <p>University of Chicago Press. <i>The Chicago Manual Of Style</i>. (16ª ed). Chicago: University of Chicago Press, 2017. Recuperado el 10 noviembre 2020 de https://www.chicagomanualofstyle.org/home.html</p> <p>Bas, S. (2017) Introducción general a los estilos de referencias bibliográficas, en Scribd. Recuperado el 10 noviembre 2020 de https://www.scribbr.es/cita-de-fuentes/introduccion-general-a-los-estilos-de-referencias-bibliograficas/</p>

Posligua-Espinoza, J.E., Chenche-Jácome, W. L., y Chenche-Jácome. R. C. (2017). Evaluación de la plataforma de Tecnologías de Información y Comunicación (TICS) en el sistema semipresencial de educación a distancia. <https://libcon.rec.uabc.mx:4440/10.23857/dc.v3i3.482>

Ramos, B., Melgosa, C., y Castrillo Peña, G. (2018). The importance of adaptive expertise in CAD learning: maintaining design intent. *Journal of Engineering Design*, 29(10), 569–595. <https://libcon.rec.uabc.mx:4440/10.1080/09544828.2018.1519183>

Rogel-Salazar, R., Santiago-Bautista, I. y Martínez-Domínguez, N. (2017). Revistas científicas latinoamericanas de Comunicación indizadas en WoS, Scopus y bases de datos de Acceso Abierto. *Comunicación y sociedad*, núm. 30, pp. 167-196. Recuperado de <http://libcon.rec.uabc.mx:3079/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=6cda6f72-56a4-40f5-899b-4704a6d8da29%40sessionmgr4006>

Soluciones diseñadas para profesores y alumnos. (s. f.). Google for Education. Recuperado 23 de septiembre de 2020, de https://edu.google.com/intl/es-419/?modal_active=none

Sri Sai Krishna Chaitanya, B., Ajay Kumar Reddy, D., Pavan Sai Eshwar Chandra, B., Bala Krishna, A., Remya R. K. Menon (2019). Full-text Search Using Database Index. 2019 5th International Conference On Computing, Communication, Control And Automation (ICCUBEA). Recuperado <https://www.doi.org/10.1109/ICCUBEA47591.2019.9128683>

UABC (s.f.). Sistema Bibliotecario de la Universidad Autónoma de Baja California. México. Recuperado de <http://www.uabc.mx/biblioteca/>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Tecnologías de la Información y Comunicación debe contar con licenciatura en Informática, Ingeniero en Sistemas Computacionales, Arquitectura, Diseño, Comunicación, Biblioteconomía, o áreas afines. Contar con experiencia docente de un año, así como experiencia profesional en su área. Ser proactivo, innovador, analítico, con convicción para fomentar el trabajo en equipo, preferentemente conocer los sistemas de información de la UABC, y tener interés para capacitarse permanentemente con los cursos docentes que ofrece la institución a través de su Programa Flexible de Formación y Desarrollo Docente.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial.
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Matemáticas para el Diseño
- 5. Clave:**
- 6. HC: 03 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 03 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cristina Sotelo Salas
Ariel Rubio Villegas
Francisco Fernández Melchor

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Paloma Rodríguez Valenzuela
Humberto Cervantes De Ávila
Daniela Mercedes Martínez Platas

Fecha: 27 de enero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de matemáticas para el diseño tiene como finalidad obtener los parámetros de una interpretación física con un valor numérico, desarrollando las habilidades de razonamiento lógico y lenguaje matemático, obteniendo información del cuerpo de estudio para su sustento en el diseño, mediante la actitud crítica, objetiva y de precisión. Esta unidad de aprendizaje se encuentra en la etapa básica, es de carácter obligatorio, forma parte del área de conocimiento Tecnológicas y no es necesario haber aprobado una unidad previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Interpretar modelos matemáticos en problemas de diseño, empleando conocimientos de álgebra, aritmética y trigonometría, para conformar en términos matemáticos la realidad de dichos factores y fenómenos físicos que permitan sustentar su proceso de diseño con información objetiva, con actitud analítica y sentido crítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Resolución de un caso práctico donde resuelva ejercicios de graficación de funciones, planteamiento de problemas de ecuaciones y su resolución, cálculo de áreas y volúmenes, dimensiones diversas por medio de trigonometría y comprensión de resultados obtenidos de procedimientos estadísticos mediante su interpretación en términos significativos para el diseño.
2. Problemario con ejercicios prácticos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Expresiones matemáticas

Competencia:

Establecer parámetros mediante operaciones de matemáticas básicas para su aplicación en el desarrollo de problemáticas de cálculos, mostrando actitud de trabajo colaborativo, precisión y visión lógica.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1 Expresiones algebraicas
- 1.2 Ecuaciones
 - 1.2.1 Ecuaciones lineales
 - 1.2.2 Ecuaciones cuadráticas
 - 1.2.3 Modelado con ecuaciones
 - 1.2.4 Gráficas de ecuaciones
- 1.3 Rectas
 - 1.3.1 Pendiente de una recta
 - 1.3.2 Forma punto pendiente de la ecuación de una recta
 - 1.3.3 Ecuación general de una recta
- 1.4 Funciones
 - 1.4.1 Definición
 - 1.4.2 Gráficas de funciones

UNIDAD II. Funciones trigonométricas

Competencia:

Aplicar el lenguaje matemático, a través de la trigonometría, con el propósito de explicar conceptos relativos a los efectos geométricos, con actitud responsable, lógica y precisa.

Contenido:

Duración: 21 horas

- 2.1 Resolución de triángulos rectángulos
 - 2.1.1 Teorema de Pitágoras
 - 2.1.2 Razones trigonométricas
- 2.2 Sistema cíclico de medida de ángulos
 - 2.2.1 Sistema sexagesimal
 - 2.2.2 Radianes
- 2.3 Resolución de triángulos oblicuángulos
 - 2.3.1 Ley de senos
 - 2.3.2 Ley de cosenos
- 2.4 Cálculo de áreas y volúmenes

UNIDAD III. Vectores

Competencia:

Resolver problemas matemáticos, mediante el cálculo y el análisis de magnitudes físicas dentro del espacio, con la finalidad de obtener datos precisos para dar solución a problemas de diseño en tres dimensiones, con actitud objetiva y de precisión.

Contenido:

Duración: 15 horas

3.1 Vectores en dos dimensiones

3.1.1 Descripción geométrica

3.1.2 Modelado de velocidad y fuerza

3.1.3 Producto punto

3.1.4 Distancia en tres dimensiones

3.2 Vectores en tres dimensiones

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Orientar desarrollo de tareas y trabajos
- Retroalimentar
- Fomentar la participación
- Fomentar el trabajo colaborativo
- Aplicar estudio de casos
- Técnicas de solución de problemas
- Lluvia de ideas
- Aplicar y retroalimentar exámenes

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo colaborativo
- Desarrollar análisis, comprensión y aplicación de los contenidos declarados en las unidades temáticas
- Participar efectivamente
- Realizar trabajos de clase
- Estudio de casos
- Resolución de exámenes
- Resolución de problemas matemáticos
- Proponer métodos alternativos para la solución de problemas

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....60%
- Estudio de casos.....20%
- Problemario de ejercicios prácticos.....20%

- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Aguilar, A. (2009). <i>Geometría y trigonometría</i>. Ed. Prentice Hall. [clásica]</p> <p>Barnett, R. (2000). <i>Precálculo: Funciones y gráficas</i>. Ed. McGraw Hill. [clásica]</p> <p>Beecher, J. A., Penna, J. A., Bittinger, M. L. (2020). <i>Precalculus: A Right Triangle Approach</i>. 5th edition. Pearson.</p> <p>Demana, F. (2007). <i>Precálculo: Gráfico, numérico, algebraico</i>. Ed. Pearson Educación. [clásica]</p> <p>Fuenlabrada de la Vega, S. (2000). <i>Geometría y trigonometría</i>. Ed. McGraw Hill. [clásica]</p> <p>Kaufmann, J., Schwitters, K. (2017). Ed. Cengage Learning.</p> <p>Larson, Ron. (2018). <i>Precálculo : introducción a las matemáticas universitarias</i>. Cengage Learning.</p> <p>Saenz, J. (2016). <i>Calculo Vectorial</i>. Editorial Hipotenusa.</p> <p>Stanley, I., Grossman, S., Flores, J.. (2019). <i>Álgebra lineal</i>. McGraw-Hill.</p> <p>Stewart, J., Redlin, L., Watson, S. (2012). <i>Precálculo. Matemáticas para el cálculo</i>. Ed. Cengage Learning. [clásica]</p> <p>Sullivan, M. & Sullivan, M. (2020). <i>Precalculus</i>. 11th edition.</p>	<p>Espinosa, R. (2016). <i>Matemáticas discretas</i>. Alfaomega Grupo Editor</p>

Pearson.

Swokowski, E. (2011). *Álgebra y trigonometría con geometría analítica*. Ed. Cengage Learning. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Matemáticas para el Diseño debe contar con título de Arquitecto o Ingeniero en área afín, con conocimientos avanzados en problemas, resolución de ecuaciones, cálculo de áreas y dimensiones a través de trigonometría, preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali y; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Bocetaje Básico
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 08**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Susana Rodríguez Gutiérrez
Daniel Rivera Gutiérrez
Marisol Montiel Berumen

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Humberto Cervantes De Ávila
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 12 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realización de ejercicios a través de los cuales se desarrolla una fluidez en la representación de formas, objetos y sujetos, a la vez se trasciende la dificultad técnica del dibujo, para convertirlo en la herramienta de comunicación versátil y de uso amplio que facilite el diseño orientado al usuario. Esta unidad de aprendizaje aporta herramientas básicas para que el estudiante desarrolle competencias en un nivel elemental y habilidades para el aprendizaje en niveles superiores.

Esta asignatura se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece a las unidades de aprendizaje que conforman el tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Representar objetos de diseño y su relación con el espacio a través de técnicas secas y húmedas, así como herramientas de bocetaje para comunicar conceptos e ideas, con creatividad y eficacia.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaborar dibujos expresivos y claros por medio de técnicas secas y húmedas, donde se representarán distintas figuras, su relación espacial con elementos de escala arquitectónica y con otras figuras humanas aplicando realismo en las proporciones y texturas integrando un portafolio que demuestre el avance del alumno, el cual debe integrar trabajos con exactitud, calidad y limpieza de acuerdo a los contenidos temáticos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Bosquejo tridimensional con lápiz

Competencia:

Identificar los parámetros de las dimensiones y proporciones de figuras, objetos y el cuerpo humano, por medio de la representación gráfica de un modelo, para distinguir las características antropométricas variables entre cada sujeto en relación con otras formas, manteniendo una actitud acuciosa y un sentido humanista.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Bosquejo tridimensional
 - 1.1.1 Trazo a mano alzada del natural.
 - 1.1.2 Técnica de perspectiva e isometría a mano alzada
- 1.2. Composición en el dibujo
 - 1.2.1 Manejo equilibrado del espacio
 - 1.2.2 Análisis de la proporción
 - 1.2.3 Ejes de referencia
 - 1.2.4 Trazo y calidad de línea

UNIDAD II. Figura humana con lápiz de color

Competencia:

Dibujar el cuerpo humano y su conceptualización sistémica por medio de prácticas con modelo vivo, para desarrollar la observación detenida e identificar y asumir las problemáticas relativas a la anatomía del usuario, con madurez, formalidad y sentido estético.

Contenido:

Duración: 8 horas

2.1. Proporciones y cánones

- 1.2.1 Esquematación de la figura humana.
- 1.2.2 Proporciones de cabeza del hombre y de la mujer
- 1.2.3 Estudio de mano y pie
- 1.2.4 Proporciones de canon masculino y femenino.
- 1.2.5 Escorzo

2.2. Dibujo con modelo

- 2.2.1 Figura humana al desnudo en reposo
- 2.2.2 Figura humana vestida en movimiento

UNIDAD III. Representación de figura humana y objetos aplicando medios húmedos

Competencia:

Construir dibujos al natural, a través de la observación, el uso de normas de expresión gráfica y la aplicación de medios húmedos, para representar las características físicas del objeto y su relación con la anatomía humana, comunicándolas con precisión, fluidez y sentido de autenticidad.

Contenido:

Duración: 8 horas

3.1 Teoría del color

3.1.1 Psicología del color

3.1.2 Armonías cromáticas

3.2 Propiedades visuales del objeto: contorno, escala, color y textura

3.3 Composiciones de objetos y figura humana en el espacio

3.3.1 Naturaleza muerta

3.3.2 Paisaje

UNIDAD IV. Conceptualización del proceso creativo

Competencia:

Comunicar gráficamente una propuesta de concepto de diseño, por medio del dibujo en técnicas mixtas, representando diferentes vistas del espacio y el objeto interactuando con el usuario, para ayudar al desarrollo de prototipos con cualidades antropométricas, funcionales y estéticas, con actitud innovadora, creatividad y respeto.

Contenido:

- 4.1 Investigación de la forma
- 4.2 Del dibujo terminado a la síntesis tonal
- 4.3 Ejercicios de simplificación

Duración: 8 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Dibujos de objetos y espacios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar dibujos de objetos y espacios en perspectiva. 2. Realiza cuatro dibujos: dos de objeto y dos de espacios arquitectónicos ambientados con texturas, sombras y otros objetos como referencia de escala. 3. Aplicar la técnica claro oscuro con degradaciones tonales a los cuatro dibujos. 4. Presentar al docente e integrar al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel sketch de 17" x 22", lápices graduados. • Técnicas: Lápices: 2H, H, F, B, HB, 2B, 4B, 6B, lápiz azul y plumas. • Objetos y espacios arquitectónicos 	10 horas
UNIDAD II				
2	Dibujo de figura humana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar cuatro dibujos de figura humana aplicando la técnica boceto burdo, analítico y fino. 2. Realiza un dibujo de figura humana que plasme las extremidades. 3. Realiza un dibujo de figura humana que plasme el dorso. 4. Realiza un dibujo de figura 	<ul style="list-style-type: none"> • Newsprint y/o papel sketch. • Técnicas: Lápices de colores. 	22 horas

		<p>humana que plasme el rostro</p> <ol style="list-style-type: none"> Realiza un dibujo de figura humana que represente el cuerpo entero. Presentar al docente los cuatro dibujos e integrar al portafolio de evidencias. 		
UNIDAD III				
16 a 24	Dibujo de figura humana con objetos y espacio arquitectónico	<ol style="list-style-type: none"> Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar cuatro dibujos: dos de figura humana en relación con objetos y dos dibujos de figura humana con relación a espacios arquitectónicos, agregando texturas, sombra propia y proyectado. Realiza dos dibujos de figura humana en relación con objetos aplicando la técnica de texturas húmedas, sombras propias y proyectadas. Realiza dos dibujos de figura humana en relación con espacios arquitectónicos aplicando la técnica de texturas húmedas, sombras propias y proyectadas. Presentar al docente los cuatro dibujos e integrar al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> Tabla de dibujo, papel de algodón. Técnica: Acuarelas y acrílicos. 	22 horas
UNIDAD				

IV				
	Propuesta creativa de diseño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar una propuesta creativa de diseño en donde interactúe la figura humana en relación con el objeto y espacio arquitectónico, aplicando medios secos y húmedos. 2. Presentar al docente la propuesta creativa de diseño e integrar al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas, cartón, papeles varios. • Técnica: Medios secos y húmedos. 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: Mostrar al alumno el primer día, la PUA, haciendo énfasis en las actividades y técnicas a utilizar durante el semestre, proporcionarle una lista sugerida de materiales adecuados para la realización de actividades, (dar opciones básicas y/o económicas). Establecer los criterios de evaluación y acreditación del curso, y estipular las reglas internas de aula-taller, en pro de una convivencia respetuosa entre alumnos y hacia el docente de forma recíproca.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Explicación del profesor de los alcances de cada unidad, así como de las actividades a realizar.
- Exposiciones y ejemplos de elaboración de dibujo de figura humana en relación con objetos y espacios arquitectónicos
- Exposición y ejemplificación de la aplicación de técnicas húmedas y secas
- Supervisión de los proyectos de diseño creativo
- Elaboración y aplicación de exámenes prácticos
- Promueve la participación y respeto en el grupo

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Realiza búsquedas de información sobre los temas de dibujos figura humana en relación con objetos y espacios arquitectónicos
- Aplica las técnicas húmedas y secas
- Realiza dibujos de figura humana en relación con objetos y espacios arquitectónicos
- Elabora y presenta proyecto de diseño creativo
- Resuelve exámenes prácticos
- Participa activamente
- Construye portafolio de evidencias.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 Exámenes prácticos10%
- Participación y tareas.....20%
- Explicación o exposición de proyectos.....10%
- Portafolio de evidencias.....60%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Barrington, B. (2016). <i>Perspectiva y Composición: Guía Básica De Dibujo</i>. Barcelona, España. Editorial Hispano Europea.</p> <p>Ching, F. [2012]. <i>Dibujo y proyecto</i>. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:3017/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzg1NTM2MI9fQU41?sid=b723468a-12b4-43f5-a0f2-ded388580e0d@sessionmgr4006&vid=0&format=EB&rid=1</p> <p>Dondis, D. (2017). <i>La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual</i>. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Martín, G. (2015). <i>Dibujo con modelos</i>. Barcelona, España. Ed. Parramón Paidotribo.</p> <p>Robertson, S. y Bertling, T. [2013]. <i>How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination</i>. Londres, Inglaterra. Editorial Design Studio</p>	<p>Calderón, A. (2020). <i>Armonía de color para artistas: Guía para crear combinaciones bellas y personales en acuarela</i>. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Lauricella, M. (2018). <i>Anatomía artística 2: Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática</i>. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Bocetaje Básico debe contar con el título de Licenciado en Diseño, Arquitecto o área afín, con conocimientos de dibujo, así como de comunicación visual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, creativo, analítico y que trabaje en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial.
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Geometría Descriptiva
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 05 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 07**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ma Teresa Pérez Llerenas
Gonzalo Bojórquez Morales
Francisco Fernández Melchor
Eduardo Montoya Reyes

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Paloma Rodríguez Valenzuela
Humberto Cervantes De Ávila

Fecha: 21 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La asignatura Geometría Descriptiva promueve la comprensión de los elementos básicos del sistema de proyección cilíndrico ortogonal y cómo se articulan espacialmente, que le permitirá al estudiante desarrollar una inteligencia espacial y adquirir una agilidad mental para representar los objetos tridimensionales en formatos bidimensionales, utilizando los instrumentos de dibujo de manera técnicamente correcta. Esta asignatura forma parte del tronco común de la DES Arquitectura y Diseño que la integran los programas educativos Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Representar objetos en el espacio para comprender su posición específica y expresarla correctamente de forma bidimensional y tridimensional, mediante la aplicación de los procedimientos y métodos de la geometría descriptiva, con una postura analítica y pulcritud en el trabajo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias de prácticas individuales en láminas de representaciones de objetos geométricos, donde exprese correctamente los diferentes elementos en las diferentes proyecciones del espacio.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la Geometría Descriptiva.

Competencia:

Aplicar instrumentos de dibujo técnico a partir de las herramientas de dibujo y trazo para comprender los fundamentos del lenguaje gráfico, con calidad y precisión.

Contenido:

Duración: 4 horas

1.1. Instrumentos

- 1.1.1. Pie de plano
- 1.1.2. Trazo de letras y números
- 1.1.3. Trazo de líneas
- 1.1.4. Trazo de rectas, polígonos y divisiones

1.2. Conceptos

- 1.2.1. Punto, línea y recta
- 1.2.2. Ángulos
- 1.2.3. Poligonal y polígono
- 1.2.4. Curva y círculo
- 1.2.5. Superficie
- 1.2.6. Sólido

1.3. Sistemas de proyección

- 1.3.1. Tipos de sistemas
 - 1.3.1.1. Componentes del sistema
 - 1.3.1.2. Sistema cónico
 - 1.3.1.3. Sistema cilíndrico oblicuo
 - 1.3.1.4. Sistema cilíndrico ortogonal
- 1.3.2. Sistemas cilíndricos ortogonales
 - 1.3.2.1. Ortogonal americano (cubo de proyecciones)
 - 1.3.2.2. Ortogonal europeo (Montea)

UNIDAD II. Proyecciones

Competencia:

Representar elementos geométricos en el espacio con base en los sistemas de proyección diédricos para comprender su posición relativa a los planos de proyección, con pensamiento crítico y objetivo.

Contenido:

Duración: 4 horas

2.1. Punto

- 2.1.1. Proyección de un punto en el espacio (4 cuadrantes)
- 2.1.2. Proyección de dos puntos en el espacio (4 cuadrantes)

2.2. Recta (1er y 3er cuadrante)

- 2.2.1. Recta cualquiera
- 2.2.2. Recta horizontal
- 2.2.3. Recta de punta
- 2.2.4. Recta frontal
- 2.2.5. Recta vertical
- 2.2.6. Recta de perfil

2.3. Plano (1er y 3er cuadrante)

- 2.3.1. Plano cualquiera
- 2.3.2. Plano vertical
- 2.3.3. Plano de canto
- 2.3.4. Plano horizontal
- 2.3.5. Plano frontal
- 2.3.6. Plano de perfil
- 2.3.7. Planos paralelos a la línea de tierra

2.4. Volumen (1er y 3er cuadrante)

- 2.4.1. Poliedros irregulares
- 2.4.2. Poliedros regulares (sólidos platónicos)
- 2.4.3. Prismas
- 2.4.4. Pirámides
- 2.4.5. Cilindro, cono y sólido de revolución

UNIDAD III. Procedimientos Auxiliares

Competencia:

Aplicar procedimientos auxiliares de la geometría descriptiva para determinar la verdadera forma y magnitud de los elementos geométricos, con precisión, pulcritud y honestidad.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 3.1. Giro de rectas.
 - 3.1.1. Para llevarlas a una posición específica.
 - 3.1.2. Para conocer su dimensión real.
- 3.2. Giro de planos.
 - 3.2.1. Para llevarlos a una posición específica.
 - 3.2.2. Para conocer su dimensión real.
- 3.3. Cambio de planos o abatimientos de las rectas.
 - 3.3.1. Para llevarlas a una posición específica.
 - 3.3.2. Para conocer su dimensión real.
- 3.4. Cambio de planos o abatimientos de los planos.
 - 3.4.1. Para llevarlos a una posición específica.
 - 3.4.2. Para conocer su dimensión real.

UNIDAD IV. Intersecciones

Competencia:

Resolver problemas de intersección a partir de la aplicación de métodos de traza, giro y cambio de planos para identificar la intersección de los elementos geométricos, con rigurosidad y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 4.1. Intersección de rectas con planos
 - 4.1.1. Aparente
 - 4.1.2. Real
 - 4.1.3. Visibilidad
- 4.2. Intersección de planos (dos planos).
 - 4.2.1. Por rectas.
 - 4.2.2. Por trazas.
 - 4.2.3. Por giros.
 - 4.2.4. Por cambios de plano.
- 4.3. Intersección de volúmenes.
 - 4.3.1. De generación
 - 4.3.1.1. De generación paralela
 - 4.3.1.2. De generación de punta.
 - 4.3.1.3. De generación irregular.
 - 4.3.2. Intersección de plano con volumen.
 - 4.3.3. Intersección de volumen con volumen.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Lámina de trazo de letras y números	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Realizar trazos de renglones guía. 3. Llenar con letras y números la lámina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro 	2 horas
2	Lámina de trazo de líneas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Realizar recuadros guía 3. Rellenar los recuadros con distintos tipos y calidades de línea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	2 horas
3	Lámina de trazo de rectas y polígonos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar diversos tipos de rectas y polígonos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro 	2 horas
4	Láminas de conceptos de elementos geométricos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar renglones guía. 3. Escribir y dibujar ejemplos de los elementos geométricos: punto, línea y recta, ángulos, poligonal y polígono, curva y círculo, superficie y sólido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	4 horas
5	Lámina y maqueta de sistemas de proyección	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar los diversos sistemas de proyección. 3. Realizar maqueta del sistema de proyección ortogonal (triedro trirectángulo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • Cartón • Pegamento • Navaja 	4 horas

			<ul style="list-style-type: none"> • Tapete de corte 	
UNIDAD II				
6	Lámina de proyección de punto en el espacio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar cuadrantes y monte abatida 3. Representar diversas localizaciones del punto en el espacio y su proyección 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	2 horas
7	Lámina de posiciones de la recta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar cuadrantes y monte abatida 3. Representar diversas posiciones de la recta en el espacio y su proyección 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	4 horas
8	Lámina de posiciones del plano	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar cuadrantes y monte abatida 3. Representar diversas posiciones de la recta en el espacio y su proyección 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	4 horas
9	Lámina de trazo de volúmenes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar y cuadro de datos. 2. Dibujar y monte abatida 3. Representar volumétrica en isométrico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	4 horas
UNIDAD III			•	
10	Lámina de giro de rectas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar monte abatida 3. Desarrollar giros para llevar una recta cualquiera a distintas 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	6 horas

		posiciones para conocer su dimensión real		
11	Lámina de giro de planos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar monte abatida 3. Desarrollar giros para llevar un plano cualquiera a distintas posiciones para conocer su dimensión real 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	6 horas
12	Lámina de cambio de planos o abatimientos de las rectas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar monte abatida 3. Desarrollar cambio de planos para llevar una recta cualquiera a distintas posiciones para conocer su dimensión real 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	6 horas
13	Lámina de cambio de planos o abatimientos de los planos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar monte abatida 3. Desarrollar cambio de planos para llevar un plano cualquiera a distintas posiciones para conocer su dimensión real 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • 	6 horas
UNIDAD IV			•	
14	Lámina y maqueta de intersección de rectas con planos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar monte abatida. 3. Identificar la intersección de recta con planos a través de procedimientos auxiliares en geometría descriptiva. 4. Representación espacial tridimensional de intersección de rectas con planos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • Cartón • Pegamento • Navaja • Tapete de corte • 	6 horas

15	Lámina y maqueta de intersección de planos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar margen y cuadro de datos. 2. Dibujar montea abatida. 3. Identificar la intersección de plano con plano a través de procedimientos auxiliares en geometría descriptiva. 4. Representación espacial tridimensional de intersección de plano con plano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • Cartón • Pegamento • Navaja • Tapete de corte • 	6 horas
16	Láminas y maquetas de intersección de volúmenes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar y cuadro de datos. 2. Dibujar y montea abatida 3. Identificar la intersección de volúmenes a través de procedimientos auxiliares en geometría descriptiva. 4. Representación espacial tridimensional de intersección de volúmenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regla T • Juego de escuadras • Lápices • Escalímetro • Cartón • Pegamento • Navaja • Tapete de corte • 	16 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Prácticas guiadas
- Evaluaciones parciales (exámenes)

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo colaborativo
- Técnica expositiva
- Solución de problemas

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Tener 80% de asistencia como mínimo.
- El estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100.
- Calificación mínima aprobatoria: 60 puntos.
- Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios (láminas/dibujos)
- Si se evalúa por lámina, el promedio de calificación de las láminas debe ser aprobatorio.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	30%
- Prácticas de taller.....	60%
- Portafolio de láminas de representaciones de objetos geométricos	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Baeza, J. (2003). <i>Manual de geometría descriptiva</i>. México: Editorial Universitaria. [clásica]</p> <p>Borjas, J. (2013). <i>Geometría descriptiva</i>. México: Trillas. [clásica]</p> <p>De La Torre, M. (1965). <i>Geometría descriptiva I</i>. México: Universidad Nacional Autónoma de México. [clásica]</p> <p>Giombini, A. (1965). <i>Geometría descriptiva</i>. México: Escuela Nacional de Ingeniería. [clásica]</p> <p>González, J. (2009). <i>Geometría descriptiva</i>. México: Trillas. [clásica]</p> <p>Pérez, A. (2017) <i>Geometría Descriptiva: La concepción plana del espacio tridimensional</i>. Madrid: Editorial Académica Española.</p> <p>Ranelletti, C. (1942). <i>Elementos de geometría descriptiva</i>. España: Ed. Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Barbin, E. (2019). <i>Descriptive geometry, the spread of a polytechnic art</i>. USA: Springer nature.</p> <p>Borjas, J. (2013). <i>Geometría descriptiva</i>. México: Trillas. [clásica]</p> <p>Escudero, J. (2010). <i>Ejercicios de geometría descriptiva</i>. España: Bellisco Ediciones Técnicas y Científicas. [clásica]</p> <p>González, J. (2009). <i>Geometría descriptiva</i>. México: Trillas. [clásica]</p> <p>Taibo, A. (2010). <i>Geometría descriptiva y sus aplicaciones. Tomo I</i>. España: Tébar. [clásica]</p> <p>Taibo, A. (2010). <i>Geometría descriptiva y sus aplicaciones. Tomo II</i>. España: Tébar. [clásica]</p> <p>Zorita, I. M. (2020). <i>Teoría y ejemplos de geometría descriptiva</i>. España: Aula Magna Proyecto clave McGraw Hill.</p>	<p>Crespo, R. (2014). <i>Guía interactiva de dibujo técnico: introducción al sistema diédrico</i>. Estados Unidos: Apple Books. [clásica]</p> <p>Fernández, S. (2010). <i>La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico</i>. México: Trillas. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

Contar con grado de licenciatura en Arquitecto, Diseño Industrial, Diseño Gráfico, Diseñador o área afín, preferentemente con estudios de posgrado. Estar habilitado en geometría descriptiva y dibujo, con al menos un año de experiencia en docencia de geometría descriptiva o dibujo. Estar actualizado, ser crítico y proactivo; que valore y estimule la creatividad del estudiante.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali y; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial.
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Desarrollo de Proyectos de Diseño
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Laura Susana Zamudio Vega
Paloma Rodríguez Valenzuela
Susana Rodríguez Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Humberto Cervantes De Ávila
Paloma Rodríguez Valenzuela
Daniela Mercedes Martínez Plata

Fecha: 21 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es que el estudiante conozca la metodología y el proceso para la realización de un proyecto de diseño a través de distintas herramientas de representación visual y ejercicios que le permitan desarrollar estrategias de soluciones conceptuales a problemas de diseño, de manera que pueda aplicar los fundamentos del diseño para convertirlos en una herramienta de comunicación y solución visual. Esto que el estudiante desarrolle competencias en un nivel elemental y habilidades para el aprendizaje en niveles superiores. Esta asignatura de la etapa básica del tronco común de las carreras de Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los fundamentos básicos de composición para generar proyectos de diseño en dos y tres dimensiones a través del uso de las herramientas de comunicación visual y técnicas de representación, con una actitud creativa y colaborativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Diseña un proyecto integral de diseño aplicando el proceso creativo como guía para la elaboración del mismo. Para la evaluación de este proyecto se tomará en cuenta la ejecución y la presentación a manera de exposición ante el docente y compañeros de grupo, argumentando con elementos sólidos la propuesta del objeto de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Proceso y desarrollo de proyectos

Competencia:

Identificar los elementos generales de un proyecto de diseño a través de una metodología de proceso creativo, para distinguir las características de un proyecto integral, manteniendo una actitud crítica y un sentido humanista.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 1.1 Origen de un proyecto de diseño
- 1.2. El proceso creativo de un proyecto de diseño
- 1.3. Esquemas de trabajo para proyectos de diseño
 - 1.3.1. Mapas o rutas de trabajo
- 1.4. Desarrollo de una propuesta de diseño

UNIDAD II. Representación visual

Competencia:

Aplicar los fundamentos de las dimensiones de las formas a través de composiciones visuales, para resolver propuestas conceptuales a problemas de diseño, con una actitud creativa, ética y de tolerancia

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1 Propiedades visuales de la forma
- 2.2 Dimensiones de la forma
 - 3.2.1. Espacio, cuerpo, materia, dimensión y escala
 - 3.2.2. Estructuras visuales
- 2.3 Representación gráfica del objeto de diseño
 - 2.3.1 Representación bidimensional
 - 2.3.2 Representación tridimensional

UNIDAD III. Proyección del proyecto de diseño

Competencia:

Presentar y argumentar un proyecto de diseño a través de técnicas visuales y medios alternativos, con la finalidad de sustentar y justificar la propuesta que da solución al proyecto, de manera organizada y creativa.

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 3.1. Proyección o presentación del diseño
 - 3.1. Aplicación del color y la textura en el objeto diseñado
- 3.2. Exploración en diversos formatos y planos
- 3.3. Exploración de técnicas de representación visual

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Esquema de trabajo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar un esquema de trabajo para dar seguimiento a la solución de un problema a través de la metodología del diseño. 2. Identifica una ruta de solución. 3. Realiza la estructuración de la ruta de solución de manera gráfica. 4. Proyecta el esquema de trabajo a través de la representación visual. 5. Presenta ante el grupo y docente el esquema de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Hojas • Lápices • Colores • Reglas • Internet 	2 horas
UNIDAD II				
2	Bocetos y maquetas de trabajo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para la construcción de bocetos y maquetas. 2. Construye bocetos y maquetas a través de las dimensiones de la forma tomando en cuenta espacio, materia, dimensión y escala. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Hojas • Lápices • Colores • Reglas • Internet • Cartón • Cartulina 	12 horas

		3. Presenta ante el grupo y docente los bocetos y maquetas.	<ul style="list-style-type: none"> • Pegamento • Cúter 	
3	Experimentación con técnicas creativas a través de medios digitales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para la construcción de bocetos y maquetas en medios digitales. 2. Construye bocetos y maquetas en medio digitales, a través de las dimensiones de la forma tomando en cuenta espacio, materia, dimensión y escala. 3. Entrega bocetos y maquetas al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Medios digitales • Internet 	16 horas
UNIDAD III				
4	Elaboración de un proyecto de diseño de dos dimensiones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para la construcción de un proyecto de diseño de dos dimensiones. 2. Aplica el proceso creativo para elaborar una propuesta que de solución al proyecto de diseño. 3. Representa a través de dos dimensiones la propuesta de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Medios digitales • Internet • Herramientas de representación visual análogas y digitales 	12 horas
5	Elaboración de un proyecto de diseño de tres dimensiones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para la construcción de un proyecto de diseño de tres dimensiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Medios digitales • Internet 	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Aplica el proceso creativo para elaborar una propuesta que de solución al proyecto de diseño. 3. Representa a través de tres dimensiones la propuesta de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de representación visual análogas y digitales 	
6	Presentación de proyecto de diseño a través de diferentes formatos y técnicas alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para la construcción de una presentación formal de un proyecto de diseño. 2. Sustenta y fundamenta la propuesta de diseño a través de formatos y técnicas alternativas. 3. Proyecta la solución al problema de diseño ante el grupo y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Medios digitales • Internet • Herramientas de representación visual análogas y digitales 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Ejemplos de esquemas de trabajo
- Explicar las teorías de metodología de trabajo para el proyecto de diseño
- Explicar el proceso creativo
- Exponer y enseñar al estudiante como se argumenta un proyecto de diseño
- Propicia la participación activa del estudiante
- Diseña y aplica exámenes
- Orienta y supervisa el desarrollo del proyecto de diseño
- Orienta sobre la construcción de diseños de proyectos en diferentes dimensiones y el uso de técnicas de representación y medios digitales

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Realiza búsquedas de información sobre el proceso creativo
- Elabora, presenta y sustenta sus propuestas de diseño
- Realiza esquemas
- Aplica el proceso creativo en soluciones a proyectos de diseño
- Responde exámenes
- Elabora bocetos y maquetas
- Aplica los medios digitales alternativos y las herramientas de representación visual

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 1 examen escrito..... 10%
- Esquema 20%
- Practicas 30%
- Elaboración y presentación del proyecto integral de diseño..... 40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Arboleda, G. (2014). <i>Proyectos: identificación, formulación, evaluación y gerencia</i>. México: Alfaomega. [clásica]</p> <p>Costa, J. (2020) De la mente a los ojos. [Foro Alfa] Recuperado de: https://foroalfa.org/articulos/de-la-mente-a-los-ojos</p> <p>Doron M. (2018). <i>Workflow</i>. Taylor & Francis.</p> <p>Elejabeitia, J. (n.d.). <i>Coaching con design thinking: El proceso creativo para innovadores, transformadores y amantes del cambio</i>. Madrid: Nextyou.</p> <p>LeFevre, M. (2019). <i>Managing design: Conversations, project controls and best practices for commercial design and construction projects</i>. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.</p> <p>Leborg, C. (2013) <i>Gramática Visual</i>. España: Gustavo Gill [clásica]</p> <p><i>Lupton, E., & Phillips, J. C. (2018). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.</p> <p>Masferrer, A. (2019) <i>Diseño de procesos creativos: Metodología para idear y co-crear en equipo</i>. México: Gustavo Gill</p> <p>Wong, W. (1979). <i>Fundamentos del diseño</i>, Barcelona. España: Gustavo Gili [clásica]</p>	<p>Ching, F. D.K. (2012). <i>Arquitectura. Forma, espacio y orden</i> (13 ed.). CDMX, México: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Mitton, M (2004) <i>Interior Design Visual Presentation. A guide to Graphics, Models, and Presentation Techniques</i>. USA: John Wiley & Sons, INC. [clásica]</p> <p>Navarro, J. (2007). <i>Fundamentos del diseño</i>. Recuperado el 22/04/2017 disponible en: https://books.google.com.ar/books?id=hUyeuVdFgk8C&dq=dise%C3%B1o+interiores&source=g%20bs_navlinks_s Wong, W. (1991).</p> <p>Quilly, M. (2014). <i>Preparación de proyectos de diseño gráfico</i>. Antequera, Málaga: IC Editorial. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Qw1oCwAAQB-AJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=proyectos+de+dise%C3%B1o&ots=EXnAPy69MO&sig=7Jnz34N1KPws2OJT09YctLAMmd4#v=onepage&q=proyectos%20de%20dise%C3%B1o&f=false</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Desarrollo de Proyectos deberá contar con el título de Arquitecto, Lic. en Diseño Gráfico o Lic. en Diseño Industrial o área afín, con conocimientos en el área del diseño, la composición gráfica y la gestión de proyectos de diseño; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia docente. Ser creativo, responsable, inclusivo y con habilidades para el manejo de la tecnología.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali y; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Equidad y Derechos Humanos
- 5. Clave:** 2021-2
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Claudia Rivera Torres
Isabel Salinas Gutiérrez
Karen Estrella Martínez Torres

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Humberto Cervantes De Ávila
Daniela Mercedes Martínez Platas
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 21 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La asignatura Equidad y Derechos Humanos promueve la reflexión sobre los derechos humanos, inclusión, responsabilidad social entre otros como temas importantes y actuales que son parte de la agenda internacional, nacional y de la institución, que le permitirá al estudiante ubicar su papel dentro de la sociedad, en su trayectoria académica y su ejercicio profesional. Esta asignatura forma parte del tronco común de la DES Arquitectura y Diseño que la integran los programas educativos Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar la relación entre equidad y los derechos humanos, mediante el estudio y revisión de los conceptos de desarrollo sostenible, género, discapacidad y grupos vulnerables, para comprender la importancia de la responsabilidad social en las libertades y dignidades humanas, con respeto y empatía.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Realiza exposición ante una audiencia sobre un tema relacionado a la equidad y los derechos humanos, empleando las técnicas de comunicación oral y corporal. Durante la exposición deberá llevar a cabo una actividad de reflexión y sensibilización sobre la temática con el grupo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Derechos humanos

Competencia:

Analizar los derechos humanos y sus garantías a partir de su legislación y normatividad a nivel nacional e internacional para identificar los sistemas de protección y su aplicación en el ejercicio profesional, con pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1. Origen de los derechos humanos
- 1.2. Los derechos humanos y sus garantías
- 1.3. Sistemas de protección de los derechos humanos

UNIDAD II. Desarrollo sostenible y su relación con los derechos humanos

Competencia:

Establecer la relación de los derechos humanos con el desarrollo sostenible mediante el estudio de casos éxito en el contexto nacional e internacional para dimensionar su incidencia en el diseño, con responsabilidad y honestidad.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1. Antecedentes de los Objetivos del Desarrollo Sostenible
- 2.2. Relación de los derechos humanos y los Objetivos del Desarrollo Sostenible
- 2.3. Casos de éxitos de los Objetivos del Desarrollo Sostenible
 - 2.3.1 Internacional
 - 2.3.2 Nacional

UNIDAD III. Género, discapacidad y grupos vulnerables

Competencia:

Relacionar estrategias de inclusión con los derechos humanos a partir de casos sobre género, discapacidad y grupos vulnerables, para comprender su importancia en el diseño, con respeto y creatividad.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- 3.1. Teorías de género
 - 3.1.1. El género como una categoría de análisis y sistema social
- 3.2. Discapacidad e inclusión
 - 3.2.1. Física
 - 3.2.2. Mental-psicosocial
 - 3.2.3. Sensorial
- 3.3. Grupos vulnerables y dinámicas de exclusión
- 3.4. Estrategias de inclusión
 - 3.4.1. Diseño universal

UNIDAD IV. Responsabilidad social

Competencia:

Analizar las buenas prácticas de la arquitectura y diseño para reconocer el ejercicio profesional a partir de los principios de la responsabilidad social, con empatía y trabajo colaborativo.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 4.1. Fundamentos y principios de la responsabilidad social
- 4.2. Tipos de responsabilidad social
 - 4.2.1. Empresarial
 - 4.2.2. Ambiental
 - 4.2.3. Universitaria
 - 4.2.4. Gubernamental
 - 4.2.5. Individual
- 4.3. Buenas prácticas de la responsabilidad social en la arquitectura y diseño

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	Sensibilización sobre discapacidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar equipos de trabajo. 2. Seleccionar el sitio en el que se realiza la actividad. 3. Simular una situación de discapacidad. 4. Tomar nota de las barreras a las que se enfrenta en el recorrido. 5. Compartir las experiencias con sus compañeros de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas de ruedas. • Muletas. • Vendas. • Bastones. • Andadores. • Cinta métrica. • Lápiz. • Hojas. • Dispositivo con cámara y video. 	4 horas
2	Identificar prácticas de la accesibilidad universal en un entorno urbano	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar equipos de trabajo. 2. Seleccionar el sitio en el que se realiza la actividad (preferentemente en espacios públicos -calles, plazas y parques- con alta afluencia de personas). 3. Diseñar la lista de verificación sobre los indicadores de accesibilidad de un entorno urbano. 4. Realizar la verificación en el sitio de estudio a partir del listado de indicadores de accesibilidad. 5. Diagnosticar el sitio de estudio para identificar las barreras existentes, la falta de señalética y de mobiliario accesible. 6. Redactar propuestas de diseño universal que incluya la eliminación de las barreras identificadas, y la incorporación de señalética y mobiliario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de verificación impresa y digital. • Dispositivo de cámara y video. • Computadora. • Internet. • Cinta métrica. • Sillas de ruedas. • Muletas. • Andador (opcional). 	9 horas

3	Identificar prácticas de la accesibilidad universal en edificios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar equipos de trabajo. 2. Seleccionar el sitio en el que se realiza la actividad (preferentemente en edificaciones de carácter público con alta afluencia de personas). 3. Diseñar la lista de verificación sobre los indicadores de accesibilidad en edificaciones. 4. Realizar la verificación de la edificación seleccionada a partir del listado de indicadores de accesibilidad. 5. Diagnosticar la edificación para identificar las barreras existentes, la falta de señalética y de mobiliario accesible. 6. Redactar propuestas de diseño universal que incluya la eliminación de las barreras identificadas, y la incorporación de señalética y mobiliario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de verificación impresa y digital. • Dispositivo de cámara y video. • Computadora. • Internet. • Cinta métrica. • Sillas de ruedas. • Muletas. • Andador (opcional). 	9 horas
UNIDAD IV				
4	Video sobre las prácticas de RS de una empresa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar equipos de trabajo. 2. Diseñar una lista de verificación sobre indicadores de responsabilidad social. 3. Gestionar acceso a una empresa local. 4. Aplicar la lista de verificación sobre responsabilidad social. 5. Analizar resultados. 6. Definir guión para video de la empresa sobre sus prácticas de responsabilidad social. 7. Grabación de video. 8. Edición y presentación del video ante el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de verificación impresa y digital. • Dispositivo de video. • Computadora. • Internet. • Programa o plataforma de edición de videos de acceso abierto. 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Debates
- Estudio de casos
- Técnica expositiva
- Lecturas guiadas
- Evaluaciones parciales (exámenes)

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Técnica expositiva
- Visita a campo
- Trabajo colaborativo
- Organizadores gráficos
- Infografía
- Resumen
- Síntesis
- Cuadros comparativos
- Cuadros descriptivos
- Redacción de textos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales	20%
- Tareas	25%
- Participación en clase.....	05%
- Prácticas de taller	30%
- Exposición ante una audiencia	20%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>ACNUDH (2019). <i>Políticas nacionales y derechos humanos: una recopilación de buenas prácticas, desafíos, experiencia adquirida y recomendaciones en materia de incorporación de los derechos humanos (A/HRC/41/21)</i>. Recuperado de: https://undocs.org/es/A/HRC/41/21</p> <p>Abdelmoneim, J. (2017). <i>No More Boys and Girls: Can Our Kids Go Gender Free?</i>. Available at: https://www.bbc.com/news/av/magazine-40936719/gender-specific-toys-do-you-stereotype-children</p> <p>Álvarez Ledesma, M. I. (1998) [Clásica]. <i>Acerca del concepto de derechos humanos</i>. México: Mc Graw Hill Interamericana.</p> <p>Andersen, M., & Collins, P. H. (2015). <i>Race, class, & gender: An anthology</i>. Nelson Education.</p> <p>Beuchot, M. y Saldaña, J. (2017). <i>Derechos humanos y naturaleza humana</i>. México: Universidad Nacional Autónoma de México.</p> <p>Bourdieu, P. (2000) [Clásica]. <i>La dominación masculina</i>. Barcelona: Anagrama.</p> <p>Carbonell, M. (2016). <i>Los derechos fundamentales en México</i>. México: Universidad Nacional Autónoma de México-Porrúa-Comisión Nacional de Derechos Humanos.</p> <p>Castellanos, R. (2017). <i>Los objetivos del Desarrollo Sostenible en México y América Latina: Retos comunes para una agenda compartida. Aprendiendo del pasado, preparándonos para el futuro</i>. Recuperado de: https://www.senado.gob.mx/BMO/index.htm_files/ODS_distribucion.pdf</p> <p>Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2016). <i>Derechos humanos: historia e institucionalización en México</i>. Ciudad de México: Comisión Nacional de los Derechos Humanos.</p>	<p>Anzaldúa, G. (1987). <i>Borderlands / La Frontera. The new mestiza</i>. San Francisco: Aunt Lute Books. [Clásica]</p> <p>Chapman, A. R., & Carbonetti, B. (2011). <i>Human rights protections for vulnerable and disadvantaged groups: The contributions of the UN Committee on Economic, Social and Cultural Rights</i>. <i>Human Rights Quarterly</i>, 682-732. [Clásica]</p> <p>Colombara, M. (2017). <i>Geografía con perspectiva de género: Estado de Arte en América Latina</i>. XVI Encuentro de Geógrafos de América Latina (EGAL). La Paz: UMSA.</p> <p>Fineman, M. A. (2010). <i>The vulnerable subject and the responsive state</i>. <i>EmoRy IJ</i>, 60, 251. [Clásica]</p> <p>Hehir, T., Grindal, T., Freeman, B., Lamoreau, R., Borquaye, Y., & Burke, S. (2016). <i>A summary of the evidence on inclusive education</i>. Abt Associates.</p> <p>Jaime, E. y Mansueto, C. (ed.) (2019). <i>Espacio y género</i>. Construcción social.</p> <p>Luna, F. (2009). Elucidating the concept of vulnerability: Layers not labels. <i>IJFAB: International Journal of Feminist Approaches to Bioethics</i>, 2(1), 121-139 [Clásica]</p> <p>Muxi, Z., Casanocas, R., Giocetto, A., Fonseca, M. y Gutiérrez, B. (2011) (10 de enero de 2020). <i>¿Qué aporta la perspectiva de género al urbanismo?</i>. en <i>feminismos</i> No. 17, pp. 105-129. [Clásica] Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/268005937_Que_aporta_la_perspectiva_de_genero_al_urbanismo</p> <p>Sancho, A. (2017). <i>Ciudades conciliadoras: Urbanismo y género</i>. Tesis doctoral. Recuperado de: https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/29135/Tesis%20doctoral%20Ana%20Sancho%20Mart%C3%ADnez.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p>

- Connell, R. W. (2013). *Gender and power: Society, the person and sexual politics*. John Wiley & Sons. [Clásica]
- Corcuera, S. (2018). *Los derechos humanos: aspectos jurídicos generales*. México: Oxford University Press.
- Cuanalo, M. (2017). *Derechos humanos esenciales*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.
- Hierro, L. (2016). *Los derechos humanos: una concepción de la justicia*. Madrid: Marcial Pons.
- Instituto Interamericano de Derechos Humanos. (2008) [Clásica]. *Elementos básicos de derechos humanos: guía introductoria*. Recuperado de: https://www.iidh.ed.cr/IIDH/media/2083/campaña-educativa-elementos-basicos-guia-introductoria_marzo2009-2008.pdf
- Martínez, V. y Castilla, T. (2019). *Educación, derechos humanos y responsabilidad social*. Barcelona: Ediciones Octaedro. (SOLICITUD DE COMPRA)
- Naciones Unidas (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-P/Rev.3)*. Recuperado de: https://auditoriadeseguridad-cdeunodc.org/wp-content/uploads/2019/02/017_Nueva-agenda-de-ODS_CEPAL-2017.pdf
- Olivos, J. (2016). *Los derechos humanos y sus garantías*. México: Porrúa.
- Salgado, C. y Vera M. (2015). *Técnicas participativas para educar en derechos humanos*. Buenos Aires.
- Salmón, E. y Bregaglio, R. (2017). *Nueve conceptos claves para entender la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad*. Recuperado de: <https://www.corteidh.or.cr/tablas/32092.pdf>
- Suárez, J. (2016). *Glosario de la diversidad sexual, de género y características sexuales*. México: Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación.
- Suárez, R. (2017). Pensar y diseñar en plural: los siete principios del diseño universal. *Revista Digital Universitaria*, 18(4), 1-12. Recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.18/num4/art30/art30.pdf>

Vázquez, F. y Rodríguez, A. (2015). *Algunos conceptos fundamentales para el nacimiento de los derechos humanos*. México: Comisión Nacional de Derechos Humanos.

Vélez-Romero, X. y Cano-Lara E. (2016). Los diferentes tipos de responsabilidad social y sus implicaciones éticas. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 2, 117-126. Recuperado de: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/articloe/view/297>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Equidad y Derechos Humanos debe contar con título de Licenciado en Comunicación, Sociología, Historia, Derecho, Arquitectura y Diseño o áreas afines, preferentemente con estudios de posgrado con conocimientos en temas de derechos humanos y desarrollo sostenible orientado hacia la responsabilidad social; con un año de experiencia docente. Ser responsable, respetuoso, ético y proactivo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Tipografía
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 00 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cynthia Raquel Mendoza Casanova
Carolina Medina Zavala
Montserrat Tamayo Parra

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Estructurar de manera formal los signos tipográficos para su aplicación precisa y eficiente en los problemas de comunicación gráfica, fundamentando su uso en el valor comunicativo de cada familia tipográfica. La unidad de aprendizaje se ubica en la etapa disciplinaria, corresponde al área de comunicación visual y brindará las bases necesarias para el resto de los talleres de diseño, en donde la tipografía juega un papel fundamental para lograr una correcta codificación de los mensajes visuales y escritos.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar la estructura formal de los signos tipográficos, a partir del conocimiento de las formas tipográficas, la historia, su evolución, sus usos y sus aplicaciones, para crear nuevas tipografías a partir del conocimiento adquirido con un propósito definido y funcionalidad de tal forma que se puedan aplicar a diferentes formatos; de una manera responsable y creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Productos tipográficos simulados de manera digital e impresa, aplicado a proyectos publicitarios con diferentes formatos y sustratos.

- Entrega de fuente digital, lista para instalarse.
- Uso de la fuente en un proyecto gráfico.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Historia de la tipografía

Competencia:

Analizar la importancia que ha tenido el diseño tipográfico en el desarrollo de la historia así como el impacto directo que genera en el diseño de la comunicación gráfica aplicada a diferentes sectores para la divulgación de la información; a través de la investigación de tipógrafos y revistas especializadas para reflexionar sobre el diseño de tipografía en la actualidad; con actitud responsable, crítica, reflexiva.

Contenido:

Duración: 9 horas

1.1. Personajes que influyeron en la historia de la tipografía.

- 1.1.1. Johannes Gutenberg creador de blackletter
- 1.1.2. Claude Garamond
- 1.1.3. William Caslon
- 1.1.4. John Baskerville
- 1.1.5. Firmin Didot
- 1.1.6. Giambattista Bodoni
- 1.1.7. William Morris
- 1.1.8. Jan Van Krimpen
- 1.1.9. Paul Renner creador de futura
- 1.1.10. Victor Caruso creador de bauhaus
- 1.1.11. Max Miedinger -Eduard Hoffmann, entre otros historiadores.

1.2. Familias tipográficas.

1.3 Aplicaciones del diseño tipográfico.

1.4 Usos actuales de la tipografía.

UNIDAD II. Diseño de fuentes tipográficas

Competencia:

Diseñar familia tipográfica, por medio de la utilización de diferentes métodos de diseño tipográfico que cumplan un propósito específico, para su empleo en un proyecto de comunicación; con una actitud creativa y de interés.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.1 Anatomía de la tipografía
- 2.2 Métodos para la realización de diseño tipográfico
 - 2.2.1 Diseño reticular (grilla)
 - 2.2.1.1 Explicación del uso del diseño reticular
 - 2.2.2 Diseño por formas geométricas
 - 2.2.2.1 Explicación del uso del diseño por formas geométricas
 - 2.2.3 Diseño por partes de la letra
 - 2.2.3.1 Explicación del diseño por partes de la letra
 - 2.2.4 Diseño híbrido
 - 2.2.4.1 Explicación del uso del diseño híbrido en fuentes tipográficas
- 2.3 Diseño de familia tipográfica:
 - 2.3.1 Bocetos iniciales de familia tipográfica.
 - 2.3.2 Trazos reticulados digitales de mayúsculas.
 - 2.3.3 Trazos reticulados digitales de minúsculas.
 - 2.3.4 Trazo digital de acentos, números y signos.
- 2.4 Desarrollo de familia tipográfica:
 - 2.4.1 Importar familia tipográfica a un programa de fuentes.
- 2.5 Generar familia tipográfica
 - 2.5.1 Conversión a formato True Type Font (.ttf)
 - 2.5.2 Instalación y comprobación de fuente.

UNIDAD III. La tipografía en entornos impresos y digitales

Competencia:

Desarrollar proyectos tipográficos mediante su aplicación, diseño en entornos impresos y digitales; para experimentar, así como dar solución a las posibles implicaciones que conlleva el proyecto; con una actitud profesional, propositiva y creativa.

Contenido:

Duración: 7 horas

- 3.3 Tipografía y apps
 - 3.3.1 Análisis y aplicación del uso de fuentes en apps
- 3.4 Tipografía cinética (en movimiento)
 - 3.4.1 Análisis y aplicación del uso de la tipografía cinética en publicidad.
- 3.5 Tipografía para dispositivos móviles
 - 3.5.1 Análisis y aplicación de los requerimientos de la tipografía para uso en diferentes ambientes de dispositivos móviles.
- 3.6 Tipografía en medios impresos
 - 3.6.1 Observación y aplicación del uso de la tipografía en diferentes medios impresos

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				9 horas
1	Memoria visual de tipógrafos reconocidos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza personajes reconocidos en la historia del diseño tipográfico. 2. Interpreta y sintetiza gráficamente la información sobre los tipógrafos más destacados y sus aportaciones en la historia del diseño tipográfico. 3. Elabora la memoria visual-digital. 4. Entrega al docente para retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráficos 	9 horas
UNIDAD II				14 horas
2	Diseño de una fuente regular tipográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a la asignación del proyecto por el docente. 2. Realiza 2 bocetos de fuente regular por medio del método reticular. 3. Diseña la fuente con el método seleccionado. 4. Convierte fuente a formato a True Type Font (ttf). 5. Presenta el proceso de desarrollo de la fuente en formato digital. 6. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores • Software o aplicación para convertir fuentes • Dispositivos electrónicos 	5 hrs.
3	Diseño de familia de fuente light tipográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza 2 bocetos de fuente light (como familia tipográfica) por medio del 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores 	5 hrs.

		<p>método de formas geométricas.</p> <ol style="list-style-type: none"> Diseña la fuente con el método seleccionado. Convierte fuente a formato a True Type Font (ttf). Presenta el proceso de desarrollo de la fuente en formato digital. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Software o aplicación para convertir fuentes Dispositivos electrónicos 	
4	Diseño de familia de fuente bold tipográfica	<ol style="list-style-type: none"> Realiza 2 bocetos de fuente bold (como familia tipográfica) por medio del método de partes de la letra. Diseña la fuente con el método seleccionado. Convierte fuente a formato a True Type Font (ttf). Presenta el proceso de desarrollo de la fuente en formato digital. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de consulta Software de edición de vectores Software o aplicación para convertir fuentes Software para presentaciones Dispositivos electrónicos 	4 hrs.
UNIDAD III				9 horas
5	Tipografía, apps y dispositivos móviles.	<ol style="list-style-type: none"> Analiza proyectos tipográficos aplicados por tres tipógrafos actuales. Aplica una fuente de la familia tipográfica que diseñaste a un dispositivo móvil y aplícala en la app de tu preferencia. Presenta la familia tipográfica aplicada, en un dispositivo móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de consulta Software de edición de vectores Software para presentaciones Dispositivos electrónicos 	3 hrs

		4. Entrega al docente para su revisión y retroalimentación.		
6	Tipografía cinética	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza proyectos de tipografía cinética en cine y televisión. 2. Realiza un vídeo publicitario con tipografía cinética. 3. Presenta el vídeo al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores • Software básico de edición de vídeo. • Software para presentaciones • Dispositivos electrónicos 	3 hrs
7	Tipografía en medios impresos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza un proyecto impreso designado por el docente. 2. Diseña el proyecto impreso designado por el docente. 3. Prepara el proyecto según las necesidades del sistema de reproducción y dar salida al proyecto (pre-prensa). 4. Presenta el proyecto en versión digital para su revisión y retroalimentación por el docente, así como los compañeros de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño editorial • Software de vectores • Software para presentaciones • Dispositivos electrónicos 	3 hrs
8	Proyecto final	<ol style="list-style-type: none"> 1. Unifica todos los proyectos de esta unidad y presenta al docente para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto aplicado a app, mostrado a través de un dispositivo. • Proyecto de tipografía cinética. • Proyecto para impresión en pre-prensa. 	

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Análisis de la información
- Análisis de casos
- Instrucción guiada
- Fomenta el trabajo en equipo

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Bocetaje
- Construcción de una memoria visual
- Trabajo en equipo
- Investigación bibliográfica
- Investigación de diseñadores gráficos y tipógrafos
- Diseño de proyectos tipográficos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller.....	20%
- Examen teórico/práctico.....	20%
- Proyecto final integrador.....	45%
- Exposiciones	15%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Cheng, K. (2006). <i>Diseñar tipografía</i>. Barcelona. Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Corberto, A. et al. (2015). <i>Historia de la tipografía: la evolución de la letra desde Gutenberg hasta las fundiciones digitales</i>. España. Milenio. [clásica]</p> <p>Grieshaber, J.; Riggs, T. (2011) <i>Tipos: tipografías clásicas para el diseño gráfico contemporáneo</i>, Parramón Ediciones. [clásica]</p> <p>Kane, J. (2012). <i>Manual de Tipografía</i>. Barcelona, España. Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Lupton, E. (2014). <i>Tipografía en pantalla: una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, bloggers y estudiantes</i>. Barcelona, España. Editorial GG. [clásica]</p> <p>Lupton, E. (2011). <i>Pensar con tipos</i>. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona, España. Editorial GG. [clásica]</p> <p>Marin, R. (2013). <i>Ortotipografía para diseñadores</i>. Barcelona. GG. [clásica]</p> <p>OERT. (2012-2016). <i>Open Educational Resources for Typography</i>. Recuperado de: http://www.oert.org/siglos-xvii-xviii-y-xix/</p> <p>Rodríguez-Valero, D. (2016). <i>Manual de Tipografía Digital</i>. Campgràfic</p> <p>Tipos con Carácter. (2019). Tipógrafos. Recuperado de: https://tiposconcaracter.es/tipografos/</p> <p>Tschichold, J. (1998) <i>The New Typography</i>. A Handbook for Modern Designers. University of California Press. Berkeley [clásica]</p>	<p>Bibliotecas UDLAP. (2008-2017). Creación de un sistema interactivo: Elementos fundamentales de la tipografía. Colección de Tesis Digitales. Universidad de las Américas Puebla. Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/fuentes_f_m/l/</p> <p>Flor, M. (2017). <i>Los grandes secretos del lettering: dibujar letras; desde el boceto al arte final</i>. Barcelona, España. Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Garretón, A.; Del Solar, J. (2007). Cuadernos de tipografía. Estructura de las letras. Recuperado de: http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-3000/UC13210_01.pdf</p> <p>Kitching Alan. (2015) A-Z of letterpress. Londres. Laurence King Publishing.</p> <p>Kudrnovska, L.; Chanaud, M. (2017). 52typo : 52 stories on type, typography and graphic design. Salenstein, Suiza. Niggli.</p> <p>McKeehan, V. et al. (2014). Creative lettering and beyond. California, USA. Quarto Publishing Group.</p> <p>Medin, C. (Octubre, 2019). Fuentes libres. Free Fonts. <i>Bold</i>, 6, 1-12. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/94296/Document_o_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Mise Brandon. (2014) Adventures in letterpress. Londres. Laurence King.</p> <p>Scott, W.; Kubel, H. (2015). New perspectives in typography. Londres. Laurence King.</p> <p>Pepe, G. (Octubre, 2015). Diseño tipográfico e identidad. <i>Bold</i>, (2), 55-66. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53704/Document_o_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Williams, G. (2000-2015). FontForge. [Software]. Sitio Web: https://fontforge.org/en-US/</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente deberá contar con un título de licenciatura en Diseño Gráfico o Artes Plásticas, preferentemente con estudios de posgrado; tener conocimientos para crear, diseñar y generar tipografía en programas de diseño vectorial y de fuentes para su aplicación en diferentes proyectos tipográficos. Ser creativo, proactivo y que transmita la pasión por esta área del diseño.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Ilustración
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Daniel Rivera Gutiérrez
Jemille Ordorica Canales

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 9 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es resolver problemas de comunicación a partir de la realización de ilustraciones y representaciones.

La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante aprender las técnicas secas y húmedas de manera creativa y eficaz para crear ilustraciones con un propósito determinado.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio. Pertenece al área de conocimiento Comunicación Visual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realizar ilustraciones y representaciones, para solucionar un problema de comunicación, a través de técnicas secas y húmedas que cumplan tanto en contenido, con creatividad, eficacia y honestidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora ilustraciones que, por medio de técnicas secas y húmedas, funcionen de manera efectiva; teniendo en cuenta el uso o aplicación metodología, estilo gráfico, psicología del color y composición, integrando un portafolio de evidencias que organice las prácticas técnicas, anteproyecto y aplicaciones.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la Ilustración

Competencia:

Identificar los antecedentes históricos de la ilustración, a partir del análisis de los elementos gráficos y su metodología, para determinar el lugar de aplicación de las diferentes técnicas, con actitud analítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 2 horas

- 1.1 Concepto
- 1.2 Antecedentes
- 1.3 Elementos básicos de la gráfica
- 1.4 Metodología
- 1.5 Elementos de aplicación
 - 1.5.1 Editorial
 - 1.5.2 Publicitaria
 - 1.5.3 Narrativa Gráfica
 - 1.5.4 Infantil
 - 1.5.5 Científica
 - 1.5.6 Digital
- 1.6 Composición
- 1.7 Color
- 1.8 Estilismo

UNIDAD II. Ilustración con grafito, carboncillo, tinta china

Competencia:

Realizar ilustraciones, mediante técnicas secas y húmedas con grafito, carboncillo y tinta china, para desarrollar elementos de comunicación gráfica con diferentes gramajes y gradaciones, con actitud creativa, honesta y de cuidado de los materiales.

Contenido:

Duración: 7 horas

- 2.1 Grafito y carboncillo
 - 2.1.1 Achurados
 - 2.1.2 Difuminado
 - 2.1.3 Grafito carboncillo y agua
- 2.2 Tinta China
 - 2.2.1 Achurados
 - 2.2.2 Gradaciones
 - 2.2.3 Color

UNIDAD III. Ilustración con lápices de color, acuarela y gouache

Competencia:

Realizar ilustraciones, mediante técnicas secas y húmedas con lápices de color, acuarela, gouache, para desarrollar elementos de comunicación gráfica con diferentes gramajes y gradaciones, con actitud creativa, honesta y de cuidado de los materiales.

Contenido:**Duración:** 7 horas

- 3.1 Lápices de colores
 - 3.1.1 Gradaciones de color
 - 3.1.2 Texturas
- 3.2 Acuarelas
 - 3.2.1 Técnicas de acuarelas
- 3.3 Gouache

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER (64 horas)

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Uso de grafito con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de grafito con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Puntillismo ● Diferentes tipos de achurado ● Valor de línea ● Difuminado ● Textura <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de grafito como técnica de representación con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Grafito (Lápices escalados Distintas variables de B, HB y H) ● Borrador ● Difumino ● Pincel ● Hisopo <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Canson (160gr) 	3 horas
2	Uso de carboncillo en seco con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de carboncillo con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Difuminado ● Contraste ● Luz y Sombra ● Textura <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de carboncillo como técnica de representación con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Carboncillo ● Borrador ● Difumino ● Pincel ● Hisopo <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Canson (160gr) 	3 horas

3	Uso de carboncillo en húmedo con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de carboncillo con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Difuminado ● Contraste ● Luz y Sombra ● Textura ● Disolver <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de grafito como técnica de representación con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Carboncillo ● Borrador ● Pincel ● Depósito de agua <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Acuarela (200gr) 	3 horas
4	Uso de tinta china en húmedo sobre seco con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de tinta china con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Puntillismo ● Diferentes tipos de achurado ● Valor de línea ● Gradaciones ● Textura ● Luz y sombra ● Contraste ● Aguar <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de tinta china como técnica de representación con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tinta china ● Pincel ● Plumas caligráficas ● Estilógrafos ● Godete ● Depósito de agua ● Cinta de enmascarar <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Acuarela (200gr) 	3 horas

5	Uso de tinta china en húmedo sobre húmedo con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de tinta china con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gradaciones ● Textura ● Aguar <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de tinta china como técnica de representación sobre el papel húmedo con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tinta china ● Pincel ● Depósito de agua ● Godete ● Cinta de enmascarar <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Acuarela (200gr) <p>Posibles materiales alternativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sal ● Alcohol ● Plástico ● Hisopos ● Servilletas para cocina 	3 horas
6	Desarrollo de ilustración	<p>1. Desarrollo de Moodboard o lluvia de ideas gráfica como anteproyecto .</p> <p>2. Lluvia de ideas: Selección de palabras clave que ayudan a establecer la parte más importante del mensaje a transmitir.</p> <p>3. Bocetos (dummy): Proceso de ejecución de maquetas con detalle medio incluyendo y cuidando los espacios de los elementos de acompañamiento.</p> <p>4. Boceto: Gráfica a detalle; todos los elementos de la cual se compone la ilustración a desarrollar.</p> <p>Ilustración: Elaboración de ilustración final mediante las</p>	<p>Posibles materiales a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Grafito (Lápices escalados Distintas variables de B, HB y H) ● Borrador ● Carboncillo ● Difumino ● Tinta china ● Pincel ● Plumas caligráficas ● Estilógrafos ● Godete ● Depósito de agua ● Cinta de enmascarar <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Canson (160 gr) ● Papel Acuarela (200gr) 	17 horas

		técnicas establecidas y/o seleccionadas como producto de comunicación gráfica.		
UNIDAD III				
7	Uso de lápices de colores con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de lápices de colores con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gradaciones ● Diferentes tipos de achurado ● Valor de línea ● Difuminado ● Textura <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de lápices de colores como técnica de representación con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lápices de colores ● Blender <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Canson (160gr) 	3 horas
8	Uso de acuarelas en húmedos sobre secos con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de acuarela con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gradaciones ● Textura ● Aguar <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de acuarelas como técnica de representación sobre el papel seco con los diferentes acabados</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Acuarelas ● Lápices de colores ● Tinta china ● Pinceles ● Godete ● Depósito de agua ● Plumas caligráficas ● Estilógrafos ● Cinta de enmascarar <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Acuarela (200gr) <p>Posibles materiales alternativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sal 	3 horas

		4. Retroalimentación y asesoría docente	<ul style="list-style-type: none"> ● Alcohol ● Plástico ● Hisopos ● Servilletas para cocina 	
9	Uso de acuarelas en húmedos sobre húmedos con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de acuarela con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gradaciones ● Textura ● Aguar <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de acuarelas como técnica de representación sobre el papel húmedo con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Acuarelas ● Lápices de colores ● Tinta china ● Pinceles ● Godete ● Depósito de agua ● Plumas caligráficas ● Estilógrafos ● Cinta de enmascarar <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Acuarela (200gr) <p>Posibles materiales alternativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sal ● Alcohol ● Plástico ● Hisopos ● Servilletas para cocina 	3 horas
10	Uso de gouache en gradaciones con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de gouache con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Valor de línea ● Aguar ● Gradaciones ● Textura <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de gouache como técnica de representación con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Gouache ● Lápices de colores ● Pinceles ● Godete ● Depósito de agua ● Plumas caligráficas ● Estilógrafos ● Cinta de enmascarar <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Acuarela (200gr) 	3 horas

11	Uso de gouache en opacos con diferentes técnicas y acabados	<p>1. Atiende al docente con el uso de gouache con diferentes técnicas y acabados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Valor de línea ● Gradaciones ● Aguar ● Textura <p>2. Organizar su esquema de trabajo</p> <p>3. Aplicación de diferentes ejercicios con el uso de gouache como técnica de representación con los diferentes acabados</p> <p>4. Retroalimentación y asesoría docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Gouache ● Lápices de colores ● Pinceles ● Godete ● Depósito de agua ● Plumas caligráficas ● Estilógrafos ● Cinta de enmascarar <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Acuarela (200gr) 	3 horas
12	Desarrollo de ilustración	<p>1. Desarrollo de Moodboard o lluvia de ideas gráfica como anteproyecto .</p> <p>2. Lluvia de ideas: Selección de palabras clave que ayudan a establecer la parte más importante del mensaje a transmitir.</p> <p>3. Bocetos (dummy): Proceso de ejecución de maquetas con detalle medio incluyendo y cuidando los espacios de los elementos de acompañamiento.</p> <p>4. Boceto: Gráfica a detalle; todos los elementos de la cual se compone la ilustración a desarrollar.</p> <p>Ilustración: Elaboración de ilustración final mediante las</p>	<p>Posibles materiales a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acuarelas ● Grafito ● Carboncillo ● Gouache ● Lápices de colores ● Tinta china ● Pinceles ● Godete ● Depósito de agua ● Plumas caligráficas ● Estilógrafos ● Cinta de enmascarar <p>Posibles superficies a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papel Mix media (190gr) ● Papel Acuarela (200gr) 	17 horas

		técnicas establecidas y/o seleccionadas como producto de comunicación gráfica.		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Explicación del profesor de los alcances de cada unidad, así como de las actividades a realizar.
- Exposiciones y ejemplos de ilustraciones para análisis de la aplicación gráfico y compositivo
- Ejemplificación de la aplicación de técnicas secas y húmedas
- Supervisión de prácticas y proyectos
- Elaboración y aplicación de exámenes prácticos
- Promueve la participación y respeto en el grupo

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Realiza búsquedas de información sobre los temas de estilo y aplicación
- Aplica las técnicas húmedas y secas
- Realiza prácticas para conocer la aplicación de los pigmentos, así como su comportamiento sobre la superficie
- Elabora y presenta proyecto de ilustración como elemento de diseño
- Resuelve exámenes prácticos
- Participa activamente
- Construye portafolio de evidencias

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales..... 10%
 - Participación y tareas 20%
 - Explicación o exposición de proyectos 10%
 - Elaboración de Ilustraciones con técnicas secas y húmedas..... 60%
- Portafolio de evidencias
- Total**.....100%

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Autores Varios. (2013). <i>Todo sobre la técnica de ilustración</i>. (2ª ed.). Barcelona: Parramón. [clásica].</p> <p>Jardi, E. (2012). <i>Pensar con imágenes</i>. España: Gustavo Gili.[clásica].</p> <p>Null, J. (2015). <i>On how to draw and other resources</i>. Recuperado de: https://drawabox.com/article/h2d [clásica].</p> <p>Zeegen, L. (2012). <i>Principios de la ilustración</i>. (2ª ed.). España: Gustavo Gili. [clásica].</p>	<p>Boerboom, P., y Proetel,T. (2019). <i>El color como recurso visual</i>, España: Gustavo Gili</p> <p>Gurney, J. (2015). <i>Color and Light</i>. EUA: Andrews McMeel Publishing. [clásica].</p> <p>Han, P. (2017). <i>The Dynamic Bible</i>. EUA: CG Master Academy</p> <p>Hobbs, J. (2017). <i>Dibujo a tinta artistas contemporáneos técnicas tradicionales</i>. España: Gustavo Gili</p> <p>Loomis, A. (2012). <i>Creative Illustration</i>. United Kingdom: Titan Books. [clásica].</p> <p>Zeegen, L., y Roberts, C. (2014). <i>50 años de ilustración</i>. Lunweg Editores. [clásica].</p> <p>Revista: Comickers Art 1,2,3. (2008). Comickers Magazine., New York: Harper Collins.</p> <p>Illustration Magazine (2001- 2020). EUA. The Illustrated Press Inc. Recuperado de https://www.illustration-magazine.com/</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje ilustración debe contar con el título de Licenciado en Diseño o área afín, con conocimientos de ilustración, así como de comunicación visual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, creativo, analítico y que trabaje en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Vectorización de Gráficos
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Adriana Elizabeth Ramírez Vázquez
Néstor Alonso Díaz Fernández
Paloma Rodríguez Valenzuela

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Vectorización de Gráficos tiene la finalidad que el alumno adquiera los conocimientos necesarios para utilizar técnicas de software especializado para la elaboración y manipulación de gráficos vectoriales. Esto permite desarrollar en el alumno la capacidad para presentar y justificar sus propuestas de diseño a través de representaciones digitales, fomentando el pensamiento creativo y autocrítico del trabajo presentado. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar proyectos gráficos a través del uso de software especializado en vectores para dar solución a las necesidades de diseño con responsabilidad, orden, cultura de calidad y actitud creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Proyecto de diseño a través de imágenes vectoriales en la cual se evidencie el dominio del software e incluya su proceso de diseño, para su presentación en medios digitales e impresos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a los gráficos vectoriales

Competencia:

Identificar los conceptos básicos de los gráficos vectoriales, a través de software especializado con el fin de comprender sus características y aplicación en la generación de proyectos de diseño; con responsabilidad y orden.

Contenido:

Duración: 2 horas

- 1.1 Conceptos básicos
 - 1.1.1 Tipos de gráficos
 - 1.1.2 Gráficos vectoriales
 - 1.1.3 Propiedades de los gráficos vectoriales
 - 1.1.4 Formatos de gráficos vectoriales
 - 1.1.5 Programas de gráficos vectoriales

UNIDAD II. Generación de gráficos vectoriales

Competencia:

Manipular las herramientas de software de vectores para la generación de gráficos vectoriales a través del uso de programas especializados, con creatividad, orden y cultura de calidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1 Introducción al programa de vectores
 - 2.1.1 Aspectos básicos de uso
 - 2.1.1.1 Interfaz gráfica
 - 2.1.1.2 Conceptos básicos del área de trabajo
 - 2.1.1.3 Herramientas de trabajo
 - 2.1.1.4 Menús de contexto
 - 2.1.1.5 Formas de visualización del área de trabajo
 - 2.1.1.6 Personalización del área de trabajo
 - 2.1.2 Herramientas básicas de visualización y organización
 - 2.1.2.1 Mesas de trabajo
 - 2.1.2.2 Guías, reglas y retículas
 - 2.1.2.3 Capas
- 2.2 Herramientas de representación gráfica
 - 2.2.1 Herramientas de selección
 - 2.2.2 Formas básicas
 - 2.2.2.1 Modos de fusión y combinación de formas
 - 2.2.3 Herramientas de trazado
 - 2.2.3.1 Uso
 - 2.2.3.2 Características
 - 2.2.3.3 Personalización
 - 2.2.3.4 Calidad de línea
 - 2.2.4 Uso del color
 - 2.2.4.1 Aplicación de color a objetos gráficos
 - 2.2.4.1.1 Color en relleno de objetos
 - 2.2.4.1.2 Color en contorno de objetos
 - 2.2.4.2 Muestras de color

- 2.2.4.2.1 Generación de muestras de color
- 2.2.4.2.2 Grupos de color
- 2.2.4.2.3 Modos de color
- 2.2.4.2.4 Patrones y motivos
- 2.2.4.2.5 Exportación e importación de muestras de color
- 2.2.5 Tipografía
 - 2.2.5.1 Uso y personalización de texto
 - 2.2.5.2 Estilos de párrafo
 - 2.2.5.3 Herramientas de composición tipográfica
 - 2.2.5.4 Trazado del texto
- 2.2.6 Símbolos y estilos gráficos
 - 2.2.6.1 Generación de símbolos y estilos gráficos
 - 2.2.6.2 Aplicación de símbolos y estilos gráficos
- 2.3 Efectos y texturas
 - 2.3.1 Herramientas generadoras de volumen
 - 2.3.1.1 Degradados
 - 2.3.1.2 Malla
 - 2.3.1.3 Mezcla de color
 - 2.3.2 Herramientas de efectos vectoriales
 - 2.3.3 Herramientas de efectos de mapas de bits

UNIDAD III. Preparación y publicación de gráficos vectoriales

Competencia:

Elaborar proyectos gráficos vectoriales, a través de la aplicación técnicas de diseño para su publicación en medios digitales e impreso, con responsabilidad, creatividad, orden y cultura de calidad.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1 Preparación y exportación de archivos
 - 3.1.1 Preparación para medios digitales
 - 3.1.2 Preparación para medios impresos
 - 3.1.3 Exportación de archivos en formatos nativos y universales

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Cuadro comparativo de gráficos vectoriales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora un cuadro comparativo donde se visualicen los tipos de gráficos, formatos y programas de gráficos vectoriales. 2. Posteriormente, discute en parejas el cuadro comparativo para agregar o precisar su documento. 3. Se hace entrega al docente el trabajo realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Materiales bibliográficos y electrónicos 	2 horas
UNIDAD II				
2	Composición por medio de formas básicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualiza y explora la interfaz del software. 2. Después, elabora una composición utilizando las formas básicas que el software presenta. 3. Posteriormente, guarda y exporta la composición a un formato digital. 4. Entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software especializado de vectores • Computadora 	4 horas
3	Herramientas de trazado (pluma)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora las diversas herramientas de trazado que ofrece el software. 2. Después, utiliza la herramienta de trazado (pluma) para elaborar una composición. 3. Posteriormente, guarda y exporta la composición a un formato digital. 4. Entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software especializado de vectores • Computadora 	10 horas

4	Uso de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora las diversas herramientas de uso de color que ofrece el software. 2. Crea una composición y emplea la herramienta de color en ella (relleno y contorno). 3. Posteriormente, guarda y exporta la composición a un formato digital. 4. Entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software especializado de vectores • Computadora 	10 horas
5	Composición tipográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora las diversas posibilidades de generación de texto que ofrece el software. 2. Después, crea una composición utilizando texto con diferentes características (tamaño, estilo, color y extensión) 3. Posteriormente, guarda y exporta la composición a un formato digital. 4. Entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software especializado de vectores • Computadora 	12 horas
6	Efectos y texturas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora las diversas herramientas de efectos y texturas que ofrece el software. 2. Elabora una composición donde utilice diversos efectos y texturas. 3. Posteriormente, guarda y exporta la composición a un formato digital. 4. Entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software especializado de vectores • Computadora 	12 horas
UNIDAD III				
6	Preparación de archivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza las características que debe de tener un archivo para 	<ul style="list-style-type: none"> • Software especializado de vectores • Computadora 	14 horas

		<p>su correcta publicación ya sea en medio impresos o digitales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Diseña un proyecto de comunicación visual utilizando gráficos vectoriales aplicable a medios impresos y digitales. 3. Prepara y exporta el archivo desde el software de vectores a un formato para medios digitales tomando en cuenta la calidad y eficiencia de los recursos. 4. Prepara y exporta un archivo desde el software de vectores para medios impresos tomando en cuenta su calidad. 5. Entrega al docente en el formato solicitado. 		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Retroalimentación individual y grupal.
- Fomentar la participación.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo individual y en equipo
- Organizadores gráficos (cuadros comparativos, líneas de tiempo, infografías, etc.)
- Análisis de material audiovisual.
- Manejo de software especializado de vectores.
- Representación digital de imágenes.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Participación	10%
- Tareas y ejercicios prácticos	30%
- Examen práctico.....	20%
- Proyecto de aplicación	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Chelius, C. y Schwartz, R. (2018). <i>Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration</i>. 2da edición. Peachpit press.</p> <p>Wood, B. (2019). <i>Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2020 release)</i>. Adobe Press.</p>	<p>Adobe. (n.d.). Guía del usuario de Illustrator. Recuperado Diciembre de 2020, de Adobe: https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html</p> <p>Smith, J. y AGI Creative Team. (2013). <i>Adobe Illustrator CC, Digital Classroom</i>. John Wiley & Sons Inc.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Vectorización de Gráficos debe contar con el título de Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos y experiencia en el manejo de software de vectores, demostrado a través de un portafolio de trabajos; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Se espera que el docente tenga una actitud creativa, dinámica y que se encuentre en constante actualización de las nuevas herramientas digitales.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Semiótica
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Susana Rodríguez Gutiérrez
María Angélica Castro Caballero

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es la comprensión de los elementos que componen un proyecto de diseño gráfico en relación al concepto y a la significación del mensaje, a través de fundamentos teóricos del diseño gráfico como la semiótica y otras disciplinas, que habrá de llevar al alumno al desarrollo de hipótesis gráficas en correspondencia con el entorno cultural y social. A su vez suma en sus habilidades creativas e intelectuales, conocimientos teóricos, la formación del pensamiento crítico, ética profesional y responsabilidad

Es una asignatura de carácter obligatorio que pertenece al área de Comunicación Visual, forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del PE de Diseño Gráfico y para cursarla se recomienda haber aprobado la unidad de aprendizaje de Fundamentos del Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Distinguir las teorías de las diferentes disciplinas que sostienen la estructura conceptual de las composiciones del proyecto gráfico, para generar hipótesis gráficas diversas como soluciones a proyectos de diseño, a través de la retórica de la imagen sumado a la significación cultural, con una actitud creativa y crítica.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora un portafolio que contenga los ejercicios desarrollados durante el semestre, cumpliendo con las características que indique el docente para cada una de ellos.

Presentación de un proyecto publicitario que muestre la aplicación de los conceptos vistos durante el taller, y que el profesor indique en cada caso las características del mismo. Deberá presentarlo a manera de exposición oral en donde argumenta el diseño de manera coherente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Semiótica y semiología

Competencia:

Analizar los conceptos generales de semiótica, así como el concepto de cultura fronteriza y su impacto en el desarrollo de productos de diseño gráfico, a través de fundamentos teóricos del diseño y otras disciplinas, para analizar mensajes de comunicación visual en la publicidad, así mismo proyectarlos de manera congruente en un futuro, manteniendo una actitud crítica, coherente y creativa.

Contenido:

Duración: 13 horas

- 1.1 Conceptos sobre semiótica y semiología
- 1.2 Teoría de los signos
- 1.3 La triada propuesta por Charles Peirce aplicada a soluciones visuales creativas
- 1.4 Sintaxis, semántica y pragmática.
- 1.5 Semiótica, cultura y comunicación, bajo el análisis de Umberto Eco
 - 1.5.1. Construcción de sentido en el diseño gráfico
 - 1.5.2. Hibridación cultural en la frontera norte de México, (Tijuana-USA) y su significación en los códigos visuales.

UNIDAD II. Retórica de la imagen

Competencia:

Examinar las diferentes figuras retóricas de la imagen a través del análisis de cada una de ellas en aplicaciones publicitarias, para la representación y materialización de estas figuras aplicadas en proyectos de diseños, de manera creativa, objetiva y responsable.

Contenido:

Duración: 13 horas

2.1 Retórica de la imagen, mensaje lingüístico, denotado y connotado modelo propuesto por Roland Barth.

2.2 Figuras retóricas aplicadas a soluciones de diseño gráfico.

2.2.1 Antítesis

2.2.2 Elipsis

2.2.3 Eufemismo

2.2.4 Erotema

2.2.5 Hipérbole

2.2.6 Humorismo

2.2.7 Metáfora

2.2.8 Metonimia

2.2.9 Onomatopeya

2.3 Códigos visuales

UNIDAD III. Aplicación de los principios de semiótica-retórica visual

Competencia:

Resolver productos publicitarios de diseño por medio de elementos de la gramática visual, la estructura de lenguaje visual, elementos semióticos y argumentativos, para satisfacer las necesidades específicas descritas en un proyecto de diseño, dándole importancia a la interpretación del mensaje en la forma, con actitud crítica, racional y responsable.

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 3.1 Diseñar productos publicitarios de diseño gráfico utilizando como base los principios de la retórica visual, considerando el contexto social y cultural de frontera.
- 3.2 Argumentación semiótica del producto de diseño gráfico alcanzado.
- 3.3 Presentación del diseño desarrollado

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Esquema de teorías semióticas	<p>El profesor explica las características de un esquema de trabajo.</p> <p>El estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar un esquema 2. Identifica los conceptos generales de las teorías y sus relaciones. 3. Proyecta el esquema de teorías a través de la representación visual. 4. Presenta ante el grupo y docente el esquema de teorías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Medios digitales • Internet • Herramientas de representación visual análogas y digitales • Material y herramientas de corte • Material y herramientas de dibujo • Material y herramientas de geometría • Material y herramientas de ensamble • Post it de colores • Espacio y mobiliario adecuado para ayudar a la integración de equipos. • Pizarra o panel para la visualización de las ideas. • Plataforma digital escolar 	2 horas
UNIDAD II				
2	Ejercicios de aplicación de la retórica en composiciones gráficas.	<p>El profesor explica las características del proceso creativo.</p> <p>El estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para entender los tipos de técnicas que se utilizarán, para desarrollar 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Medios digitales • Internet • Herramientas de representación visual análogas y digitales 	3 horas

		<p>las composiciones bidimensionales, en las que se representará cada una de las figuras retóricas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Elabora las composiciones según lo indicado. 3. Presenta ante el grupo y docente las ideas para la solución sobre el problema planteado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material y herramientas de corte • Material y herramientas de dibujo • Material y herramientas de geometría • Material y herramientas de ensamble • Post it de colores • Espacio y mobiliario adecuado para ayudar a la integración de equipos. • Pizarra o panel para la visualización de las ideas. • Plataforma digital escolar 	
UNIDAD III				
3	La retórica y semiótica aplicada a productos de diseño publicitarios.	<p>El profesor explica las características del diseño publicitario a través distintos elementos de composición, lenguaje visual, el uso de semiótica y figuras retóricas, con la aplicación de diferentes sistemas de representación.</p> <p>El estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para la construcción de un diseño publicitario. 2. Aplica el proceso creativo para elaborar una propuesta que dé solución al diseño publicitario. 3. Representa a través del lenguaje visual la propuesta de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Medios digitales • Internet • Herramientas de representación visual análogas y digitales • Material y herramientas de corte • Material y herramientas de dibujo • Material y herramientas de geometría • Material y herramientas de ensamble • Post it de colores • Espacio y mobiliario adecuado para ayudar a la integración de equipos. • Pizarra o panel para la visualización de las ideas. 	7 horas

			<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma digital escolar 	
4	Exposición oral, visual, audio-visual creativa del diseño de productos publicitarios	<p>El profesor explica las características de una presentación formal de un proyecto de diseño.</p> <p>El estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para la construcción de una presentación formal de un producto de diseño publicitario. 2. Sustenta y fundamenta la propuesta de diseño a través de formatos y técnicas alternativas. 3. Proyecta la solución al problema de diseño ante el grupo y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material y herramientas de corte • Material y herramientas de dibujo • Material y herramientas de geometría • Material y herramientas de ensamble • Post it de colores • Espacio y mobiliario adecuado para ayudar a la integración de equipos. • Pizarra o panel para la visualización de las ideas. • Plataforma digital escolar 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Ejemplos de esquemas de representación gráficas.
- Explicar las teorías de metodología de trabajo para el proyecto de diseño.
- Explicar el proceso creativo.
- Exponer y enseñar al estudiante cómo se argumenta un proyecto de diseño.
- Propicia la participación activa del estudiante.
- Diseña y aplica exámenes.
- Orienta y supervisa el desarrollo del proyecto de diseño.
- Orienta sobre la construcción de diseños de proyectos en diferentes escalas y el uso de técnicas de representación y medios digitales.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Realiza búsquedas de información.
- Elabora, presenta y sustenta sus propuestas de diseño.
- Realiza esquemas.
- Aplica el proceso creativo en soluciones a proyectos de diseño.
- Responde a los exámenes.
- Elabora bocetos y maquetas.
- Aplica los medios digitales alternativos y las herramientas de representación visual.
- Expone sus propuestas de diseño de manera verbal y/o apoyado en material visual o audiovisual.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 1 examen escrito..... 10%
- Esquema 20%
- Prácticas 30%
- Elaboración del proyecto final.....40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Barthes, Ro. (1986). <i>Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces</i>. Paidós, Ibérica, S.A [Clásico]</p> <p>Campos, A. (2012). La construcción del otro "del otro lado": Imaginarios de frontera de jóvenes de Tijuana, México, y Tecún. [Clásico]</p> <p>Eco, U. (2000). <i>Tratado de semiótica general</i>. Lumen. [Clásico]</p> <p>Everaert, N (2004) <i>Semiótica de Pierce</i>. Recuperado de: https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf [Clásico]</p> <p>Felix, H. (2003) <i>Tijuana la Horrible: Entre la historia y el mito</i>. Libros Península, S.A. [Clásico]</p> <p>Instituto de Cultura de Baja California Zecchetto, V. (2002). <i>La danza de los signos: nociones de semiótica general</i>. La Crujia.[Clásico]</p> <p>Lenguajes (2020) <i>Significados.com</i>. Significado del lenguaje. Recuperado de: https://www.significados.com/lenguaje/ [Clásico]</p> <p>McKinner, K.A. (2021). Multimodal Semiotics and Rethoric in Videogames, Jason Hawreliak Routledge (2021). en <i>Science Direct.Computers and Composition</i> 59. Elsevier. Recuperado de: www.sciencedirect.com</p> <p>Musso, A. (9 de julio 2006) El diseño como estrategia cultural. <i>Foroalfa</i>. https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-estrategia-cultural [Clásico]</p> <p>Rudolf, A. (1996) <i>Pensamiento Visual</i>. Paidos. [Clásico]</p> <p>Umán, Guatemala. <i>Región y sociedad</i>, 24(55), 131-158. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pi</p>	<p>Hébert, L. (2019). <i>An Introduction to Applied Semiotics</i>. Tools for Text and Image Analysis, Abigdon. Recuperado de: https://www.routledge.com/.../Hebert-Tab.../p/book/9780367351120</p> <p>Paraskevaidis, P. & Weidenfeild, A. (2021). Perceived and projected authenticity of visitor attractions as assigns: A Peircean semiotic analysis. <i>Jorunal of Destination Marketing & Managment</i>. 19. Elsevier. Recuperado de: www.elsevier.com/locate/jdmm</p>

[d=S1870-39252012000300004&lng=es&tlng=es](#). [Clásico]
Yepez, H. (2004). *Made en Tijuana*. [Clásico]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Semiótica deberá contar con el título de Comunicólogo, Lic. en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en el área de comunicación visual, sintaxis de la imagen, semiótica y semiología, preferentemente con estudios de posgrado y experiencia docente. Ser creativo, responsable, inclusivo, con habilidades para el manejo de la tecnología y con habilidades en supervisión de proyectos gráficos.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Comunicación Visual
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 01 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 05**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Susana Rodríguez Gutiérrez
Martha Alcaraz Flores

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es comprender los elementos del lenguaje visual, a través de fundamentos teóricos y métodos de diseño, que habrán de llevar al alumno al desarrollo de una alfabetidad visual, que le permita emitir mensajes de comunicación visual en dos dimensiones, para atender necesidades individuales y/o sociales; así mismo aporta habilidades manuales de representación, y la formación del pensamiento crítico para establecer la correspondencia entre el entendimiento e interpretación de las necesidades en un mensaje de diseño gráfico.

Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Comunicación Visual del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los elementos que distinguen el lenguaje visual, a través del uso de métodos y fundamentos teóricos, con la finalidad de adquirir la alfabetidad visual y así emitir mensajes de comunicación en dos dimensiones, con actitud ética, propositiva y creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Realiza producto de diseño gráfico empleando la conceptualización visual, y cumpla con las características propias de los elementos morfológicos, estructurales, creativos y argumentativos. Se debe presentar el producto, siguiendo los requerimientos solicitados por el docente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Generalidades de la comunicación visual, su evolución, así como los procesos y sus elementos

Competencia:

Distinguir los conceptos generales de la comunicación visual, así como su evolución y procesos, a través de la aplicación del lenguaje visual y la gramática de las formas, para identificar mensajes de comunicación visual, manteniendo una actitud crítica, congruente y creativa.

Contenido:**Duración:** 12 horas

- 1.1. Concepto de comunicación visual
- 1.2. Evolución del concepto de Comunicación Visual, desde A. Dondis, Jorge Frascara, Joan Costa, Bruno Munari, Luz del Carmen Vilchis
- 1.3. Nuevo paradigma de la comunicación visual
- 1.4. Emitir mensajes visuales con sentido
- 1.5. El Diseño Gráfico en la comunicación visual
 - 1.5.1. La Comunicación como elemento esencial del diseño gráfico
 - 1.5.2. Elementos en un mensaje visual
 - 1.5.3. Procesos para construir mensajes visuales
 - 1.5.4. Relación de la comunicación visual y el Diseñador Gráfico

UNIDAD II. Elementos de un lenguaje visual

Competencia:

Relacionar los elementos de un proceso de construcción de conceptos en mensajes visuales, a través del reconocimiento del lenguaje visual y significación de sus propios elementos, para distinguir su aplicación en futuros productos de comunicación visual, manteniendo una actitud crítica, congruente y creativa.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. Definición de concepto y proceso para conceptualizar
- 2.2. Construcción de una alfabetidad visual
- 2.3. Aplicación de los elementos del lenguaje visual (Elementos conceptuales, visuales, de relación, prácticos) en composiciones visuales que representen conceptos
- 2.4. Los significantes del mensaje

UNIDAD III. Comunicación visual para la emisión de mensajes

Competencia:

Resolver problemas de mensajes de comunicación visual, a través del uso de conceptos de diseño además de considerar los distintos elementos del lenguaje visual, la morfología, la gramática y la significación, para desarrollar soluciones de comunicación visual, valorando el orden del proceso y su importancia, con una actitud creativa, racional y crítica.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- 3.1. Aspectos tipográficos como elementos de comunicación en el sentido morfológico
- 3.2. Conocimiento básico sobre el color
- 3.3. La sintaxis, sintáctica y pragmática en su relación con la comunicación visual
- 3.4. El diseñador gráfico como un comunicador de mensajes
 - 3.4.1. La responsabilidad social del diseñador gráfico como comunicador
 - 3.4.2. Impacto del diseño gráfico en la historia hasta nuestros días. (momentos históricos, movimientos sociales, políticos, ideológicos)
- 3.5. Diseñar producción gráfica considerando elementos conceptuales y técnicos del diseño gráfico

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Sistema de proceso para conceptualizar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Identifica una ruta de relación de los elementos. 3. Estructura una trayectoria de trabajo. 4. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Colores • Hojas 	3 horas
2	Mensajes visuales en la publicidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Analiza la significación de mensajes 3. Ejemplifica con recursos propios mensajes similares. 4. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Colores • Hojas 	3 horas
UNIDAD III				
3	Proceso conceptual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Delimita los elementos del proceso. 2. Elabora esquemas con las diferentes técnicas de lluvias de ideas. 3. Argumenta los elementos del proceso. 4. Propone soluciones visuales conceptuales 5. Presenta las soluciones seleccionadas ante grupo y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Colores • Hojas 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones20%
- Prácticas
 - Análisis de mensajes visuales... 20%
 - Esquema..... 20%
- Producto de diseño gráfico..... 40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Dondis, A. (1980). <i>La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual</i>. Gustavo Gill. [clásica]</p> <p>Frascara, G. (2004). <i>Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de masas y cambio social</i>. Ediciones Infinito. [clásica]</p> <p>Lupton E., Phillips, J. (2016). <i>Diseño gráfico: Nuevos fundamentos</i>. Gustavo Gill., Nva. ed. revisada y ampliada.</p> <p>Munari, B. (2016). <i>Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología proyectual</i>. Gustavo Gill., Nva. ed. revisada.</p> <p>Vilchis, C. (2016). <i>La semiosis de la hermenéutica de los lenguajes gráficos no lineales</i>. Qartuppi, S. de R.L. de C.V.</p> <p>Wong, W. (1979). <i>Fundamentos del diseño: Diseño bidimensional</i>. Gustavo Gill [clásica]</p>	<p>Andrews, M.; Van Leeuwen, M.; Van Baaren, R. (2016). <i>Persuasión. 33 técnicas publicitarias</i>. Ed. Gustavo Gili.</p> <p>Benitez, A. (2011). Construcción del sentido del mensaje diseñado. <i>FOROALFA</i>. Recuperado de https://foroalfa.org/articulos/construccion-de-sentido-del-mensaje-disenado</p> <p>Corbin, J. (2020). 12 tipos de lenguaje y sus características. Recuperado de https://psicologiaymente.com/social/tipos-de-lenguaje</p> <p>Elam, K. (2015). <i>La geometría del diseño Estudios sobre la proporción y la composición</i> (2ª ed.). Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>La Cruz, M. (2010). <i>Polisemias visuales: Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural</i>. Alvisual</p> <p>Núñez, F. (abril 2013). La sintaxis del Diseño Gráfico. <i>FOROALFA</i>. Recuperado de https://foroalfa.org/articulos/la-sintaxis-del-diseno-grafico</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Comunicación Visual debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos sobre la teoría básica del diseño gráfico, comunicación visual, producción gráfica y estar en la vanguardia del diseño mismo; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Historia de la Comunicación Gráfica
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Haga clic aquí para escribir texto.

Equipo de diseño de PUA

María Angélica Castro Caballero
Isabel Salinas Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 9 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de la unidad de aprendizaje de Historia de la comunicación gráfica es aportar al estudiante el conocimiento de los antecedentes históricos del diseño gráfico, entendidas como las primeras expresiones nacidas desde la necesidad comunicativa así como la sistematización del conocimiento en métodos y teorías del diseño gráfico que dieron respuestas en contextos sociales determinados. Esto brinda al alumno antecedentes teóricos de su profesión y un bagaje cultural útil para el desarrollo de sus proyectos de comunicación visual.

Esta asignatura se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter obligatoria, correspondiente al Área de Gestión y Humanidades y brindará las bases necesarias para el resto de las asignaturas teóricas y los talleres de diseño. Se sugiere que el alumno tenga conocimientos básicos sobre la historia del arte y la cultura internacional.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar el desarrollo histórico del diseño gráfico, a través del análisis integral del contexto, teorías, filosofías, métodos, técnicas y tecnologías de cada momento y producto identificado como trascendente e innovador, para considerarlas como marco referencial en el desarrollo proyectual de problemas de diseño gráfico contemporáneo con una visión amplia y carácter crítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaboración de ensayo en el cual analizará y argumentará el origen y desarrollo del fenómeno del diseño gráfico relevante, ocurrido durante el periodo de tiempo de la prehistoria a la Revolución Industrial, considerando las circunstancias y aportes sociales, económicas, políticas, tecnológicas, ideológicas y teóricas que influenciaron a que se manifestara ese producto u obra gráfica. Diseñará un video para exponer la investigación sobre el fenómeno de comunicación visual analizado.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Comunicación visual en la Prehistoria, Edad Antigua y Edad Media.

Competencia:

Describir el desarrollo histórico del diseño gráfico, a través del análisis contextual de carácter antropológico, social, cultural, artístico, tecnológico de sucesos representativos por su aportación a la disciplina, para identificar las experiencias que esa historia brindan a la práctica actual del diseño gráfico con una visión interdisciplinar y carácter crítico.

Contenido:

Duración: 15h.

- 1.1 Manifestación de la comunicación visual en la Prehistoria
 - 1.1.1 Las cifras y el diseño de los números
 - 1.1.2 El origen de la comunicación con imágenes en las cuevas.
- 1.2 Manifestación de la comunicación visual en la Edad Antigua
 - 1.2.1 Modelos de clasificación de la escritura
 - 1.2.2 La escritura semítica
 - 1.2.3 Medios de comunicación y símbolos gráficos en Egipto
 - 1.2.4 El origen del papel en China
- 1.3 Manifestación de la comunicación visual en la Época Medieval
 - 1.3.1 Los manuscritos medievales. La caligrafía, las técnicas de encuadernación y conservación del libro.
- 1.4 El grabado.
 - 1.4.1 Alberto Durero. Los aportes en el grabado y teoría en el arte.

UNIDAD II. Comunicación visual en la Edad Moderna

Competencia:

Analizar los aportes de las artes gráficas y comunicación visual en determinadas sociedades europeas, desde el enfoque cultural, tecnológico y estético, a través de la investigación de casos de estudio representativos en la historia del diseño gráfico; para identificar estrategias útiles y reinterpretarlas en la práctica actual de esta disciplina con una visión creativa.

Contenido:

Duración: 16h

2.1 La evolución de la imprenta.

2.1.1 El origen de la imprenta moderna en Alemania con Johannes Gutenberg.

2.1.2 La imprenta en Italia y el trabajo de Nicolas Jenson.

2.1.3 La imprenta, en Italia y el trabajo de Aldo Manucio.

2.1.4 La imprenta, en Francia y el trabajo de Claude Garamond.

2.1.5 Los sistemas métrico para el diseño editorial y el trabajo de Pedro Simón Forunier, Francisco Ambrosio Didot y Fermín Didot.

UNIDAD III. Comunicación visual en la Edad Moderna y la Revolución Industrial

Competencia:

Identificar los principios ideológicos, las bases teóricas, tecnología y sistematización de medios de comunicación editoriales que hicieron posible la identidad del diseño gráfico en la sociedad moderna europea a través de la investigación de movimientos filosóficos-sociales y el origen de medios de comunicación visual masivo; para exponer el desarrollo de las prácticas e identidad del diseño gráfico contemporáneo con una visión crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 17h.

- 3.1 La gráfica popular Victoriana.
- 3.2 Forma y función. Los constructos de la filosofía del diseño en el Art and Craft y Modernismo.
- 3.3 Características del diseño tipográfico y la imagen en el Modernismo.
- 3.4 La fotografía.
 - 3.4.1 El origen técnico de la fotografía.
 - 3.4.2 El origen de la fotografía como medio de comunicación.
- 3.5 Origen de la producción y diseño de medios editoriales.
 - 3.5.1 Los inicios del periódico como medio de comunicación.
 - 3.5.2 Los inicios de la revista como medio de comunicación.

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

El docente será un facilitador que organiza al grupo en el desarrollo de investigaciones, apoyará con asesoría metodológica, presentará los temas de apoyo a partir del discurso oral, material audiovisual, bibliografía relevante y apuntes. Motivará la dinámica en los debates, y realizará revisiones periódicas de los avances de cada producto; con el objeto que el alumno consiga el nivel de crítica, creatividad y reflexión que requiere la competencia propuesta en esta unidad de aprendizaje.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Para que el alumno alcance la competencia y desarrolle el conocimiento en los temas propuestos, elaborará documentos académico-científico, infografías, exposición de investigación, diálogos y debates. A partir de las siguientes habilidades:

- Observar y distinguir los fenómenos de comunicación.
- Buscar información en las diversas fuentes de información.
- Dominar los sistemas para hacer referencias.
- Memorizar y relacionar fechas, nombres, conceptos, hechos.
- Interpretar información.
- Argumentar una idea.
- Manejo de vocabulario y ortografía especializada para el desarrollo de ideas escritas y verbales.
- Manejo de reglas gramaticales para la redacción.
- Creatividad para relacionar información.
- Organización de información.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 1 Exposición de la investigación 20%
- 2 Documento académico-científico (ensayo) 70%
- 2 Exámenes 10%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Archeologie cultura. (2020). <i>Hace 36 000 años de la cueva de Chauvet-Pont d'Arc</i> (en línea) Recuperado de: http://archeologie.culture.fr/chauvet/es</p> <p>Barnard Malcom. (2013). <i>Graphic design as Communication</i>. (eBook). Hoboken: Routledge.</p> <p>Collins, P. (1970). <i>Los ideales de la Arquitectura Moderna; su evolución 1750-1950</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásica].</p> <p>Housel, D.J. <i>Revolución Industrial</i></p> <p>Lascaux. <i>Arqueología y Cultura Francia</i>. (2020). <i>Lascaux</i>. Recuperado de http://archeologie.culture.fr/lascaux/fr/node/5475/puits</p> <p>Meggs, B. P. (2000) <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: McGraw-Hill.</p> <p>Museo de Louvre. (2020). http://musee.louvre.fr/visitelouvre/index.html?defaultView=rdc.s46.p01&lang=ENG</p> <p>Museo del Prado. (2020). Catálogo de su Colección. https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte</p> <p>Müller-Brockmann, J. (2001). <i>Historia de la comunicación visual</i>. España: 2nda Ed. Editorial G.G. Diseño. [Clásica].</p> <p>Newhall, B., Thevenet, H.A. (tr.).(2002) <i>Historia de la fotografía</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Peiffer, J. (ed). Espino, Nuño (Trad.) (2000). <i>Dürer, Albrecht. De la Medida</i>. Madrid: Akal</p> <p>Promotora Estatal de Lingüística PROEL (2013) <i>Alfabetos de Ayer y Hoy</i>. Recuperado de http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos</p> <p>Satúe, E. (2012). <i>El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días</i>. Madrid: Alianza Editorial S.A. [Clásica].</p> <p>Serrano, Q. A. (Coord). (2014). <i>Todo sobre caligrafía</i>. Badalona, España: Parramón, (2nda. Ed.)</p>	<p>Ignace J. Gelb, (trad.) Adell, Alberto. (1976). <i>Historia de la escritura</i>. Madrid: Alianza Universidad. [Clásica].</p> <p>Riggs, T. & Grieshaber, J.(autores) Del Molino Casanovas S. (trad.) (2010). <i>Tipos. Tipografías clásicas para el diseño contemporáneo</i>. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño</p> <p>Tagle, M. (2007). <i>Historia del libro: texto e imágenes</i>. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Alfagrama.</p> <p>Maurizio Damiano-Appia. (2006) <i>Arte egipcio: el esplendor del arte de los faraones</i>. Barcelona: Ediciones Folio. [Clásica].</p> <p>Vázquez, S.M., Gómez, S.C. & Lugo, V.C. <i>Historia del arte</i> (2017). México: Cengage Learning Editores, S.A.</p> <p>Yasunari Kitaura. (1991). <i>Historia del arte en China</i>. Madrid: Cátedra</p>

Suarez, F.J.F. & Woudhuysen, H.R. (2013) <i>The book. A Global History</i> . United Kingdom: Oxford University Press. Timothy, S. (2018). <i>Letterforms: Typeface Design From past to Future</i> . U.S.A.: Quarto Publishing Group USA Inc.	
---	--

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Historia de la comunicación gráfica debe contar con título de diseño gráfico, comunicación visual o área afín, con conocimientos avanzados de historia, teoría del diseño y metodología de la investigación; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente la participación en clase, el trabajo en equipo, la creatividad en el desarrollo y la exposición de una investigación.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Mercadotecnia
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 03**HT:** 00**HL:** 00**HPC:** 00**HCL:** 00**HE:** 03**CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Hidelisa Karina Landeros Lorenzana
Beatriz Adriana Torres Román
Lizbeth González Romero
Víctor Cuadras De León

Firma

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Firma

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Mercadotecnia tiene como finalidad que el alumno conozca las características del mercado, así como la implementación y desarrollo de estrategias de comercialización, mediante la identificación de sus variables, además de desarrollar habilidades de observación, clasificación, interpretación y presentación de información del mercado para la toma de decisiones. Se encuentra dentro de la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio, forma parte del área de conocimiento de gestión y humanidades y no es necesario haber aprobado una unidad de aprendizaje previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar estrategias de mercadotecnia, por medio del estudio de las características del consumidor, producto, variables del mercado y la competencia, con el propósito de satisfacer las necesidades de diseño de las organizaciones, mostrando actitud creativa, analítica y cuidado del medio ambiente.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Plan de estrategias de mercadotecnia basado en un estudio de segmentación de mercado que incluya las propuestas de producto, plaza, precio y promoción, en dónde se creen aplicaciones gráficas viables de implementar y comercializar.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos de Mercadotecnia

Competencia:

Distinguir los elementos de la comercialización de productos, a través del estudio de definiciones y conceptos de mercadotecnia, con la finalidad de comprender la fundamentación teórica de la disciplina, con actitud analítica y crítica.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Definiciones de mercadotecnia
 - 1.1.1. Conceptos
 - 1.1.2. Mezcla de mercadotecnia y otra teorías
 - 1.1.3. Necesidades y deseos del consumidor
- 1.2. Conceptos actuales de mercadotecnia
 - 1.2.1. Definición de mercado
 - 1.2.2. Clasificación de mercado
 - 1.2.3. Nuevas formas de comercialización
- 1.3. Comercialización (producto)
 - 1.3.1. Niveles de producto
 - 1.3.2. Marca y empaque
 - 1.3.3. Clasificación de productos (servicio-Producto)
- 1.3.4. Ciclo de vida del producto

UNIDAD II. Comportamiento del Consumidor

Competencia:

Comparar los perfiles de los consumidores, a través del estudio de sus necesidades, deseos, intereses y estilos de vida, para comprender el comportamiento de compra de las personas, mostrando actitud de objetividad, tolerancia y empatía.

Contenido:

- 2.1. Proceso de decisión de compra
 - 2.1.1. Pirámide de necesidades
 - 2.2.1. Percepción
- 2.2. Psicología del consumidor
 - 2.2.1. Experiencia, Memoria,
 - 2.2.2. Percepción, motivación
 - 2.2.3. Proceso de aprendizaje del consumidor
- 2.3.4. La influencia del diseño de productos en la psicología del consumidor

Duración: 8 horas

UNIDAD III. Segmentación de Mercado

Competencia:

Analizar las variables del mercado, a través de la aplicación de los diferentes sistemas de información de mercadotecnia, para realizar la segmentación, con una actitud de experimentación, colaboración y discreción.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 3.1. Definición de Segmentación de mercado
 - 3.1.1. Naturaleza de la segmentación de mercado
 - 3.1.2. Proceso de Mercadotecnia
- 3.2. Tipos de segmentación
 - 3.2.1. Geográfica
 - 3.2.2. Demográfica
 - 3.2.3. Psicográfica
 - 3.2.4. Conductual
- 3.3. Sistemas de información de mercadotecnia
 - 3.3.1. Cuestionarios
 - 3.3.2. Grupos de enfoque

UNIDAD IV. Planeación de Estratégica

Competencia:

Planear estrategias de mercadotecnia, mediante el análisis de la misión, visión y valores, para establecer parámetros de comercialización, con responsabilidad social, honestidad y congruencia.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 4.1. Qué es la planeación estratégica
 - 4.1.2. Definición
 - 4.1.3. Su relación con la mercadotecnia
- 4.2. Misión, visión y valores de la empresa
 - 4.2.1. Misión
 - 4.2.2. Visión
 - 4.2.3. Código de valores
 - 4.2.4. Análisis FODA
- 4.3. Casos de estudio de estrategias de mercadotecnia
 - 4.3.1. Estrategia de producto
 - 4.3.2. Estrategia de marca

UNIDAD V. Estrategias de Comercialización de Productos de Diseño

Competencia:

Diseñar una estrategia de mercadotecnia, considerando las características de la organización y del mercado objetivo, para la comercialización de productos, con actitud emprendedora, proactiva y de responsabilidad con su entorno.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 5.1. Análisis de la competencia.
- 5.2. Filosofía de producto y filosofía de producción.
 - 5.2.1. Clasificaciones de producto
 - 5.2.2. Jerarquía de productos
- 5.3. Diseño de marca
 - 5.3.1. Fundamentos del *branding*
 - 5.3.2. Estrategias de *branding*
- 5.4. El diseño gráfico en la mercadotecnia

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Análisis de caso
- Retroalimentación
- Guía en proyectos de investigación
- Guía en proyecto plan estratégico

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo colaborativo
- Análisis de caso
- Ensayos
- Proyectos de investigación
- Exposiciones
- Organizadores visuales: mapas conceptuales, esquemas cuadros sinópticos, tablas de datos, gráficos, diagramas, etc.
- Proyecto plan estratégico

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Participación.....	10%
- Tareas.....	20%
- Plan de estrategias de mercadotecnia.....	50%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Chiavenato, I., Obón León, M. del P., & Sapiro, A. (2017). Planeación estratégica : fundamentos y aplicaciones (3a ed.). McGraw-Hill.</p> <p>Codita, R. (2011). Contingency Factors of Marketing-Mix Standardization. German Consumer Goods Companies in Central and Eastern Europe. Gabler.</p> <p>Cohen, W. A. (2004). Plan de mercadotecnia. CECSA. [clásica]</p> <p>Esqueda Nassar, A., & Flores Cedillo, T. (2000). Elementos básicos de la mercadotecnia. Instituto Tecnológico Autónomo de México : Pearson Educación. [clásica]</p> <p>Fernández, V. R. (2007). Manual para elaborar un plan de mercadotecnia. ProQuest Ebook Central https://libcon.rec.uabc.mx:4431 [clásica]</p> <p>Fischer, D. L. V. L. E., & Espejo, C. J. (2011). Mercadotecnia (4a. ed.). ProQuest Ebook Central https://libcon.rec.uabc.mx:4431 [clásica]</p> <p>Keegan Warren, J. y Grenn, M. (2017) Global Marketing (9a Ed). Nueva York: Prentice Hall</p> <p>Kotler, P. y Armstrong, G. (2017) Fundamentos de Marketing (13a Ed). México: Pearson</p> <p>Kotler, P. y Keller, K. L. (2016) Dirección de Marketing (15a Ed). México: Pearson</p>	<p>Fischer de la Vega, L., & Espejo Callado, J. (2008). Casos de mercadotecnia (2a ed.). McGraw-Hill. [clásica]</p> <p>Mercado H., S. (2001). Mercadotecnia de servicios : tácticas y estrategias para el éxito en la comercialización de los servicios (1a ed.). PAC. [clásica]</p> <p>Montaño Sánchez, F. A. (2005). Mercadotecnia : investigación y análisis para el éxito. Trillas. [clásica]</p> <p>Prieto Herrera, J. E. (2009). Investigación de mercados. Ecoe ediciones.[clásica]</p> <p>Solomon, M. R., & Herrero Díaz, M. de J. (2017). Comportamiento del consumidor (11a ed.). Pearson.</p> <p style="padding-left: 40px;">Walmsley, D. (2013). New Marketing Mix. Sportbusiness International, 186, 40–42. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Mercadotecnia del Diseño debe contar con título de Licenciado en comunicación, diseño, administración, mercadotecnia o área afín, con conocimientos avanzados en mercadotecnia; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Debe ser proactivo, propositivo, analítico, capacidad de organización.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Técnicas de Pre-prensa Análoga y Digital
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Oscar Gutiérrez Ruiz
Salvador Fierro Silva

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El estudiante conocerá los materiales y sistemas de impresión disponibles para la producción de proyectos de comunicación gráfica sobre diversos soportes, por medio de la investigación y experimentación, además obtendrá criterios de selección de materiales y procesos para la elaboración de proyectos en otras unidades de aprendizaje como Diseño de Envases y Embalajes, Diseño Editorial y Publicidad, así como la práctica profesional, se ubica en la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar proyectos gráficos destinados a prensa; a través del uso de procedimientos metodológicos, investigación de materiales y procesos, así como diversas herramientas de software de diseño gráfico; para su producción eficiente en distintos sistemas de impresión análogos y digitales; con una actitud responsable, de trabajo colaborativo y respetuosa con el medio ambiente.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Diseño y preparación digital de documentos gráficos, que cumplan con las especificaciones técnicas necesarias para su producción, considerando las características adecuadas al sistema de impresión .

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Sistemas de impresión.

Competencia:

Crear proyectos de producción gráfica para distintos soportes, por medio de la experimentación de diversos sistemas de reproducción gráfica, para reconocer la variedad de los procesos disponibles, con un enfoque profesional y respetuoso del medio ambiente.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1 Concepto de impresión.
- 1.2 Proceso de impresión.
 - 1.2.1 Características.
 - 1.2.2 Etapas.
- 1.3 Tipos de impresión.
 - 1.3.1 Litografía Offset.
 - 1.3.2 Flexografía.
 - 1.3.3 Serigrafía.
 - 1.3.4 Tampografía.
 - 1.3.5 Rotograbado
 - 1.3.6 Sistemas de impresión digitales.
 - 1.3.7 Otros tipos de reproducción gráfica.
 - 1.3.7.1 Corte de vinil
 - 1.3.7.2 Sublimación.
 - 1.3.7.3 Transfers.
 - 1.3.7.4 Bordado.
- 1.4 Sustratos y medios de impresión.

UNIDAD II. Elaboración de documentos.

Competencia:

Producir archivos digitales destinados a prensa, tomando en cuenta las características del objeto de comunicación visual y del sistema de impresión al cual se dirige, para la reproducción eficiente de los proyectos gráficos, atento al uso responsable de los materiales y el medio ambiente.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1 Tipos de archivos.
- 2.2 Formatos de impresión.
- 2.3 Dispositivos de entrada y salida.
- 2.4 Imágenes.
 - 2.4.1 Resolución.
 - 2.4.2 Profundidad de bits.
 - 2.4.3 Compresión.
- 2.5 Color.
 - 2.5.1 Modos de color.
 - 2.5.1.1 Monocromático.
 - 2.5.1.2 Escala de grises.
 - 2.5.1.3 RGB.
 - 2.5.1.4 CMYK.
 - 2.5.1.5 Otros modos de color.
 - 2.5.2 Gestión del color
 - 2.5.2.1 Perfiles de color en los documentos.
- 2.6 Tipografía.
- 2.7 Semitonos.
- 2.8 Ajustes.
 - 2.8.1 Sobreimpresión y reventados.
 - 2.8.2 Rebases y sangrados.
 - 2.8.3 Imposición

UNIDAD III. Preparación de documentos.

Competencia:

Elaboración de prototipos y documentos de un proyecto de impresión, con las especificaciones técnicas necesarias para su producción, para eficientar su producción, el uso de recursos y los resultados del proyecto, con una actitud profesional, socialmente responsable y cuidadosa con el medio ambiente.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1 Preflight.
- 3.2 Marcas para impresión.
- 3.3 Exportación y empaquetado de documentos.
- 3.4 Elaboración de matrices.
 - 3.4.1 Originales mecánicos, positivos y negativos.
 - 3.4.2 Sistemas directos CTP / CTS.
- 3.5 Pruebas de salida.
 - 3.5.1 Análogas.
 - 3.5.2 Digitales.
- 3.6 Software y hardware.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Impresión en monotono.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar un producto para impresión a una tinta. 2. Diseñar la composición gráfica. 3. Crear el documento digital. 4. Revisar el proyecto. 5. Realizar la impresión y acabados del producto. 6. Presentar y evaluar el proyecto. 7. Entregar para revisión. 	<p>Hojas. Lápices. Equipo de cómputo. Software de diseño gráfico. Impresora. Mesas de trabajo. Materiales para corte.</p>	6
2	Sublimación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar oferta de proveedores de sublimación 2. Seleccionar un producto para sublimación. 3. Diseñar la composición gráfica. 4. Crear el documento digital según los requerimientos del proveedor. 5. Revisión del proyecto. 6. Enviar archivos para sublimar. 7. Presentar y evaluar el proyecto. 8. Entregar para revisión. 	<p>Equipo de cómputo. Software de diseño gráfico. Cámara digital o escáner. Equipo de sublimación (proveedor)</p>	6
3	Corte de vinil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar y vectorizar una etiqueta de vinil. 2. Crear el documento digital. 3. Revisar el proyecto. 4. Cortar y aplicar la etiqueta. 	<p>Equipo de cómputo. Software de diseño gráfico. Cámara digital o escáner. Plotter de corte para vinil. Película transfer.</p>	8

		5. Presentar y evaluar el proyecto. 6. Entregar para revisión.		
UNIDAD II				
4	Impresión en duotono.	1. Seleccionar un producto para impresión a dos tintas. 2. Diseñar la composición gráfica, incluyendo una fotografía. 3. Crear el documento digital. 4. -Revisar el proyecto. 4. Impresión y acabados del producto. 5. Presentar y evaluar el proyecto. 6. Entregar para revisión.	Hojas. Lápices. Equipo de cómputo. Software de diseño gráfico. Cámara digital o escáner. Impresora. Mesas de trabajo. Materiales para corte.	10
5	Diseño de etiqueta para empaque policromía.	1. Recibir las indicaciones del proyecto por parte del profesor. 2. Diseñar la composición gráfica, en modo CMYK + una tinta plana. 3. Crear el documento digital para prensa. 4. Revisar el proyecto. 5. Realizar la impresión y acabados del prototipo. 6. Presentar y evaluar el proyecto. 7. Entregar para revisión.	Hojas. Lápices. Equipo de cómputo. Software de diseño gráfico. Cámara digital o escáner. Impresora. Mesas de trabajo. Materiales para corte.	10
UNIDAD III				
6	Gran formato.	1. Seleccionar un producto para simulación de impresión. 2. Diseñar la composición gráfica, incluyendo fotografías. 3. Crear el documento digital. 4. Revisar el proyecto.	Equipo de cómputo. Software de diseño gráfico. Cámara digital o escáner.	8

		<p>5. Elaborar mockup del proyecto.</p> <p>6.-Presentar y evaluar el proyecto.</p> <p>7.-Entregar para revisión.</p>		
7	Imposición de documentos.	<p>1. Recibir las indicaciones del proyecto por parte del profesor.</p> <p>2. Diseñar la composición gráfica de un empaque.</p> <p>3. Crear la imposición de las impresiones en el documento digital para prensa.</p> <p>4. Revisar el proyecto.</p> <p>5. Realizar impresión y acabados prototipo.</p> <p>6. Presentar y evaluar el proyecto.</p> <p>7. Entregar para revisión.</p>	<p>Hojas.</p> <p>Lápices.</p> <p>Equipo de cómputo.</p> <p>Software de diseño gráfico.</p> <p>Cámara digital o escáner.</p> <p>Impresora.</p> <p>Mesas de trabajo.</p> <p>Materiales para corte.</p>	16

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Técnica expositiva.

Análisis de casos.

Rediseño de empaques.

Diseño materiales gráficos.

Elaboración de prototipos.

Retroalimentación individual y grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Manejo de software.

Manejo de equipo de impresión.

Manipulación de materiales.

Composición con retículas.

Bocetaje.

Composición tipográfica.

Investigación de materiales.

Comunicación de proyectos.

Captura y digitalización de imágenes.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....	20%
- Participación.....	10%
- Prácticas.....	30%
- Proyecto integral.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Ambrose, G. Harris, P. (2010). Diccionario visual de preimpresión y producción (1a ed.). Barcelona: Index Book. [clásica]</p> <p>Ambrose, G., Harris, P., & Rissech, B. (2015). Impresión y acabados (4a ed.). Parramón. Ambrose, G., & Harris, P. [clásica] (2015). Metodología del diseño (3a ed.). Parramón. [clásica]</p> <p>Bahn, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas(1a ed.). Barcelona: Blume. [clásica]</p> <p>Cullen, K. (2018). Layout Workbook : A Real-world Guide to Building Pages in Graphic Design: Vol. Revised and updated. Rockport Publishers. Recuperado de http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1855856 &lang=es&site=eds-live.</p> <p>Dabner, D., Vickress, A., Stewart, S., & Diéguez Diéguez, R. (2018). Diseño gráfico : fundamentos y prácticas (1a ed.). Blume. Recuperado de http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=cat05865a&AN=cim.235542&lang=es&site=eds-live.</p> <p>Gatter, M., & Molino Casanovas, S. del. (2011). Manual de impresión para diseñadores gráficos. Parramón. [clásica]</p> <p>Gengli, L. (2016). Printing colors in graphic design : CMYK & PMS. SendPoints Publishing. Recuperado de</p>	<p>Design 360° Magazine (2018) Duotone : limited colour schemes in graphic design. Flamant.</p> <p>González, V. L. (2019). Últimos avances en impresión digital. Textiles Panamericanos, 79(6), 36–39. Recuperado de http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=143706385&lang=es&site=eds-live.</p> <p>Parrillo Chapman, L. (2020). Innovaciones en impresión digital. Textiles Panamericanos, 80(1), 28–32. Recuperado de http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=143706231&lang=es&site=eds-live</p>

[http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=cat05865a&AN=cim.237974&lang=es&site=eds-live.](http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=cat05865a&AN=cim.237974&lang=es&site=eds-live)

Grabowski, B., & Fick, B. (2015). Printmaking : A Complete Guide to Materials & Processes: Vol. Second edition. Laurence King Publishing. Recuperado de <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2162800> &lang=es&site=eds-live.

Tondreau, B. (2019). Layout Essentials : 100 Design Principles for Using Grids. Rockport Publishers. Recuperado de [http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2026731&lang=es&site=eds-live.](http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2026731&lang=es&site=eds-live)

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Técnicas de Pre prensa Análoga y Digital debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Artes Gráficas. o área afín, con conocimientos en sistemas de impresión; preferentemente con experiencia en el área de pre prensa. Ser pragmático, socialmente responsable y respetuoso del medio ambiente.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Edición de Mapas de Bits
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Néstor Alonso Diaz Fernandez
Oscar Gutiérrez Ruiz
José Ramón Rodríguez Esquer

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 12 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Edición de Mapas de Bits tiene como propósito proveer al estudiante con herramientas tecnológicas para la creación y edición digital de imágenes, habilidad fundamental en el desarrollo de proyectos en todas las áreas del diseño gráfico; tanto en la etapa de formación como en el ejercicio profesional del diseño. Esta asignatura fortalece los contenidos de las unidades de aprendizaje de Producción fotográfica, Diseño Editorial, Ilustración Digital, Fotografía y Taller de Fotografía Publicitaria.

Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento: Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar composiciones fotográficas digitales, por medio del uso de software especializado, así como equipo de captura y digitalización de imágenes; para su utilización en proyectos de diseño gráfico de diversa índole, con un enfoque creativo, profesional y ético.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias que contenga un registro detallado del desarrollo de las prácticas realizadas en cada unidad, presentado con exactitud, calidad y limpieza de acuerdo con los contenidos temáticos de cada ejercicio.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Manejo y edición de Bitmaps.

Competencia:

Utilizar las herramientas digitales básicas de edición fotográfica, mediante el estudio de los tipos, características y distintos formatos de mapas de bits, para producir imágenes digitales con los requerimientos adecuados a cada proyecto de comunicación visual, con un actitud profesional y ética.

Contenido:

Duración: 6 horas

Tipología: Adobe Photoshop.

Aplicación de herramientas.

1.2.1 Menú de software.

1.2.2 Barra de herramientas.

1.2.2.1 Filtros, Pincelado y Blending.

1.2.2.2 Retoque fotográfico.

1.2.2.3 Máscaras y recorte.

1.2.2.4 Combinaciones de teclado.

1.2.3 Capas.

1.2.3.1 Modificación de capas

1.2.3.2 Filtros de capas

1.2.3.3 Uso de los canales

UNIDAD II. Proceso de trabajo

Competencia:

Desarrollar proyectos de creación y edición fotográfica digital, a través de la implementación de un flujo de trabajo ordenado, para hacer uso eficiente de los recursos creativos y tecnológicos de diseño, con una actitud de compromiso con el logro de resultados y trabajo colaborativo.

Contenido:

Duración: 5 horas

2.1 Proceso general de trabajo.

2.1.1 Integración de las herramientas

2.1.2. Compatibilidad de software dentro de otras interfaces.

2.1.2.1 Adobe Illustrator y formatos de vectorización

2.1.2.2 Adobe In Design y formatos de diseño editorial

UNIDAD III. Prerensa

Competencia:

Crear composiciones fotográficas digitales, mediante el uso de las herramientas de software, para su utilización en diferentes procesos de producción gráfica, con una actitud profesional y responsable.

Contenido:

Duración: 5 horas

3.1 Prerensa

- 3.1.1 Preparación de archivos para impresión
- 3.1.2 Exportación de archivos.

3.2 Texto

- 3.2.1 Herramientas
- 3.2.2 Estilos
- 3.2.3 Elección e instalación de fuentes
- 3.2.4 Panel párrafo
- 3.2.5 Panel carácter
- 3.2.6 Texto Vertical y horizontal

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Resolución	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Digitaliza y edita una imagen utilizando software de edición fotográfica. 3. Revisión de avances y retroalimentación. 4. Exporta la imagen con resolución óptima para visualizar en pantalla y otra para impresión. 5. Envía ambas imágenes al docente por el medio que solicite. 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cámara fotográfica digital o Escáner. 	2 horas
2	Herramientas de selección y uso de capas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Reúne fotografías digitales de alimentos de diversas fuentes. 3. Genera un rostro a manera de collage combinando fotografías de alimentos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cámara fotográfica digital o Escáner. ● Cañón proyector de imágenes. 	8 horas

		<p>utilizando software de edición fotográfica.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Revisión de avances y retroalimentación. 5. Presenta su composición frente al grupo. 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 8. Integra al portafolio de evidencias. 		
3	Brochas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Digitaliza y edita una imagen utilizando software de edición fotográfica. 3. Crea una figura para utilizar la herramienta de “brocha” 4. Edita imagen utilizando la brocha que creaste en el software de edición fotográfica. 5. Revisión de avances y retroalimentación. 6. Presenta su composición frente al grupo. 7. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 8. Atiende observaciones. 9. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cámara fotográfica digital o Escáner. ● Cañón proyector de imágenes. 	8 horas

UNIDAD II				
4	Herramientas de clonar y parche.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Digitaliza una fotografía antigua que requiera ser restaurada. 3. Restaura la imagen utilizando las herramientas de clonar y parche en el software de edición fotográfica. 4. Revisión de avances y retroalimentación. 5. Presenta su composición frente al grupo. 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cámara fotográfica digital o Escáner. ● Cañón proyector de imágenes. 	4 horas
5	Retoque fotográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Captura una fotografía de estudio. 3. Edita la fotografía de estudio utilizando los ajustes de brillo, contraste, curvas, balance de color, tono y saturación. 4. Revisión de avances y retroalimentación. 5. Presenta tu composición frente al grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cámara fotográfica digital. ● Limbo fotográfico. ● Cañón proyector de imágenes. 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 8. Integra al portafolio de evidencias. 		
6	Ilustración digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Realiza un ejercicio de matte painting mezclando distintas imágenes utilizando herramientas de brochas y modos de fusión. 3. Revisión de avances y retroalimentación. 4. Presenta su composición frente al grupo. 5. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 6. Atiende observaciones. 7. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cámara fotográfica digital. ● Cañón proyector de imágenes. 	8 horas
UNIDAD III				
7	Tipografía y máscaras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Genera una imagen de paisajes combinados con tipografía utilizando las herramientas tipográficas y el uso de máscaras. 3. Revisión de avances y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cañón proyector de imágenes. 	10 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Presenta tu composición frente al grupo. 5. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 6. Atiende observaciones. 7. Integra al portafolio de evidencias. 		
8	Objetos Inteligentes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el proyecto. 2. Diseña mockups a partir de editar objetos inteligentes ajustados a la perspectiva e iluminación de un empaque. 3. Exporta imágenes para diseño de página web y para la producción del empaque. 4. Revisión de avances y retroalimentación. 5. Presenta su proyecto frente al grupo. 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cámara fotográfica digital. ● Limbo fotográfico. ● Cañón proyector de imágenes. 	14 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Aprendizaje basado en problemas
- Técnica expositiva, ejercicios prácticos, entre otras.
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa prácticas y actividades

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Analiza casos de estudio
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Utiliza software de edición fotográfica
- Utiliza dispositivos digitales de captura y digitalización de imágenes.
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exposiciones.....	10%
- Exámenes.....	10%
- Actividades.....	40%
- Portafolio de evidencias	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

Arránz, Daniel (2018). Domina el retoque con Photoshop. España: JdeJ Editores

Delgado, José María (2018) Photoshop CC 2018. España: ANAYA Multimedia.

Faulkner, A. (2016). Adobe Photoshop CC (2015) : classroom in a book. Bookman.

<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000008248&lang=es&site=eds-live>.

Kevin Wilson. (2018). Essential Photoshop Basics: The Illustrated Guide to Learning Photoshop. Elluminet Press.

<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsebk&AN=2610603&lang=es&site=eds-live>

Martínez, Ernesto (2018) El Libro de Photoshop: Guía de aprendizaje al diseño y retoque de imagen. Estados Unidos: Kindle Edition.

MEDIA Active (2015) Aprender Photoshop CC 2014: con 100 ejercicios prácticos. México: Alfaomega. [clásica]

Complementarias

BOOKWALTER, J. R. (2020). Adobe Photoshop Elements 2020: Ai-Powered Image Editor Does Wonders. Macworld - Digital Edition, 37(3), 25–28.

<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=141690307&lang=es&site=eds-live>

DOVE, J. (2019). Adobe Photoshop Cc 2019: Popular Features Reach New Levels for a Streamlined Workflow. Macworld - Digital Edition, 36(2), 25–29.

<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=134159533&lang=es&site=eds-live>

Nichols, R. (2019). Mastering Adobe Photoshop Elements.

<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsvox&AN=edsvox.international.scholarvox.88874197&lang=es&site=eds-live>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Edición de Mapas de Bits debe contar con un título en Diseño Gráfico, Comunicación, o área afín, con conocimientos en edición de imagen, manejo de software de diseño digital, composición visual, fotografía, dominio del idioma inglés y medios impresos de reproducción, preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo con respeto.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. IDENTIFICATION DATA

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Bitmap editing.
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinary
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Compulsive
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** None

Equipo de diseño de PUA

Néstor Alonso Diaz Fernandez
Oscar Gutiérrez Ruiz
José Ramón Rodríguez Esquer

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 12 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

The Bitmap Editing learning unit aims to provide the student with technological tools for creation and editing of digital images, fundamental skill in project development in all areas of graphic design; both in the training stage and in the professional practice of design. This course strengthens the contents of Photographic Production, Editorial Design, Digital Illustration, Photography and Advertising Photography Workshop courses.

This course is part of the disciplinary stage and has a compulsory character, and belongs to the Technology area of knowledge

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Design digital image compositions, through the use of specialized software, as well as image capture and digitizing equipment; for use in graphic design projects of various kinds, with a creative, professional and ethical approach.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Evidence portfolio containing a detailed registry of the development of practices made in each unit, presented with accuracy, quality and cleanliness according to the thematic contents of each exercise.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Bitmap handling and editing.

Competencia:

Use basic digital image editing tools, through study of types, characteristics and various bitmap formats, to produce digital images according to each visual communication project requirement, with a professional and ethical attitude.

Contenido:

Duración: 6 hours

Typology: Adobe Photoshop.

Tool application.

1.2.1 Software's menu.

1.2.2 Toolbar.

 1.2.2.1 Filters, Brushing and Blending.

 1.2.2.2 Photo retouching.

 1.2.2.3 Masks and clipping.

 1.2.2.4 Shortcuts.

1.2.3 Layers.

 1.2.3.1 Layer editing.

 1.2.3.2 Layer's filters.

 1.2.3.3 Use of channels.

UNIDAD II. Workflow

Competencia:

Develop digital photo creation and editing projects, through the implementation of an orderly workflow, to make efficient use of creative and technological design resources, with an attitude of commitment to the achievement of goals and collaborative work.

Contenido:

Duración: 5 hours

- 2.1 General workflow.
 - 2.1.1 Tool integration.
 - 2.1.2. Software compatibility within other interfaces.
 - 2.1.2.1 Adobe Illustrator and vectorization formats.
 - 2.1.2.2 Adobe In Design and editorial design formats.

UNIDAD III. Prepress

Competencia:

Create digital photographic compositions, through the use of software tools, for use in different graphic production processes, with a professional and responsible attitude.

Contenido:

Duración: 5 hours

3.1 Prepress

3.1.1 Preparing files for press.

3.1.2 Exporting files.

3.2 Text.

3.2.1 Tools.

3.2.2 Styles.

3.2.3 Selecting and installing fonts.

3.2.4 Paragraph panel.

3.2.5 Character panel.

3.2.6 Vertical and horizontal text.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Resolution	<ol style="list-style-type: none"> 1. Follows the teacher's indications to carry out the practice. 2. Digitize and edit an image using photo editing software. 3. Progress review and feedback. 4. Exports the image with optimal resolution for screen display and another for printing. 5. Sends both images to the teacher by the means requested. 6. Receives evaluation and feedback from the teacher. 7. Follows up on observations. 8. Integrates to the portfolio of evidence. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer equipment with internet access. ● Photo editing software. ● Digital camera or scanner. 	2 hours
2	Selection tools and use of layers	<ol style="list-style-type: none"> 1. Follows the teacher's indications to carry out the practice. 2. Gathers digital photographs of food from various sources. 3. Generates a face as a collage by combining food photographs using photo editing software. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo con acceso a internet. ● Software de edición fotográfica.. ● Cámara fotográfica digital o Escáner. ● Cañón proyector de imágenes. 	8 hours

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Progress review and feedback. 5. Presents his composition in front of the group. 6. Receives evaluation and feedback from the teacher. 7. Follows up on observations. 8. Integrates to the portfolio of evidence. 		
3	Brushes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Follows the teacher's indications to carry out the practice. 2. Digitizes and edits an image using photo editing software. 3. Creates a figure to use the "brush" tool. 4. Edits the image using the brush you created in photo editing software. 5. Progress review and feedback. 6. Presents his composition in front of the group. 7. Receives evaluation and feedback from the teacher. 8. Follows up on observations. 9. Integrates to the portfolio of evidence. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer equipment with internet access. ● Photo editing software. ● Digital camera or scanner. ● Image projector. 	8 hours
UNIDAD II				
4	Clone and patch tools	<ol style="list-style-type: none"> 1. Follows the teacher's indications to carry out the practice. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer equipment with internet access. ● Photo editing software. ● Digital camera or scanner. 	4 hours

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Digitizes an old photograph that needs to be restored. 3. Restores the image using clone and patch tools in photo editing software. 4. Progress review and feedback. 5. Presents his composition in front of the group. 6. Receives evaluation and feedback from the teacher. 7. Follows up on observations. 8. Integrates to the portfolio of evidence. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Image projector. 	
5	Photographic retouch	<ol style="list-style-type: none"> 1. Follows the teacher's indications to carry out the practice. 2. Captures a studio photograph. 3. Edits the studio photo using brightness, contrast, curves, color balance, hue and saturation settings. 4. Progress review and feedback. 5. Presents his composition in front of the group. 6. Receives evaluation and feedback from the teacher. 7. Follows up on observations. 8. Integrates to the portfolio of evidence. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer equipment with internet access. ● Photo editing software. ● Digital camera. ● Photographic limbo. ● Image projector. 	8 hours
6	Digital illustration	<ol style="list-style-type: none"> 1. Follows the teacher's indications to carry out the practice. 2. Perform a matte painting exercise by blending 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer equipment with internet access. ● Photo editing software. ● Digital camera. ● Image projector. 	8 hours

		<p>different images using brush tools and blending modes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Progress review and feedback. 4. Presents his composition in front of the group. 5. Receives evaluation and feedback from the teacher. 6. Follows up on observations. 7. Integrates to the portfolio of evidence. 		
UNIDAD III				
7	Typography and masks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Follows the teacher's indications to carry out the practice. 2. Generates an image of landscapes combined with typography using typographic tools and masks. 3. Progress review and feedback. 4. Presents his composition in front of the group. 5. Receives evaluation and feedback from the teacher. 6. Follows up on observations. 7. Integrates to the portfolio of evidence. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computer equipment with internet access. • Photo editing software. • Image projector. 	10 hours
8	Smart objects	<ol style="list-style-type: none"> 1. Follows the teacher's indications to carry out the project. 2. Designs mockups by editing intelligent objects adjusted to the perspective and lighting of a package. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computer equipment with internet access. • Photo editing software. • Digital camera. • Image projector. • Photographic set. 	14 hours

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Exports images for web page design and packaging production. 4. Progress review and feedback. 5. Presents his project in front of the group. 6. Receives evaluation and feedback from the teacher. 7. Follows up on observations. 8. Integrates to the portfolio of evidence. 		
--	--	---	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: On the first day of class, the teacher must establish the form of work, evaluation criteria, quality of academic work, and teacher-student rights and obligations.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Problem-based learning
- Expository technique, practical exercises, among others.
- Presents and solves practical exercises related to the topics.
- Directs, supervises and gives feedback on workshop practices.
- Encourages active participation of students
- Reviews and evaluates practices and activities

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Researches and analyzes information on basic concepts
- Solve practical exercises provided by the teacher
- Analyze case studies
- Performs workshop practices
- Participates actively in class
- Uses photo editing software
- Uses digital devices to capture and digitalize images.
- Prepares and delivers activities in due time and form

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

The evaluation will be carried out on an ongoing basis during the development of the learning unit as follows:

Criterios de acreditación

- In order to be eligible for the ordinary and extraordinary exams, the student must comply with the attendance percentages established by the current School Statute.
- Qualification on a scale from 0 to 100, with a minimum passing grade of 60.

Criterios de evaluación

- Expositions.....	10%
- Exams.....	10%
- Activities.....	40%
- Evidence portfolio.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Arránz, Daniel (2018). Domina el retoque con Photoshop. España: JdeJ Editores</p> <p>Delgado, José María (2018) Photoshop CC 2018. España: ANAYA Multimedia.</p> <p>Faulkner, A. (2016). Adobe Photoshop CC (2015) : classroom in a book. Bookman. http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000008248&lang=es&site=eds-live.</p> <p>Kevin Wilson. (2018). Essential Photoshop Basics : The Illustrated Guide to Learning Photoshop. Elluminet Press. http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsebk&AN=2610603&lang=es&site=eds-live</p> <p>Martínez, Ernesto (2018) El Libro de Photoshop: Guía de aprendizaje al diseño y retoque de imagen. Estados Unidos: Kindle Edition.</p> <p>MEDIA Active (2015) Aprender Photoshop CC 2014: con 100 ejercicios prácticos. México: Alfaomega. [clásica]</p> <p>Nichols, R. (2019). Mastering Adobe Photoshop Elements.</p>	<p>BOOKWALTER, J. R. (2020). Adobe Photoshop Elements 2020: Ai-Powered Image Editor Does Wonders. Macworld - Digital Edition, 37(3), 25–28. http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=141690307&lang=es&site=eds-live</p> <p>DOVE, J. (2019). Adobe Photoshop Cc 2019: Popular Features Reach New Levels for a Streamlined Workflow. Macworld - Digital Edition, 36(2), 25–29. http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=134159533&lang=es&site=eds-live</p>

<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsvox&AN=edsvox.international.scholarvox.88874197&lang=es&site=eds-live>

X. PERFIL DEL DOCENTE

The professor who teaches the Bitmap Editing learning unit must have a degree in Graphic Design, Communication, or related area, with knowledge in image editing, digital design software management, visual composition, photography, english language proficiency and printed reproduction media, preferably with graduate studies and two years of teaching experience. Be proactive, analytical and to encourage teamwork with respect.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de Identidad Gráfica
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 08**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Vectorización de gráficos

Equipo de diseño de PUA

Anabel Cortez Burciaga
Paloma Rodríguez Valenzuela

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es la comprensión de los elementos conceptuales de una empresa o institución que permitan el diseño de un proyecto de identidad gráfica integral.

La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante desarrollar propuestas de diseño que proyecten la personalidad visual de empresas públicas y privadas.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar proyectos de identidad gráfica, a través del uso de los métodos y fundamentos teóricos del proceso de diseño, para generar propuestas que proyecten la personalidad visual de empresas públicas y privadas, con una actitud creativa, ética y responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Desarrollo de proyectos complejos de identidad gráfica siguiendo la metodología del diseño y los fundamentos de composición. Dentro de los cuales se incluyen los siguientes elementos: diseño de logotipos, papelería corporativa, manual de identidad gráfica y aplicaciones de uso interno y externo. Su entrega será en formato digital o impreso.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Conceptos básicos de la identidad gráfica

Competencia:

Aplicar los fundamentos de composición, mediante el análisis de los conceptos de la identidad gráfica y las necesidades del proyecto, para el diseño de logotipos corporativos, con actitud creativa, responsable y honestidad.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 Concepto de Identidad Gráfica
- 1.2 Identidad gráfica e Identidad corporativa
- 1.3 Elementos básicos de la Identidad Gráfica
- 1.4 Funciones de la Identidad Gráfica
- 1.5 El Nombre como identidad verbal
 - 1.5.1 Tipos de nombres
 - 1.5.2 Características del nombre
 - 1.5.3 Funciones del nombre
 - 1.5.4 Textos complementarios
- 1.6 El logotipo como elemento principal de la identidad gráfica
 - 1.6.1 Definición
 - 1.6.2 Clasificación de composiciones logotípicas
 - 1.6.2.1 Logotipo
 - 1.6.2.2 Isotipo
 - 1.6.2.3 Isologo
 - 1.6.2.4 Imagotipo
 - 1.6.2 Estructuras para la creación de logotipos
 - 1.6.2.1 Metáforas visuales
 - 1.6.3 Psicología de logotipos
 - 1.6.4 Tipografía
 - 1.6.5 Color
 - 1.6.6 Composición
 - 1.6.7 Textos descriptivos

UNIDAD II. Aplicaciones de la Identidad Gráfica

Competencia:

Analizar las principales aplicaciones de identidad gráfica, a través de la identificación de sus formatos, características y funciones, para el diseño oportuno de gráficos auxiliares papelería corporativa, mascotas corporativas y rediseño de identidad, con actitud creativa, reflexiva y propositiva.

Contenido:

Duración: 20 horas

- 2.1 Uso de gráficos auxiliares
 - 2.1.1 Patrones y texturas visuales
 - 2.1.2 Elementos gráficos de identidad
 - 2.1.3 Aplicación de gráficos auxiliares
- 2.2 Diseño de Papelería corporativa
 - 2.2.1 Papelería básica
 - 2.2.2 Hoja Membretada
 - 2.2.2.1 Función
 - 2.2.2.2 Elementos
 - 2.2.2.3 Consideraciones técnicas
 - 2.2.3 Tarjeta de presentación
 - 2.2.3.1 Función
 - 2.2.3.2 Características
 - 2.2.3.3 Formatos
 - 2.2.3.4 Sustratos – materiales
 - 2.2.3.5 Impresión y acabados
 - 2.2.3.6 Consideraciones técnicas
 - 2.2.4 Otras aplicaciones de Papelería corporativa
- 2.3 Diseño de mascotas corporativas
 - 2.3.1 Valores físicos
 - 2.3.2 Valores psicológicos
 - 2.3.3 Características de los personajes corporativos
 - 2.3.4 Clasificación de personajes corporativos
 - 2.3.5 Uso de mascotas corporativas como elementos de influencia social
- 2.4 Rediseño de identidad gráfica
 - 2.4.1 Concepto de Rediseño de identidad
 - 2.4.2 Motivos para rediseñar

2.4.2.1 Reubicar
2.4.2.1 Gestionar el cambio
2.4.2.1 Modernizar
2.4.3 Análisis y casos de estudio

UNIDAD III. Desarrollo de identidad gráfica

Competencia:

Desarrollo de un proyecto integral de identidad gráfica, aplicando la metodología y los fundamentos del diseño, para representar la personalidad visual de un producto o servicio, con responsabilidad, honestidad y creatividad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1 Definición del Manual de Identidad
- 3.2 Características del Manual de Identidad
- 3.3 Usos del Manual de Identidad
- 3.4 Componentes del Manual de Identidad
 - 3.4.1 Introducción
 - 3.4.2 Normas básicas de construcción
 - 3.4.2.1 Concepto visual
 - 3.4.2.2 Construcción geométrica
 - 3.4.2.3 Espacio vital
 - 3.4.2.4 Reducción mínima
 - 3.4.2.5 Usos
 - 3.4.2.6 Color
 - 3.4.2.6.1 Reproducción a una tinta
 - 3.4.2.6.2 Gama cromática
 - 3.4.2.6.3 Escala de grises
 - 3.4.2.6.4 Colores secundarios
 - 3.4.3 Tipografía y elementos de aplicación interna
 - 3.4.3.1 Tipografía corporativa
 - 3.4.3.2 Tipografía complementaria
 - 3.4.3.3 Tamaños y especificaciones
 - 3.4.3.4 Papelería corporativa
 - 3.4.4 Señalética interna y externa
 - 3.4.5 Parque móvil
 - 3.4.5.1 Automóviles corporativos
 - 3.4.5 Equipamiento y uniformes
 - 3.4.6 Aplicaciones en productos
 - 3.4.7 Aplicaciones en publicidad, promoción y relaciones públicas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Infografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos básicos de identidad gráfica: tipos de nombres, composiciones logotípicas y psicología de logotipos. 2. Sintetiza la información y elige la que se considere más importante. 3. Diseña una infografía que incluya todos los elementos considerados: tipos de nombres, composiciones logotípicas y psicología de logotipos. 4. Entrega al docente en formato digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Recursos bibliográficos • Computadora • Software de diseño • Lápices • Colores • Cuaderno de bocetos 	3 horas
2	Ejercicio aplicativo de las estructuras para la creación de logotipos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza las estructuras para la creación de logotipos y selecciona 3 recursos para utilizar en la composición. 2. Boceta una composición gráfica por cada estructura para la creación de logotipos. 3. Vectoriza las composiciones realizadas. 4. Entrega al docente en formato digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Recursos bibliográficos • Computadora • Software de diseño • Lápices • Colores • Cuaderno de bocetos 	3 horas
3	Diseño de logotipo corporativo para empresa o producto.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una investigación visual y conceptual del producto o empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Software de diseño 	10 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Boceta un logotipo que responda a las necesidades de comunicación de la empresa o producto. 3. Vectoriza las composiciones realizadas. 4. Genera una presentación formal con la propuesta de logotipo. 5. Entrega al docente en formato digital e impreso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software para presentaciones digitales • Material impreso • Lápices • Colores • Cuaderno de bocetos 	
UNIDAD II				
4	Diseño de gráficos auxiliares para producto o servicio.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza el logotipo y la personalidad gráfica de una empresa o producto. 2. Determina los elementos auxiliares que acompañarán a la identidad gráfica de la empresa o producto. 3. Vectoriza los elementos propuestos. 4. Integra los gráficos auxiliares y el logotipo en una sola composición. 5. Entrega al docente en formato digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Software de diseño • Lápices • Colores • Cuaderno de bocetos 	3 horas
5	Diseño de logotipo personal y gráficos auxiliares.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genera el concepto de una empresa, producto o servicio personal. 2. Boceta un logotipo que responda a las necesidades de comunicación de esa empresa o producto. 3. Vectoriza las composiciones realizadas. 4. Diseña los gráficos auxiliares que acompañarán a esa empresa o producto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Software de diseño • Lápices • Colores • Cuaderno de bocetos 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Genera una presentación formal con la propuesta de logotipo y gráficos auxiliares. 6. Entrega al docente en formato digital. 		
6	Diseño de papelería corporativa personal.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis de formatos, características, métodos de impresión y acabados para la elaboración de la papelería personal. 2. Diseño de papelería personal. 3. Elección de formatos, características, métodos de impresión y acabados para la elaboración de la papelería corporativa. 4. Entrega al docente de la papelería impresa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Software de diseño • Lápices • Colores • Cuaderno de bocetos 	6 horas
7	Diseño de mascota corporativa para empresa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza las características de la identidad gráfica de una empresa o corporativo. 2. Determina los valores físicos y psicológicos que debe tener una mascota para representar visualmente a la empresa o corporativo. 3. Boceta e ilustra un personaje que funcionará como mascota de la empresa o corporativo. 4. Entrega al docente en formato digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Software de diseño • Lápices • Colores • Cuaderno de bocetos 	6 horas

8	Análisis de Rediseño de identidad gráfica.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza un caso de rediseño de un logotipo de una empresa, producto o servicio. 2. Emite un juicio de valor con respecto al rediseño del logotipo analizado. 3. Elabora un ensayo que exponga tu opinión. 4. Entrega al docente en formato digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Software de diseño • Software para edición de textos 	3 horas
UNIDAD III				
9	Rediseño de identidad gráfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determina las áreas de oportunidad de un logotipo a fin de ofrecer una propuesta que mejore su identidad gráfica actual. 2. Boceta un logotipo que responda a las nuevas necesidades de comunicación de esa empresa o producto. 3. Vectoriza las composiciones realizadas. 4. Genera aplicaciones gráficas con la identidad gráfica rediseñada. 5. Genera una presentación formal con la propuesta de rediseño. 6. Entrega al docente en formato digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Software de diseño • Lápices • Colores • Cuaderno de bocetos 	6 horas
10	Desarrollo integral de un proyecto de identidad gráfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa la metodología para la creación de un proyecto de Identidad gráfica integral. 2. Diseña un logotipo corporativo para una 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Software de diseño • Lápices • Colores 	18 horas

		<p>empresa o producto de servicio.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Diseña los elementos internos de aplicación de un desarrollo integral de identidad gráfica: elementos básicos de composición, construcción, tipografía, color, usos, gráficos auxiliares y aplicaciones complementarias. 4. Integra los elementos diseñados. 5. Entrega de manera formal al docente de manera impresa y digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de bocetos • Material impreso 	
--	--	--	---	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Estudio de caso, método de proyectos, aprendizaje basado en problemas, técnica expositiva, ejercicios prácticos, entre otras.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Investigación, estudio de caso, trabajo en equipo, exposiciones, organizadores gráficos, ensayos, resúmenes, cuadros comparativos, proyectos de diseño y demás.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales..... 10%
- Participación y tareas..... 20%
- Prácticas de taller..... 30%
- Desarrollo de proyectos complejos de identidad gráfica 40%
- Total.....100%**

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Airey, D. (2015). <i>Logo design love: A guide to creating iconic brand identities</i>. Berkeley, Ca.: New Riders.</p> <p>Costa, J. (2011). <i>Identidad corporativa</i>. México: Trillas. [clásica].</p> <p>Evamy, M. (2016). <i>Logotype</i>. London: Laurence King Publishing.</p> <p>Frutiger, A. (2015). <i>Signos, símbolos, marcas, señales: elementos, morfología, representación, significación</i>. Barcelona, España: Gustavo Gili. [clásica].</p> <p>Gardener, B. (2014). <i>Logo creación: el misterio, la magia y el método: detrás del diseño, grandes logos</i>. España: Parramon. [clásica].</p> <p>Herrera, E; Leire, I. (2018). <i>Historias que marcan: origen y significado de 50 marcas gráficas</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Hoyos, R. (2016). <i>Branding: el arte de marcar corazones</i>. Colombia: Ecoe ediciones.</p> <p><i>Identidad corporativa: Del brief a la solución final</i>. (2007). Barcelona: Gustavo Gili. [clásica].</p> <p>Pagés, S. P. (2006). <i>Tarjetas comerciales 2: Nuevas formas de saludar</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [clásica].</p> <p>París, J. (2015). <i>La marca y sus significados</i>. Argentina: Ediciones Haber. [clásica].</p> <p>Saldanha, A. (2016). <i>Marcas</i>. Alfragide, Portugal: Caminho.</p> <p>Slade-Brooking, C. (2016). <i>Creating a brand identity: a guide for designers</i>. England: Laurence King Publishing.</p> <p>Thomas, G. (2003). <i>How to design logos, symbols and icons</i>. Cincinnati, Ohio.: How Design. [clásica].</p> <p>Wang, S. (2014). <i>Logograma: logo design for dynamics</i></p>	<p>Brands of the World™ an All Creative World site. (n.d.). Retrieved from https://www.brandsoftheworld.com/</p> <p>Home. (n.d.). Retrieved from https://logopond.com/</p>

identities = Creation de logos pour des identites dynamiques = Diseño de logos para identidades dinámicas = design de logos para identidades dinámicas.
Barcelona: Promopress. [clásica].

Wiedemann, J. (2015). *Logo design*. Koln: Taschen. [clásica].

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Identidad Gráfica debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos avanzados de uso y aplicación de la identidad gráfica, diseño de logotipos y manejo de la personalidad visual de empresas públicas y privadas; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser creativo, analítico e innovador para la generación de proyectos y técnicas grupales.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Conceptualización Visual del Diseño Gráfico
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Gloria Azucena Torres de León
Susana Rodríguez Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es solucionar problemas de conceptualización en la comunicación visual, a través del entendimiento de los procesos mentales y creativos, que forman parte de la estructura de un proceso conceptual, así mismo que le permita emitir mensajes de comunicación visual disruptivos. Por otra parte, aporta habilidades sobre técnicas para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Es una asignatura de carácter obligatorio, correspondiente a la etapa disciplinaria que pertenece al área de Comunicación Visual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Construir conceptos de diseño visual a través de modelos de procesos creativos experimentales para estructurar, desarrollar y generar, soluciones visuales que respondan a necesidades de usuarios específicos; con responsabilidad, pensamiento crítico y creativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentación oral de un producto de diseño gráfico que proyecte la solución de problemas de conceptualización, en correspondencia a un sector específico de usuarios y la argumentación del mismo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El concepto mental

Competencia:

Comprender la estructura de un concepto mental a través del análisis de modelos creativos para entender su percepción, abstracción y generalización; y así formular su propia idea; con un sentido innovador y propositivo.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1 Estructura de un concepto mental
 - 1.1.1 La percepción
 - 1.1.2. La abstracción
 - 1.1.3. La generalización

UNIDAD II. La creatividad en la comunicación visual

Competencia:

Identificar los tipos de pensamientos creativos en la comunicación visual mediante técnicas creativas, para proponer soluciones visuales disruptivas; con ética profesional y una actitud creativa.

Contenido:

Duración: 6 horas

2.1. Pensamiento creativo

2.1.1 Pensamiento divergente

2.1.2. Pensamiento convergente

2.1.3. Técnicas creativas

2.2. Pensamiento visual

2.3. Pensamiento Analógico

2.4. Neurociencias y creatividad

2.5. Semiosis y generación de conceptos visuales.

UNIDAD III. Referencias de modelos creativos para generar soluciones visuales

Competencia:

Aplicar los diferentes tipos de pensamientos en el proceso creativo, a través de la implementación de distintos modelos para generar soluciones visuales, con un sentido productivo y responsable.

Contenido:

Duración: 4 horas

3.1 El proceso creativo según Graham Wallas

3.1.2. Preparación

3.1.3. Incubación

3.1.4. Iluminación

3.1.5. Verificación

3.2. Aplicación de un modelo conceptual (Pensar- Producir signos conceptuales)

3.3. Elemento base (Idea-tema)

3.4. Contextualización del elemento (Semantización)

3.4.1. Intangibles

3.4.2. Intangibles

3.5. Equivalencia gráfica (Íconos y símbolos)

3.6. Experimentación de técnicas visuales

3.7. Morfología

3.7.1 Síntesis

3.7.2 Abstracción (nivel de iconicidad)

3.8. Necesidad comunicacional

3.8.1 Código del mensaje

3.9. Gramática visual

3.9.1. Nivel morfológico

3.9.2 Nivel semántico

3.10. Alfabeto visual

3.10.1. Sintaxis visual

3.10.2. Semantización

3.11. Codificación

3.12. Hipótesis visuales conceptuales

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Esquema	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Identifica los elementos de construcción de un concepto. 3. Representa de manera creativa e iconográfica la naturaleza del concepto. 4. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora. ● Internet. ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	6 horas
UNIDAD II				
2	Ejercicios de creatividad en relación a los distintos tipos de pensamientos: convergente, divergente, analógico.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Identifica los distintos pensamientos. 3. Desarrolla los ejercicios de manera práctica según las indicaciones del docente y para cada uno de los tipos de pensamientos. 4. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora. ● Internet. ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	12 horas
UNIDAD III				
3	Aplicación de un modelo conceptual en un producto de diseño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Selecciona el tema central sobre el cual habrá de construirse el discurso visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hojas ● Computadora ● Internet ● Plumones ● Cañón 	30 horas

		<ol style="list-style-type: none">3. Selecciona el formato de proyección del diseño.4. Ejecuta cada uno de los pasos mencionados en la Unidad III, sobre un proceso de diseño conceptual.5. Recibe comentarios y observaciones al producto de diseño realizado previo a su presentación.6. Presenta en exposición oral y visual los resultados obtenidos, frente a grupo y docente.		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....	20%
- Prácticas.....	40%
• Análisis de mensajes visuales (20%)	
• Esquemas (20%)	
- Producto de diseño gráfico.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Dondis, A. (1980). <i>La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual</i>. España: Gustavo Gill. [clásica]</p> <p>Frascara, G. (2004). <i>Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de masas y cambio social</i>. Ediciones Infinito. [clásica]</p> <p>LeFevre, M. (2019). <i>Managing design: Conversations, project controls and best practices for commercial design and construction projects</i>. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.</p> <p>Lupton E. y Phillips, J. (2016). <i>Diseño gráfico: Nuevos fundamentos</i>. España: Gustavo Gill., Nva. ed. revisada y ampliada.</p> <p>Munari, B. (2016). <i>Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología proyectual</i>. España: Gustavo Gill. Nva. ed. revisada.</p> <p>Vilchis, C. (2016). <i>La semiosis de la hermenéutica de los lenguajes gráficos no lineales</i>. Qartuppi, S. de R.L. de C.V</p> <p>Wagner, A. & Sherwin, R. (2014). <i>Law, Culture and Visual Studies</i>. EUA: Springer. [clásica]</p> <p>Wong, W. (1979). <i>Fundamentos del diseño: Diseño bidimensional</i>. España: Gustavo Gill. [clásica]</p>	<p>Andrews, M.; Van Leeuwen, M. y Van Baaren, R. (2016). <i>Persuasión. 33 técnicas publicitarias</i>. España: Gustavo Gili.</p> <p>Benítez, A. (2011). Construcción del sentido del mensaje diseñado. <i>FOROALFA</i>. Recuperado de https://foroalfa.org/articulos/construccion-de-sentido-del-mensaje-disenado</p> <p>Corbin, J. (2020). 12 tipos de lenguaje y sus características. Recuperado de https://psicologiaymente.com/social/tipos-de-lenguaje</p> <p>Elam, K. (2015). <i>La geometría del diseño Estudios sobre la proporción y la composición (2ª ed.)</i>. España: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>La Cruz, M. (2010). <i>Polisemias visuales: Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural</i>. Alvisual</p> <p>Martin, P. (2016). <i>Visual Communication: Images with Messages</i>. EUA: Wadsworth Publishing.</p> <p>Núñez, F. (abril 2013). La sintaxis del Diseño Gráfico. <i>FOROALFA</i>. Recuperado de https://foroalfa.org/articulos/la-sintaxis-del-diseno-grafico</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Conceptualización Visual del Diseño Gráfico debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos sobre la teoría básica del diseño gráfico, comunicación visual, producción gráfica y estar en la vanguardia del diseño mismo; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gráfica y Vanguardias
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Martha Patricia Alcaraz Flores
Isabel Salinas Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Gráfica y Vanguardias es comprender la relación entre las corrientes del arte vanguardistas del siglo XX y el diseño gráfico como profesión. Además, aporta fundamentos para entender el ejercicio profesional e interpretación de elementos gráficos mediante el análisis y la identificación de rasgos compositivos, así como el desarrollo de creatividad con postura analítica y sensible. La unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio, se imparte en la etapa disciplinaria y pertenece al área de conocimiento: Gestión y Humanidades. Se recomienda haber cursado Historia de la Comunicación Gráfica.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar un proyecto de diseño considerando las características de las vanguardias artísticas europeas de principios del siglo XX, a través de un análisis de las influencias sociales, valores estéticos y de composición para su aplicación en el diseño gráfico actual, con una postura analítica y sensible.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Proyecto de diseño que aplique y justifique las características gráficas de las vanguardias artísticas del siglo XX, recontextualizado a las necesidades actuales.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La invención de la modernidad

Competencia:

Comprender el desarrollo histórico de la gráfica de principios del siglo XX, a través de la clasificación de las vanguardias artísticas europeas, para distinguir las condicionantes que dieron origen a la disciplina del diseño gráfico, con una actitud crítica e interpretativa.

Contenido:

Duración: 20 horas

- 1.1 Contexto histórico y cultural de inicios del siglo XX en Europa
 - 1.1.2 El legado del periodo impresionista
 - 1.1.3 Crítica y rupturas del arte antiguo
 - 1.1.4 *Art Nouveau* y *Art Deco*
- 1.2 Corrientes artísticas que influenciaron la producción gráfica del siglo XX
 - 1.2.1 Expresionismo
 - 1.2.2 Fauvismo
 - 1.2.3 Cubismo
 - 1.2.4 Futurismo
 - 1.2.5 Dadaísmo
 - 1.2.6 Constructivismo Ruso
 - 1.2.7 Suprematismo
 - 1.2.8 Neoplasticismo
 - 1.2.9 Surrealismo

UNIDAD II. La concepción del diseño como profesión

Competencia:

Identificar las bases del diseño gráfico internacional, mediante el análisis de los movimientos artísticos, para comprender la influencia sociopolítica en los avances de la profesión, con una actitud reflexiva y propositiva.

Contenido:

Duración: 14 horas

- 2.1. Escuela de artes de Glasgow y sucesión de Viena
- 2.2. El Plakatstil y el Sachplakat
- 2.3. *De Stijl*
- 2.4. La experimentación fotográfica
- 2.5. La Bauhaus: la gran escuela de diseño
- 2.6. Desarrollo del estilo tipográfico internacional

UNIDAD III. Abstracción y diseño gráfico

Competencia:

Aplicar los rasgos visuales de las vanguardias abstractas del arte, mediante el análisis de los elementos gráficos constitutivos de las distintas corrientes artísticas, para la generación y justificación de proyectos de diseño gráfico con actitud creativa y responsable.

Contenido:**Duración:** 14 horas

3.1 El posmodernismo y las nuevas tendencias

3.1.1 La Escuela de Nueva York

3.2 Pop Art

3.3 Op Art

3.4 Minimalismo

3.5 Hiperrealismo

3.6 Debate del diseño gráfico actual

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Discusiones en clase
- Elabora y aplica evaluaciones
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Retroalimenta de manera individual y grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo en equipo
- Exposiciones
- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de lecturas
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exposiciones.....	10%
- Exámenes.....	30%
- Actividades.....	30%
- Proyecto de diseño.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Baltanás, J. (2004). <i>Diseño e Historia. Invariantes</i>. España: Gustavo Gili. [clásica].</p> <p>Droste, M. (2012). <i>Bauhaus: 1919-1933</i>. Alemania: Taschen. [clásica].</p> <p>Fiedler, J. (2006). <i>Bauhaus</i>. España: H.F.Ullmann. [clásica].</p> <p>Gropius, W. y Bayer, H. (2021) <i>Bauhaus, 1919-1928</i>. EE.UU: The Museum of Modern Art. www.moma.org/calendar/exhibitions/2735 [clásica].</p> <p>Hogge, S. (2012). <i>50 cosas que hay que saber de Arte</i>. México: Ariel [clásica].</p> <p>Lupton, E. y Miller, A. (1994). <i>El ABC de la bauhaus y la teoría del diseño</i>. México: Gustavo Gili [clásica].</p> <p>Meggs, P. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: Trillas [clásico].</p> <p>Museo de la Bauhaus. (2020). https://www.bauhaus.de/en/</p> <p>Museo de Arte Moderno. (2020). <i>Art Terms</i>: https://assets.moma.org/collection/terms/</p> <p>Robinson, M. S. (2017). <i>Bauhaus masterworks</i>. Inglaterra: Flame Tree.</p>	<p>Blackwell, L. (2004). <i>Tipografía del siglo XX</i>. España: Gustavo Gili [clásica].</p> <p>Frontisi, C. (2005). <i>Historia visual del arte</i>. España: Larousse [clásica].</p> <p>Heller, S. (2008). <i>Iron fists: Branding the 20th Century Totalitarian State</i>. Estados Unidos: Phaidon</p> <p>Phillip, S. (2013). <i>Ismos: para entender el arte moderno</i>. España: Turner [clásica]</p> <p>Satué, E. (2018). <i>El Diseño Gráfico: Desde sus orígenes hasta nuestros días</i>. España: Alianza Editorial</p> <p>Seddon, T. (2015). <i>El diseño gráfico del Siglo XX: una retrospectiva de los estilos gráficos y los nombres clave del diseño</i>. España: Promopress [clásica]</p> <p>Sparke, P. (1999). <i>El diseño en el siglo XX</i>. España: Blume. [clásica]</p> <p>Wiedemann, J. (2017). <i>The History of Graphic Design. Vol.1, 1890–1959</i>. Alemania: Taschen</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Gráfica y Vanguardias debe contar con título en áreas afines a las artes plásticas, historia del arte, diseño gráfico o comunicación visual. Preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, tener dominio en artes gráficas y visuales, además de un buen manejo de tecnologías de la información y comunicación.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Composición gráfica
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 02 HT: 01 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 05**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Gloria Azucena Torres de León
José Ramón Rodríguez Esquer

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es conocer los principios de composición gráfica. Desarrollar habilidades para conseguir diseños aplicando la forma, jerarquía, equilibrio y movimiento para lograr una comunicación visual efectiva. Esta unidad de aprendizaje aporta herramientas para que el estudiante desarrolle competencias en un nivel elemental y habilidades para el aprendizaje en niveles superiores.

Es una asignatura de carácter obligatorio que pertenece al área de Comunicación Visual y forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del PE de Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los elementos de la composición gráfica, de manera teórica y práctica con evidencias que le permitan reconocer y aplicar sus principios, para generar criterios sobre formación de piezas gráficas en un marco de responsabilidad, dedicación e ingenio creativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

-Presentar una carpeta de trabajos que demuestre el conocimiento de la composición gráfica en distintas aplicaciones, así como presentar un ensayo sobre el manejo de la composición visual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la composición.

Competencia:

Aplicar los principios de la composición, a través de sus elementos, espacio y orden o estructura, para determinar cómo es percibido por el ser humano, con un sentido analítico y proactivo.

Contenido:

- 1.1 Elementos
- 1.2 Espacio
- 1.3 Orden o Estructura

Duración: 8 horas

UNIDAD II. Forma y jerarquía.

Competencia:

Aplicar la forma y jerarquía visual, a través de productos de diseño, para lograr una armonía gráfica, con una actitud abierta y reflexiva

Contenido:

- 2.1 Forma simple y forma compleja
- 2.2 Jerarquía visual
- 2.3 Figura y fondo
- 2.3 Forma, color y espacio en la composición

Duración: 8 horas

UNIDAD III. Equilibrio.

Competencia:

Justificar el equilibrio de un diseño por medio de las propiedades del color, con trazos rápidos de dibujo a color, para representar y comunicar ideas con una actitud propositiva y creativa.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1 Espacio compositivo
- 3.2 Peso visual
- 5.4 Simetría
- 3.5 Asimetría

UNIDAD IV. Movimiento.

Competencia:

Aplicar la estabilidad, el dinamismo y el ritmo, a través de los distintos tipos de composiciones, para lograr diseños con movimiento, con una actitud creativa y propositiva.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- .1 Estabilidad
- 4.2 Dinamismo
- 4.3 Ritmo
- 4.4 Tipos de composiciones
 - 4.4.1 Vertical
 - 4.4.2 Horizontal
 - 4.4.3 Diagonal
- 4.5 Repeticiones

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Introducción a la Composición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Identifica elementos, espacio y orden o estructura. 3. Estructura un esquema gráfico. 4. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora. ● Internet. ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	4 horas
UNIDAD II				
2	Forma y Jerarquía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Analiza la forma y jerarquía 3. Ejemplificar con recursos propios los tipos de forma y jerarquía. 4. Entrega trabajo de práctica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	4 horas
UNIDAD III				
3	Equilibrio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Elabora esquemas con los distintos tipos de equilibrio. 3. Argumentar la composición de un diseño por medio de los tipos de equilibrio. 4. Proponer soluciones visuales. 5. Presenta las soluciones seleccionadas ante el grupo y docente. 		
UNIDAD VI				
4	Movimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Elabora esquemas aplicando los tipos de movimiento 3. Proponer soluciones visuales conceptuales 4. Presenta las soluciones seleccionadas ante grupo y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones	40%
- Proyecto final.....	60%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Arnheim, R. (2011). El pensamiento visual. Buenos Aires: Paidós. [clásica]</p> <p>Dabner, D. (2018). Diseño gráfico, Fundamentos y prácticas. Barcelona: Ed. Blume.</p> <p>Dondis, D. A. (2017). La sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Leborg, G. (2013) Gramática Visual. Barcelona: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Lupton, E. & Cole, J. (2015). Graphic Design: The New Basics. Estados Unidos: Princeton Architectural Press.</p> <p>Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Müller-Brockmann, J. (2012) Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Olivares, J., Ramírez, M., & Cisneros, A. (2020). Síntesis visual del proceso de diseño gráfico de la marca Chivas, Club Deportivo Guadalajara. Zincografía, (8), 5-23. Recuperado de: https://doi.org/10.32870/zcr.v0i8.75</p>	<p>Arnheim, R. (2003). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Madrid: Alianza. [clásica]</p> <p>Farina, A. & Cure, S.(2019) Diseño gráfico y pensamiento visual. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Krause, J. (2014). Visual Design: Creative Core. Estados Unidos: Adams Media.</p> <p>Lupton, E. & Miller, J. (2019). El ABC de la Bauhaus: La Bauhaus y la teoría del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de composición gráfica debe contar con título de Licenciado en Diseño, Arquitecto o área afín, con conocimientos avanzados de composición gráfica; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 03 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 05**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguna

Equipo de diseño de PUA

Salvador Fierro Silva
Oscar Gutiérrez Ruiz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta asignatura promueve y desarrollo del pensamiento creativo a través del estudio y aplicación de las técnicas y métodos de la creatividad. Esto le permitirá a estudiante innovar y dar soluciones creativas a cualquier proyecto de diseño dentro de su trayecto formativo y en el campo profesional. Es una asignatura de carácter obligatorio e integradora de la etapa disciplinaria y contribuye al área de conocimiento Comunicación Visual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar soluciones innovadoras y creativas de diseño a través del estudio de las fases, técnicas y métodos de la creatividad, para analizar y proponer procesos creativos de diseño, con una actitud colaborativa, propositiva, responsable y respetuosa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Proyectos de comunicación visual de formato análogo y digital en los cuales se experimente y explore con diferentes materiales y métodos para su planeación y conceptualización, mismos que serán expuestos en clase para su retroalimentación y evaluación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Creatividad

Competencia:

Analizar la teoría que subyace la creatividad a través de sus conceptos básicos, procesos e implicaciones, para comprender la importancia de la creatividad e innovación en el diseño gráfico, con objetividad y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1. Concepto de Innovación y creatividad
 - 1.1.1. Diversas definiciones de la creatividad
 - 1.1.2. Características asociadas a la creatividad
 - 1.1.3. Productos de la creatividad
- 1.2. Proceso creativo
 - 1.2.1. Fases del proceso creativo
 - 1.2.2. La creatividad y la inventiva
- 1.3. La creatividad y sus bloqueos
 - 1.3.1. Bloqueos de la creatividad
 - 1.3.2. Estrategias para vencer los bloqueos

UNIDAD II. Técnicas y métodos de creatividad

Competencia:

Proponer proyectos de diseño basados en las técnicas y métodos de creatividad para la solución de problemas de comunicación visual, con responsabilidad, respeto y trabajo colaborativo.

Contenido:

Duración: 5 horas

2.1. Técnicas para el desarrollo de la creatividad

2.2. Métodos creativos de innovación

2.2.1. Empleo de técnicas y métodos creativos en el proceso de diseño gráfico

2.2.1.1. Objetivos

2.2.1.2. Consecuencias

2.2.1.3. Posibilidades

2.2.1.4. Prioridades

2.2.1.5. Puntos de vista

2.2.1.6. Patrones de pensamiento

2.3. Pensamiento creativo

UNIDAD III. Creatividad aplicada al diseño

Competencia:

Diseñar un concepto creativo e innovador a partir de la selección de técnicas y métodos del proceso creativo para su aplicación en un proyecto publicitario, con responsabilidad social y ética profesional.

Contenido:**Duración:** 5 horas

- 3.1. Briefing creativo
- 3.2. Construcción del mensaje creativo
 - 3.2.1. Creatividad publicitaria
 - 3.2.2. Pragmática creativa en la publicidad
 - 3.2.3. Creatividad en medios publicitarios
- 3.3. Creatividad gráfica en medios y soportes impresos
- 3.4. Creatividad y producto
- 3.5. Evaluación de la creatividad

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Peluca creativa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar cómo se construye una peluca 2. Elaborar una peluca innovadora que refleje su personalidad. 3. Bocetar el producto. 4. Seleccionar herramienta y materiales. 5. Elaborar el producto 6. Presentar la peluca al grupo destacando el proceso y su representatividad o significancia. 7. Documentar la práctica 8. Entregar la práctica al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno y lápices para bocetos. • Materiales diversos y reutilizables. 	6 horas
2	El proceso creativo en productos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunirse en equipos. 2. Identificar las fases de proceso creativo en la elaboración de productos. 3. Planear la elaboración de un producto. 4. Presentar el producto al grupo y explicar su construcción destacando las fases que siguieron. 5. Documentar la práctica 6. Entregar la práctica al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno y lápices para bocetos. 	6 horas
UNIDAD II				
3	Cartel Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar un proyecto (cartel). 2. Elegir la técnica creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo y herramientas tecnológicas. 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Aplicar el proceso de la técnica creativa. 4. Evaluar el proyecto. 5. Presentar el proyecto ante el grupo. 6. Documentar la práctica 7. Entregar la práctica al profesor. 		
4	Montar una exposición de un producto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunirse en equipo. 2. Identificar un producto a presentar. 3. Diseñar una presentación innovadora del producto elegido 4. Presentar el producto ante el grupo. 5. Documentar el proceso de la práctica 6. Entregar práctica al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Producto a elección de los estudiantes. 	4 horas
5	Tablero de mesa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunirse en equipo. 2. Establecer las características del usuario. 3. Elaborar un tablero de mesa innovador con base en técnicas y métodos creativos. 4. Evaluar el proyecto. 5. Presentar el proyecto ante el grupo. 6. Documentar la práctica 7. Entregar la práctica al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno y lápices para bocetos. • Materiales diversos y reutilizables. • Equipo y herramientas tecnológicas. 	12 horas
UNIDAD III				
6	Brief creativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunirse en equipo. 2. Determinar un proyecto. 3. Elegir la técnica y método creativo. 4. Presentar el proyecto ante el grupo. 5. Evaluar el proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno y lápices para bocetos. • Equipo y herramientas tecnológicas. 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Documentar la práctica 7. Entregar la práctica al profesor. 		
7	Concepto publicitario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunirse en equipo previamente conformado. 2. Aplicar el proceso creativo en el diseño de un concepto publicitario. 3. Elaborar y producir las piezas gráficas 4. Presentar el proyecto ante el grupo. 5. Evaluar el proyecto. 6. Documentar la práctica 7. Entregar la práctica al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno y lápices para bocetos. • Materiales diversos y reutilizables. • Equipo y herramientas tecnológicas. 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Práctica guiada
- Solución de problemas
- Lecturas guiadas
- Análisis de casos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Portafolio de aprendizaje
- Investigación documental
- Exposición
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Mapas conceptuales
- Mapas mentales
- Bocetaje
- Ensayo
- Resumen

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Reporte de lecturas	20%
- Prácticas de taller	30%
- Exposiciones.....	10%
- Proyectos de comunicación visual	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Berzbach, F. (2013). <i>Psicología para creativos: Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo</i>. España: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>De Bono, E. (2014). <i>Seis sombreros para pensar</i>. España: Paidós [clásica]</p> <p>De Bono, E. (2018). <i>Creatividad</i>. España: Paidós.</p> <p>Hinojosa, M. y Marcela, E. (2009). <i>Pensamiento creativo</i>. México: Trillas. [clásica]</p> <p>Mootee, I. (2019). <i>Design thinking para la innovación estratégica</i>. España: Empresa Activa.</p> <p>Rodríguez, D. y Rodríguez, A. (2015). <i>Innovación por design thinking, creatividad para los negocios</i>. Chile: Consulting Design Editores.</p> <p>Sherwin, D. (2010). <i>Creative Workshop: 80 Challenges to sharpen your design skills</i>. España: Simon & Schuster. [clásica]</p> <p>Tanner, C. (2015), <i>The creativity challenge: Design, experiment, test, innovate, build, create, inspire, and unleash your genius</i>. España: Simon & Schuster.</p> <p>Wong, M. A. (2010). <i>Psicología de la creatividad. El pensamiento creativo y el pensamiento convergente</i>. México: Trillas. [clásica]</p>	<p>Balderrama, B. (2012). <i>Creatividad inteligente. Guía para convertir las ideas en innovación</i>. España: Pearson Educación. [clásica]</p> <p>Bohm, D. (2012). <i>Sobre la creatividad</i>. España: Kairós. [clásica]</p> <p>De Bono, E. (2009). <i>El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas</i>. España: Paidós. [clásica]</p> <p>Esquivas, T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. <i>Revista Universitaria</i>, 5, 1-17. Recuperado de https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf [clásica]</p> <p>Gerard, J. (2011). <i>Imagina lo imposible manual práctico y caja de herramienta para la innovación</i>. España: Ril Editores. [clásica]</p> <p>Hinojosa, M. E. (2009). <i>Pensamiento creativo</i>. México: Trillas. [clásica]</p> <p>Krysa, D. (2014). <i>Get unstuck, discover new ideas. Advice & projects from 50 successful artists</i>. USA: Chronicle Books Digital. [clásica]</p> <p>Maisel, E. (2013). <i>Making your creative mark: Nine keys to achieving your artistic goals</i>. USA: New World Library. [clásica]</p> <p>Picken, M. (2008). <i>Creative advertising</i>. Thames & Hudson [clásica]</p> <p>Scott, B. (2010). <i>Markings ideas happened</i>. Penguin Group. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico debe contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico, Mercadotecnia, o área afín, con conocimientos diseño y estrategias creativas de publicidad y mercadotecnia; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser creativo, innovador y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Producción Fotográfica
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Edición de mapa de Bits

Equipo de diseño de PUA

Christian Aracely Vargas Esparza
Jorge Alberto Cid Cruz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Producción Fotográfica tiene como finalidad incorporar habilidades teóricas y prácticas como medios de comunicación persuasiva; tiene como utilidad la generación de material fotográfico dirigido a medios análogos y digitales, mediante las habilidades de creatividad, organización, administración de recursos tanto humanos como económicos y técnicas avanzadas de producción de imagen fotográfica.

Esta unidad de aprendizaje pertenece a la etapa disciplinaria de la licenciatura de Diseño Gráfico, es de carácter obligatorio, pertenece al área de conocimiento de tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crear una secuencia fotográfica que construya un mensaje persuasivo y que cumpla con los objetivos de una campaña, a través del manejo de las técnicas de iluminación, materiales, equipos profesionales y retoque digital con el fin de obtener imágenes realizadas en estudio con una actitud creativa, responsable y de excelencia.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Construir un portafolio de evidencias, que incluya el desarrollo y resultados de prácticas basadas en los diferentes temas abordados. La carpeta debe integrar trabajos con exactitud, calidad y limpieza de acuerdo con los contenidos temáticos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción al estudio fotográfico

Competencia:

Analizar los estudios fotográficos y el equipo tecnológico que los componen, a través de la teoría de la iluminación y la práctica directa en el estudio, para crear experiencias estéticas con luz mediante la fotografía, mostrando actitud de iniciativa, observación y reflexiva.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 Exposición con iluminación controlada
 - 1.1.1 La cámara
 - 1.1.2 Lentes
 - 1.1.3 ISO
 - 1.1.4 Diafragma
 - 1.1.5 Velocidad
 - 1.1.6 Planos y encuadre
- 1.2 Medición de la luz y su correcta exposición
 - 1.2.1 El uso del fotómetro
 - 1.2.2 El uso de la tarjeta de grises y colores
- 1.3 Tipos de lámparas de estudio
 - 1.3.1 Lámparas de luz continua
 - 1.3.4 Lámparas de estrobos
- 1.4 El fondo fotográfico
 - 1.4.1 Fondo con iluminación en clave alta
 - 1.4.2 Fondo con iluminación en clave baja
 - 1.4.3 Fondo con iluminación en degradados

UNIDAD II. Preproducción

Competencia:

Conceptualizar proyectos de producción fotográfica en estudio, por medio de la planificación y organización de sesiones fotográficas, con la finalidad de alinear el entregable a las metas propuestas en un plan publicitario, con actitud colaborativa, de responsabilidad y liderazgo.

Contenido:

Duración: 2 horas

2.1 Aspectos organizativos de una producción

- 2.1.1 Ideas y concepto de la identidad visual
- 2.1.2 Propuesta estética
- 2.1.3 Boceto
- 2.1.4 Plan de producción
- 2.1.5 Logística
- 2.1.6 Realización de la escenografía

UNIDAD III. Producción

Competencia:

Crear imágenes digitales, a través de ejercicios de fotografía de estudio con modelo, con el propósito de comprender la relación entre la física de la luz y la fisionomía humana, mostrando actitud de curiosidad, experimentación y sensibilidad estética.

Contenido:

Duración: 6 horas

3.1 Iluminación básica de estudio

3.1.1 Conceptos básicos del flash

3.1.2 Potencia y duración del destello del flash

3.1.3 La relación entre la velocidad de obturación y la apertura con el flash

3.1.4 Triangulo de iluminación

3.1.5 Ley del inverso de los cuadrados

3.2 Modificadores de luz y sus efectos

3.2.1 Reflectores

3.2.2 Difusores

3.2.3 Modificadores

3.3 Esquemas de iluminación

3.3.1 Luz frontal y cenital sobre del sujeto (Mariposa)

3.3.2 Luz lateral en 45° (Rembrandt)

3.3.3. Luz lateral en 90° (Split lighth)

3.3.4 Luz y sujeto en 45° (Broad lighth)

3.4 Trabajo con modelo

UNIDAD IV. Posproducción

Competencia:

Implementar técnicas de retoque, a través de programas informáticos de manipulación de mapa bit, para la optimización y uso adecuado del material fotográfico acorde a los objetivos de comunicación, con actitud de paciencia, atención al detalle y minuciosa.

Contenido:

Duración: 4 horas

4.1 Revelado de imagen

- 4.1.1 Archivos RAW
- 4.1.2 Fototeca: Selección y organización de archivos
- 4.1.3 Procesamiento de archivos RAW
- 4.1.4 Exportación de archivos: TIFF, JPEG, Archivos RAW

4.2 Gestión del color

- 4.2.1 Propiedades del color: Matiz, valor y saturación
- 4.2.2 Escala de valores
- 4.2.3 Luminosidad y brillo
- 4.2.4 El árbol de munsell
- 4.2.5 Perfil de color: RGB, Lab y CMYK
- 4.2.6 Calibración del monitor

4.3 Retoque fotográfico

- 4.3.1 Exposición
- 4.3.2 Corrección de color
- 4.3.4 Colorimetría
- 4.3.5 Textura
- 4.3.6 Esculpir luces y sombras
- 4.3.7 Licuado
- 4.3.8 Maquillaje digital
- 4.3.9 Retoque de piel: Técnica de la capa de retoque, Separación de frecuencia y Método “byro”

4.4 Impresión digital

4.5 Optimización de tamaño y exportación

4.6 Técnica y creatividad

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Fondo con iluminación en clave alta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definir equipos de trabajo para todo el semestre. 2. Monta el equipo de iluminación. 3. Realiza mediciones de iluminación. 4. Realiza tomas fotográficas. 5. Guardar el equipo de trabajo. 6. Entrega las fotografías cómo evidencia de trabajo al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio fotográfico • Cámara fotográfica DSLR • Equipo de iluminación • Fotómetro • Tarjeta de grises y colores • Fondo de tela gris, blanca y negra • Mesa de trabajo 	4 horas
2	Fondo con iluminación en clave baja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monta el equipo de iluminación. 2. Realiza mediciones de iluminación. 3. Realiza tomas fotográficas. 4. Guardar el equipo de trabajo. 5. Entrega las fotografías cómo evidencia de trabajo al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio fotográfico • Cámara fotográfica DSLR • Equipo de iluminación • Fotómetro • Tarjeta de grises y colores • Fondo de tela gris, blanca y negra • Mesa de trabajo 	4 horas
3	Fondo con iluminación en degradado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monta el equipo de iluminación. 2. Realiza mediciones de iluminación. 3. Realiza tomas fotográficas. 4. Guardar el equipo de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio fotográfico • Cámara fotográfica DSLR • Equipo de iluminación • Fotómetro • Tarjeta de grises y colores • Fondo de tela gris, blanca y negra • Mesa de trabajo 	4 horas

		5. Entrega las fotografías cómo evidencia de trabajo al docente para su retroalimentación.		
UNIDAD II				
4	Conceptualización de proyecto fotográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Idea y conceptualiza la identidad visual 2. Define la Propuesta estética 3. Boceta la imagen fotográfica a obtener 4. Planea la producción de la imagen fotográfica 5. Planea la logística para la toma fotográfica. 6. Solicita retroalimentación del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material para bocetaje • Organizadores visuales para proyectos 	4 horas
5	Prototipo de escenografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora moodboard de inspiración. 2. Usa una técnica de representación (análoga o digital). 3. Presenta los prototipos ante el grupo. 4. Solicita retroalimentación del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material o técnica de representación visual libre 	4 horas
UNIDAD III				
6	Iluminación básica de estudio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monta el equipo de iluminación. 2. Realiza mediciones de iluminación. 3. Realiza tomas fotográficas. 4. Guardar el equipo de trabajo. 5. Entrega las fotografías cómo evidencia de trabajo al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio fotográfico • Cámara fotográfica DSLR • Equipo de iluminación • Flash • Sincronizador de Flash • Fotómetro • Tarjeta de grises y colores • Fondo de tela gris, blanca y negra • Mesa de trabajo 	8 horas

7	Modificadores de luz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monta el equipo de iluminación. 2. Realiza mediciones de iluminación. 3. Realiza tomas fotográficas. 4. Guardar el equipo de trabajo. 5. Entrega las fotografías cómo evidencia de trabajo al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio fotográfico • Cámara fotográfica DSLR • Equipo de iluminación • Flash • Sincronizador de Flash • Fotómetro • Tarjeta de grises y colores • Fondo de tela gris, blanca y negra • Mesa de trabajo • Reflectores • Difusores • Modificadores de iluminación 	8 horas
8	Esquemas de iluminación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monta el equipo de iluminación. 2. Realiza mediciones de iluminación. 3. Realiza tomas fotográficas. 4. Guardar el equipo de trabajo. 5. Entrega las fotografías cómo evidencia de trabajo al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio fotográfico • Cámara fotográfica DSLR • Equipo de iluminación • Flash • Sincronizador de Flash • Fotómetro • Tarjeta de grises y colores • Fondo de tela gris, blanca y negra • Mesa de trabajo • Reflectores • Difusores • Modificadores de iluminación • Modelo humano 	8 horas
UNIDAD IV				
9	Revelado de imagen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Importa los archivos fotográficos RAW en un laboratorio informático de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes digitales en formato RAW • Equipo informático para procesar imágenes 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Organiza los archivos fotográficos 3. Procesa los archivos RAW 4. Exporta en formatos TIFF y JPEG 5. Entrega de fotografías como evidencia del trabajo al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de procesamiento de imágenes • Conexión a Internet 	
10	Gestión de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Importa los archivos fotográficos RAW en un laboratorio informático de imágenes. 2. Organiza los archivos fotográficos 3. Procesa los archivos RAW 4. Modifica los valores de iluminación 5. Modifica la temperatura del color de la imagen 6. Modifica los canales de color por separado 7. Usa el histograma como guía para la corrección de color. 8. Exporta en formatos TIFF y JPEG 9. Entrega de fotografías como evidencia del trabajo al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes digitales en formato RAW • Equipo informático para procesar imágenes • Software de procesamiento de imágenes • Conexión a Internet 	4 horas
11	Retoque fotográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Importa los archivos fotográficos RAW en un laboratorio informático de imágenes. 2. Organiza los archivos fotográficos 3. Procesa los archivos RAW 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes digitales en formato RAW • Equipo informático para procesar imágenes • Software de procesamiento de imágenes • Conexión a Internet 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none">4. Modifica los valores de iluminación5. Modifica la temperatura del color de la imagen6. Modifica los canales de color por separado7. Usa el histograma como guía para la corrección de color.8. Usa la herramienta de clonar para retocar la imagen9. Aplica luces10. Usa la herramienta de licuar para alterar los volúmenes en la imagen11. Aplica técnicas de maquillaje digital12. Exporta en formatos TIFF y JPEG13. Entrega de fotografías como evidencia del trabajo al docente para su retroalimentación.		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Retroalimentación
- Fomento del trabajo colaborativo
- Seguimiento de prácticas en estudio fotográfico
- Uso de recursos TICs
- Evaluaciones de prácticas de taller

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo colaborativo
- Uso de estudio fotográfico
- Manejo de TICs
- Planeación de actividades
- Participación en clases teóricas
- Participación activa en prácticas de taller

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Ejercicio básico de fotografía..... 10%
- Prácticas de taller.....80%
- Portafolio de evidencias..... 10%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Adams, R. (2005)[clásico]. *Beauty in photography*. Nueva York: Aperture.
- Adobe. (2020). Guía del usuario de Lightroom Classic. Obtenido de <https://helpx.adobe.com/es/lightroom-classic/user-guide.html>
- Adobe. (2020). Guía del usuario de Photoshop. Obtenido de <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>
- De los Santos, A. (2016). Fundamentos visuales II. Obtenido de Adesign Perú: <http://www.anibaldesigns.com/>
- Knight, C. (2017). *The Dramatic Portrait: The Art of Crafting Light and Shadow*. San Rafael: Rocky Nook; Illustrated edition.
- Macleod, S. (2015). *Postproducción en blanco y negro*. Barcelona: Blume.
- Macleod, S. (2015). *Postproducción en color*. Barcelona : Blume.
- Malpas, P. (2015). *Captar el color*. Barcelona: Blume.
- Prakel, D. (2015). *Iluminación*. Barcelona: Blume.
- Taylor, K. (Dirección). (2009)[clásico]. *Advertising, product and still life: Photography secrets* [Película]. Reino Unido. Obtenido de <https://www.karltayloreducation.com/portrait-photography/>

Complementarias

- Arnheim, R. (1997)[clásico]. *Visual Thinking*. Los Angeles: University of California Press.
- Cotton, C. (2015). *The photograph as contemporary art*. London: Thames and Hudson, world of art.
- Freeman, M. (2019). *50 caminos hacia la creatividad fotográfica*. Barcelona: Blume.
- Freeman, M. (2019). *Guía completa de luz e iluminación en fotografía digital*. Barcelona: Blume.
- Godin, S. (2009)[clásico]. *All Marketers Are Liars*. Nueva York: Portfolio.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Producción fotográfica debe de contar con título de Lic. en Ciencias de la Comunicación, Lic. en Diseño Gráfico, Lic. en Artes Plásticas o área afín, con conocimientos avanzados en fotografía digital, fotografía publicitaria, desarrollo de contenido multimedia y discurso visual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y con habilidades para el manejo de la tecnología.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de señalización y señalética
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de Identidad Gráfica

Equipo de diseño de PUA

José Ramón Rodríguez Esquer
Susana Rodríguez Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Contribuir a regular con eficiencia y seguridad el movimiento de las personas en un entorno dado a través del desarrollo en Soluciones Señaléticas. En esta unidad de aprendizaje se buscará integrar y sintetizar los conocimientos que, de metodología, color, semiótica, tipografía, pre prensa, sistemas de impresión y técnicas de representación en el desarrollo de diferentes proyectos de sistemas de señalización. Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatoria y necesita conocimientos básicos de geometría en relación al diseño gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los conocimientos teórico-prácticos en el desarrollo de sistemas de comunicación gráfica, mediante el desarrollo de proyectos conceptuales y ejercicios de diseño en los cuales intervenga la aplicación de señalización y señalética, para conocer el alcance de la comunicación visual en relación a diferentes entornos de aplicación del diseño, con un enfoque creativo y funcional.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentar carpeta de trabajo donde se muestren los resultados de las actividades desarrolladas, estos incluyen ensayos, prácticas de clase, presentaciones y tareas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos teóricos de la señalética y señalización.

Competencia: Aplicar los aspectos teóricos que dan sustento a la señalética y señalización, a través de la utilización de los principios teóricos de composición visual para conocer el alcance de sus funciones en diferentes soportes gráficos, con responsabilidad y compromiso en el medio entorno donde se apliquen.

Contenido:

Duración: 7 horas

- 1.1 Señalización y señalética.
 - 1.1.1 Definiciones y simbología.
 - 1.1.2 Formas geométricas.
 - 1.1.2.1 Leyes de composición
 - 1.1.2.2 Sistemas de diagramación
 - 1.1.2.3 Características tipográficas
 - 1.1.3 Aplicaciones en la comunicación visual.
 - 1.1.4 Función social.
 - 1.1.5 Clasificación de señalética y señalización.
 - 1.1.5.1 Señales obligatorias
 - 1.1.5.2 Señales de prohibición
 - 1.1.5.3 Señales preventivas
 - 1.1.5.4 Señales informativas
- 1.2 Fundamentos teóricos del color aplicados en señalética y señalización.
 - 1.2.1 Clasificación del color.
 - 1.2.1.1 Color en señales de obligación
 - 1.2.1.2 Color en señales de prohibición
 - 1.2.1.3 Color en señales preventivas
 - 1.2.1.4 Color en señales informativas

UNIDAD II. Materiales y tecnologías

Competencia: Distinguir los diferentes tipos de materiales en relación a los formatos, soportes, técnicas de representación y reproducción gráfica, mediante la comparación de los diferentes entornos físicos que determinen la utilización de los diversos sistemas de reproducción gráfica, con responsabilidad y compromiso al medio entorno donde se apliquen.

Contenido:

Duración: 5 horas

2.1 Sistemas de impresión.

2.1.1 Materiales

2.1.1.1 Formas y texturas

2.1.2 Formatos

2.1.3 Soportes

2.1.4 Técnicas de reproducción

2.1.4 Técnicas de representación

UNIDAD III. Normatividad y legalidad de la señalética y señalización.

Competencia: Aplicar los conocimientos teóricos del diseño gráfico tomando en cuenta el marco legal nacional e internacional en los que interviene la señalética y señalización, para la elaboración de un proyecto integral de diseño, con el ejercicio de la profesión en un marco de inclusión y responsabilidad social.

Contenido:

Duración: 4 horas

3.1 Normatividad

3.1.1 Diario oficial de la federación

3.1.1.1 Objetivo

3.1.1.2 Campo de aplicación

3.1.1.3 Referencias

3.1.2 Norma oficial Mexicana

3.1.2.1 Objetivo

3.1.2.2 Campo de aplicación

3.1.2.3 Referencias

3.1.3 Normas internacionales

IV. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Formas geométricas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la aplicación de las formas geométricas utilizadas en la señalética. 2. Identifica las funciones de cada una. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de geometría enfocados en señalética. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
2	Leyes de composición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la aplicación de las leyes básicas de composición visual. 2. Identifica las funciones de cada una. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos las diversas leyes de composición enfocadas en señalética. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
3	Señales obligatorias	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación de las señales obligatorias. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de las señales obligatorias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas

		4. Recibe retroalimentación por parte del docente.		
4	Señales de prohibición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación de las señales de prohibición. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de las señales de prohibición. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
5	Señales preventivas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación de las señales preventivas. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de las señales preventivas. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
6	Señales informativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación de las señales informativas. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de las señales informativas. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
7	Color en señales de obligación	1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) 	4 horas

		<p>del color señalética enfocado a las señales de obligación.</p> <p>2. Identifica las funciones específicas del gráfico.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso del color señalética enfocado a las señales de obligación.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	
8	Color en señales de prohibición	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación del color señalética enfocado a las señales de prohibición.</p> <p>2. Identifica las funciones específicas del gráfico.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso del color señalética enfocado a las señales de prohibición.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
9	Color en señales preventivas	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación del color señalética enfocado a las señales preventivas.</p> <p>2. Identifica las funciones específicas del gráfico.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso del color señalética enfocado a las señales preventivas.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas

10	Color en señales informativas	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación del color señalética enfocado a las señales informativas.</p> <p>2. Identifica las funciones específicas del gráfico.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso del color señalética enfocado a las señales informativas.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
UNIDAD II				
11	Sistemas de impresión.	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre los diferentes sistemas de impresión utilizados para la reproducción de señales informativas.</p> <p>2. Identifica las funciones específicas del gráfico.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de sistemas de impresión utilizados para la reproducción de señales informativas. enfocado a las señales informativas.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Laptop ● Cañón 	6 horas
12	Técnicas de reproducción	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre las diferentes técnicas de reproducción correspondientes a los diversos tipos de señalización y señalética.</p> <p>2. Identifica las funciones específicas del gráfico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Laptop ● Cañón 	2 horas

		<p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de las diferentes técnicas de reproducción correspondientes a los diversos tipos de señalización y señalética.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>		
13	Técnicas de representación	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre las diferentes técnicas de representación para plantear los diversos tipos de señalización y señalética.</p> <p>2. Identifica las funciones específicas del gráfico.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de las diferentes técnicas de representación para plantear los diversos tipos de señalización y señalética.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Laptop ● Cañón 	2 horas
UNIDAD III				
14	Normatividad aplicada	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre las leyes y códigos que regulan la señalización y señalética.</p> <p>2. Identifica las funciones específicas del gráfico.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de las leyes y códigos que regulan la señalización y señalética.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Laptop ● Cañón 	4 horas

V. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva y demostrativa.
- Asesoría académica.
- Instrucción guiada.
- Presentación de material de trabajo.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Presentaciones orales.
- Participación en prácticas de taller.
- Elaboración de propuestas de señalización y señalética.
- Modelos bidimensionales.
- Redacción de bitácoras
- Exploración sistemática de conceptos de teoría del diseño aplicada en la señalética y señalización.

VI. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Por unidad temática se realizarán proyectos de diseño aplicado a la simbología y soportes bidimensionales (conceptualización, factibilidad, funcionalidad, originalidad, técnica y presentación).

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller.....30%
- Evaluaciones parciales..... 40%
Proyectos integradores de unidad.
- Tutoriales..... 10%
- Portafolio evidencias.....20%
Aplica las herramientas básicas de diseño digital en proyectos de comunicación visual
- Total.....100%**

VII. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Forlar, Arvinus (2010) New Graphical Symbols for Many More. Suecia: Ram Distribution [clásica]</p> <p>Gobierno de México (2020). Catálogo de Normas Oficiales Mexicanas. Recuperado en: http://www.economia-noms.gob.mx/noms/inicio.do</p> <p>Rodríguez Morales, Luis (1989) Para una teoría del diseño. México: Tilde Azcapotzalco, UAM. México. [clásica]</p> <p>Wucius, Wong (1985) Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Barcelona, España: Gustavo Gili. [clásica]</p>	<p>Frutiger, Adrián (1981) Símbolos, signos y marcas. Barcelona: Gustavo Gili [clásica]</p> <p>Gobierno de México (2020). Diario Oficial de la Federación. Recuperado en: https://www.dof.gob.mx/</p> <p>Müller-Brockman, Josef (1979) Sistemas de retículas. Barcelona, España: Gustavo Gili [clásica]</p>

VIII. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la Unidad de Aprendizaje de Diseño y Señalización debe contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en teoría del diseño, composición visual, materiales, y medios impresos de reproducción.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Narrativa Gráfica
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 01 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 05**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres
Jorge Alberto Cid Cruz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Narrativa Digital dota al estudiante de las herramientas metodológicas para la elaboración de contenidos audiovisuales para distintos públicos y plataformas, además, de adquirir habilidades de análisis de teorías sobre la narrativa.

Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter de obligatoria y pertenece al área de conocimiento de Comunicación Visual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar narrativas, a partir del análisis de las teorías y metodologías narratológicas, para generar campañas de contenido aplicado a proyectos de diseño, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Prototipo de narrativa audiovisual para medios de comunicación que se compone de un guión técnico, guión literario, plot, y storyboard.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Características de las buenas historias.

Competencia:

Identificar los elementos narrativos, mediante la examinación de las características de las historias consideradas como las mejores en el estudio de la narratología, para sentar las bases en la elaboración de historias propias, con pensamiento crítico y objetividad.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1 Simplicidad
- 1.2 Sorpresa
- 1.3 Concreción
- 1.4 Verosimilitud
- 1.5 Emoción

UNIDAD II. Marcas y storytelling.

Competencia:

Analizar el concepto de storytelling, para conocer cómo se aplica al diseño de marcas comerciales, mediante el estudio de los referentes teóricos y sus técnicas de aplicación, con creatividad e innovación.

Contenido:

- 2.1 Estrategias y tácticas
- 2.2 Experiencias de marca

Duración: 6 horas

UNIDAD III. Planeación de la acción.

Competencia:

Analizar el concepto de estructuras narrativas, para conocer cómo se aplica al diseño de marcas comerciales, mediante el estudio de los referentes teóricos y sus técnicas de aplicación en escenarios y personajes, con creatividad e innovación.

Contenido:

- 3.1 Estructuras para el arco narrativo
- 3.2 Storyboarding
- 3.3 Planificación de escenarios
- 3.4 Diseño-ficción

Duración: 7 horas

UNIDAD IV. Planeación de la emoción

Competencia:

Analizar el concepto de emoción, para conocer cómo se aplica al diseño de marcas comerciales, mediante el estudio de los referentes teóricos y sus técnicas de aplicación en discursos narrativos, con creatividad e innovación.

Contenido:

- 4.1 Economía de la experiencia
- 4.2 El viaje emocional
- 4.3 Concreción
- 4.4 Arquetipos
- 4.5 Emoticonos
- 4.6 El color como generador de emociones

Duración: 7 horas

UNIDAD V. Planeación de la sensación

Competencia:

Examinar el concepto de sensación, para conocer cómo se aplica al diseño de marcas comerciales, mediante el estudio de los referentes teóricos y sus técnicas de aplicación en el diseño multisensorial, con creatividad e innovación.

Contenido:

- 5.1 La mirada
- 5.2 Principios de la Gestalt
- 5.3 El ofrecimiento
- 5.4 Economía conductual
- 5.5 Diseño multisensorial

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD V				
1	Guión literario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un guión literario. 2. Realiza borrador de guión. 3. Utiliza el software de edición de texto. 4. Compila archivos de texto en documento portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra al prototipo de narrativa audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de textos • Computadora • Internet 	4 horas
2	Guión técnico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un guión técnico. 2. Realiza borrador de guión. 3. Utiliza el software de edición de texto. 4. Compila archivos de texto en documento portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra al prototipo de narrativa audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de textos • Computadora • Internet 	4 horas
3	Plot	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un plot. 2. Realiza borrador de plot. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de textos 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Utiliza el software de edición de texto. 4. Compila archivos de texto en documento portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra al prototipo de narrativa audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet 	
4	Storyboard	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un storyboard. 2. Realiza storyboard a mano. 3. Digitaliza el storyboard en un archivo portable optimizado. 4. Entrega a docente para revisión. 5. Realiza correcciones e integra al prototipo de narrativa audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Computadora • Software para digitalizar • Internet 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Proporciona información sobre las temáticas de narrativa audiovisual
- Presenta y explica temáticas para realizar proyectos de narrativa audiovisual.
- Proporciona ejemplos de proyectos narrativa audiovisual.
- Guía y supervisa las prácticas de taller.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Propicia la participación activa del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Busca información sobre temáticas de narrativa audiovisual.
- Se guía a través de ejemplos de proyectos para realizar los propios.
- Realiza las prácticas de taller.
- Desarrolla prácticas de acuerdo a las especificaciones dadas.
- Aplica herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos.
- Participa activamente en todas las actividades de enseñanza-aprendizaje.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller 40%
- Evidencia de aprendizaje..... 60%
(Prototipo de narrativa audiovisual)
- Total**.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Ayús, R. (2018). <i>La narrativa como acción: notas para una revisión del análisis narrativo</i>. Recuperado de http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/3120</p> <p>Glebas, F. (2012). <i>Iggy's Incredibly easy way to write a story</i>. UK: Focal Press. [clásica]</p> <p>Lamarre, G. (2018). <i>Storytelling como estrategia de comunicación</i>. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Lupton, E. (2018). <i>El diseño como storytelling</i>. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Medina, V., Ramírez, M. & Figueroa, L. (2017). <i>La narrativa en la mirada</i>. Baja California, México: Editorial UABC.</p> <p>Vogler, C. (2002). <i>El viaje del escritor</i>. Barcelona, España: Ma Non Troppo. [clásica]</p>	<p>Carrillo, A. (2013). <i>Fotografía, cine, juegos digitales y narratividad: Estudios sobre la sensibilidad novomediática</i>. México: Itaca. [clásica]</p> <p>Campbell, J. (2008). <i>The hero with a thousand faces (3er ed.)</i>. EU: Princeton University Press. [clásica]</p> <p>Glebas, F. (2009). <i>Directing the story</i>. UK: Focal Press. [clásica]</p> <p>Kohan, S. (2006). <i>La acción en la narrativa : las claves para desarrollar escenas, diálogos y personajes creíbles</i>. Barcelona, España: Alba. [clásica]</p> <p>Pimentel, A. (2012). <i>El relato en perspectiva</i>. México: UNAM. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Narrativa Gráfica debe contar con título de Licenciado en Diseño, Licenciado en Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados de narratología; preferentemente con estudios de posgrado en Diseño y Visualización de la Información, y dos años de experiencia docente. Ser creativo, culto y vanguardista.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gráfica Mexicana
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 03 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 03 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno.

Equipo de diseño de PUA

Martha Patricia Alcaraz Flores
Isabel Salinas Gutierrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 9 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

En la unidad de aprendizaje de Gráfica Mexicana el alumno obtendrá los antecedentes de su quehacer profesional, los cuales les servirán para tener un contexto identitario del diseño gráfico mexicano en el mundo.

Se encuentra ubicada dentro de la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio y no cuenta con prerequisites, pero se recomienda haber cursado las unidades de aprendizaje de: Historia de la Comunicación Gráfica y, Gráfica y Vanguardias.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Investigar sobre la producción gráfica mexicana, a través de la identificación de rasgos y eventos históricos que marcaron la profesionalización del diseño gráfico, para realizar una reflexión que le ayude a comprender los antecedentes de su quehacer profesional y el diseño actual, con empatía y actitud propositiva.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaborar infografías, tablas comparativas, presentaciones y carteles, basados en investigaciones, justificando los elementos compositivos del proyecto, así como las referencias de las respectivas fuentes de información.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Primeros Registros de Gráfica en México

Competencia:

Conocer los antecedentes históricos de la producción gráfica mexicana de la época prehispánica, colonial, y hasta el surgimiento del México independiente, a través de la identificación de rasgos, temas, materiales y técnicas disponibles en la época, para comprender los fundamentos identitarios de la gráfica mexicana, con orgullo y reconocimiento de las raíces culturales.

Contenido:

Duración: 17 horas

- 1.1. Códices, sellos y pintaderas en el México prehispánico.
- 1.2. La llegada de la imprenta a México: ilustración, grabado y litografía, y el aporte de la imprenta de Antonio Vanegas Arroyo.
- 1.3. La academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos de la Nueva España, como diferenciador del arte académico y la gráfica popular.
- 1.4. La gráfica mexicana de raíces populares del siglo XIX (1800-1880): Manuel Manilla y José Guadalupe Posada.
- 1.5. La gráfica porfiriana (1880-1910): Litografías con reminiscencia francesa.
- 1.6. La gráfica revolucionaria (1910-1927): La imprenta durante la lucha armada y la estética revolucionaria.
- 1.7. Movimientos artísticos revolucionarios: Estridentismo, Revista Crisol, LEAR, !30-30;

UNIDAD II. Gráfica e ilustración mexicana del siglo XX

Competencia:

Contrastar la producción gráfica que se desarrolla en México durante la primera mitad del siglo XX, por medio de comparativas entre la producción visual de los distintos artistas, para distinguir los estilos, fines e intencionalidades de la comunicación visual, de forma analítica y propositiva.

Contenido:

Duración: 14 horas

- 2.1. El Taller de Gráfica Popular: Fermín Revueltas, Leopoldo Méndez, Jean Charlot, Ramón Alva de la Canal y Gabriel Fernández Ledesma.
- 2.2. Muralismo mexicano como proyecto de nación: Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco.
- 2.3. El exilio español: Las aportaciones de Miguel Prieto, Josep Renau y Vicente Rojo al diseño gráfico mexicano.

UNIDAD III. El Diseño Gráfico como profesión

Competencia:

Desarrollar las ideas y razones de la profesionalización del diseño gráfico en México y en su región, a través de la investigación del quehacer del diseño actual, para impactar en su ejercicio profesional, con empatía y actitud propositiva.

Contenido:**Duración:** 17 horas

- 3.1. La identidad gráfica de los Juegos Olímpicos de 1968.
- 3.2. La gráfica del movimiento estudiantil de 1968.
- 3.3. El legado cultural de la gráfica en la década de 1970.
- 3.4. La Bienal Internacional de Cartel en México, como plataforma de proyección para diseñadores.
- 3.5. El surgimiento de empresas de diseño gráfico comercial y los productores del diseño actual
- 3.6. El surgimiento y profesionalización del Diseño Gráfico en Baja California.

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente): Exposición de los temas por parte del profesor; mesas redondas y de discusión sobre las distintas corrientes antecesoras al diseño gráfico actual.

Estrategia de aprendizaje (alumno): Realización de proyectos basados en el conocimiento y el análisis de la historia de la comunicación gráfica mexicana. Elaboración de reportes de análisis sobre las corrientes e influencias de la gráfica en México. Presentación de trabajos sobre sus antecesores en el diseño gráfico. Investigación en diferentes fuentes de información que aporte elementos que contribuyan al entendimiento y análisis de los conceptos de cada una de las corrientes y etapas de la gráfica mexicana.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes 30%
- Exposiciones 10%
- Actividades 40%
- Evidencia de desempeño 20%

Total.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Renau, J., Brihuega, J., Et al. (2008) <i>Josep Renau, 1907-1982: compromiso y cultura</i>. España: Universidad de Valencia y la Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales. [Clásico]</p> <p>Musacchio, Humberto (2007) <i>Taller de gráfica popular</i>. México: Fondo de Cultura Económica [Clásico]</p> <p>Pompa y Pompa, A. (1988) <i>450 años de imprenta tipográfica en México</i>, Asociación Nacional de Libreros, México 1988. [Clásico]</p> <p>Posada, J., y Rodríguez, A. (2003) <i>José Guadalupe Posada: 150 años = 150 years</i>. Los Angeles, CA: Mano Press. [Clásico]</p> <p>Sánchez G., A. (2010) <i>José Guadalupe Posada: un artista en blanco y negro</i>. México: Consejo nacional para la cultura y la artes. [Clásico]</p> <p>Tibol, R (2008) <i>Diego Rivera: Great illustrator</i>. México: RM Galera. [Clásico]</p> <p>Troconi, G. (2010) <i>Diseño gráfico en México: 100 años</i>, Artes de México, México. [Clásico]</p> <p>Vilchis E., L.C.(2010) <i>Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010</i>, Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, México. [Clásico]</p> <p>Salinas G., I.(2015) <i>La profesión del Diseño Gráfico en Tijuana</i>, Editorial Universitaria, Mexicali. [Clásico]</p>	<p>Albiñana, S. (2014) <i>México ilustrado, 1920 - 1950: libros, revistas y carteles</i>. Segunda edición. Biblioteca de ilustradores mexicanos (BIM), número 13. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. [Clásico]</p> <p>Becerra P., G. <i>Tradición y Producción Editorial en México</i>, en <i>Diseño en Síntesis</i> 11, Año 1, Primera Época, octubre 1991. [Clásico]</p> <p>López, M. (2013) <i>Posada y Manilla: artistas del cuento mexicano</i>. México: Editorial RM [Clásico]</p> <p>Garone G., M. (2011) <i>Textos y Contextos de una década de diseño gráfico en México (1990-2000)</i>, en <i>Ensayos. Historia y Teoría del Arte</i>, número 21, 2011. ISSN 1692-3502 recuperado de https://revistas.unal.edu.co/index.php/ensayo/article/view/45983</p> <p>Sanchez, A. (2013) <i>Posada: el juego de la vida</i>. México: Universidad Autónoma Metropolitana. [Clásico]</p>

Archivo Histórico de Tijuana (2020)
<https://imac.tijuana.gob.mx/archivohistorico.aspx>

Museo de Historia de Tijuana (2020)
<https://imac.tijuana.gob.mx/museo.aspx>

Vilchis E., L.C.(2013) Vicente Rojo Diseñador Gráfico, en revista digital uiversitaria, UNAM, recuperdo de <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num7/art19/>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Gráfica Mexicana debe contar con título de: Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Comunicación, Licenciado en Artes Visuales o áreas afines. Con al menos dos años de experiencia docente, preferentemente involucrado con el mundo la producción gráfica regional (promotor, artista gráfico, estudioso), idealmente con posgrado en Diseño, Artes, Comunicación o área afín. Ser entusiasta de la actividad gráfica y tener capacidad crítica.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Campañas Publicitarias en Hipermedios
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Beatriz Adriana Torres Román
Lizbeth González Romero
José Rubén Roa Ledesma

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Campañas Publicitarias en Hipermedios tiene la finalidad que el alumno emplee la mercadotecnia y la publicidad en campañas en hipermedios, para desarrollar estrategias publicitarias que satisfagan las necesidades de los clientes y consumidores. Esto permite desarrollar en el alumno creatividad e imaginación, un pensamiento reflexivo y crítico para la resolución de problemas, además de fomentar la capacidad de observación y atención a los detalles. También implementa las tecnologías de la información y comunicación, así como programas de diseño para la generación de campañas publicitarias. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar proyectos de campañas publicitarias en hipermedios, a través de la identificación de necesidades de comunicación visual y del uso de tecnologías analógicas y digitales en función del contexto, para el cumplimiento y seguimiento de estrategias publicitarias, con honestidad, objetividad e innovación.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Carpeta de evidencia que incluya la justificación de procesos y tecnologías utilizadas para ejecutar el proyecto de comunicación visual, considerando tiempos de ejecución, aplicación tecnológica y calidad de los resultados.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la hipermedia

Competencia:

Identificar los conceptos básicos de la hipermedia y sus aplicaciones, mediante el estudio de casos y el uso de las tecnologías de integración para la implementación de estrategias en las campañas publicitarias; con objetividad, interés y capacidad de análisis.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 Definiciones
- 1.2 Conceptos básicos
- 1.3 Historia de la hipermedia
 - 1.3.1 Hipertexto
 - 1.3.2 Multimedia
 - 1.3.3 Hipermedia
- 1.4 Ejemplos de aplicaciones y contenidos hipermedia
 - 1.4.1 Internet
 - 1.4.2 Disco compacto
 - 1.4.3 Juegos de video
 - 1.4.4 Redes privadas
 - 1.4.5 Trabajo a distancia
 - 1.4.6 Videoconferencia
 - 1.4.7 Video interactivo
 - 1.4.8 Material didáctico
- 1.5 Tecnologías de integración
 - 1.5.1 Terminales móviles y apps
 - 1.5.2 ERP
 - 1.5.3 Call center
 - 1.5.4 Web center
 - 1.5.5 CRM
 - 1.5.6 CSM
- 1.6 Modelos hipermedia

UNIDAD II. Mercadotecnia en línea

Competencia:

Examinar al consumidor en línea, por medio de la segmentación e investigación de mercados en línea, para definir la mercadotecnia a utilizar en la campaña; con atención, percepción y sensibilidad del entorno.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1 El consumidor online
- 2.2 Bases de segmentación e investigación de mercados en línea
- 2.3 Definición de comercio y negocios electrónicos
 - 2.3.1 Negocio a negocio (B2B, Business to Business)
 - 2.3.2 Negocio a consumidor (B2C, Business to Consumer)
- 2.4 Elementos en el diseño de sitios Web

UNIDAD III. Diseño de campañas publicitarias en hipermedia

Competencia:

Elaborar una campaña publicitaria en hipermedios, considerando el análisis de la empresa, público y competencia; para definir, diseñar e implementar el mensaje estratégico publicitario; con creatividad, innovación y responsabilidad social.

Contenido:

- 3.1 Definiciones y conceptos básicos de publicidad y campañas publicitarias
- 3.2 Casos de estudio
- 3.3 Tecnología para diseño e implementación de las propuestas
- 3.4 Análisis conceptual
 - 3.4.1 Análisis de la empresa
 - 3.4.2 Análisis del público
 - 3.4.3 Análisis de la competencia
 - 3.4.4 Definición del mensaje
- 3.5 Diseño de las aplicaciones gráficas
 - 3.5.1 Medidas y especificaciones de las plataformas
 - 3.5.2 Creación de los gráficos
- 3.6 Implementación
 - 3.6.1 Pruebas de las aplicaciones gráficas
 - 3.6.2 Publicación de la campaña publicitaria
 - 3.6.3 Evaluación y control de la campaña publicitaria

Duración: 8 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				64 horas
1	Línea del tiempo sobre la historia de la hipermedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una línea del tiempo donde se visualice la historia de la hipermedia, sus representantes, principales características y aportaciones. 2. Posteriormente, se expone y discute ante el grupo cada una de las líneas de tiempo. 3. Finalmente, se hace entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos y electrónicos • Software para creación de líneas de tiempo • Internet 	2 horas
2	Cuadro comparativo de aplicaciones y contenidos hipermedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora un cuadro comparativo entre las aplicaciones y contenidos de hipermedia, mencionando las características, ventajas y desventajas de los mismos, así como su aplicación. 2. Después se discuten los resultados obtenidos y se hace entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos y electrónicos • Software de diseño gráfico 	2 horas
3	Estudio de caso donde se aplique una tecnología de integración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga y elige un caso donde se aplique una tecnología de integración. 2. Elabora un análisis de ese caso identificando los elementos que la componen, cómo está estructurado y otros elementos importantes en su diseño. 3. Posteriormente, expone ante los compañeros su ejemplo y análisis realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos y electrónicos • Cañón • Software de diseño gráfico 	4 horas

UNIDAD II				
4	Entrevista al consumidor online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona por lo menos a dos personas que realicen compras online. 2. Lleva a cabo una entrevista para conocer las características del consumidor online. 3. Posteriormente, compara el consumo online de ambos entrevistados y establece un perfil del consumidor. 4. Presenta los resultados obtenidos al grupo y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos y electrónicos • Cañón • Software de diseño gráfico • Guía de entrevista • Grabadora de audio • Video 	10 horas
5	Estudio de caso de negocios electrónicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga y elige un negocio electrónico. 2. Elabora un análisis de ese negocio identificando los elementos de diseño que la componen. 3. Posteriormente, expone ante los compañeros su ejemplo y análisis realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos y electrónicos • Cañón • Software de diseño gráfico 	5 horas
UNIDAD III				
6	Infografía sobre publicidad y campaña publicitaria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una infografía donde se visualicen los conceptos básicos de publicidad y campañas publicitarias. 2. Además de incluir un ejemplo real en el que se apliquen cada uno de los conceptos vistos de esta unidad. 3. Se presenta la infografía al grupo y al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Cañón • Software de diseño gráfico 	10 horas
7	Cuadro comparativo de plataformas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige por lo menos tres plataformas en las cuales se 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet 	6 horas

		<p>considera lanzar la campaña publicitaria en hipermedios.</p> <p>2. Analiza las medidas y especificaciones de cada una de éstas y elabora un cuadro comparativo. Mismo que es considerado para el proyecto final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Software de diseño gráfico 	
8	Diseño de campaña publicitaria	<ol style="list-style-type: none"> 1. En equipos, eligen a un cliente que requiera de una campaña publicitaria en hipermedios. 2. Se lleva a cabo un análisis conceptual de la empresa, del público y de la competencia. 3. Posterior a ello, definen el mensaje estratégico en mercadotecnia. 4. Después, diseñan las aplicaciones gráficas, realizan pruebas y se publica. 5. Además, se evalúa la campaña. 6. Se presentan los resultados ante el grupo, docente y cliente beneficiado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software de diseño gráfico • Cañón 	25 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Análisis de caso
- Retroalimentación individual y grupal
- Guía en proyectos de investigación
- Guía en proyecto plan estratégico

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo colaborativo
- Análisis de caso
- Exposiciones
- Organizadores visuales: mapas conceptuales, esquemas cuadros sinópticos, tablas de datos, gráficos, diagramas, etc.
- Carpeta de evidencia
- Entrevistas

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....	20%
- Participación.....	10%
- Tareas.....	20%
- Carpeta de evidencia.....	50%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Abellán, M. (2017). <i>Impressive advertising</i>. (1a ed.). Barcelona: Monsa.</p> <p>Amor, D. (2002). <i>The e-business (r)evolution: living and working in an interconnected world</i>. (2a ed.). Prentice Hall PTR. [clásica].</p> <p>Andrews, M., Van, L. M., & Van, B. R. (2016). <i>Persuasión: 33 técnicas publicitarias de influencia psicológicas</i>. (1a ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Burtenshaw, K., Mahon, N. & Barfoot, C. (2007). <i>Principios de publicidad: El proceso creativo: agencias, campañas, medios, ideas y dirección de arte</i>. (1a ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. L. [clásica].</p> <p>Charles, D. & Harris, L. (2002). <i>Marketing the E-Business</i>. (1ra ed.). Nueva York: Routledge. [clásica]. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=96124&lang=es&site=eds-live&ebv=EB&ppid=pp_C</p> <p>Flórez, L. E. G., Escobar, M. I. C., Restrepo, A. H., Arango-Botero, D., & Valencia-Arias, A. (2018). Influence of social networks on the purchase decisions of university students. <i>Cuadernos de Gestión</i>, 18(1), 61–83. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=133746365&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Laudon, K. C., Romero, A. V., & Guercio, C. (2009). <i>E-commerce: negocios, tecnología, sociedad</i> (4a ed.). Pearson Educación. [clásica].</p> <p>Marshall, C. (2018). <i>Writing for Social Media</i>. Reino Unido: BCS, The Chartered Institute for IT. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1919338&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Prenger, M. & Deuze, M. (2019). <i>Making Media: Production, Practices, and Professions</i>. (1a ed.). Amsterdam University Press. Recuperado de:</p>	<p>Bernardo, A., & García, S. (2019). Marca biblioteca: imagen social de las asociaciones profesionales en redes sociales. <i>Boletín de La Asociación Andaluza de Bibliotecarios</i>, 34(118), 28–34. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=141268189&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Blanco, V. A. (2012). <i>Creatividad y discursos hipermedia</i>. (1a ed.). México: EDITUM. [clásica].</p> <p>Fernández, J. M. (2009). <i>La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva</i>. (1a ed.). Madrid: Fundación Autor. [clásica]. Recuperado de: http://www.drjorgemora.com/wp-content/uploads/2015/05/La-Interfaz-HipermediaEl-paradigma-de-la-Comunicaci%C3%B3n-Interactiva.pdf</p> <p>Giraldo-Luque, S., & Fernández-Rovira, C. (2020). Redes sociales y consumo digital en jóvenes universitarios: economía de la atención y oligopolios de la comunicación en el siglo XXI. <i>El Profesional de La Información</i>, 29(5), 1–15. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=iih&AN=146957568&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Moreno, I., & Russi, G. E. O. (2002). <i>Musas y nuevas tecnologías, el relato hipermedia</i>. Barcelona: Ediciones Paidós. [clásica]. Recuperado de: https://www.academia.edu/28001740/Musas_y_Nuevas_Tecnolog%C3%ADas_El_relato_hipermedia</p> <p>Muriel, D., & San Salvador del Valle, R. (2017). <i>Tecnología digital y nuevas formas de ocio</i>. (1a ed.). Bilbao: Universidad de Deusto. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1856501&lang=es&site=ehost-live</p>

<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2031284&lang=es&site=ehost-live>

Moriarty, B., & Wells, W. (2007). *Publicidad, principios y práctica*. (7a ed.). México: Pearson Educación. [clásica]. Recuperado de:

https://www.academia.edu/32127935/Publicidad_PRINCIPIOS_Y_PR%C3%81CTICA

O'Connell, B. (2002). *B2B: Business to Business: las claves para rentabilizar el comercio electrónico*. (1ª ed.). Barcelona: Gestión 2000. [clásica].

O'Guinn, T. C., Allen, C. T., & Semenik, R. J. (2013). *Publicidad y promoción integral de marca*. (6a ed.). México: Cengage Learning. [clásica]. Recuperado de: https://www.academia.edu/36447090/Publicidad_y_Promoci%C3%B3n_Integral_de_Marca_Publicidad_y_Promoci%C3%B3n_Integral_de_Marca

Prudhomme, G. (2019). *Software Services for E-Business*. (1a ed.). Canada: Arcler Press. Recuperado de: <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2013923&lang=es&site=ehost-live>

Rahmaoui, N. (2019). *E-documentation and E-commerce Solutions for Business*. (1a ed.). Canadá: Society Publishing. Recuperado de: <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2324438&lang=es&site=ehost-live>

Rapp, S., & Martin, C. (2001). *Max-e-Marketing*. (1a ed.). Madrid: McGraw-Hill. [clásica].

Social Media Guru. (2016). *The Social Media Guru: A Practical Guide for Small Business*. (1a ed.). The Social Media Guru. Recuperado de: <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1354353&lang=es&site=ehost-live>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Campañas Publicitarias en Hipermedios debe contar con título de Ingeniero en Sistemas Computacionales, Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en conceptualización, creación e implementación de campañas publicitarias en hipermedia; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico, creativo, estar actualizado, con la capacidad de fomentar el trabajo en equipo y de motivar la participación de los estudiantes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 04**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno.

Equipo de diseño de PUA

Martha Patricia Alcaraz Flores
Jorge Alberto Cid Cruz
Marco Manolo Frausto Vazquez
Kariely Yulissie Valenzuela Rocha

Fecha: 9 de febrero de 2021

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como propósito principal que el alumno identifique las tendencias emergentes y de décadas previas en la disciplina del diseño gráfico, en función de las demandas y necesidades del mercado global, para comprender el impacto que genera en la sociedad y lograr una ventaja competitiva al ejercer en su práctica profesional, mediante la adaptación y comprensión de los contextos contemporáneos. La unidad de aprendizaje se encuentra ubicada en la etapa disciplinaria y de carácter obligatorio, pertenece al área del diseño y se recomienda haber cursado las asignaturas de: Gráfica y Vanguardias y Gráfica Mexicana.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar las áreas en las que se desarrolla el quehacer del diseño gráfico en la actualidad, a partir de la investigación guiada y la elaboración de una comunicación hipermedial para comprender el impacto que la actividad del diseño gráfico genera en la sociedad y predecir las posibles tendencias de un futuro inmediato con una actitud crítica, disposición al cambio y sensibilidad estética.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

El alumno realiza una investigación donde desarrolla y sintetiza la información en organizadores visuales, exponiendo de manera clara y efectiva los diferentes conceptos propios de las tendencias contemporáneas del diseño y procesos culturales asociados a ellos.

Diseña un reporte de investigación en formato de comunicación hipermedial (mediante audio, video o exposición virtual) usando herramientas de uso libre disponibles en Internet. El reporte deberá exponer una tendencia contemporánea de diseño gráfico que el alumno elija.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Introducción al estudio de las tendencias.

Competencia:

Comprender las definiciones y teorías que engloban las tendencias del diseño gráfico, mediante la revisión de características presentadas en décadas anteriores, para distinguir los elementos gráficos que la sociedad consume, con una actitud reflexiva.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 1.1 Definición de tendencia
- 1.2 Tendencias de las décadas de los ochenta, noventa y dos mil
- 1.3 Aceleración de las tendencias
- 1.4 Delimitación temporal y espacial de las tendencias

UNIDAD II. Nuevas terminologías.

Competencia:

Analizar las tendencias actuales utilizadas en el desarrollo de proyectos creativos del diseño gráfico, a través del estudio de inventivas derivadas de las nuevas tecnologías de información y comunicación, así como su función en la sociedad, para proponer y gestionar ideas innovadoras con una actitud crítica y creativa.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1 Marketing viral
- 2.2 *Hashtag* como *trendsetters*
- 2.3 *Remixabilidad*, memes, *influencers* y *mashups*
- 2.4 *Storytelling* y arquetipos de la personalidad
- 2.5 Subculturas online

UNIDAD III. Análisis de las últimas tendencias.

Competencia:

Investigar casos de estudio de tendencias en áreas específicas del diseño gráfico, mediante el análisis del impacto en la sociedad y las variables implicadas, para plantear la traducción del fenómeno y la predicción de tendencias futuras, con una actitud analítica e innovadora.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1. Delimitación del tema del Diseño Gráfico
- 3.2. Proceso de investigación
 - 3.2.1. Definición
 - 3.2.2. Antecedentes
 - 3.2.3. Ramificaciones temáticas
 - 3.2.4. Contexto socio-cultural relacionado a la temática
 - 3.2.5. Exponente sobresalientes
 - 3.2.5. Tecnologías e innovaciones involucradas en la temática
 - 3.2.6. Otras aportaciones sobre el tema
 - 3.2.7. Referencias y fuentes de información
- 3.3. Análisis y Predicción de tendencias en el tema
- 3.4. Elaboración de Podcast (comunicación de investigación)

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Discusión grupal: Tendencias.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Documenta sobre el concepto de tendencias. 3. Destaca puntos importantes y formular preguntas abiertas para invitar a discutir. 4. Participa en clase argumentado con base a lo leído. 5. Concreta una conclusión de forma grupal. 6. Finalizar la discusión del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Lápiz HB • Computadora • Internet 	2
2	Moodboard de tendencias.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunirse en equipos. 2. Investiga sobre las características visuales y sociales que marcaron las épocas de los ochenta, noventa, dos mil y dos mil diez. 3. Recopila información gráfica para realizar el moodboard de tendencias. 4. Realiza a mano el moodboard. 5. Presenta el moodboard al grupo y explicar las características que se destacan de la época. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Tijeras/cutters • Pegamento • Masking tape • Computadora • Internet • Impresiones • Publicaciones impresas 	3
3	Matriz de inducción: Tendencias.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presta atención a las exposiciones en moodboard sobre las tendencias. 2. Identifica los elementos y parámetros a comparar. 3. Toma nota de ellos y escribirlos en la matriz. 4. Analiza la información que se expone y buscar patrones. 5. Extrae conclusiones basándose en 	<ul style="list-style-type: none"> • Impresión de matriz de inducción • Lápiz HB • Plumaz 	2

		<p>el patrón observado. Buscar más evidencias que confirmen o no las conclusiones.</p> <p>6. Entrega la práctica al profesor.</p>		
UNIDAD II				
4	Matriz de clasificación: Marketing Viral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Identifica contenido o mensajes publicitarios que se hayan hecho virales. 3. Identifica los elementos que se desean clasificar en la matriz de inducción. 4. Organiza en grupos iniciales. 5. Determina los elementos y el contenido viral que se van a clasificar. 6. Identifica las características que hacen a cada contenido viral único. 7. Verifica si las características de los resultados cubren las necesidades de las categorías. 8. Da una conclusión de los resultados de la clasificación de los elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas. • Lápiz HB • Plumas • Regla • Computadora • Internet 	2
5	Cuadro comparativo: Remixabilidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una búsqueda en internet identificando una imagen gráfica de alguna década pasada, así como una imagen contemporánea que tenga similitudes en el estilo. 3. Genera una tabla de 3 columnas y añadir las imágenes en las primeras 2 columnas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impresión de la tabla QQQ • Lápiz HB • Plumas • Computadora • Internet 	2

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Describe qué se ve en cada una de ellas. 5. Contesta en la tercera columna un análisis sobre la similitud entre ambas imágenes. 6. Entrega la práctica al profesor para retroalimentación. 		
6	Cuadro sinóptico: Storytelling y arquetipos de la personalidad.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Investiga cuáles son los arquetipos de la personalidad. 3. Identifica ideas principales, conceptos y relaciones. 4. Organiza la información abstraída de lo general a lo particular de izquierda a derecha en un orden jerárquico. 5. Utiliza conectores visuales adecuados para el cuadro sinóptico. 6. Busca ejemplos y colocarlos dentro del cuadro sinóptico. 7. Entrega la práctica al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Lápiz HB • Software de edición vectorial • Software de edición de texto • Computadora • Internet 	2
UNIDAD III				
7	Investigación sobre tendencias contemporáneas del diseño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Reflexiona sobre áreas específicas del diseño gráfico de interés personal y seleccionar una, la cual se enfocará la investigación. 3. Documenta de revistas digitales, redes sociales sobre diseño, libros, repositorios de investigación, entre otros. Lo necesario para tener información reciente y confiable. 4. Delimita el tema que se abordará. 5. Analiza y organizar la información con la que se trabajará. 6. Documenta la información seleccionada atendiendo las categorías del contenido de la unidad 3. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Lápiz HB • Software de edición de texto • Computadora • Internet. 	10

		<ol style="list-style-type: none"> 7. Reflexiona sobre el tema investigado y realizar una predicción de las tendencias futuras que tendrá el área del diseño gráfico estudiada. 8. Entrega la práctica al profesor para su retroalimentación. 		
8	Reporte de investigación en formato de comunicación hipermedial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Analiza la investigación realizada sobre la elección de un área en específico del diseño gráfico. 3. Hace selección del formato de comunicación hipermedial con el que se trabajará. 4. Dar nombre al reporte que dé referencia al área del diseño gráfico seleccionada. 5. Trabaja en la preproducción del reporte de investigación. 6. Diseña imagen visual (branding) al reporte con referencia al contenido que se trabajará. 7. Planea los temas específicos a tratar en el reporte. 8. Desarrolla un guion técnico de contenido para el reporte. 9. Selecciona plataforma con la que se desarrollará el reporte de investigación. 10. Trabaja en la producción del informe de investigación. (Grabación) 11. Trabaja en la postproducción del reporte seleccionando las partes que servirán para la edición y montaje del reporte. 12. Sube el reporte en alguna plataforma para su difusión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de edición de texto • Software de edición visual • Software de edición de audio. • Software de edición de imagen • Software de edición vectorial • Computadora • Internet • Luces • Micrófonos • Auriculares 	9

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente): Exposición de los temas por parte del profesor y de los alumnos; mesas redondas y de discusión sobre las tendencias del diseño gráfico. El docente participa como facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estrategia de aprendizaje (alumno): Desarrollo de reporte de investigación basado en la reflexión de las tendencias contemporáneas analizadas mediante casos de estudios específicos. Y diseño de organizadores visuales que expliquen los diferentes conceptos que se desenvuelven alrededor de las tendencias del diseño gráfico.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exposiciones 15%
- Actividades 35%
- Investigación y reporte (evidencia de desempeño) 50%

Total: 100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Ferguson, K. (2016) Everything is a Remix. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=nJPERZDfyWc&ab_channel=KirbyFerguson</p> <p>Lamarre, G. (2020). Storytelling como Estrategia de Comunicación: Herramientas Narrativas Para Comunicadores, Creativos y Emprendedores. Gustavo Gili.</p> <p>Lupton, E. (2019). El diseño como storytelling. Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Lamarre, G. (2020). Storytelling Como Estrategia de Comunicación: Herramientas Narrativas Para Comunicadores, Creativos Y Emprendedores. Gustavo Gili.</p> <p>Berger, J. (2016). Contagious: Why Things Catch on (Reprint ed.). Simon & Schuster.</p> <p>Fernández Aitor y Rama Alberto, (2016, febrero 15) Historia del diseño gráfico. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=PAcU4XwYGzc</p>	<p>Hashtagify (2020) Hashtagify, Find. Analyse. Amplify. Recuperado de https://hashtagify.me/hashtag/Christmas</p> <p>Google (2020) google trends. Recuperado de https://trends.google.es/trends/?geo=ES</p> <p>Rockcontent (2020) Conoce los 12 arquetipos de marca, cómo influyen en su posicionamiento y cuál se encaja mejor con tu empresa. Recuperado de https://rockcontent.com/es/blog/arquetipos-de-marca/</p> <p>Espínola, M. G. (2019, 12 diciembre). Tendencias de diseño 2020 ¿Qué debemos esperar el próximo año? paredro.com. https://www.paredro.com/tendencias-de-diseno-2020-que-debemos-esperar-l-a-proxima-decada/</p> <p>Espínola, M. G. (2019, 12 diciembre). Tendencias de diseño 2020 ¿Qué debemos esperar el próximo año? paredro.com. https://www.paredro.com/tendencias-de-diseno-2020-que-debemos-esperar-l-a-proxima-decada/</p> <p>Tendencias creativas 2020: Tendencias de diseño basadas en los datos. (2020a, enero 16). The Shutterstock Blog. https://www.shutterstock.com/blog/trends/es/2020-creative-trends</p> <p>Interactive Advertising Bureau (2018). (Consultada el Estudio de consumo de medios y dispositivos entre internautas</p>

	<p>mexicanos. 10ª edición. Recuperado de: https://www.iabmexico.com/wp-content/uploads/2018/07/IABMx_ECMYD_2018_Version_Prensa.pdf</p> <p>García, Karla. (2019, septiembre 15) Considera utilizar podcasts para conquistar nuevos seguidores, educar a tu audiencia y ampliar aún más tu estrategia de marketing de contenidos. Recuperado de: https://marketingdecontenidos.com/que-es-un-podcast/</p> <p>40 de fiebre. Guía Social Media: todo lo que debes saber para dominar las redes sociales. Recuperado de: https://www.40defiebre.com/guia-social-media</p> <p>B. (2021, 11 febrero). Best of Behance. 2021 Behance. https://www.behance.net/galleries?tracking_source=nav20</p> <p>Design. (2021). Communication Arts. https://www.commarts.com/design</p>
--	--

X. PERFIL DEL DOCENTE
<p>El docente que imparta la unidad de aprendizaje Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico deberá contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación o Marketing o área afín y tener dos años de experiencia dando clases y demostrar experiencia profesional en el ámbito del diseño gráfico y la comunicación visual. Debe tener actitud de liderazgo, creatividad y asertividad.</p>

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Discurso Audiovisual
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres
Jorge Alberto Cid Cruz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es diferenciar los componentes del discurso audiovisual para interpretar el potencial narrativo de los elementos visuales y sonoros. La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante proponer estrategias para el discurso audiovisual. Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los componentes del discurso audiovisual, a partir de la interpretación adecuada del potencial narrativo de los elementos visuales y sonoros, para proponer estrategias de comunicación audiovisual aplicables a proyectos de diseño, con sentido crítico, innovación y asertividad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora propuesta de estrategias de discurso audiovisual aplicables a proyectos de diseño. Debe contener imágenes y argumentos, así como las características de entrega determinadas por el docente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Evolución del discurso audiovisual

Competencia:

Diferenciar los factores sociales e históricos característicos del discurso audiovisual en sus diferentes vertientes, a partir de la revisión teórica de casos representativos, para comprender sus aplicaciones a futuros proyectos audiovisuales, con innovación y sentido crítico.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 1.1 Factores socio-históricos de los medios audiovisuales
- 1.2 Evolución del discurso cinematográfico
- 1.3 Evolución del discurso televisivo
- 1.4 Discurso audiovisual para contenidos en plataformas digitales

UNIDAD II. Lenguaje audiovisual

Competencia:

Diferenciar los elementos del lenguaje audiovisual en sus diferentes vertientes, a partir de la revisión teórica de casos representativos, para comprender sus aplicaciones a futuros proyectos audiovisuales, con innovación y sentido crítico.

Contenido:

- 2.1 Encuadres
- 2.2 Ángulos
- 2.3 Movimientos de cámara
- 2.4 Ambientación y escenografía

Duración: 4 horas

UNIDAD III. Dimensiones del discurso audiovisual

Competencia:

Diferenciar las dimensiones del discurso audiovisual en sus diferentes ámbitos, a partir de la revisión teórica de casos representativos, para comprender sus aplicaciones a futuros proyectos audiovisuales, con creatividad y sentido crítico.

Contenido:

- 3.1 Representación visual
- 3.2 Discurso sonoro
- 3.3 Narrativa
- 3.4 Enfoque, color e iluminación
- 3.5 Montaje y edición
- 3.6 Efectos visuales y animación

Duración: 3 horas

UNIDAD IV. Guionismo

Competencia:

Distinguir las estructuras formales para la planeación de discursos audiovisuales, a través de la revisión de los diferentes formatos, para comprender sus aplicaciones a futuros proyectos audiovisuales, con creatividad, sentido crítico y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:**Duración:** 3 horas

- 4.1 Formatos para elaboración de guión
- 4.2 Formatos para elaboración de storyboard
- 4.3 Formatos para la planeación de la producción audiovisual

UNIDAD V. Diseño de proyectos audiovisuales

Competencia:

Diseñar propuestas de discurso audiovisual, para su aplicación en las diferentes vertientes, mediante las herramientas teórico - conceptuales del lenguaje audiovisual y el manejo de las estructuras, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:

- 5.1 Estructuras para el diseño de spot institucional
- 5.2 Estructuras para el diseño de spot comercial
- 5.3 Estructuras para el diseño de spot social

Duración: 3 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD V				
1	Spot institucional	<p>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar documentación técnica para el diseño de spot institucional.</p> <p>2. Realiza mapa conceptual del spot.</p> <p>3. Utiliza los software de edición de texto, mapas de bits y vectores, para redactar las propuestas de cada apartado técnico. 4. Compila la documentación técnica en archivo portable optimizado.</p> <p>5. Entrega a docente para revisión.</p> <p>6. Realiza correcciones e integra a propuesta de spot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet 	16 horas
2	Spot comercial	<p>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar documentación técnica para el diseño de spot comercial.</p> <p>2. Realiza mapa conceptual del spot.</p> <p>3. Utiliza los software de edición de texto, mapas de bits y vectores, para redactar las propuestas de cada apartado técnico. 4. Compila la documentación técnica en archivo portable optimizado.</p> <p>5. Entrega a docente para revisión.</p> <p>6. Realiza correcciones e integra a propuesta de spot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet 	16 horas

3	Spot social	<p>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar documentación técnica para el diseño de spot social.</p> <p>2. Realiza mapa conceptual del spot.</p> <p>3. Utiliza los software de edición de texto, mapas de bits y vectores, para redactar las propuestas de cada apartado técnico. 4. Compila la documentación técnica en archivo portable optimizado.</p> <p>5. Entrega a docente para revisión.</p> <p>6. Realiza correcciones e integra a propuesta de spot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet 	16 horas
---	-------------	---	--	----------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Estudio de caso, método de proyectos, técnica expositiva, debates, ejercicios prácticos, foros, empleo de las tecnologías de la información y comunicación, propuesta de material audiovisual, entre otras.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Investigación, estudio de caso, trabajo en equipo, exposiciones, organizadores gráficos, cuadros comparativos, material visual y demás.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 4 evaluaciones parciales..... 80%
Organizadores gráficos por unidad
- Propuesta de estrategias de discurso audiovisual aplicables a proyectos de diseño. 20%
- Total.....100%**

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Cousins, M. (2020). <i>The story of film: revised edition</i>. Londres, Reino Unido: Pavilion Books.</p> <p>Hunt, R. E. (2016). <i>El lenguaje cinematográfico</i>. Cd. De México, México: Paidotribo.</p> <p>Lupton, E. (2019). <i>El diseño como storytelling</i>. Barcelona, España: Gustavo Gili.</p> <p>Rafois, R. (2010). <i>El diseño audiovisual</i> (15 ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili. [clásica].</p> <p>Ríos, J. J. (diciembre, 2018). El cine ¿un lenguaje?. <i>Revista Interiorgráfico</i>,(XVIII). Recuperado de https://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-octava-edicion-diciembre-2018/el-cine-un-lenguaje</p>	<p>Ballo, J. & Pérez, X. (2007). <i>La semilla inmortal: los argumentos universales del cine</i>. Barcelona, España: Anagrama. [clásica]</p> <p>Fernández, F. (2010). <i>Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual</i>. Ciudad de México, México: Páidos México. [clásica]</p> <p>Jullier, L. (2006). <i>¿Qué es una buena película?</i>. Barcelona, España: Páidos Ibérica.</p> <p>Sánchez, J. (2015) <i>¿Cómo analizar un videoclip desde el punto de vista narrativo?</i>. Barcelona, España: Editorial UOC.</p> <p>Wilhelm, M. (Productor), y Cameron, J. (Director). (2018). <i>Jame´s Cameron Story of Sicence Fiction</i>. [Serie]. Estados Unidos: AMC Studios.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Discurso Audiovisual debe contar con título de Licenciado en Diseño, Lic. en Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados Diseño Audiovisual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico e innovador.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño Editorial
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de Señalización y Señalética

Equipo de diseño de PUA

Carolina Medina Zavala
Isabel Salinas Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 9 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje del área de diseño y ubicada en la etapa disciplinaria, tiene el propósito de que el alumno conozca los elementos de diseño editorial y los aplique a través de maquetaciones en proyectos y/o simulaciones de productos editoriales impresos y/o digitales, utilizando una metodología de diseño en la modalidad individual y colaborativa. De igual manera que se considere el uso de sustratos, herramientas análogas, digitales y se identifiquen en el desarrollo del proyecto, tanto los costos según el método o medio de reproducción como los términos teórico-prácticos para dar un argumentado a través de una exposición donde se explique la solución del proyecto.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar productos de diseño editorial a través de una metodología de diseño, para generar alternativas de solución a través de prototipos y/o maquetaciones que muestren la justificación y funcionalidad del proyecto con una actitud de disciplina, responsabilidad y ética.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Productos editoriales simulados de manera digital y al menos un producto editorial impreso con el desarrollo de una metodología de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Historia e introducción al diseño editorial.

Competencia:

Analizar los elementos del diseño editorial a través de la creación y/o simulación de proyectos editoriales impresos y/o digitales, para generar una comunicación visual estética y eficaz, con sentido crítico, ético y de responsabilidad social.

Contenido:

- 1.1. Antecedentes del diseño editorial.
- 1.2. Conceptos básicos del diseño editorial.
- 1.3. Alcances de un proyecto editorial.
- 1.4. Elementos del diseño editorial
 - 1.4.1. Metodología para la Maquetación
 - 1.4.2. Formato y sustratos
 - 1.4.3. Caja tipográfica
 - 1.4.4. Retícula o Grilla
 - 1.4.5. Color
 - 1.4.6. Tipografía
 - 1.4.7. Imagen
- 1.5. Análisis de casos de proyectos editoriales.

Duración: 8 horas

UNIDAD II. Estructura y producción de productos editoriales.

Competencia:

Aplicar un método de maquetación y los fundamentos del diseño gráfico en el desarrollo de un producto editorial impreso, para conocer la estructura y los roles del proceso, con responsabilidad y respeto.

Contenido:

horas

- 2.1. Formatos de las publicaciones editoriales.
- 2.2. Estructura externa e interna de las publicaciones editoriales. (libro, periódico, revistas)
- 2.3. El uso de la publicidad en las publicaciones editoriales.
- 2.4. Roles para el trabajo editorial.
- 2.5. Materiales y costos para la producción de las publicaciones editoriales.
- 2.6. El proceso de registro de una obra editorial.
- 2.7. Maquetación de una publicación editorial impresa.
- 2.8. Aplicación de un método de maquetación a una publicación editorial impresa.

Duración: 12

UNIDAD III. Diseño, desarrollo y maquetación de un producto editorial.

Competencia:

Desarrollar la simulación de un proyecto editorial con una metodología, herramientas análogas y digitales, para generar alternativas de solución al proyecto, así como presentar el argumento de diseño y costos de producción, con disciplina, respeto y responsabilidad social.

Contenido:

horas

- 3.1. El *briefing* en un proyecto editorial.
- 3.2. Metodología de diseño para un proyecto editorial.
- 3.3. El desarrollo de una maquetación para un producto editorial.
- 3.4. La presentación de un producto editorial.
- 3.5. La publicación y difusión de una publicación editorial.

Duración: 12

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				20 horas
1	Formatos de papel en la industria editorial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar los formatos estandarizados para un producto editorial. 2. Comparar entre formato ISO 216 y papel americano. 3. Entregar la práctica al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Proveedores ● Sustratos 	2 horas
2	Márgenes y caja tipográfica.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calcular, trazar y digitalizar de márgenes y caja tipográfica. 2. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Software especializado 	4 horas
3	Uso de retícula.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Practicar las diferentes retículas sobre un mismo formato. 2. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Casos de estudio ● Software especializado 	4 horas
4	Tipografía.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elegir la fuente tipográfica aplicada según el producto editorial. 2. Practicar el uso de la fuente tipográfica y sus diversas longitudes de línea y fuerzas de línea. 3. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Casos de estudio ● Software especializado 	4 horas
5	Maquetación e imagen.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elegir el tipo de maquetación acorde al producto editorial. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Casos de estudio ● Software especializado 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Aplicar la imagen al tipo de maquetación y necesidades del producto editorial. 3. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación. 		
6	Sustratos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar un <i>dummy</i> con formatos de papel estandarizados. 2. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Sustratos ● Software especializado 	2 horas
UNIDAD II				22 horas
7	Desarrollar un <i>Brief</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar un documento donde describa las necesidades del proyecto editorial. 2. Entregar el documento al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ejemplos de Brief 	2 horas
8	Estructura de un producto editorial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proponer la estructura de un producto editorial según el tipo de publicación. 2. Entregar la estructura de la propuesta al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Casos de estudio 	2 horas
9	Roles dentro de la industria editorial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proponer un buró editorial que considere los roles básicos para trabajar un proyecto editorial. 2. Entregar la propuesta del buró editorial al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Casos de estudio 	2 horas
10	Aplicar un método de maquetación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar un proceso de maquetación según las necesidades del producto editorial. 2. Entregar el archivo con la evidencia del proceso de 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado 	10 horas

		maquetación al docente para su retroalimentación.		
11	Preprensa y salida del producto editorial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preparar la imposición del producto editorial según las necesidades del sistema de reproducción y salida del producto. 2. Entregar el archivo con la evidencia del proceso al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Casos de estudio ● Software especializado 	6 horas
UNIDAD III				22 horas
12	Desarrollo de un producto editorial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar dummy digital con los elementos básicos según las necesidades del producto editorial 2. Determinar los elementos del producto editorial 3. Maquetar la propuesta del producto editorial 4. Desarrollar y evaluar el cuerpo del producto editorial 5. Preparar la imposición y salida del producto editorial 6. Entregar el producto al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Casos de estudio ● Software especializado 	16 horas
13	Costo de la producción y cotización del proyecto.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar una cotización del proyecto editorial, observando costos de producción y otros gastos implícitos (fotógrafos, ilustradores, pago de derechos en plataformas, registros, etc) 2. Elaborar una simulación de registro de obra 3. Entregar el documento al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta ● Casos de estudio 	2 horas

14	Presentación del producto editorial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar la presentación del proyecto editorial. 2. Entregar la presentación y producto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos digitales para presentación de proyectos 	4 horas
----	--------------------------------------	---	---	---------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente): El profesor explicará y facilitará material de cada uno de los temas, apoyado de ejemplos gráficos y medios audiovisuales con el uso de herramientas análogas y digitales. Asimismo se llevarán a cabo ejercicios prácticos donde se aplique la teoría con el apoyo de una metodología de diseño para dar solución a un problema y con ello adquirir la competencia de la unidad de aprendizaje. Se sugieren las siguientes estrategias:

- Técnica expositiva
- Análisis de la información
- Análisis de casos
- Instrucción guiada
- Solución de problemas

Estrategia de aprendizaje (alumno): El alumno realizará de manera individual y/o colaborativa, ejercicios análogos y/o digitales durante la clase o extra clase, donde aplique la teoría vista en la práctica. Asimismo el desarrollo de proyectos editoriales impresos y/o digitales con el uso de una metodología de diseño. De tal manera que demuestre que adquirió la competencia de la unidad de aprendizaje. Se sugieren las siguientes estrategias:

- Bocetaje
- Investigación documental
- Metodología de diseño
- Simulación de proyecto
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Exposición
- Portafolio de evidencia

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Ejercicios.....	15%
- Evaluaciones prácticas.....	50%
- Portafolio de evidencias.....	25%
- Exposiciones.....	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Brighamurts, R. (2008). <i>The elements of typographic style</i> (3rd ed.). United States: Hartley & Marks. [Clásico]</p> <p>Buen [de], J. (2014). <i>Manual de diseño editorial</i> (4ta ed.). Gijon Asturias: Ediciones Trea.[Clásico]</p> <p>Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). <i>Diseño editorial: periódicos y revistas, medios impresos y digitales</i> (2da. ed.). Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Dabner, D. (2018). <i>Diseño gráfico, fundamentos y prácticas</i>. Barcelona: Blume. [Clásico]</p> <p>Haslam, A. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i>. Barcelona: Blume. [Clásico]</p> <p>Lafratta, R. y Franklin, R. (2020). <i>Paper sizes</i>. Recuperado de https://papersizes.io/</p> <p>Lupton, E. (2014). <i>Tipografía en pantalla: una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Lupton, E. (2011). <i>Pensar con tipos</i>. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Rivers, CH. (2015). <i>Cómo hacer tus propios libros: nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros</i>. Barcelona: Gustavo Gili. . [Clásico]</p> <p>Salinas, I. (en prensa). <i>El diseño de textos digitales</i>. Mexicali: Editorial Universitaria UABC.</p> <p>Tschichhold, J. (1997). <i>The form of the book: Essays on the morality of good design</i>. United States: Hartley & Marks [Clásico]</p> <p>Tschichhold, J. (1998). <i>The new typography. A handbook for modern designers</i>. Berkeley: University of California Press. [Clásico]</p> <p>Zappaterra, Y. (2008). <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p>	<p>Adobe. (2020). <i>InDesign tutorials</i>. Recuperado de: https://helpx.adobe.com/in/indesign/tutorials.html</p> <p>Adobe Support Comunity. (2020). <i>InDesign</i>. Recuperado de https://community.adobe.com/t5/indesign/bd-p/indesign?page=1&sort=latest_replies&filter=all</p> <p>Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2011). <i>Manual de producción gráfica, recetas</i> (2da. ed). Barcelona: Gustavo Gili. [clásico]</p> <p>Marin, R. (2013). <i>Ortotipografía para diseñadores</i> (5ta. ed.). Barcelona: Gustavo Gili. [clásico]</p> <p>Pochteca (29 de mayo de 2014). <i>Pochteca papel inglés</i> [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?time_continue=8&v=eH4oDhSqo5E</p> <p>Swann, A. (2004). <i>Bases del diseño gráfico</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente debe tener el perfil profesional de Licenciado en Diseño Gráfico o Licenciado en Comunicación o áreas afines, además tener conocimientos, cursos, diplomados y de preferencia con posgrado en diseño editorial, así como contar con experiencia en la producción editorial, conocimiento de registros de publicaciones impresas y/o digitales ante alguna casa editora y la habilidad del uso de programas de diseño, que permitan la edición de textos, vectores, imágenes y la maquetación de un proyecto editorial.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

LEARNING MODULE

I. GENERAL INFORMATION

- 1. School:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Major:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Study Program:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Learning Module Name:** Editorial Design
- 5. Number:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. CH:** 02 **WH:** 04 **LH:** 00 **FPH:** 00 **CLH:** 00 **EH:** 02 **CR:** 06
- 7. Stage:** Disciplinary
- 8. Module Type:** Compulsory
- 9. Course Enrollment Requirements:** Diseño de Señalización y Señalética

Learning Module Design Team

Isabel Salinas Gutiérrez
Carolina Medina Zavala

Sign

Approval of Assistant Dean (s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Sign

Date: February 9, 2021

II. PURPOSE OF LEARNING MODULE

This learning module belong to the design area, in the disciplinary stage, has the purpose that the student knows the elements of editorial design and applies them through printed and digital projects, using a methodology in a collaborative modality. Also the use of analog and digital tools in the development of the project, the costs, the means of print and publish, as well as the theoretical-practical terms to explain his project.

III. COMPETENCE OF THE LEARNING MODULE

Develop editorial design projects through a design methodology, to generate alternative solutions through mock up and layouts that show the functionality of the project, with an attitude of discipline, responsibility and ethics.

IV. EVIDENCES OF LEARNING/ACHIEVEMENT

Editorial projects mock up, and at least one printed editorial product with the development of a design methodology.

V. UNIT DESCRIPTION

UNIT I. Editorial Design Introduction

Competency: Analyze the elements of editorial design through the mock of a project, to generate an aesthetic and effective visual communication, with a critical, ethical and social responsibility sense.

Content:

Time Allotted: 8 hours

- 1.1. The background of Editorial design.
- 1.2. Basic concepts of editorial design.
- 1.3. Scope of an editorial project.
- 1.4. Editorial design elements
 - 1.4.1. Methodology for Layout
 - 1.4.2. Paper sizes and features
 - 1.4.3. Textblock
 - 1.4.4. Grid
 - 1.4.5. Color
 - 1.4.6. Typography
 - 1.4.7. Pictures
- 1.5. Study case

UNIT II. Structure and Production of Editorial Projects

Competency: Apply a layout method and the principals of graphic design in the development of a printed editorial projects, to understand the structure and roles of the process, with responsibility and respect

Content:

- 2.1. Estandar Page Sizes
- 2.2. External and internal structure of book, newspaper, magazines, etc.
- 2.3. The use of advertising
- 2.4. Roles for editorial work
- 2.5. Production and its cost
- 2.6. Copyright, ISBN, ISSN and other legal concepts
- 2.7. Layout of a print project
- 2.8. Develope and print a project

Time Allotted: 12 hours

UNIT III. Layout, Design, and Development of an Editorial Project

Competency: Develop the simulation of an editorial project through a methodology, and using analog and digital tools to generated solutions, as well as present the cost of production, with discipline, respect ans social responsibility.

Content:

- 3.1. The briefing in an editorial project.
- 3.2. The methodology for an editorial project.
- 3.3. The development of a layout for an editorial product.
- 3.4. The presentation of an editorial product.
- 3.5. The publication of an editorial project

Time Allotted: 12 hours

VI. STRUCTURE OF WORKSHOP PRACTICES

No.	Practice Name	Procedure	Support resources	Time
UNIT I				
1	Paper Sizes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigate the standard page sizes 2. Compare between the ISO 216 and the American paper. 3. Hand in the practice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reference sources • Industrial size paper 	2 hrs
2	Margins and text block	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calculate, trace and digitize margins and text block 2. Print and deliver the practice 	<ul style="list-style-type: none"> • Reference sources • Software 	4 hrs
3	The grid	<ol style="list-style-type: none"> 1. Practice the different grids on the same page size 2. Print and deliver the practice 	<ul style="list-style-type: none"> • Reference sources • Software 	4 hrs
4	Typography	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choose a typeface 2. Practice using the typeface, line length and leading 	<ul style="list-style-type: none"> • Reference sources • Software 	4 hrs
5	Layout and image	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choose a typeface 2. Apply a layout and images 3. Print and deliver the practice for it 4. Print and deliver the practice 	<ul style="list-style-type: none"> • Reference sources • Software 	4 hrs
6	Paper qualities	<ol style="list-style-type: none"> 1. Make a dummy 2. Print and deliver the practice 	<ul style="list-style-type: none"> • Reference sources • Software • Industrial size paper 	2 hrs
UNIT II				
7	Briefing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Write a document that describe the need of the publishing project 2. Deliver the document 		2 hrs.

8	Structure of an editorial product	<ol style="list-style-type: none"> 1. Propose a structure according to the type of publication. 2. Deliver the structure of the proposal 	<ul style="list-style-type: none"> • Software 	2 hrs
9	Roles within the publishing industry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Make a team that considers the basic roles to work on an editorial project. 2. Deliver the team proposal 	<ul style="list-style-type: none"> • Software 	2 hrs.
10	Apply a layout method	<ol style="list-style-type: none"> 1. Develop a layout according to the editorial project 2. Deliver the file that probe the layout process 	<ul style="list-style-type: none"> • Software • 	10 hrs.
11	Prepress and output of the project	<ol style="list-style-type: none"> 1. Make the page imposition according to the reproductions system 2. Deliver the file of the process 	<ul style="list-style-type: none"> • Reference sources • Software 	6 hrs
UNIDAD III			<ul style="list-style-type: none"> • 	
12	Develop an editorial project	<ol style="list-style-type: none"> 1. Create digital dummy according to the needs of the project 2. Choose the elements of the editorial project 3. Layout the editorial project 4. Develop and evaluate the editorial project 5. Make the imposition and output of the editorial product 6. Deliver the product 	<ul style="list-style-type: none"> • Reference sources • Software 	16 hrs

13	Production Cost and estimated	<ol style="list-style-type: none"> 7. Make an estimation of the project with production cost and expenses 8. Mock up a publish registration 9. Deliver the documents 		2 hrs
14	Presentation of the project	<ol style="list-style-type: none"> 1. Present the project 2. Deliver the presentation and the projects 		4 hrs

VII. METHODOLOGY AND STRATEGIES

Course framework: The first day of class the teacher must establish the form of work, evaluation criteria, quality of academic work, rights and obligations for teacher and students.

Teaching strategies (teacher):

- Lecture
- To give information
- Study Case
- Guided instruction
- Problem solving

Learning strategies (student):

- Sketching
- Documentary research
- Design methodology
- Project simulation
- Teamwork
- Exposition
- Project Portfolio

VIII. EVALUATION CRITERIA

The evaluation will be carried out permanently during the development of the course as follows:

Accreditation criteria

To be entitled to ordinary and extraordinary exam, the student must meet the attendance percentages established in the current School Statute.

Scaled from 0 to 100, with a minimum approval of 60.

Assessment criteria

Exercises ..	15%
Practical evaluations	50%
Portfolio of evidence	25%
Exhibitions	10%

Total.....100%

IX. Bibliography

Required	Suggested
<p>Bringhurst, R. (2008). <i>The elements of typographic style</i> (3rd ed.). United States: Hartley & Marks. [Clásico]</p> <p>Buen [de], J. (2014). <i>Manual de diseño editorial</i> (4ta ed.). Gijón Asturias: Ediciones Trea.[Clásico]</p> <p>Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). <i>Diseño editorial: periódicos y revistas, medios impresos y digitales</i> (2da. ed.). Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Dabner, D. (2018). <i>Diseño gráfico, fundamentos y prácticas</i>. Barcelona: Blume. [Clásico]</p> <p>Haslam, A. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i>. Barcelona: Blume. [Clásico]</p> <p>Lafratta, R. y Franklin, R. (2020). <i>Paper sizes</i>. Recuperado de https://papersizes.io/</p> <p>Lupton, E. (2014). <i>Tipografía en pantalla: una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Lupton, E. (2011). <i>Pensar con tipos</i>. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Rivers, CH. (2015). <i>Cómo hacer tus propios libros: nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros</i>. Barcelona: Gustavo Gili. . [Clásico]</p> <p>Salinas, I. (en prensa). <i>El diseño de textos digitales</i>. Mexicali: Editorial Universitaria UABC.</p> <p>Tschichold, J. (1997). <i>The form of the book: Essays on the morality of good design</i>. United States: Hartley & Marks [Clásico]</p> <p>Tschichold, J. (1998). <i>The new typography. A handbook for modern designers</i>. Berkeley: University of California Press. [Clásico]</p> <p>Zappaterra, Y. (2008). <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p>	<p>Adobe. (2020). <i>InDesign tutorials</i>. Recuperado de: https://helpx.adobe.com/in/indesign/tutorials.html</p> <p>Adobe Support Comunity. (2020). <i>InDesign</i>. Recuperado de https://community.adobe.com/t5/indesign/bd-p/indesign?page=1&sort=latest_replies&filter=all</p> <p>Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2011). <i>Manual de producción gráfica, recetas</i> (2da. ed.). Barcelona: Gustavo. Gili. [clásico]</p> <p>Marin, R. (2013). <i>Ortotipografía para diseñadores</i> (5ta. ed.). Barcelona: Gustavo Gili. [clásico]</p> <p>Pochteca (29 de mayo de 2014). <i>Pochteca papel inglés</i> [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?time_continue=8&v=eH4oDhSqo5E</p> <p>Swann, A. (2004). <i>Bases del diseño gráfico</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>

X. TEACHER PROFILE

The teacher must be Graduate in Graphic Design, Communication or related areas, in addition to having knowledge, courses, diplomas and preferably a postgraduate degree in editorial design, as well as having experience in editorial production, (printed and digital publications) with a publisher and skills in design software.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Publicidad Estratégica
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01**HT:** 03**HL:** 00**HPC:** 00**HCL:** 00**HE:** 01**CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Anabel Cortez Burciaga

Firma

**Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)**

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Firma

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Publicidad Estratégica tiene como finalidad que el estudiante adquiera conocimientos sobre el desarrollo de una campaña publicitaria y lo pueda implementar en la práctica, así como la comprensión de los medios de comunicación, además de desarrollar las habilidades de la toma de decisiones estratégica en el ámbito de la comunicación, creatividad, trabajo colaborativo, para trabajar con programas de diseño, hablar frente al público y desarrollo de la comunicación oral y escrita. Está unidad pertenece a la etapa disciplinar de la licenciatura de diseño Gráfico, es de carácter obligatoria, forma parte del área de conocimiento de comunicación y no es necesario haber aprobado una unidad previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar una campaña publicitaria con un proceso creativo y el uso de herramientas de publicidad y marketing, a través de un plan de medios estratégicos para generar mensajes innovadores, con una actitud analítica y de responsabilidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Evaluación escrita

Desarrollo de un proceso creativo a través de la simulación de un proyecto práctico que incluya las estrategias de una campaña publicitaria, con el objetivo de posicionar la marca, empresa, producto o servicio a través de diferentes medios de comunicación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción y principios de la publicidad.

Competencia:

Analizar los conceptos básicos de publicidad y marketing, a través de la historia de la publicidad y el marketing, así como el proceso de comunicación publicitaria, para conocer los roles y funciones de la publicidad, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 1.1. Conceptos básicos de publicidad y marketing.
- 1.2. Historia de la publicidad y el marketing.
- 1.3. Proceso de comunicación publicitaria.
- 1.4. Roles y funciones de la publicidad.
 - 1.4.1. Marketing.
 - 1.4.2. Comunicación.
 - 1.4.3. Medios.
 - 1.4.4. Proveedores.
 - 1.4.5. Audiencia o público meta.
 - 1.4.6. Otros roles y funciones.
- 1.5. La publicidad y la sociedad.

UNIDAD II. El proceso creativo y publicitario para la generación de mensajes.

Competencia:

Diferenciar el proceso creativo y sus elementos, así como el desarrollo del proceso publicitario, a través de técnicas creativas para la gráfica, con la finalidad de generar mensajes publicitarios eficientes, con actitud de persuasión en los mensajes publicitarios.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 2.1 El proceso creativo y sus elementos.
 - 2.1.1. Imagen, gráfica y códigos en la imagen.
 - 2.1.2. Ideas, inspiración y técnicas creativas para la gráfica.
 - 2.1.3. La retórica en la publicidad.
 - 2.1.4. Elaboración de mensajes.
- 2.2. El proceso publicitario
 - 2.2.1. Clasificación de la publicidad.
 - 2.2.2. Canales de comunicación.
 - 2.2.3. Medios publicitarios.
- 2.3. Publicidad creativa aplicada.

UNIDAD III. Campaña publicitaria y marketing.

Competencia:

Desarrollar una metodología de marketing, mediante un brief, con el propósito de generar estrategias y códigos publicitarios para una campaña publicitaria integral, mostrando ética y creatividad.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1. Brief del marketing.
- 3.2. El perfil ideal de los mensajes publicitarios.
- 3.2. Estrategias publicitarias.
 - 3.2.1. Estrategias de comunicación.
 - 3.2.2. Estrategias creativas.
 - 3.2.3. Estrategias de medios.
- 3.3. Códigos publicitarios.
 - 3.3.1. Código de conducta comercial del sector publicitario.
 - 3.3.2. Leyes generales de publicidad.
 - 3.3.3. Ley federal del consumidor.
- 3.4. Métodos para determinar el presupuesto publicitario y la planeación de medios.
- 3.5. Cómo medir el impacto de una campaña publicitaria

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Infografía sobre los conceptos básicos de publicidad y marketing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los conceptos básicos de publicidad y marketing 2. Desarrolla una infografía mediante la síntesis de los conceptos básicos de publicidad y marketing. 3. Presentarla al docente de manera digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos • Software de diseño • Software de presentación 	3 horas
2	Presentación sobre los roles y funciones de la publicidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indaga los roles y funciones de la publicidad con el fin de generar una presentación. 2. Expone ante el grupo la presentación y recibe retroalimentación por parte del docente y compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos • Software de diseño • Software de presentación 	6 horas
UNIDAD II				
3	Elaboración de mensaje e imagen gráfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige una empresa, producto o servicio con el fin de estudiar los elementos publicitarios que la componen, a fin de elaborar un mensaje publicitario. 2. Elabora un cartel promocional de dicha empresa o servicio 3. Expone ante el grupo la presentación y recibe retroalimentación por parte del docente y compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos • Software de diseño • Software de presentación 	6 horas
4	Retórica de la publicidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige un producto o servicio con el fin de crear un cartel 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos • Software de diseño 	6 horas

		<p>que persuada a la audiencia de forma creativa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Establece el objetivo del cartel. 3. Elabora un cartel retórico de un producto o servicio. 4. Expone ante el grupo la presentación a fin de conocer si el cartel cumple o no con el objetivo señalado. Recibiendo retroalimentación por parte del docente y compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de presentación 	
5	Publicidad aplicada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige una problemática social existente, con el fin de realizar una campaña de concienciación sobre dicho problema. 2. Determina el tipo de publicidad a realizar y en qué canales de comunicación se llevará a cabo. 3. Lleva a cabo la publicidad y muestra evidencia de la reacción del público. 4. Expone ante el grupo la presentación y recibe retroalimentación por parte del docente y compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de diseño • Software de presentación 	6 horas
UNIDAD III				
6	Brief de marketing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige una empresa, producto o servicio, que de ser posible pueda asistir a la evaluación parcial. 2. Investiga sus necesidades publicitarias a través de la elaboración de un brief de 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de diseño • Software de presentación 	6 horas

		<p>marketing con el fin de crear una campaña publicitaria.</p> <p>3. Presenta al docente y recibe retroalimentación.</p>		
7	Elaboración de campaña publicitaria	<p>1. Mediante el brief que realizaste estudia y determina cuál será el canal de comunicación.</p> <p>2. Elige que tipo de publicidad se llevará a cabo para la realización de la campaña.</p> <p>3. Diseña la campaña.</p> <p>4. Expone ante el grupo la presentación y recibe retroalimentación por parte del docente y compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Software de diseño • Software de presentación 	15 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Retroalimentación
- Fomentar el trabajo colaborativo
- Guía en redacción de trabajos académicos
- Enseñanza de proyectos publicitarios
- Guía y evaluador de prácticas de taller
- Evalúa competencias

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Organizadores gráficos
- Trabajo colaborativo
- Exposición
- Manejo de TICC's
- Síntesis
- Proyectos publicitarios
- Realizar prácticas de taller
- Campaña publicitaria
- Coevaluación

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
-Prácticas de taller	30%
-Evaluación escrita	10%
-Proyecto publicitario	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

Costa, J., y Moles, A. (2016). *Diseño y publicidad. El nuevo reto de la comunicación.* (2014, Reimp. 2016). (1a ed.). México: Trillas.

Kotler PH D, S C Johnson Distinguished Professor of International Marketing Philip, Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2016). *Marketing 4.0: Moving from Traditional to Digital* (Illustrated ed.). Wiley.

Miller, D. (2020). Marketing Made Simple. Google Books. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IW6eDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=ebook+free+marketing+free&ots=xipvSJKoic&sig=t95ppDXGVLXuvM2lpkKPCdfM-AI#v=onepage&q&f=false>

Burtenshaw, K., Mahon, N. y Barfoot, C. (2009). *Principios de publicidad. El proceso creativo: agencias, campañas, medios, ideas y dirección de arte.* (1a ed. ,3a tirada). España: Gustavo Gili. [clásica].

ICB Editores (2015). *Técnicas publicitarias.* (1a ed.). (Interconsulting Bureau S.L.). Colombia: Ediciones de la U. [clásica].

Mahon, N. (2012). Ideación. *Cómo generar grandes ideas publicitarias.* (1a ed.) España: Gustavo Gili, SL. [clásica].

Treviño, R (2010). *Publicidad...Comunicación integral el marketing.* (3a ed.). México: Mc Graw Hill. [clásica].

Van Leeuwen, A. & Van Baaren (2017). *Persuasión. 33 técnicas publicitarias de influencia psicológica.* (1a ed., 2da. Tirada.). Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.

Complementarias

Pricken, M. (2009). *Publicidad creativa. Ideas y técnicas de las mejores campañas internacionales.* (2aed.). España: Gustavo Gili, SL. [clásica].

Simon Veksner, S. (2010). *Ser un buen creativo publicitario.* (1a ed.) México: Blume [clásica].

Wells, M. y Burnett (2007) *Publicidad: Principios y práctica*. (7a ed.). México: Pearson Educación. [clásica].

Williams, E. (2010). *La nueva publicidad. Las mejores campañas*. Barcelona: Gustavo Gili, SL. [clásica].

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Publicidad Estratégica debe contar con título de Diseño gráfico o área afín, con conocimientos en publicidad y estrategias en medios, así como el dominio de la planeación de una campaña publicitaria; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser creativo, analítico y que fomente el trabajo en equipo con respeto.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Normatividad para el Diseño Gráfico
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 04**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Salvador Fierro Silva
José Ramón Rodríguez Esquer
Lizbeth Gonzalez Romero

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje proporciona los aspectos básicos de la normativa vigente necesaria para ejercer su profesión éticamente y así desarrollar propuestas relativas al diseño gráfico en materia de derechos de autor, lineamientos, propiedad intelectual, patentes y marcas, con el fin de crear productos dentro de un marco de legalidad y responsabilidad social. Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Gestión y Humanidades del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar la normativa existente en torno al diseño gráfico, mediante la revisión de leyes, códigos y reglamentos pertinentes al proceso del diseño y la comunicación visual, para establecer criterios de ética profesional dentro de un marco legal, que otorgue certeza y honestidad al diseñador, con valores de respeto, lealtad y honestidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora carpeta de reportes de lectura y ejercicios prácticos, mediante el estudio de casos en los que requiera el uso de la normatividad vigente en torno a proyectos de diseño gráfico.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Ética y normatividad

Competencia:

Distinguir la ética y normatividad, mediante el análisis de sus características, para conocer acciones correctas en su profesión, con actitud reflexiva y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Concepciones de ética y moral
- 1.2. Ética social
- 1.3. Ética profesional
- 1.4. Normatividad
 - 1.4.1. Reglas
 - 1.4.1.1. Técnicas
 - 1.4.1.2. Deónticas
 - 1.4.2. Ley
 - 1.4.3. Código
 - 1.4.4. Estatuto

UNIDAD II. Leyes y normas en el diseño

Competencia:

Distinguir las leyes y normas, mediante el análisis de sus características y propósitos que intervienen en el proceso de diseño, para identificar acciones correctas en su profesión, con actitud reflexiva y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 14 horas

- 2.1. Leyes, Códigos y Reglamentos
 - 2.1.1. Ley sobre delitos de imprenta
 - 2.1.2. Reglamento de rótulos, anuncios y similares
 - 2.1.3. Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Publicidad
 - 2.1.4. Ley General de Salud en Materia de Etiquetado
 - 2.1.4.1. Norma Oficial Mexicana (NOM) NOM-051
 - 2.1.5. Ley Federal de Protección al Consumidor
 - 2.1.6. Ley de invenciones y marcas
 - 2.1.7. Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial
 - 2.1.8. Ley Federal del derecho de Autor
 - 2.1.8.1. Tipos de derechos
 - 2.1.8.2. Tipos de obras
 - 2.1.8.3. Sesión de derechos
 - 2.1.9. Registro
 - 2.1.9.1. Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR)
 - 2.1.9.2. Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI)

UNIDAD III. Prestación de servicios profesionales

Competencia:

Analizar la normativa existente en la práctica del ejercicio laboral, mediante la revisión de los tipos de contrato y titularidad , para establecer criterios de ética profesional dentro de un marco legal, que otorgue certeza y honestidad al diseñador, con valores de respeto, lealtad y honestidad.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- 3.1. Tipos de contrato.
 - 3.1.1. Empleado – patrón
 - 3.1.2. Profesionista – cliente
 - 3.1.3. Estructura legal
- 3.2. Titularidad de propiedad industrial y derechos de autor
 - 3.2.1. Titularidad bajo relación laboral
 - 3.2.2. Titularidad bajo encargo sin subordinación laboral
- 3.3. Código de ética profesional del diseñador gráfico
- 3.4. Responsabilidad ante el Sistema de Administración Tributaria (SAT)

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre teorías y métodos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temática
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre teorías y métodos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Examen20%
- Participación..... 20%
- Exposición..... 20%
- Carpeta.....40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>DOF, (Julio, 2020). DECRETO por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Federal del Derecho de Autor. Diario Oficial de la Federación (DOF), Recuperado de https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5596012&fecha=01/07/2020</p> <p>Doman Bruck, E. (2013). <i>Business and Legal Forms for Graphic Designers</i>. Allworth. [clásica]</p> <p>Garza Treviño, J. G. (2007). <i>Valores para el ejercicio profesional México</i>. Mc Graw-Hill. [clásica]</p> <p>Magaña Rufino, J. M. (2013). <i>Curso de Derechos de Autor en México</i>. Novum.[clásica]</p> <p>Magaña Rufino, J. M. (Diciembre, 2014). Titularidad de la propiedad industrial e intelectual en México realizada bajo una relación de trabajo o por encargo. <i>Revista la Propiedad Inmaterial</i>. Número 18, no. de páginas 145-165. Recuperado de https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/propin/artic le/view/3913/4207[clásica]</p> <p>Mateo, M. (2014). <i>Art, Inc.: The essential guide for building your career as an artist</i>. Chronicle Books.[clásica]</p>	<p>Instituto Mexicano de Propiedad Industrial (IMPI) Recuperado de https://www.gob.mx/impi</p> <p>Instituto Nacional de Derechos de Autor (INDAUTOR), Recuperado de https://www.indautor.gob.mx/</p> <p>Norma Oficial Mexicana. (2010). Recuperado de http://www.dof.gob.mx/normasOficiales/4010/seeco11_C/seeco11_C.htm#:~:text=comercial%20y%20sanitaria-,NORMA%20Oficial%20Mexicana%20NOM%2D051%2DSCFI%2FSSA1%2D2010,%2D%20Secretar%C3%ADa%20de%20Econom%C3%ADa.</p> <p>Sistema de Administración Tributaria (SAT), Recuperado de https://www.sat.gob.mx/home</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Normatividad para el Diseño Gráfico, debe contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico, Derecho o área afín, preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Además ser respetuoso, con una actitud crítica y que fomente los valores de ética y moral profesional.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Edición de Video y Gráficos Animados
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 08**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres
Jorge Alberto Cid Cruz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es la adquisición de habilidades de edición no lineal y gráficos animados (*motion graphic*). La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante aplicar estas habilidades a proyectos de diseño de contenidos para medios de Internet.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Combinar técnicas de edición no lineal y gráficos animados a través de la elaboración de prácticas incrementales con software especializado en edición de video, diseño sonoro y *motion graphics* para la elaboración de proyectos audiovisuales bajo demanda, con creatividad, iniciativa y disciplina.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

De manera individual, realiza un proyecto audiovisual usando software de edición de video donde se muestre el uso de herramientas básicas y avanzadas de edición, transición entre escenas, máscaras de recorte y mezcla de audio.

Propone y ejecuta un proyecto audiovisual de gráficos animados usando software de composición visual donde demuestre la aplicación estratégica de herramientas de animación de figuras geométrica básicas, texto y uso de cámaras virtuales.

Propone y ejecuta un proyecto integrador de video y gráficos animados usando software de edición no lineal y composición visual donde demuestre el uso avanzado de herramientas de edición de video y composición visual como rotoscopía, *chroma keying*, cámaras de seguimiento, corrección de color y exportación de formatos dedicados a plataformas de redes sociales.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Video digital y edición no lineal

Competencia:

Demostrar el uso de las técnicas de edición no lineal, mediante ejercicios de producción audiovisual empleando software de edición de video, para aplicarlas en proyectos de diseño de contenidos audiovisuales de Internet, con iniciativa, creatividad y organización.

Contenido:

Duración: 12 horas

1.1 Teoría básica del video digital

1.1.1 Historia del video digital

1.1.2 Terminología técnica del video digital (Codec, formato, Resolución Relación de aspecto)

1.1.3. Elementos formales del video (Planos, movimiento de cámara, transiciones)

1.2 Introducción a la interfaz de trabajo

1.2.1 Flujo básico de trabajo (importar medios, organizar medios, creación de secuencias, cortar y refinar clips, Insertar textos, mezcla básica de audio audio)

1.2.2 Automatización de ajustes básicos

1.2.3 Máscaras de recorte

1.2.4 Herramientas de la línea de tiempo

1.2.5 Mezcla de audio

1.2.6 Exportación y optimización de video

1.3 Edición avanzada

1.3.1 Automatización de transiciones

1.3.2 Rotoscopia y *Chroma Keying*

1.3.3 Efectos de video y audio

1.3.4 Corrección de color.

1.3.4 Gráficos y textos

UNIDAD II. Gráficos animados

Competencia:

Demostrar el uso de las técnicas de gráficos animados, mediante ejercicios de producción audiovisual empleando software de composición de escenas, para aplicarlas en proyectos de diseño de contenidos audiovisuales de Internet, con actitud proactiva, sistemática e innovación.

Contenido:

Duración: 12 horas

2.1 Interfaz y secciones del software y conceptos esenciales

2.1.1 Paneles y herramientas esenciales

2.2.1 Flujo de trabajo

2.2.3 Composición, capas, automatización de animaciones, efectos, elementos tridimensionales, renderizado.

2.2 Animación básica de gráficos

2.2.1 Creación y manipulación de fotogramas clave

2.2.2 Automatización de animaciones

2.2.3 Creación de máscaras animadas

2.2.4 Importación de archivos

2.2.5 Automatización de efectos

2.2.6 precomposiciones

2.2.7 Animación de trazos

2.2.8 Animación de rutas

2.3 Animación avanzada de gráficos

2.3.1 Animación de escritura

2.3.2 Cámaras y animación de cámaras

2.3.3 *Chroma keying* para *motion graphics*

2.3.4 Rotoscopia para *motion graphics*

2.3.5 Rastreadores de movimiento, cámara y máscaras

2.3.6 Creación de loops animados

2.3.7 Renderizado con canal alfa

2.3.8 Reemplazar medios

UNIDAD III. Proyecto audiovisual integrador

Competencia:

Desarrollar proyecto audiovisual para internet, mediante la preproducción, producción y postproducción y el empleo de software especializado, para integrar técnicas de edición de video y gráficos animados, con actitud innovadora, sistemática y proactiva.

Contenido:

- 3.1 Preproducción
- 3.2 Producción
- 3.3 Postproducción
- 3.4 Presentación final

Duración: 8 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER (64 horas)

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Flujo básico de trabajo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Flujo básico de trabajo. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
2	Automatización de ajustes básicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Automatización de ajustes básicos. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
3	Máscaras de recorte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Máscaras de recorte. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor 	<ul style="list-style-type: none"> • Clips de vídeo para los ejercicios 	
4	Herramientas de la línea de tiempo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Herramientas de la línea de tiempo. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
5	Mezcla de audio y efectos de video y audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Mezcla de audio y Efectos de video y audio 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas

6	Exportación y optimización de video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Mezcla de audio y Efectos de video y audio. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
7	Automatización de transiciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Automatización de transiciones. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
8	Rotoscopia y <i>Chroma Keying</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Rotoscopia y Chroma Keyings. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	6 horas

		4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor.		
9	Corrección de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Corrección de Color. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
10	Gráficos y textos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Gráficos y textos. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
UNIDAD II				
11	Paneles y herramientas esenciales: Flujo de trabajo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Flujo de trabajo. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 		
12	Composición, capas, automatización de animaciones, efectos, elementos y tridimensionales, renderizado.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Composición. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
13	Creación y manipulación de fotogramas clave y Automatización de animaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Automatización de animaciones. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
14	Creación de máscaras animadas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo 	2 horas

		<p>diseño metodológico de la investigación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Creación de máscaras animadas. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	
15	Importación de archivos, automatización de efectos y precomposiciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de precomposiciones. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
16	Animación de trazos y animación de rutas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Animación de rutas. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas

17	Animación de escritura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Animación de escritura. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
18	Cámaras y animación de cámaras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Cámaras y animación de cámaras. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
19	<i>Chroma keying para motion graphics</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Chroma keying para motion graphics. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	3 horas

		retroalimentación por parte del profesor.		
20	Rotoscopía para <i>motion graphics</i> y Rastreadores de movimiento, cámara y máscaras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Rotoscopía. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	3 horas
21	Creación de loops animados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Sigue las indicaciones del profesor para el uso del software. 3. Realiza el ejercicio de Creación de loops animados. 4. Entrega la práctica en el archivo final para su retroalimentación por parte del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	2 horas
UNIDAD III				
23	Pre-producción, producción y post-producción de proyecto integrador	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el diseño metodológico de la investigación. 2. Elabora un documento de preproducción de proyecto audiovisual que incluya y 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de edición de video • Conexión a Internet • Clips de vídeo para los ejercicios 	12 horas

		guión técnico, guión literario, Storyboard 3. Entrega el documento en el archivo portable para su retroalimentación por parte del profesor.		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Método de proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Técnica expositiva
- Ejercicios prácticos
- Foros.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación
- Edición audiovisual
- Autoaprendizaje y aprendizaje basado en proyectos
- Participación en foros
- Resolución de ejercicios prácticos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 3 evaluaciones parciales (Evidencias de aprendizaje)
 - Proyecto audiovisual con software de edición de video..... 30%
 - Propuesta y ejecución de proyecto audiovisual de gráficos animados con software de composición visual..... 30%
 - Propuesta y ejecución de proyecto integrador de video y gráficos animados usando software de edición no lineal y composición visual40%
- Total.....100%**

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Allen, D. Gallardo, T & Scoppettuolo, D. (2020) *Fusion Effects with Davinci Resolve 16*. United States: Blackmagic Design
- Doods D. (2019) *Hands-On Motion Graphics with Adobe After Effects CC: Develop your skills as a visual effects and motion graphics artist*. United Kingdom: Packt Publishing.
- Fridsma, L. & Gyncild, B. (2020). *Adobe After Effects Classroom in a book 2020 release*. United States: Adobe Press.
- Fussoun, D. (2020) *Color Correction with Davinci Resolve 16*. United States: Blackmagic Design
- Grisetti, S. (2019) *The Muvpix.com Guide to Adobe Premiere Elements 2020: The Tools, and how to use them, to make movies on your personal computer*. United States: CreateSpace Independent Publishing platform.
- Jackson C. (2018) *After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design in Motion*. New York, United States: Routledge.
- Maxim, J. (2020). *Adobe Premiere Pro Classroom in a Book 2020 release*. United States: Adobe Press.
- Schenk, S. (2020). *Premiere Pro for Filmmakers*. United States: Foreign Films Publishing
- Scoppettuolo, D & Saccone, P. (2019). *The Beginner's Guide to DaVinci Resolve 16: Learn Editing, Color, Audio & Effects*. United States: Blackmagic Design

Complementarias

- Blackmagic Design (2020) *Davinci Resolve 17*. Autor. Recuperado de <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>
- Blackmagic Design (2020) *Training*. Autor. Recuperado de <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/training>
- Escudero A. (2020) *Edítalo Pro*. Youtube.com. Recuperado de <https://www.youtube.com/c/EditaloPro/featured>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación, Arte digital o disciplinas Afines. Con conocimientos en edición digital de video y animación de gráficos; Preferentemente con dos años de experiencia profesional demostrable y estudios de posgrado. Debe asumir una actitud de liderazgo, mostrar empatía con los procesos de aprendizaje y ser asertivo en su estrategia pedagógica.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Pensamiento Visual
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 04**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

María Angélica Castro Caballero
Gloria Azucena Torres de León

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es conocer las teorías sobre la capacidad perceptual humana, psicológica e interpretación cultural del signo gráfico, métodos que distinguen los problemas pertinentes al diseño gráfico y generación del concepto de comunicación. Permitiendo al estudiante identificar y delimitar las necesidades de comunicación visual y desarrollar contenidos y productos funcionales acordes al grupo social al cual debe dirigirse. Se ubica en la etapa terminal, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Diseño del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Proponer contenidos y productos gráficos, mediante la identificación de las necesidades en la sociedad, la creación de un concepto y la aplicación del lenguaje visual, con la finalidad de resolver problemas de comunicación visual, con actitud crítica, detallada y responsable del fenómeno observado.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora un diagnóstico de la interacción comunicativa de una sociedad determinada y de acuerdo al problema detectado propone concepto, contenido y/o producto gráfico para resolver la necesidad visual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La percepción visual en el proceso comunicativo

Competencia:

Distinguir las capacidades perceptivas visuales del ser humano y sus necesidades de interacción comunicativa en sociedad, mediante la aplicación de teorías argumentativas y métodos de análisis, para identificar y delimitar problemas de comunicación, con una actitud reflexiva y crítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1. Definición del fenómeno percepción visual
 - 1.1.1. Teorías del proceso óptico y fisiológico
 - 1.1.2. Teorías del proceso psicológico
- 1.2. El proceso de comunicación visual y la interacción de sus componentes
- 1.3. Las necesidades de comunicación visual básica y las características del mensaje
 - 1.3.1. Necesidades de comunicación
 - 1.3.2. Necesidades de carácter persuasivo
 - 1.3.3. Necesidades de carácter orientativo
 - 1.3.4. Necesidades de carácter identificativo
 - 1.3.5. Necesidades de carácter informativo
 - 1.3.6. Necesidades de carácter educación-formación
 - 1.3.7. Necesidades de carácter lúdico

UNIDAD II. La interpretación del mensaje en la composición gráfica visual

Competencia:

Analizar la composición y deducir los conceptos gráficos propuestos, a partir de metodologías que permitan la observación de las cualidades figurativas, perceptuales y pragmáticas de la composición gráfica, para distinguir diferentes estrategias compositivas que permiten emitir un mensaje a través de signos visuales, con actitud reflexiva y crítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1. Definición de concepto.
- 2.2. Método para el análisis del concepto en la composición gráfica visual
 - 2.2.1. Investigación
 - 2.2.2. Deducción del concepto
 - 2.2.3. Descripción de la idea de comunicación
 - 2.2.4. Análisis de los elementos gráficos a partir del nivel geométrico
 - 2.2.5. Análisis de los elementos gráficos a partir del nivel perceptual
 - 2.2.6. Análisis de los elementos gráficos a partir del nivel conceptual-comunicativo

UNIDAD III. La conceptualización y el diseño de productos gráficos

Competencia:

Crear un concepto y diseño de producto gráfico que resuelva necesidades de comunicación, a partir de métodos de diagnóstico sobre las necesidades de comunicación, identificación de signos, sus características expresivas y realización de prototipo, para desarrollar su capacidad como profesionalista y abordar casos reales, con una actitud creativa y proactiva.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 3.1. Método para generar un concepto y su interpretación en la composición gráfica visual
 - 3.1.1. Investigación
 - 3.1.2. Conceptualización textual
 - 3.1.3. Idea de comunicación
 - 3.1.4. Estilos visuales
 - 3.1.5. Figuras retóricas
 - 3.1.4. Bocetos
 - 3.1.5. Composición final
- 3.2. Documento del proceso proyectual

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Análisis de necesidades de comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona una empresa, producto, servicio, y/o idea. 2. Describe empresa, producto, servicio, y/o idea : <ol style="list-style-type: none"> a) Filosofía b) Objetivos c) Metas d) Productos e) Personal f) Operatividad 3. Identifica sus cualidades y características de interacción comunicativa. 4. Realiza una tabla que clasifique las necesidades de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos • Lápices o plumas • Lápices de colores o plumones • Hojas para bocetaje • Computadora • Internet 	5 horas
UNIDAD II				
2	Análisis de mensajes publicitarios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona una empresa, producto, servicio, y/o idea. 2. Describe empresa, producto, servicio, y/o idea : <ol style="list-style-type: none"> g) Filosofía h) Objetivos i) Metas j) Productos k) Personal l) Operatividad 3. Identifica las cualidades y características de interacción comunicativa. 4. Analiza la cultura visual del receptor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos • Lápices o plumas • Lápices de colores o plumones • Hojas para bocetaje • Computadora • Internet 	5 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Analiza los contenidos y composición gráfica emitida en los medios de difusión 6. Redacta una crítica sobre la coherencia entre las necesidades de comunicación, la cultura visual del receptor y los contenidos y composición de los medios de difusión. 		
UNIDAD III				
3	Diseño de concepto y productos gráficos publicitarios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza empresa, producto, servicio, y/o idea. 2. Identifica y analiza la cultura visual del receptor. 3. Identifica y delimita las necesidades de comunicación. 4. Realiza propuesta de concepto de comunicación. 5. Redacta idea de comunicación 6. Selecciona signos de comunicación con las características expresivas basadas en estilos visuales y figuras retóricas. 7. Elabora bocetos sobre las composiciones del o los productos gráficos seleccionados. 8. Elabora la composición final a nivel prototipo. 9. Presentación del proceso proyectual del diseño de producto gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos • Lápices o plumas • Lápices de colores o plumones • Hojas para bocetaje • Computadora • Internet 	22 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre teorías y métodos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre teorías y métodos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Análisis de necesidades de comunicación..... 20%
- Ensayo crítico de mensajes publicitarios.....20%
- Diagnóstico de interacción comunicativa y producto gráfico...60%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Barnard M. Routledge (2013). <i>Graphic design communication</i>. New York: Taylor & Francis Group. Recuperado de http://libcon.rec.uabc.mx:3017/ehost/ebookviewer/ebook/ZTAwMHh3d19fNjA2NzlwX19BTg2?sid=4b8ac0ff-c97b-4f39-82cf-0fc31e410306@sdv-sessmgr03&vid=0&format=EB&rid=1</p> <p>Costa, J. y Moles, A. (1991) <i>Imagen didáctica</i>. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A. [clásica]</p> <p>Lerma, A.E., Bárcena, J.S. y Vite, L.C. (2016). <i>Marketing político</i> (2^{nda} ed.). México: Cengage Learning Editores,S.A.</p> <p>Meredith D. (2012). <i>Graphic Design Theory</i>. Londres: Thames & Hudson . [clásica]</p> <p>Moles, A. y Janiszewski, L. (1990). <i>Grafismo funcional</i>. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A. [clásica]</p> <p>Vilchis, L.C. (2002). <i>Diseño. Universo de conocimiento. Investigación de proyectos en la comunicación gráfica</i> (2^{nda} ed.). México: Centro Juan Acha. Investigación Sociológica en Arte Latinoamericano</p> <p>Vilchis, L.C. (2017). <i>Propaganda Política. Examen de la campaña gráfica presidencial 2012 en México</i>. México: Compañía Editorial Impresora y Distribuidora S.A.</p>	<p>Dabner, D. (2018). <i>Diseño gráfico, fundamentos y prácticas</i>. Barcelona: Ed. Blume.</p> <p>Mallol, M.E. (1989) <i>Proceso de Diseño y forma narrativa</i>. Recuperado de: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/44423/1/Mallol%20Proceso%20de%20diseño%20y%20forma%20narrativa.pdf</p> <p>Olivares, J., Ramírez, M., y Cisneros, A. (2020). Síntesis visual del proceso de diseño gráfico de la marca Chivas, Club Deportivo Guadalajara. <i>Zincografía</i>, (8), 5-23. Recuperado de: https://doi.org/10.32870/zcr.v0i8.75</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Pensamiento Visual debe contar con título de diseño gráfico, comunicación visual o área afín, con conocimientos avanzados sobre teoría del diseño y metodología del diseño; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente, así como experiencia en la profesión por lo menos durante 5 años ya sea en una empresa, colectivo o como profesional independiente, en cualquier área del diseño gráfico o comunicación. Ser crítico, analítico, proactivo y creativo. Hábil para fomentar el trabajo colaborativo y la participación de cada persona del grupo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Principios de Programación Web
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

José Rubén Roa Ledesma
Ervey Leonel Hernández Torres

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Principios de Programación Web tiene la finalidad que el alumno emplee las tecnologías de desarrollo web básicas, para la creación de sitios funcionales. Esto permite desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo y creativo para solucionar problemas. Además de comprender, analizar, abstraer y sintetizar el alcance de los lenguajes básicos de programación web; con disposición para el trabajo en equipo, responsabilidad ante su propio aprendizaje y siendo autodidacta. Esta asignatura forma parte de la etapa terminal y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar un sitio web mediante la maquetación y empleo de las tecnologías de programación web fundamentales, para generar sitios web con diseño funcional; con creatividad, honestidad, innovación, pensamiento lógico y abstracto.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Entrega digital de proyecto web funcional, el cual incluya proceso de diseño, justificación y todos los elementos para ejecutar el sitio web.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción y lógica a la programación

Competencia:

Analizar la estructura de la lógica de programación, a través de la comprensión de sus elementos para la implementación de los lenguajes de programación en el diseño de sitios web; con pensamiento lógico y abstracto.

Contenido:

Duración: 9 horas

- 1.1. Diseño gráfico y el diseño web
 - 1.1.1. ¿Porque el diseñador gráfico necesita conocimientos de programación?
 - 1.1.2. Ejemplos prácticos del diseño aplicado en sitios web.
- 1.2. Lógica de programación
 - 1.2.1. Algoritmos, pseudocódigo y diagramas de flujo
 - 1.2.1.1. Concepto, elementos y estructura
 - 1.2.1.2. Variables y constantes
 - 1.2.1.3. Estructuras básicas
 - 1.2.1.3.1. Condiciones
 - 1.2.1.3.2. Ciclos
 - 1.2.1.4. Programación Orientada a Objetos
 - 1.2.1.4.1. Filosofía
 - 1.2.1.4.2. Conceptos fundamentales
 - 1.2.1.4.2.1. Clase
 - 1.2.1.4.2.2. Objeto
 - 1.2.1.4.2.3. Atributo
 - 1.2.1.4.2.4. Herencia
 - 1.2.1.4.2.5. Método

UNIDAD II. Lenguajes básicos para desarrollo web

Competencia:

Desarrollar sitios web, a través de la implementación de los lenguajes básicos de programación, para generar diseños web funcionales, con creatividad y sentido crítico.

Contenido:

Duración: 7 horas

- 2.1. Perfil de programadores para web
 - 2.1.1. Desarrollador Frontend
 - 2.1.2. Desarrollador Backend
 - 2.1.3. Desarrollador Full stock
- 2.2. HTML y CSS
 - 2.2.1. Funcionamientos, lógica de lenguajes y sintaxis.
 - 2.2.2. Introducción al modelo de cajas (Box Model)
 - 2.2.2.1. Elementos del modelo de cajas
 - 2.2.2.2. Flex Box
- 2.3. Tipos de posiciones y despliegue para elementos
- 2.4. Principales selectores
 - 2.4.1. Por etiqueta
 - 2.4.2. Identificador ID
 - 2.4.3. Por clases
 - 2.4.4. Por pseudo clases
 - 2.4.5. Por atributo
 - 2.4.6. Selectores y herencia
 - 2.4.7. Selector universal
- 2.5. Formato de texto y color.
- 2.6. Misceláneos básicos para interacciones y diseño
 - 2.6.1. Fundamentos básicos de diseño de interacción
 - 2.6.2. Aplicación básica de efectos
 - 2.6.3. Creación de transiciones básicas
 - 2.6.4. Creación de animación básica
 - 2.6.5. Sombras
 - 2.6.6. Transparencias

2.7. Java Script

2.7.1. Conceptos básicos del lenguaje

2.7.2. Sintaxis y operadores

2.7.3. Variables, operadores y tipos de datos

2.7.4. Primeros pasos con JavaScript

2.7.4.1. Introducir JavaScript en la página web

2.7.4.2. Uso de archivos externos

2.7.4.3. Misceláneos de JavaScript

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Diagramas de flujo (condiciones)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Analiza los objetivos de la práctica 3. Identifica los elementos requeridos para solucionar la práctica. 4. Identifica el tipo de condición a utilizar y diagrama en su cuaderno. 5. Presenta al docente y al grupo la solución, se revisa y ajusta en caso de ser necesario. 6. Diagrama la solución del problema planteado en computadora. 7. Entrega al docente la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Cuaderno • Lápiz • Borrador • Pizarrón • Plumón 	10 horas
2	Diagramas de flujo (ciclos)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Analiza los objetivos de la práctica 3. Identifica los elementos requeridos para solucionar la práctica. 4. Identifica el tipo de ciclo a utilizar y diagrama en su cuaderno. 5. Presenta al docente y al grupo la solución, se revisa y ajusta en caso de ser necesario. 6. Diagrama la solución del problema planteado en computadora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Cuaderno • Lápiz • Borrador • Pizarrón • Plumón 	10 horas

		7. Entrega al docente la práctica.		
UNIDAD II				
3	Incrustar HTML y CSS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Utiliza computadora con software indicado. 3. Genera los archivos HTML y CSS de manera independiente, para su posterior enlace. 4. Diseña objetos básicos de web. 5. Recibe revisión y retroalimentación de la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Proyector • Internet 	4 horas
4	Posiciones y despliegue de elementos web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Utiliza computadora con software indicado. 3. Genera los archivos HTML y CSS de manera independiente, para su posterior enlace. 4. Genera elementos web con diferentes posiciones y display. 5. Analiza el comportamiento de los objetos generados. 6. Recibe revisión y retroalimentación de la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Proyector • Internet 	15 horas
5	Formato de texto y color en mi sitio web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Utiliza computadora con software indicado. 3. Genera los archivos HTML y CSS de manera 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Proyector • Internet 	5 horas

		<p>independiente, para su posterior enlace.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Incrusta tipografías web, para formatear texto. 5. Recibe revisión y retroalimentación de la práctica. 		
6	Diseño e interacción en sitios web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Utiliza computadora con software indicado. 3. Genera los archivos HTML y CSS de manera independiente, para su posterior enlace. 4. Genera interacciones básicas en el sitio. 5. Recibe revisión y retroalimentación de la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Proyector • Internet 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Retroalimentación individual y grupal
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones
- Proyección de multimedia

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....	15%
- Tareas.....	05%
- Prácticas.....	30%
- Entrega digital de proyecto web funcional.....	50%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Castro, E. & Hyslop, B. (2013). <i>HTML and CSS: visual quickstart guide</i>. (Eight edition.). Peachpit Press. [Clásica]</p> <p>Cederholm, D. (2014). <i>CSS3 for web designers</i>. (2a ed.). A Book Apart. [Clásica]</p> <p>Felke-Morris, T. (2016). <i>Basics of web design: HTML5 & CSS3</i>. (3rd ed.). Pearson.</p> <p>Gauchat, J. D. (2012). <i>El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript</i>. Marcombo. [Clásica]</p> <p>Johanan, J., Zea, R. & Khan, T. (2016). <i>Web Developer's Reference Guide</i>. Packt Publishing.</p> <p>Luján, J. D. (2016). <i>HTML5, CSS y JAVASCRIPT: crea tu web y apps con el estándar de desarrollo</i>. (1a ed.). Alfaomega.</p> <p>Schulz, R. G. (2008). <i>Diseño web con CSS</i>: Marcombo. [Clásica]</p>	<p>Aponte, Á. M. V. (2014). <i>Guía comparativa de Frameworks para los lenguajes HTML 5, CSS y JavaScript para el desarrollo de aplicaciones Web</i> (Doctoral dissertation, Universidad Tecnológica de Pereira). Facultad de Ingenierías Eléctrica, Electrónica, Física y Ciencias de la Computación. Ingeniería de Sistemas y Computación)</p> <p>González, J. M., & Cordero, J. M. (2004). <i>Diseño de páginas web: iniciación y referencia</i> (2a ed.). McGraw Hill.</p> <p>Mariño, R. (2005). <i>Diseño de páginas web y diseño gráfico: metodología y técnicas para la implementación de sitios web y diseño gráfico</i> (1a ed.): Ideaspropias.</p> <p>Towaha, S. O. F. (2016). <i>JavaScript Projects for Kids</i>.</p> <p>Vértice, E. (2009). <i>Técnicas avanzadas de diseño web</i>. Editorial Vértice.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Principios de Programación Web debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, Ingeniero en Sistemas Computacionales, Ingeniero en Diseño Gráfico Digital o área afín. Contar con experiencia docente de dos años, así como experiencia profesional en su área. Ser proactivo, innovador, analítico, con convicción para fomentar el trabajo en equipo; preferentemente con estudios de posgrado, y tener interés para capacitarse permanentemente.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gestión de Comunidades Virtuales
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno.

Equipo de diseño de PUA

Nestor Alonso Díaz Fernandez
Isabel Salinas Gutierrez.
Paloma Rodríguez Valenzuela

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata

Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Gestión de Comunidades Virtuales tiene el propósito de aprender a dirigir comunidades virtuales a través de la administración de las mismas y la creación de estrategias que incluyan mensajes gráficos, escritos o audiovisuales que inviten a relacionarse, trabajar y negociar entre los individuos de una organización y su público, para contribuir a la imagen de una marca y responder al quehacer profesional del diseñador gráfico que exigen las nuevas competencias digitales. Se recomienda tener conocimientos previos sobre manejo de vectores, mapas de bits, desarrollo de identidad gráfica, desarrollo de marca. Se ubica en la etapa terminal, es de carácter obligatoria y pertenece a la academia de Humanidades y Gestión.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Construir y moderar comunidades virtuales, a través del uso de herramientas propias de cada plataforma digital, para contribuir a las buenas relaciones y la imagen de una organización de forma ética y responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Desarrollar un proyecto de comunidad virtual, donde sea evidente el manejo de mensajes textuales, gráficos y audiovisuales, así como las estrategias para relacionarse entre los individuos de la comunidad.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la gestión de comunidades virtuales.

Competencia: Identificar las características y herramientas digitales, a través del análisis contextual de las plataformas donde se generan interacciones, para la construcción de comunidades virtuales, de forma crítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1. Comunidades virtuales y sus características:
 - 1.1.1. Web 2.0
 - 1.1.2. Definición de comunidades virtuales.
 - 1.1.3. Definición de redes sociales.
 - 1.1.4. Redes sociales verticales y horizontales.
 - 1.1.5. Funciones del gestor de comunidades virtuales.
 - 1.1.6. Algoritmos de publicidad.
 - 1.1.7. Viralidad en comunidades virtuales.
- 1.2. Otras herramientas de posicionamiento digital.
 - 1.2.1. Posicionamiento WEB (SEO y SEM).
 - 1.2.2. Comercio electrónico.
- 1.3. Estudio de casos de éxito y fracaso.

UNIDAD II. El uso de redes sociales para la creación y gestión de comunidades virtuales a partir de la planeación estratégica y plan de marketing de la organización.

Competencia:

Elaborar mensajes gráficos, escritos y audiovisuales a través del análisis del contexto de la organización, para la publicación de dichos mensajes, de forma creativa y responsable.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 2.1. Objetivos de la organización.
 - 2.1.1. Generación de visitas.
 - 2.1.2. Fidelización de clientes.
 - 2.1.3. Conversión en contacto y ventas.Retroalimentación de los usuarios.
- 2.2. Análisis de la situación actual
 - 2.2.1. Seguidores actuales.
 - 2.2.2. Incidencia de las redes sociales actuales en los objetivos de la organización.
- 2.3. Selección de plataforma social.
 - 2.3.1. Análisis de perfiles y características de los usuarios por plataforma.
 - 2.3.2. Análisis de herramientas que ofrece la plataforma.
 - 2.3.3. Selección de las plataformas que mejor se adecuan al segmento de mercado deseado.
- 2.4. Creación de contenido.
 - 2.4.1. Cómo escribir para una audiencia específica.
 - 2.4.2. Elaboración de mensajes gráficos, escritos o audiovisuales acordes a los objetivos.
 - 2.4.3. Adaptación de los contenidos a las medidas y formatos requeridos por las plataformas seleccionadas.

UNIDAD III. Análisis de resultados y seguimiento

Competencia:

Analizar los resultados de las interacciones con la audiencia, a través de las herramientas de las plataformas, para proponer estrategias que se alineen a los objetivos de la organización, de forma congruente.

Contenido:**Duración:** 5 horas

3.1. Estrategias de publicación y calendarización del contenido.

3.1.1. Estrategias de monetización.

3.1.2. Plan de publicación por fecha y hora.

3.2. Medición de resultados.

3.2.1. Análisis de datos e interacción de la audiencia.

3.2.2. Incidencia de la estrategia en el cumplimiento de los objetivos.

3.3. Monetización.

3.3.1. Análisis de contenido orgánico y monetizado.

3.4. Cómo lidiar con situaciones de crisis de comunicación en redes sociales. aplicaciones de Twitter para manejar el branding y segmentos del mercado.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Análisis comparativo de plataformas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente 2. Explora las diferentes plataformas 3. Elabora tabla comparativa 4. Entrega la tabla comparativa para retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexión a Internet ● Computadoras ● Recursos Bibliográficos 	
2	Caso de estudio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente 2. Formar equipos 3. Investiga un caso donde una organización se haya visto inmiscuida en un fenómeno de viralidad virtual 4. Realiza una presentación digital de sus hallazgos 5. Expone los resultados 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexión a Internet ● Computadoras ● Recursos Bibliográficos ● Proyector 	
UNIDAD II				
3	Análisis de situación y estrategia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente 2. Analiza la situación de una organización 3. Identificar el impacto de sus comunicados 4. Planea una estrategia para mejorar dicho impacto 5. Redacta informe 6. Entrega resultados para su retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexión a Internet ● Computadoras ● Recursos Bibliográficos 	

4	Construir mensajes gráficos, escritos y audiovisuales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente 2. Diseña mensajes coherentes alineados a los resultados de la práctica anterior, que incluyan texto, gráficos y audiovisuales 3. Entrega los productos elaborados en formato digital para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado para la edición de mapas de bits ● Software especializado para la edición de vectores ● Software especializado para la edición de audio y video ● Computadoras ● Equipo de grabación de audio y video 	
5	Diseñar y publicar contenido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Ajusta los mensajes previamente elaborados a las dimensiones necesarias de cada plataforma. 3. Publica los mensajes en plataforma 4. Entrega el URL de sus publicaciones 5. Recibe retroalimentación de su grupo y del docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado para la edición de mapas de bits ● Software especializado para la edición de vectores ● Software especializado para la edición de audio y video ● Computadoras ● Conexión a Internet 	
UNIDAD III				
6	Estrategia de medios virtuales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Planea una calendarización de publicaciones con fechas y plataformas 3. Redacta informe 4. Entrega resultados para su retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexión a Internet ● Computadoras ● Recursos Bibliográficos 	
7	Herramientas para análisis de resultados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Explora las herramientas para el análisis de 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexión a Internet ● Computadoras 	

		<p>resultados que ofrecen la distintas plataformas</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Elabora una gráfica comparativa 4. Entrega archivo para su retroalimentación 		
8	Monetización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Explora las distintas herramientas para la monetización que ofrecen las plataformas 3. Elabora un infografía comparativa 4. Entrega archivo para su retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexión a Internet ● Computadoras 	

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Funge como facilitador del aprendizaje
- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Guía los ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Diseña mensajes textuales, gráficos y audiovisuales
- Presenta exposiciones
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

Exposiciones	10%
Reportes, informes, análisis comparativo e infografías	60%
Diseño de mensajes.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Carrie Marshall, (2018) Writing for Social Media, BCS, The Chartered Institute for IT</p> <p>(2016) The Social Media Guru : A Practical Guide for Small Business, The Social Media Guru.</p> <p>Carballar Falcón, J.A. (2011) Twitter marketing personal y profesional, Ed. Alfaomega.</p> <p>Tormo, M. (2013) Community Manager, Ed. Alfaomega</p> <p>Kraut and Resnick (2012) Building Successful Online Communities: Evidence-Based Social Design http://www.amazon.com/Building-Successful-Online-Communities-Evidence-Based/dp/0262016575/ (Links to an external site.)</p> <p>Millington (2012) Buzzing Communities: How To Build Bigger, Better, And More Active Online Communities http://www.feverbee.com/2012/11/buzzing-communities-.html (Links to an external site.)</p> <p>Macarthy, Andrew (2015). 500 Social Media Marketing Tips: Essential Advice, Hints, and Strategy for Business: Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, YouTube, Instagram, LinkedIn, and More!</p> <p>TWITTER (2020)Twitter Business, recuperado de https://business.twitter.com/</p> <p>FACEBOOK (2020)Facebook for Business, recuperado de https://www.facebook.com/business</p> <p>INSTAGRAM (2020) Instagram Business, recuperado de https://business.instagram.com/</p>	<p>CODING FREE CLASSES https://www.codecademy.com/ https://www.html5rocks.com/en/tutorials/</p> <p>CONTENT MANAGEMENT SYSTEM https://wordpress.org/ https://www.joomla.org/</p> <p>BLOG https://es.wordpress.com/ https://www.blogger.com https://medium.com/ https://www.tumblr.com/</p> <p>WEB HOSTING https://mx.godaddy.com/</p> <p>ECOMMERCE https://www.shopify.com.mx/ https://www.etsy.com/ https://www.amazon.com/ https://www.ebay.com/ https://www.facebook.com/business/industries/retail-and-ecommerce</p> <p>CLOUD-BASED WEB DEVELOPMENT PLATFORM https://es.wix.com/ https://es.squarespace.com/ https://webflow.com/</p> <p>SOCIAL NEWS AND MEDIA AGGREGATION https://www.reddit.com/ https://digg.com/</p> <p>CLOUD APP SUITES AND CLOUD COLLABORATION https://gsuite.google.com/products/gmail/</p> <p>PROJECT MANAGEMENT https://asana.com/es</p> <p>CROWDFUNDING</p>

WHATSAPP (2020) Whatsapp Web, recuperado de <https://www.whatsapp.com/business/>
PINTEREST (2020) Pinterest Business, recuperado de <https://business.pinterest.com/>
TUMBLR (2020) Tumblr Business, recuperado de <https://www.tumblr.com/business>
SNAPCHAT (2020) Snapchat Ads for every business, recuperado de <https://forbusiness.snapchat.com/>
YOUTUBE (2020) Creator Academy, recuperado de <https://creatoracademy.youtube.com/page/welcome>
TWICHT (2020) Twitch creator Camp, recuperado de <https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/>
SPOTIFY (2020) Spotify Advertising, recuperado de <https://ads.spotify.com/es-MX/>
FOURSQUARE (2020) Foursquare for Business, recuperado de <http://es.business.foursquare.com/>
TIKTOK (2020) Tiktok for Business, recuperado de <https://www.tiktok.com/business/es>
LINKEDIN (2020) Linkedin Learning, recuperado de <https://www.linkedin.com/>
GOOGLE UX (2020) Material Desing, recuperado de <https://material.io/design/>
GOOGLE (2020) Google analytics, recuperado de <https://analytics.google.com/analytics/academy/>
HOOTSUITE (2020) Hootsuite Academy, recuperdao de <https://education.hootsuite.com/collections>
SOCIALFLOW (2020) <http://www.socialflow.com/>
FACEBOOK INSIGHTS (2020) <https://www.facebook.com/business/news/audience-insights>
TWITTER ANALYTICS (2020) <https://analytics.twitter.com/about>
INSTAGRAM INSIGHTS (2020) <https://www.facebook.com/help/1533933820244654>
TWEETDECK (2020) <https://tweetdeck.twitter.com/>

<https://www.kickstarter.com/>
<https://www.indiegogo.com/>
LIVE STREAMING VIDEO PLATFORM
<https://live.fb.com/>
<https://support.google.com/youtube/answer/2474026?hl=en>
<https://www.twitch.tv/>
<https://vimeo.com/es/features/livestreaming>
CONTENT DISCOVERY AND SOCIALMONITORING
<https://www.crowdtangle.com/>
WIKI
<https://en.wikipedia.org>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje debe contar con el título de Licenciado en Comunicación, Mercadotecnia, Imagen Pública, Relaciones Públicas, Diseño, Publicidad o áreas afines. Con al menos tres años de experiencia docente, preferentemente con estudios de posgrado interdisciplinarios. Debe tener experiencia en la gestión de comunidades online. Ser analítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de envases y embalajes
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguna.

Equipo de diseño de PUA

Lizabeth González Romero
Oscar Gutiérrez Ruiz
Beatriz Torres Román

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta Unidad de Aprendizaje es desarrollar los procesos creativos para el diseño de productos tangibles en el área de empaque como la parte gráfica del envase y embalaje; se ubica en el área de tecnología, en la etapa terminal y es de carácter obligatoria. Se recomienda tener conocimientos de Publicidad, Mercadotecnia, Sistemas de Impresión.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar proyectos de empaque, envase y embalaje, a partir de métodos de investigación y selección de materiales y procesos, para generar propuestas innovadoras competitivas, funcionales y eficientes, que cumplan con las especificaciones y normativas para implementarse en un punto de venta, con una actitud proactiva, colaborativa y responsable con el medio ambiente.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Realizar un proyecto integral e innovador en el que se diseñe un prototipo de empaque aplicable a un envase y/o embalaje, que responda a las necesidades del mercado laboral considerando al segmento de mercado objetivo y características destacables del producto.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Definiciones y clasificaciones.

Competencia:

Analizar los tipos de materiales utilizados en empaques, envases y embalajes por medio de estudio de casos de productos actuales del mercado, para desarrollar criterios de selección adecuados a las necesidades del proyecto respetando al medio ambiente, con actitud crítica y ética profesional.

Contenido:

Duración: 14 horas

- 1.1 Antecedentes históricos del envase y el embalaje
- 1.2 Definición de empaque, envase y embalaje
 - 1.1.2 Envase primario, secundario y terciario
- 1.3 Clasificación de acuerdo a:
 - 1.3.1 Su material
 - 1.3.1.1 Vidrio y cerámicos
 - 1.3.1.2 Papel y cartón
 - 1.3.1.3 Metal
 - 1.3.1.4 Plástico
 - 1.3.1.5 Envase compuesto
 - 1.3.2 Al producto
 - 1.3.2.1 Para productos perecederos
 - 1.3.2.2 Para productos no perecederos
 - 1.3.2.3 Para productos peligrosos y especiales
 - 1.3.3 A su manejo
 - 1.2.3.1 Rígido
 - 1.2.3.2 Flexible

UNIDAD II. Diseño de empaque.

Competencia:

Desarrollar una propuesta de diseño de empaque funcional y creativo por medio de una metodología de diseño, considerando el aspecto legal, así como los materiales y procesos de impresión, para crear soluciones con base a los requerimientos del producto, con responsabilidad social y apegado a la normatividad vigente.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1 La función del diseño gráfico en el empaque
- 2.2 El empaque y la marca
- 2.3 El empaque y el producto
- 2.5 Materiales y procesos
- 2.6 Corte y suajado.
- 2.7 Metodología para el diseño de empaques
- 2.8 Normatividad
 - 2.8.1 Normas ambientales
 - 2.8.2 Las Normas oficiales mexicanas (NOMs)
- 2.9 Diseño gráfico sustentable aplicado al empaque
- 2.10 Tendencias en el diseño de empaques

UNIDAD III. Empaque y Merchandising.

Competencia:

Elaborar un proyecto integral de empaque, considerando las estrategias de exhibición, promoción y manipulación del producto para desarrollar un prototipo funcional y creativo de envase y embalaje, con actitud proactiva, responsable con el medio ambiente y de manera colaborativa.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1 La concentración: el shopping como fenómeno
- 3.2 ¿Qué entendemos por almacén, autoservicio, super e hiper?
- 3.3 Promoción, estrategias comerciales y acomodo del producto
 - 3.3.1 Negocios en cadena en el ámbito internacional
 - 3.3.2 Tiendas de descuento
 - 3.3.3 Club stores
 - 3.3.4 Las grandes cadenas
 - 3.3.5 Tiendas de conveniencia (C.S.)
 - 3.3.6 Punto de venta Botella abierta (Open-bottle sales)
 - 3.3.7 El punto de venta tradicional
 - 3.3.8 Punto de venta en línea
- 3.4 La mercadotecnia aplicada al envase
 - 3.4.1 Análisis de las necesidades
 - 3.4.2 Impacto publicitario
 - 3.4.3 La campaña publicitaria y su mensaje en el envase
- 3.5 El diseño gráfico en el envase
 - 3.5.1 Su análisis visual y semiótico

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Manual de Materiales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recopilar materiales para analizar sus características 2. Clasificar los materiales con base en sus usos y funciones. 3. Elaborar un manual con la información recopilada de cada material. 4. Realizar una presentación del manual y retroalimentación frente al grupo. 5. Entregar manual para revisión. 	Recursos digitales y tecnológicos. Videotutoriales, Base de datos libros digitales Pizarrón Plumones Libros o revistas Materiales reutilizables	12 hrs
UNIDAD II				
2	Rediseño de empaque para envase	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asignar un producto y marca por parte del docente con el que se trabajará el rediseño. 2. Realizar una investigación de todos los aspectos relevantes de la marca y el diseño. 3. Realizar el prototipo del empaque considerando la normatividad y procesos de impresión. 4. Realizar una presentación del prototipo y retroalimentación frente al grupo. 	Recursos digitales y tecnológicos. Videotutoriales, Base de datos libros digitales Pizarrón Plumones Bibliografía especializada en Normatividad Materiales diversos	12 hrs

		5. Entregar prototipo y su memoria metodológica para revisión.		
3	Rediseño de empaque para embalaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. integración de equipos de trabajo. 2. Asignar un producto y marca por parte del docente con el que se trabajará el rediseño. 3. Realizar una investigación de todos los aspectos relevantes de la marca y el diseño. 4. Realizar el prototipo del empaque considerando la normatividad y procesos de impresión. 5. Realizar una presentación del prototipo y retroalimentación frente al grupo. 6. Entregar prototipo y su memoria metodológica para revisión. 	<p>Recursos digitales y tecnológicos. Videotutoriales, Base de datos libros digitales</p> <p>Pizarrón Plumones Bibliografía especializada en Normatividad Materiales diversos</p>	12 hrs
UNIDAD III				
4	Bitácora de visita a puntos de venta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asignar al alumno dos puntos de venta con diversas características para su visita. 2. Visitar los puntos asignados 3. Analizar el entorno según su tamaño, segmento de mercado, distribución de espacios y producto 4. Elaborar la bitácora anexando evidencia visual. 	<p>Recursos digitales y tecnológicos. Cámara fotográfica Cañón</p> <p>Pizarrón Plumones</p>	8 hrs

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Realizar una presentación de la bitácora y retroalimentación frente al grupo. 6. Entregar la bitácora para revisión. 		
5	Propuesta de Empaque, envase y embalaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. integración de equipos de trabajo. 2. Elegir un producto y marca por parte del alumno con el que se trabajará el diseño. 3. Realizar una investigación de todos los aspectos relevantes de la marca y el diseño. 4. Realizar el prototipo del empaque considerando la normatividad, procesos de impresión, estrategias de exhibición, promoción y manipulación del producto. 5. Realizar una presentación del prototipo y retroalimentación frente al grupo. 6. Entregar prototipo y su memoria metodológica para revisión 	<p>Recursos digitales y tecnológicos. Videotutoriales, Base de datos libros digitales</p> <p>Pizarrón Plumones Libros o revistas Materiales reutilizables</p>	20 hrs

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Organizadores visuales: mapas conceptuales, bocetos.

Reportes de investigación de materiales y procesos.

Rediseño de empaques.

Diseño de envase y embalaje.

Elaboración de prototipos.

Técnica expositiva

Estudio de caso.

Retroalimentación individual y grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Trabajo colaborativo

Análisis de casos

Exposiciones

Organizadores visuales: bitácoras, manual, memoria metodológica.

Investigaciones de campo

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....	20%
- Participación.....	10%
- Prácticas.....	30%
- Proyecto integral.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Cervera Fantoni, A. L. (2003). Envase y embalaje: La venta secreta (2a Ed). ESIC. [Clásica]</p> <p>Denison, E., & Alda, E. (2007). Prototipos de packaging. (1a Ed) Gustavo Gili. [Clásica]</p> <p>Dolores, M. (2003). El mundo del envase. Barcelona (1a Ed). Gustavo Gili . [Clásica] Empaques del futuro. (2013). Industria Alimenticia, 24 (9), 38–45.</p> <p>Hampshire, M., & Stephenson, K. (2008). Packaging : cómo diseñar envases para un público concreto (1a Ed). Index Book [Clásica]</p> <p> Knight, C., Farauo Gener, X., & Glaser, J. (2008). Expandir la marca : convierte tu marca en objeto de deseo (1a Ed). Promopress. [Clásica]</p> <p>Morgan, C. L. (1998). Diseño de packaging (1a Ed). Somohano. [Clásica]</p> <p>Palomares Borja, R. (2011). Merchandising : Teoría, práctica y estrategia (2a ed.). ESIC.</p> <p>Pérez Fernández, D., González Tabares, R. (2017). Técnicas básicas de merchandising (1a ed.). Paraninfo.</p> <p>Povea Garcerant, I., & López Molinello, A. (2015). La función del envase : en la conservación de alimentos (1a Ed). ECOE</p> <p>Prieto Herrera, J. E. (2011). Merchandising : la seducción en el punto de venta (1a Ed). Starbook. [Clásica]</p> <p>Reynolds, J. (2004). The complete e-commerce book :</p>	<p>Bolumen, S., Alfonso, I., & Cuesta, M. (2006). Envases Y Medio Ambiente. Ecodiseño. Ciencia y Tecnología de Los Alimentos, 16(1), 70–74. [Clásica]</p> <p>Fish, E. (2018). Envase audaz para el futuro. Industria Alimenticia, 40.</p> <p>Jabil Inc. (6 C.E. 2019). Jabil Packaging Solutions lanza nuevos servicios de embalaje sostenible y acelera la innovación en los embalajes sostenibles . Business Wire (Español). Recuperado de: https://www.businesswire.com/news/home/20190627005431/es/</p> <p>Kazarian, K. (2019). Derribar las barreras para el embalaje de comercio electrónico: Para sobrevivir al mercado en línea, el embalaje del comercio electrónico se debe diferir de su competencia. Las marcas deben buscar empaques premium y esforzarse por diferenciarse en los embalajes. Industria Alimenticia, 12–13.</p> <p>Sascha P, & Diana D. (2019). Materials in Progress : Innovations for Designers and Architects. Birkhäuser. Reciperado de http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2242347&lang=es&site=ehost-live.</p> <p>Szaky, T., & ProQuest (Firm). (2018). The Future of Packaging : From Linear to Circular. Berrett-Koehler</p>

design, build [and] maintain a successful Web-based business (2nd ed.). CMP Books. [Clásica]

Rojas Álvarez, C. J. (2017). Geometría para diseño gráfico. Universidad del Norte. Recuperado de: <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1690050&lang=es&site=ehost-live>

Publishers. Recuperado de: <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1833681&lang=es&site=ehost-live>

Theben, A., Gerards, M., & Folkvord, F. (2020). The Effect of Packaging Color and Health Claims on Product Attitude and Buying Intention. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6). <https://libcon.rec.uabc.mx:4440/10.3390/ijerph17061991>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño de Envases y Embalajes debe contar con título en Licenciado en Diseño Gráfico, Mercadotecnia o Diseño Industrial, con conocimientos producción de empaque, envase o embalaje y desarrollo de ideas creativas. Con experiencia profesional demostrable en ámbitos de producción gráfica; que propicie el trabajo en equipo y con un alto sentido de responsabilidad social.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño y visualización de la información
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 04**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres
Carolina Medina Zavala

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta asignatura tiene como propósito aplicar las metodologías del Diseño y visualización de la información, identificando los estándares de información técnica requeridos para la comunicación con equipos multidisciplinarios. Para cursar la asignatura se requiere dominio de software de edición de mapas de bits y edición de vectores. La asignatura complementa la formación del estudiante en cuanto a su participación en las industrias creativas y de producción audiovisual. La asignatura es de carácter obligatorio, pertenece al área de comunicación y se cursa en etapa terminal como parte de las unidades integradoras. No tiene requisitos para cursarse.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar las teorías y metodologías del Diseño y Visualización de la Información, a partir de la comparación de estudios especializados en interacciones usuario-información, para identificar las estrategias pertinentes aplicables a proyectos particulares de comunicación visual, con creatividad, innovación y sentido crítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaborar estudios de caso que contengan reportes de investigación sobre la aplicación técnica del Diseño y visualización de la información.
Diseñar simulaciones de proyectos donde aplique las metodologías del Diseño y visualización de la información.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Fundamentos del diseño participativo enfocados a la visualización de la información.

Competencia:

Analizar los fundamentos del diseño participativo, a través de la revisión de las metodologías especializadas en visualización, para su aplicación en proyectos de diseño, con una actitud de innovación y sentido crítico.

Contenido:

- 1.1 Metodologías del diseño participativo
- 1.2 Diseño conducido por el usuario
- 1.3 Innovación conducida por el usuario
- 1.4 Diseño conceptual de la información

Duración: 3 horas

UNIDAD II. Interacción usuario-información.

Competencia:

Analizar los fundamentos de la interacción usuario-información, a través de la revisión de las metodologías especializadas en visualización, para su aplicación en proyectos de diseño, con una actitud de creatividad, responsabilidad social y sentido crítico.

Contenido:

- 2.1 Diseño de la información
- 2.2 Diseño de la interfaz
- 2.3 Diseño de la interacción
- 2.4 Diseño emocional
- 2.5 Diseño de la experiencia
- 2.6 Diseño de percepción

Duración: 3 horas

UNIDAD III. Diseño especulativo orientado a la visualización de la información.

Competencia:

Desarrollar proyectos de diseño, aplicando los fundamentos del Diseño especulativo, para generar alternativas de solución a escenarios futuros, con disciplina, innovador y responsabilidad social.

Contenido:**Duración:** 5 horas

- 3.1 Estudios cuantitativos aplicados al futuro tecnológico
- 3.2 Estudios cualitativos aplicados al futuro tecnológico
- 3.3 Diseño con prospectivas tecnológicas
- 3.4 Visualización de escenarios futuros

UNIDAD IV. Estudios contemporáneos de Diseño y visualización de la Información.

Competencia:

Diseñar proyectos hipermediáticos, a través de la revisión y análisis de casos aplicativos, para resolución de problemas de Diseño y visualización de la información, con innovación, creatividad y responsabilidad social.

Contenido:

- 4.1 Aspectos teóricos básicos de la lógica de programación
- 4.2 Estrategias y gestión de datos
- 4.3 Evaluación del desempeño del usuario
- 4.4 Plataformas móviles
- 4.5 Videojuegos
- 4.6 Sistemas inmersivos
- 4.7 Aplicaciones

Duración: 5 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Diseño de Infografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar infografía de fundamentos del diseño participativo. 2. Boceta estructura de la infografía. 3. Utiliza los softwares de mapas de bits y vectores. 4. Compila la propuesta en archivo portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra propuesta final. 	Papel Lápiz HB Caso de estudio Software de edición de vectores Software de edición de mapas de bits Computadora Internet	8 horas
UNIDAD II				
2	Diseño de Infografía audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar infografía de conceptos de interacción usuario-información. 2. Boceta estructura de la infografía. 3. Utiliza los softwares de mapas de bits y vectores, y edición audiovisual. 4. Compila la propuesta en archivo portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra propuesta final. 	Papel Lápiz HB Caso de estudio Software de edición de vectores Software de edición audiovisual Software de edición de mapas de bits Computadora Internet	8 horas

UNIDAD III				
3	Propuesta metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar propuesta de metodología de Diseño especulativo. 2. Redacta metodología utilizando software de edición de texto, y software de mapas de bits y vectores. 3. Compila la propuesta en archivo portable optimizado. 4. Entrega a docente para revisión. 5. Realiza correcciones e integra propuesta final. 	Papel Lápiz HB Caso de estudio Software de edición de vectores Software de edición audiovisual Software de edición de mapas de bits Computadora Internet	8 horas
UNIDAD IV				
4	Diseño de proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar Diseño de proyecto hipermediático. 2. Redacta informe técnico utilizando software de edición de texto, y software de mapas de bits y vectores. 3. Utiliza software especializado para producción del hipermedio seleccionado. 4. Compila la propuesta en archivo portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 	Papel Lápiz HB Caso de estudio Software de edición de vectores Software especializado para producción de hipermedio. Software de edición de mapas de bits Computadora Internet	8 horas

		6. Realiza correcciones e integra propuesta final.		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Presenta y explica temáticas para realizar proyectos hipermediáticos.

Presenta estudios de caso.

Proporciona ejemplos de proyectos hipermediáticos.

Guía y supervisa las prácticas de taller.

Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.

Muestra la aplicación de herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de proyectos hipermediáticos.

Propicia la participación activa del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Busca información sobre temáticas para realizar proyectos hipermediáticos.

Analiza estudios de caso.

Se guía a través de ejemplos de proyectos para realizar los propios.

Realiza las prácticas de taller.

Desarrolla prácticas de acuerdo a las especificaciones dadas.

Aplica herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de proyectos.

Participa activamente en todas las actividades de enseñanza-aprendizaje.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Practicas de taller..... 50%
 - Exposición de proyecto..... 20%
 - Portafolio de evidencias..... 30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Ares, M. (2015). <i>Videojuegos: construye tu empresa en diez pasos</i> . Buenos Aires, Argentina: Alfaomega. [clásica].	González, D. (2011). <i>Diseño de Videojuegos: da forma a tus sueños</i> . Cd. de México, México: Alfaomega. [clásica].
Cairo, A. (2013). <i>The Functional Art: an introduction of information graphics and visualization</i> . Berkeley, California: New Riders. [clásica]	López, B. (2017). Imagen-Juego: Pensamiento y movimiento en las imágenes gráficas para videojuegos. En <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i> . Cd. de México, México: UNAM.
Bringas, J. M. (2015). <i>50 espectaculares artes de videojuegos: el arte al servicio del videojuego</i> . Recuperado de https://es.ign.com/videojuegos/96284/feature/50-espectaculares-artes-de-videojuegos [clásica].	Martínez, D. (julio, 2010). La importancia del diseño en los videojuegos. <i>Actas de diseño</i> (Vol. 9). Buenos Aires, Argentina: UP. [clásica].
Garfias, J. A. (2017). <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i> . Cd. de México, México: UNAM.	O'Brien, J. (2012). <i>Los videojuegos como arte</i> . Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/03/120316_tecnologia_arte_videojuegos_smithsoniano_dp [clásica].
Hernández, E. (2018). Hacia el Homo Videoauditoris: la preservación de los mitos a través del diseño de videojuegos. En <i>Narrativas Transmedia, Literatura y Videojuegos en la cultura</i> . Arequipa, Perú: UNSA.	Rivera, C. (2017). La evolución visual del videojuego. En <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i> . Cd. de México, México: UNAM.
Ovsyannykov, I. (2016). <i>10 Visually Stunning Video Games</i> . Recuperado de https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games	Smith, J. (2015). <i>This is the Golden Age of Indie Game Art</i> . Recuperado de https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games [clásica].
Roach, L. (2018). <i>Diseño gráfico en la industria del videojuego</i> . Recuperado de https://foroalfa.org/articulos/disenografico-en-la-industria-del-videojuego	Torres, D. (2010). <i>La visualización de la información en el entorno de la ciencia de la información</i> . Recuperado de: http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/15416/19565409.pdf?sequence=1&isAllowed=y [clásica].
Salmond, M. & Ambrose, G. (2014). <i>Los fundamentos del Diseño Interactivo</i> . Barcelona, España: Blume. [clásica].	Valero, J. (2001). <i>La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos</i> . Universitat Autònoma de Barcelona, Serveri de Publicaions. [clásica]
Schell, J. (2008). <i>The art of Game Design</i> . Oxfordshire, Inglaterra: Morgan Kauffmann Publications. [clásica].	Wang, K. & Armada, M. (2015). <i>Presentaciones de infografías y datos</i> . Badalona, Barcelona: Párramon Paidotribo. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño y visualización de la información debe contar con título de Lic. en Diseño Gráfico, Lic. en Comunicación o área afín, preferentemente con maestría o doctorado en Diseño y Visualización de la Información o área afín; y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, innovador y analítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Incubadora de Empresas Creativas
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Beatriz Adriana Torres Román
Hildelisa Karina Landeros Lorenzana
Joaquín Ezequiel Castillo Cárdenas
Víctor Cuadras De León

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Incubadora de Empresas Creativas tiene como finalidad comprender la importancia de la creación de este tipo de empresas, además de desarrollar habilidades de gestión financiera, formalización de la empresa, y desarrollo de un modelo de negocios, con actitud innovadora, entusiasta y perseverante.

Se encuentra en la etapa terminal de la licenciatura de diseño gráfico, forma parte del área de conocimiento gestión y humanidades, es de carácter obligatorio y no es necesario haber aprobado una unidad de aprendizaje previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar modelos de emprendimiento, identificando necesidades y variables de los mercados, para la creación, dirección y desarrollo de empresas de comunicación visual, promoviendo el crecimiento económico de la región y el país, con una actitud de innovación, liderazgo, e impacto global.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Generar y presentar un modelo de negocios para una empresa relacionada con la comunicación visual que contemple: propuesta de valor, relación con los clientes, canales, segmentación y perfil de clientes, así como el estudio y plan de mercadotecnia, aliados, socios y proveedores, estructura de costos y fuentes de ingresos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La importancia de la creatividad y el esfuerzo emprendedor

Competencia:

Examinar el potencial de la creatividad como generadora de valor en una empresa productiva, por medio del estudio de teorías y casos de éxito de industrias creativas, para implementar ideas diferenciadoras en las áreas de la organización, con actitud crítica, comprometida y entusiasta.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 La esencia de la creatividad
 - 1.1.1 Definición
 - 1.1.2 Técnicas creativas empresariales
- 1.2 Factores que influyen en la creatividad y en las industrias creativas
 - 1.2.1 El nivel de creatividad de la gente
 - 1.2.2 Habilidades intelectuales, personalidad y estilo de pensamiento
- 1.3 Hacer que la creatividad pague
 - 1.3.1 Innovación vs. la demanda del mercado
 - 1.3.2 Desarrollar una perspectiva empresarial
 - 1.3.3 La importancia de la investigación
- 1.4 Mudarse al mundo profesional
 - 1.4.1 Importancia de las habilidades comerciales y empresariales
 - 1.4.2 Desarrollo profesional
 - 1.4.3 Teoría y conocimiento empresarial
- 1.5 Esfuerzo y fuerza emprendedora
 - 1.5.1 El tipo y el sentido del esfuerzo emprendedor
 - 1.5.2 Cultivar habilidades emprendedoras
 - 1.5.3 Beneficios de la fuerza emprendedora

UNIDAD II. Planificación empresarial

Competencia:

Planear el anteproyecto de un negocio, mediante la información financiera básica y de identificación de la empresa, con la finalidad de sustentar el modelo de negocios, mostrando actitud de iniciativa, disciplina y orden.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 2.1 Administración financiera
 - 2.1.1 Cálculos básicos, presupuestos, tarifas profesionales y precios
- 2.2 El nombre de la empresa
 - 2.2.1 La importancia del nombre de la empresa
 - 2.2.2 Marcas, nombres de dominios y de redes sociales
- 2.3 El plan de negocios
 - 2.3.1 ¿Por qué necesito un plan de negocios?
 - 2.3.2 ¿Cómo escribir el plan de negocios?
 - 2.3.3. Plantilla de plan de negocios para artistas y diseñadores
- 2.4 Redes y relacionarse con otras personas, *networking*
 - 2.4.1 La importancia de las relaciones
 - 2.4.2 Cómo navegar por las redes
 - 2.4.3 Redes y exhibiciones virtuales
- 2.5 Auto promoción
 - 2.5.1 Auto presentación
 - 2.5.2 Materiales básicos de publicidad
 - 2.5.3 Mercadotecnia creativa
- 2.6 Confianza y tácticas de negociación
 - 2.6.1 El arte de la persuasión
 - 2.6.2 Entendiendo los contratos
 - 2.6.3 Las reglas de la negociación

UNIDAD III. Modelo de negocio y propuesta de valor

Competencia:

Diseñar un modelo de negocios, a través del estudio y selección de un modelo que se adapte a la planeación del proyecto de negocio creativo, para generar propuestas de valor rentables, con actitud emprendedora, innovadora y objetiva.

Contenido:

Duración: 6 horas

3.1 Modelo de negocio

- 3.1.1 Definiciones de modelo de negocio
- 3.1.2 Patrones de los modelos de negocios
 - 3.1.2.1 Patrón de desarrollo gradual
 - 3.1.2.2 Patrón de desarrollo continuo
 - 3.1.2.3 Patrón de desarrollo discontinuo
 - 3.1.2.4 Patrón de desarrollo hipercompetitivo
- 3.1.3 Características de los modelos de negocio
 - 3.1.3.1 Bajo costos
 - 3.1.3.2 Innovación o diferenciación
- 3.1.4 Elementos de los modelos de negocio
 - 3.1.4.1 El modelo de Osterwalder y Pigneur
 - 3.1.4.2 El modelo de Chesbrough y Rosenbloom
 - 3.1.4.3 El modelo de Ramírez

3.2 Propuesta de valor

- 3.2.1 Idea original
- 3.2.2 Definición de propuesta de valor
- 3.2.3 Generación de ideas
- 3.2.4 El proceso de la migración de valor

UNIDAD IV. Trámites y aspectos legales

Competencia:

Distinguir los trámites y aspectos legales adecuados, mediante la identificación y definición de las figuras jurídicas, para la formalización de una empresa en México, con actitud de orden, honesta y tenaz.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1 Trámites necesarios para abrir un negocio
- 4.2 Sistema de Administración Tributaria
 - 4.2.1 Personas físicas y regímenes
 - 4.2.2 Personas morales
- 4.3 Instituto Mexicano del Seguro Social
 - 4.3.1 Obligaciones patronales
 - 4.3.2 Obligaciones y derechos derechohabientes
- 4.4 Vivienda, bienes, servicios y pensiones
 - 4.4.1 INFONAVIT
 - 4.4.2 FONACOT
 - 4.4.3 AFORE
- 4.5 Gobierno municipal y estatal: permisos y trámites
- 4.6 Prestaciones y contratación de empleados

UNIDAD V. Innovación y tendencias del futuro

Competencia:

Analizar las posibilidades de diversificación, por medio de la integración de la innovación y tendencias del futuro, para el desarrollo de un negocio creativo, con una actitud de mente abierta, integración y colaboración.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 5.1 El entorno empresarial
 - 5.1.1 Cultivando las colaboraciones
 - 5.1.2 Experimentando y tomando riesgos
- 5.2 Innovación y tecnología
 - 5.2.1 Innovaciones recientes
- 5.3 Desarrollo creativo y tendencias futuras
 - 5.3.1 ¿Por qué necesito el desarrollo creativo?
 - 5.3.2 La importancia de la investigación demográfica y de mercados
 - 5.3.3 ¿Cómo detectar nuevas tendencias?
- 5.4 Ideas para el crecimiento
 - 5.4.1 Opciones y estructuras de crecimiento

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Estudio de casos de negocios creativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga y elige un negocio creativo. 2. Elabora un análisis de ese negocio identificando los elementos de creatividad que la componen. 3. Expone ante los compañeros el ejemplo y análisis realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos y electrónicos • Proyector • Software de diseño gráfico 	1 hora
UNIDAD II				
2	Cálculo de costo total, porcentaje de ganancia y precio de venta de un producto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige un producto del mercado. 2. Establece el costo de insumos. 3. Realiza los cálculos en una hoja de Excel. 4. Envía el trabajo al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Excel 	1 hora
3	Fundamentos de la negociación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indaga sobre los principios de la negociación. 2. Prepara una argumentación a favor de una idea de negocio. 3. Presenta ante el grupo y el docente tu argumentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos y electrónicos • Proyector 	1 hora
UNIDAD III				
4	Tabla comparativa de los elementos de los modelos de negocio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga los elementos que conforman un modelo de negocio, según los diferentes autores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Programa gráfica de datos • Proyector 	1 hora

		<p>2. Analiza los elementos esenciales de los diferentes modelos de negocio.</p> <p>3. Realiza una tabla comparativa con los elementos principales de los modelos de negocio, según los diferentes autores.</p> <p>4. Presenta la propuesta al grupo y al docente.</p>		
5	Infografía sobre modelos de negocio	<p>1. Repasa la información sobre los diferentes modelos de negocio.</p> <p>2. Elabora una infografía que muestre las características de los diferentes modelos de negocio.</p> <p>3. Presenta la infografía al grupo y al docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Programa de diseño gráfico • Proyector 	1 hora
6	Propuesta de modelo de negocio	<p>1. Repasa la información sobre los diferentes modelos de negocio.</p> <p>2. Selecciona las características que se adapten a tu idea de negocio.</p> <p>3. Redacta una propuesta de modelo de negocio para tu negocio creativo especificando su propuesta de valor.</p> <p>4. Presenta la propuesta al grupo y al docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Programa gráfica de datos • Proyector 	2 hora
UNIDAD IV				
7	Reporte de requisitos para dar de alta en hacienda a una persona física y a una persona moral	<p>1. Redacta un reporte donde se indiquen los pasos a seguir para dar de alta a una persona física y una persona moral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos 	1 hora

		2. Envía el reporte al docente.		
8	Reporte de obligaciones fiscales y patronales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Redacta un reporte de obligaciones fiscales y patronales, a partir de un caso específico otorgado por el docente. 2. Envía el reporte al docente 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Computadora 4. Internet 5. Recursos bibliográficos 	2 horas
UNIDAD V				
9	Infografía sobre innovación y tendencias del futuro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una infografía donde se visualicen los conceptos de innovación y tendencias del futuro. 2. Incluye un ejemplo real en el que se apliquen por lo menos uno de los conceptos vistos de esta unidad. 3. Presenta la infografía al grupo y al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos y electrónicos • Internet • Proyector • Programa de diseño gráfico 	2 horas
10	Diseño de un modelo de negocio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora un modelo de negocio creativo. 2. Debe incluir creatividad, planificación empresarial, propuesta de valor, trámites y aspectos legales, innovación y tendencias del futuro 3. Presenta el modelo de negocio creativo al grupo y al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos y electrónicos • Internet • Proyector • Programa de diseño gráfico 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Retroalimentación
- Guía en estudio de casos
- Guía en modelo de negocios

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo colaborativo
- Análisis de caso
- Reportes
- Exposiciones
- Organizadores visuales: infografías, tablas de datos, gráficos, diagramas, etc.
- Proyecto modelo de negocios
- Coevaluación

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Participación.....	10%
- Prácticas de taller.....	20%
- Modelo de negocios.....	50%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Alcaraz Rodríguez, R. E. (2015). <i>El emprendedor de éxito</i>. (5a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de: https://libcon.rec.uabc.mx:4431/lib/uabcsp/reader.action?docID=3429191&query=El+emprendedor+de+%C3%A9xito [clásica]</p> <p>Branagan, A. (2019). <i>The Essential Guide to Business for Artists and Designers</i>. (2a ed.). Reino Unido: Bloomsbury Academic. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2474393&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Herrera Ronco, J. (2016). <i>¡Impacto emprendedor: la fuerza que mueve al mundo</i>. (1a ed.). Chile: Ediciones UC. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1718624&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Indacochea, A. (2016). <i>Estrategia para el éxito de los negocios. La prospectiva empresarial: más allá del planeamiento estratégico</i>. (1a ed.). México: Cengage Learning Editores. Recuperado de: https://libcon.rec.uabc.mx:4431/lib/uabccengagesp/reader.action?docID=4870127</p> <p>Koontz, H., Weihrich, H., & Cannice, M. (2017). <i>Administración: una perspectiva global, empresarial y de innovación</i>. (15a ed.). México: McGraw-Hill.</p> <p>Pride, W., Hughes, R. y Kapoor, J. (2016). <i>Introducción a los negocios</i>. (4a ed.). México: Cengage Learnig.</p>	<p>Coria-Sánchez, C. M., & Hyatt, J. T. (2016). <i>Mexican Business Culture: Essays on Tradition, Ethics, Entrepreneurship and Commerce and the State</i>. (1a ed.). Carolina del Norte: McFarland. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1233935&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Eggers, F., Lovelace, K. J., & Kraft, F. (2017). Fostering creativity through critical thinking: The case of business start-up simulations. <i>Creativity & Innovation Management</i>, 26(3), 266–276. https://libcon.rec.uabc.mx:4609/doi/epdf/10.1111/caim.12225</p> <p>Hagopian, P., Peischl, J., & Maher, K. C. (2020). Reinventing the Business of Creativity. <i>Medical Marketing & Media</i>, 9–10. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=143047808&lang=es&site=ehost-live</p>

Staškeviča, A., y Dunska, M. (2019). The importance of creativity for business development in Latvia. *Journal of Economics and Management Research*, Vol. 8, 36-54. Recuperado de: <http://doi.org/10.22364/jemr.8>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Incubadora de Empresas Creativas debe contar con título de Licenciado en Administración de Empresas, o Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en creación, dirección y gestión de negocios de comunicación visual o afines; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico, creativo, estar actualizado, con la capacidad de fomentar el trabajo en equipo y de motivar la participación de los estudiantes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Innovación en el Diseño
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 03 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 05**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Jorge Alberto Cid Cruz.
Lizbeth González Romero
Oscar Gutiérrez Ruiz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Innovación en el Diseño tiene como propósito dotar a los estudiantes de conocimientos teóricos y metodológicos para la implementación de la innovación a proyectos de diseño. Además, desarrollará habilidades para potenciar el pensamiento creativo, para la planificación de la innovación y el trabajo colaborativo en procesos ágiles de diseño. Esta asignatura se imparte en la etapa terminal con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Construir proyectos de innovación en diseño gráfico a partir de la implementación de métodos disruptivos para generar propuestas competitivas y originales de valor; con eficacia, proactividad, trabajo colaborativo, compromiso social y respeto.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias con la integración de los productos de las prácticas de taller donde se documente la aplicación de las distintas técnicas de innovación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Procesos creativos

Competencia:

Aplicar el Método de Innovación I+D+I mediante la identificación y el análisis de un área de oportunidad para dar soluciones innovadoras a productos de diseño de forma creativa, propositiva y ética.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 1.1 El Proceso creativo
 - 1.1.1 Fases del proceso creativo
- 1.2 Las Dinámicas creativas
 - 1.2.1 Lluvia de ideas
 - 1.2.2 Asociación Forzada
 - 1.2.3 Los 6 sombreros
 - 1.2.4 Creates
 - 1.2.5 Papeles que hablan
 - 1.2.6 Mapas mentales
- 1.3 Método de innovación I+D+I
 - 1.3.1 Fases del método I+D+I
 - 1.3.2 Desarrollo del método I+D+I

UNIDAD II. Método de innovación incremental *Scream!*

Competencia:

Aplicar el método de innovación incremental *Scream!* mediante la identificación y el análisis de un área de oportunidad para dar soluciones innovadoras a productos de diseño de forma colaborativa, asertiva, adaptable al cambio con equidad y respeto.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1 Proceso *Scream!*
 - 2.1.1 Elementos del Método *Scream!*
 - 2.1.2 Miembros del Método *Scream!*
 - 2.1.3 Organización del Método *Scream!*
- 2.2 Herramientas del Método *Scream!*
 - 2.2.1. Tarjetas de investigación
 - 2.2.2. Tarjetas de creación
- 2.3 Implementación del método *Scream!*
 - 2.3.1 Pitch (propuesta de proyecto)
 - 2.3.2 Desarrollo de Proyecto
 - 2.3.3 Exposición de resultados

UNIDAD III. Método Design Thinking

Competencia:

Aplicar el de innovación Design Thinking mediante la identificación y el análisis de un área de oportunidad para dar soluciones innovadoras a productos de diseño de forma colaborativa, asertiva, adaptable al cambio con equidad y respeto.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 3.1 Proceso *Design Thinking*
 - 2.1.1 Elementos del Método *Design Thinking*
 - 2.1.3 Fases del Método *Design Thinking*
- 3.2 Herramientas del *Design Thinking*
 - 2.2.1. Tarjetas de fase empatía
 - 2.2.2. Tarjetas de fase definición
 - 2.2.3. Tarjetas de fase Ideación
 - 2.2.4. Tarjetas de fase prototipado
 - 2.2.3. Tarjetas de fase testeo
- 3.3 Aplicación de Design Thinking
 - 2.3.1 Inspiración
 - 2.3.2 Ideación
 - 2.3.3 Evaluación

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Mapa conceptual de dinámicas creativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar dinámicas creativas. 2. Elabora el bosquejo del mapa conceptual donde se muestran los distintos procesos creativos y sus principales características. 3. Utiliza herramientas de software para elaborar imágenes o cualquier técnica analógica para materializar el mapa. 4. Presenta ante el grupo y docente el mapa. 5. Atiende correcciones realizadas por el docente. <p>Integra al portafolio de evidencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet • Revistas • Recorte de papel • Plumones • Acuarelas • Acrílicos 	4 horas
2	Reporte de Proyecto "I+D+I"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar el Reporte de Proyecto "I+D+I" 2. Identifica un área de oportunidad de diseño. 3. Realiza una investigación en torno a los aspectos que integran esa área de oportunidad para proponer soluciones de mejora. 4. Aplica la metodología I+D+I creativas para generar soluciones de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet • Revistas • Recorte de papel • Plumones • Acuarelas • Acrílicos • Impresora 	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Elige una propuesta de solución para ser prototipada 6. Realiza una propuesta bidimensional o tridimensional del prototipo de la solución. 7. Presenta ante el grupo y docente el mapa. 8. Atiende correcciones realizadas por el docente. 9. Integra al portafolio de evidencias. 		
UNIDAD II				
3	Proyecto Innovación 'Scream!'	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar el Proyecto Innovación 'Scream!' 2. Identifica un área de oportunidad de diseño. 3. Realiza una investigación en torno a los aspectos que integran esa área de oportunidad para proponer soluciones de mejora. 4. Aplica el método de innovación "Scream!" para generar soluciones de diseño. 5. Elige una propuesta de solución para ser prototipada 6. Realiza una propuesta bidimensional o tridimensional del prototipo de la solución. 7. Presenta ante el grupo y docente el mapa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet • Revistas • Recorte de papel • Plumones • Acuarelas • Acrílicos • Impresora 	16 horas

		8. Atiende correcciones realizadas por el docente. 9. Integra al portafolio de evidencias.		
UNIDAD III				
4	Bitácora Proyecto Innovación Design Thinking	1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar el Proyecto Innovación Design Thinking 2. Identifica un área de oportunidad de diseño. 3. Realiza una investigación en torno a los aspectos que integran esa área de oportunidad para proponer soluciones de mejora. 4. Aplica el método de innovación "Scream!" para generar soluciones de diseño. 5. Elige una propuesta de solución para ser prototipada 6. Realiza una propuesta bidimensional o tridimensional del prototipo de la solución. 7. Presenta ante el grupo y docente el mapa. 8. Atiende correcciones realizadas por el docente. 9. Integra al portafolio de evidencias.	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet • Revistas • Recorte de papel • Plumones • Acuarelas • Acrílicos • Impresora 	16 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta y explica temáticas para realizar innovaciones de diseño
- Proporciona ejemplos de proyectos basados en la innovación de diseño a través de análisis de casos
- Guía y supervisa las prácticas de taller.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Muestra la aplicación de herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos
- Propicia la participación activa del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Busca y analiza información sobre técnicas creativas y casos de innovación
- Organizadores Visuales
- Elabora reporte de Proyecto
- Elaboración de Bitácoras de proyectos
- Exposiciones grupales
- Participa en equipos de trabajo
- Atiende puntualmente las indicaciones del docente

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.
- Por ser una unidad de aprendizaje eminentemente práctica no se evalúa en extraordinario, según lo especifica Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Prácticas	80%
- Portafolio de evidencia de aprendizaje.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Brown, T. (2009) Change by Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Harper Bussiness [Clásica]</p> <p>Buzan, T., Olivares Bari, S. M., Griffiths, C., & Harrison, J. (2014). Mapas mentales para los negocios : revolucione su manera de pensar y hacer negocios (2a ed.). Grupo Editorial Patria. [Clásica]</p> <p>De Bono, E., & Castillo, O. (2012). El pensamiento creativo : el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Paidós. [Clásica]</p> <p>De Bono, E., & Diéguez Diéguez, R. (2014). Seis sombreros para pensar (1a ed.). Paidós. [Clásica]</p> <p>De Bono, E., & Martínez Castellote, R. (2015). Creatividad : 62 ejercicios para desarrollar la mente. Paidós.</p> <p>Hernández Forte, V. (2007). Mapas conceptuales : la gestión del conocimiento en la didáctica (2a ed.). Alfaomega. [Clásica]</p> <p>Kolko, J (2011). Exposing the Magic of Design. A practitioner's guide to the methods & Theory of Synthesis. Oxford Press. [Clásica]</p> <p>Lupton, E. (2011). Graphic design thinking : beyond brainstorming. Princeton Architectural Press. [Clásica]</p> <p>Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books. [Clásica]</p>	<p>Hoque, F., & Baer, D. (2014). Everything connects : how to transform and lead in the age of creativity, innovation, and sustainability. McGraw-Hill Education. [Clásica]</p> <p>Kohan, S. A. (2014). Los secretos de la creatividad : técnicas para potenciar la imaginación, evitar los bloqueos y plasmar las ideas (6a ed.). Alba. [Clásica]</p> <p>Riso, W. (2018). El poder del pensamiento flexible : de una mente rígida a una mente libre y abierta al cambio (1a ed.). Planeta.</p> <p>Wong Moreno, M. A. (2008). Psicología de la creatividad : el pensamiento creativo y el pensamiento convergente. Universidad Autónoma de Nuevo León. [Clásica]</p> <p>Lucid Chart. Diagramación (2020) Inteligente para todos los equipos. Recuperado de https://www.lucidchart.com/</p> <p>Medialab Amsterdam (2016) Design Method Toolkit. Recuperado de https://medialabamsterdam.com/blog/project/design-method-toolkit/</p> <p>Co-design School. (2020) Co-design School Toolkit. Recuperado de https://www.codesigningschools.com/?__hstc=218427590.69a329ba9952fd eef04c1c580a4fa023.1606408992572.1606408992572.1606408992572.1&__hssc=218427590.2.1606408992572&__hsfp=3084750000</p>

Medialab Amsterdam (2015), MediaLAB Amsterdam - Design Process and Programme. Medialab Amsterdam.
Recuperado de [Clásica]
https://issuu.com/medialab_amsterdam/docs/medialab_manual_2015

Schwaber, K. & Sutherland, J. (2020) The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. Scrum.org. Recuperado de:
<https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide US.pdf#zoom=100>

Serrano Ortega, M., & Blázquez Ceballos, P. (2016). Design thinking : lidera el presente : crea el futuro (1a ed.). ESIC.

Takeuchi, H. & Nonaka, I. (1986) The New New Product Development Game. Harvard Business Review.
Recuperado de [Clásica] <https://hbr.org/1986/01/the-new-new-product-development-game>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Innovación en el Diseño debe contar con título en Diseño Gráfico, Mercadotecnia, Diseño Industrial, con conocimientos en métodos novedosos para la generación y desarrollo de ideas creativas y experiencia profesional demostrable en ámbitos de innovación y desarrollo. Además, debe demostrar liderazgo, asertividad, empatía y sobre todo experiencia en el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Desarrollo y Diseño de Experiencia de Usuario
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Principios de Programación Web.

Equipo de diseño de PUA

José Ruben Roa Ledesma
Adriana Elizabeth Ramírez Vázquez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje proporciona conocimientos básicos sobre experiencia de usuario, para el diseño y aplicación de productos interactivos. Se ubica en la etapa terminal, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Tecnología del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar experiencias de usuario aplicando sus principios básicos, mediante el uso de diversas técnicas y herramientas digitales, para generar productos interactivos de manera creativa, práctica e innovadora.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaboración digital y desarrollo de un proyecto donde demuestre el uso y aplicación correcta de las técnicas y herramientas de diseño de experiencia. Entrega de evidencias del desarrollo del proyecto y presentación frente a audiencia.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos del diseño de experiencia de usuario.

Competencia:

Analizar los conceptos relacionados con experiencia de usuario, para conocer su importancia y alcance, mediante el análisis de ejemplos aplicados a diferentes áreas, con una actitud creativa e innovadora.

Contenido:

Duración: 2 horas

1. Filosofía del diseño de experiencia de usuario
2. Ejemplos de experiencia de usuario aplicados en diferentes áreas
 - 2.1. Aplicación
 - 2.2. Producto
 - 2.3. Servicio
 - 2.4. Sitio web

UNIDAD II. Metodología para el diseño de experiencia de usuario.

Competencia:

Analizar las diferentes metodologías de experiencia de usuario, con el fin de comprender sus características y aplicación para generar productos interactivos, de manera crítica, reflexiva y responsable.

Contenido:

Duración: 7 horas

1. Interacción Humano computadora
 - 1.1. Historia del HCI
 - 1.2. Conceptos básicos
 - 1.3. Principios de usabilidad
 - 1.4. Accesibilidad
2. Design thinking
3. Diseño centrado en el usuario
4. Diseño contextual rápido

UNIDAD III. Desarrollo de proyecto

Competencia:

Desarrollar un producto interactivo, aplicando los principios, metodologías y herramientas, con la finalidad de generar una experiencia de usuario, con creatividad, responsabilidad y sentido crítico.

Contenido:

Duración: 7 horas

1. Identificación de necesidades:
 - 1.1. Lluvia de ideas
 - 1.2. Pensamiento disruptivo
2. Objetivos comerciales del proyecto
 - 2.1. Enfoque
 - 2.2. Objetivos
 - 2.3 Análisis competitivo
 - 2.4. Identificación de de características de valor agregado
3. Herramientas UX
 - 3.1. Entrevista y cuestionario
 - 3.2. Diagrama de afinidad
 - 3.3. Mapeo:
 - 3.3.1. Del recorrido de usuario
 - 3.3.2. Mapa de empatía
 - 3.3.3. Mapa de experiencia
 - 3.4. Diario de usuario
 - 3.5. Asociación libre / mapa de palabras
 - 3.6. Narrativa personal o de primera persona
 - 3.7. Asociación de emociones
4. Usuario:
 - 4.1. Concepto de usuario
 - 4.2. Tipos de usuario
 - 4.3. User persona / perfil de usuario ideal
5. Arquitectura de la información:
 - 5.1. Qué es la arquitectura de la información

- 5.2. Importancia de la arquitectura de la información
- 5.3. Herramientas:
- 5.4. Diagrama de Análisis Jerárquico de Tareas (AJT)
- 5.5. Diagramas de flujo:
- 5.6. Diagrama de tareas
- 5.7. Diagrama de usuario
- 5.8. Mapa de sitio
- 6. Interfaz de usuario y Bocetaje
 - 6.1. Componentes:
 - 6.2. Prioridad de uso
 - 6.3. Colocación / ubicación
 - 6.4. Patrón
 - 6.5. Aspectos básicos para el diseño gráfico de interfaz
- 7. Prototipado y desarrollo de producto final
 - 7.1. Evaluación de prototipos
 - 7.2. Objetivos de la evaluación
 - 7.3. Diseño de instrumentos de evaluación
 - 7.4. Test de usuarios
 - 7.5. Métodos de evaluación con usuarios
 - 7.5.1. Focus group
 - 7.5.2. Observación de usuarios
 - 7.5.3. Entrevistas
 - 7.5.4. Cuestionarios
 - 7.5.5. Grabación de uso
 - 7.5.6. Recolección de datos
 - 7.6. Evaluación heurística

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Investigación documental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Realiza la investigación en fuentes confiables. 3. Entrega al docente para revisión de la investigación. 4. Realiza presentación frente a audiencia de la investigación. 5. Atiende los comentarios del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	2 horas
UNIDAD II				
2	Design thinking	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Discute en equipo para elegir problemática. 3. Aplica la metodología Design thinking 4. Recibe retroalimentación del docente, se realizan mejoras en caso de ser necesario. 5. Realiza presentación de la práctica frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	4 horas
3	Diseño centrado en el usuario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Discute en equipo para elegir problemática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Aplica la metodología Diseño centrado en el usuario 4. Recibe retroalimentación del docente, se realizan mejoras en caso de ser necesario. 5. Realiza presentación de la práctica frente a grupo. 		
4	Diseño contextual rápido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Discute en equipo para elegir problemática. 3. Aplica la metodología Diseño contextual rápido 4. Recibe retroalimentación del docente, se realizan mejoras en caso de ser necesario. 5. Realiza presentación de la práctica frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	4 horas
UNIDAD III				
6	Desarrollo de proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del instructor <p>Etapa 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Formar equipo de trabajo 3. Elegir problemática 4. Contextualizar el problema 5. Recibir retroalimentación del docente. <p>Etapa 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Identificar características y necesidades de la problemática. 7. Aplicar herramientas y metodología 8. Recibir retroalimentación del docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	50 horas

		<p>Etapa 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Generar proyecto con estilo gráfico 10. Retroalimentación de docentes y pares. 11. Atiendo retroalimentación para aplicarla al proyecto en caso de ser necesario. 12. Realizo evaluación Heurística. 13. Entrego y presenté el proyecto frente a audiencia. 		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Examen.....	10%
- Tareas.....	10%
- Prácticas.....	20%
- Entrega de proyecto.....	60%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Faranello, S. (2016). <i>Practical UX Design</i>. Packt Publishing.</p> <p>Nunnally, B., & Farkas, D. (2016). <i>UX research : practical techniques for designing better products</i> (1st ed.). O'reilly. [Clásico]</p> <p>Norman, D. A. (1999). Affordance, conventions, and design. <i>interactions</i>, 6(3), 38- 43. [Clásico]</p> <p><i>Marsh, J. UX for beginners : [a crash course in 100 short lessons]</i>. (2016). O'Reilly. [Clásico]</p> <p>Norman, D. A. (2005). Human-centered design considered harmful. <i>interactions</i>, 12(4), 14-19. [Clásico]</p> <p>Nielsen, J. (2005). Ten usability heuristics. [Clásico]</p> <p>Nielsen, J. (1995). How to conduct a heuristic evaluation. Nielsen Norman Group, 1, 1-8. [Clásico]</p> <p>Nielsen, J. (1994, April). Usability inspection methods. In <i>Conference companion on Human factors in computing systems</i> (pp. 413-414). [Clásico]</p> <p>Saffer, D. (2009). <i>Designing for interaction. Creating innovative applications and devices</i> (2da edición). New Riders. [Clásico]</p> <p>Levy, Jaime (2015) <i>UX Strategy. How to devise innovative digital products that people want</i>. O'Reilly [Clásico]</p>	<p>Jiménez Iglesias, L., Aguilar Paredes, C., Sánchez Gómez, L., & Gutiérrez, M. P.- M. (2018). Experiencia de usuario y medios de comunicación. La regla de los tres clics en las webs de periódicos para smartphones. <i>Revista Latina de Comunicación Social</i>, 73, 595–613. https://libcon.rec.uabc.mx:4440/10.4185/RLCS-2018-1271</p> <p>Molero Castillo, G. G., Benítez Guerrero, E. I., & Mezura Godoy, C. (2017). Interacción humano computadora y minería de datos para la generación y representación de conocimiento útil. <i>Ciencias de La Información</i>, 48(1), 3–10.</p> <p>Young, S. W. H., Chao, Z., & Chandler, A. (2020). User Experience Methods and Maturity in Academic Libraries. <i>Information Technology & Libraries</i>, 39(1), 1–31. https://libcon.rec.uabc.mx:4440/10.6017/ital.v39i1.11787.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Desarrollo y Diseño de Experiencia de Usuario, debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, Ingeniero en Sistemas Computacionales, Ingeniero en Diseño Gráfico Digital o área afín. Contar con experiencia docente de dos años, así como experiencia profesional en su área. Ser proactivo, innovador, analítico, con convicción para fomentar el trabajo en equipo; preferentemente con estudios de posgrado, y tener interés para capacitarse permanentemente.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Portafolios Profesionales
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Paloma Rodríguez Valenzuela
Salvador Fierro Silva

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es que el alumno diseñe y produzca un portafolio profesional que funcione como una herramienta de comunicación y presentación profesional.
Se imparte en la etapa terminal con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar un portafolio profesional, a partir del análisis de las características, funciones principales de un proyecto profesional y la aplicación de los fundamentos teóricos y metodológicos del diseño, para desarrollar soluciones innovadoras y creativas de branding personal, con una actitud de responsabilidad propositiva y profesional.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaboración de portafolio profesional en versión digital e impreso, mediante el uso de técnicas y materiales que requiera la naturaleza del proyecto de branding personal, el cual será presentado en plenaria para su retroalimentación y respectiva evaluación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Funciones y elementos del portafolio profesional

Competencia:

Identificar los componentes del portafolio profesional, a partir del análisis de sus fundamentos, funciones y elementos, para comprender su importancia como herramienta de comunicación profesional, con actitud reflexiva y crítica.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 1.1. Definición de portafolio profesional.
- 1.2. Función del portafolio.
- 1.3. Elementos del portafolio.
 - 1.3.1. Códigos visuales.
 - 1.3.1.1. Formato.
 - 1.3.1.2. Retícula.
 - 1.3.1.3. Tipografía.
 - 1.3.1.4. Color.
 - 1.3.1.5. Ilustración.
 - 1.3.2. Visualización.
 - 1.3.2.1. Pertinencia.
 - 1.3.2.2. Memorabilidad.
 - 1.3.2.3. Fijación.
 - 1.3.2.4. Legibilidad.
 - 1.3.2.5. Composición.
 - 1.3.2.6. Abstracción.
 - 1.3.2.7. Estilización.
 - 1.3.2.8. Diseño tipográfico.
 - 1.3.2.9. Uso de color.

UNIDAD II. Portafolio y Curriculum Vitae profesional

Competencia:

Diseñar la identidad gráfica personal y analizar la estructura de un portafolio y curriculum vitae profesional, a través de las herramientas de comunicación y representación, para generar una propuesta que lo identifique profesionalmente, con creatividad, actitud analítica y honestidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. Identidad gráfica y personal branding.
- 2.2. Identidad digital profesional.
- 2.3. Estructura del portafolio profesional.
 - 2.3.1. Portada.
 - 2.3.2. Tabla de contenido.
 - 2.3.3. Autografía.
 - 2.3.4. Resumen.
 - 2.3.5. Currículum Vitae.
 - 2.3.5.1. Elementos del currículum vitae.
 - 2.3.5.2. Modelos de currículum vitae.
 - 2.3.5.3. Estrategias para la elaboración de un currículum vitae.
 - 2.3.6. Evidencia de la preparación.
 - 2.3.7. Certificados.
 - 2.3.8. Recomendaciones.
 - 2.3.9. Membresías profesionales.
 - 2.3.10. Información de contacto.

UNIDAD III. Producción del portafolio profesional de diseño

Competencia:

Producir un portafolio profesional de diseño, considerando los distintos modelos y medios de publicación, para emplearlo como una herramienta de presentación en el quehacer profesional, con actitud creativa, sistemática y honesta.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 3.1. Modelos de portafolios.
 - 3.1.1. Tipo de portafolios profesionales.
 - 3.1.1.1. Portafolio en sitio Web.
 - 3.1.1.2. Portafolio PDF.
 - 3.1.1.3. Portafolio clásico.
 - 3.1.1.3.1. Materiales y acabados.
 - 3.1.1.3.2. Requerimientos técnicos.
- 3.2. Análisis de trabajos de portafolios.
- 3.3. Diseño y estructuración de un portafolio de trabajos.
 - 3.3.1. Presupuesto del portafolio.
 - 3.3.2. Concepto creativo.
 - 3.3.3. Estructura y contenido.
 - 3.3.4. Selección y clasificación de proyectos.
 - 3.3.5. Jerarquización de información en un portafolio de trabajos.
- 3.4. Elaboración del portafolio profesional.
 - 3.4.1. Autoevaluación del portafolio.
- 3.5. Presentación del portafolio de trabajos.
 - 3.5.1. Logística para la presentación de un portafolio de trabajos.
 - 3.5.2. Preparación del guión y estructura de la presentación.
 - 3.5.3. Estrategias para la presentación formal del Portafolio de trabajos.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Investigación y análisis de portafolios profesionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga sobre portafolios profesionales existentes 2. Analiza las características y elementos que contiene cada portafolio 3. Compara sus elementos con los portafolios analizados 4. Documenta la información mediante una tabla comparativa 5. Entrega al docente en formato digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software para generar tablas comparativas 	2 horas
UNIDAD II				
2	Diseño de identidad gráfica personal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica una metodología para la creación de identidad gráfica 2. Desarrolla la marca e identidad gráfica personal 3. Diseña las aplicaciones gráficas y auxiliares 4. Entrega al docente en formato digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software de diseño 	6 horas
3	Estructura de portafolio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determina el contenido y las secciones del portafolio profesional 2. Crea la estructura general del portafolio 3. Genera la maquetación editorial del portafolio 4. Entrega al docente en formato digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software de diseño 	4 horas

4	Diseño de currículum vitae	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga sobre los elementos que debe contener un currículum vitae profesional 2. Redacta y ordena la información personal a incluir dentro del currículum 3. Diseña el currículum vitae 4. Entrega al docente en formatos digital e impreso 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software de diseño • Impresora digital 	4 horas
UNIDAD III				
5	Elaboración del portafolio profesional digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planea y determina el contenido del portafolio profesional 2. Determina el formato de salida, y requerimientos técnicos y económicos para la producción del portafolio 3. Diseña el portafolio de formato digital 4. Expone en plenaria el producto final 5. Entrega al docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software de diseño 	8 horas
6	Elaboración del portafolio profesional impreso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planea y determina el contenido del portafolio profesional 2. Determina el formato, materiales, acabados y requerimientos técnicos y económicos para la producción del portafolio 3. Diseña el portafolio de formato impreso 4. Expone en plenaria el producto final 5. Entrega al docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software de diseño • Método de impresión • Sustratos y acabados diversos 	8 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Estudio de caso, método de proyectos, técnica expositiva, ejercicios prácticos, entre otras.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Investigación, estudio de caso, trabajo en equipo, exposiciones, organizadores gráficos, cuadros comparativos, proyectos de diseño y demás.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales
 - Exposiciones..... 20%
 - Prácticas de taller 30%
- Portafolio profesional..... 50%

- Total.....100%**

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Janda, M. (2013). <i>Burn Your Portfolio: Stuff they don't teach you in design school, but should Voices That Matter</i>. USA: New Riders. [clásica]</p> <p>Kleon, A. (2016). <i>Aprende a promocionar tu trabajo</i>. España: Gustavo Gili</p> <p>Myers, D. (2013). <i>The Graphic Designer's Guide to Portfolio Design</i>. (3rd ed.). United Kingdom: Wiley. [clásica]</p> <p>Taylor, F. (2013). <i>Cómo crear un portafolio y adentrarse en el mundo profesional. Guía de orientación para creativos</i>, España: Gustavo Gili [clásica]</p> <p>Tórtola, L. A. (2017)., <i>Diseño de guía didáctica para la creación del portafolio profesional bajo el criterio de marca personal para los estudiantes de Práctica Profesional de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala</i>. (tesis de licenciatura). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala. Recuperado de http://www.repositorio.usac.edu.gt/13187/1/LILIAN%20ANABELLA%20T%C3%93RTOLA%20MORALES.pdf</p>	<p>Best, K. (2010). <i>Fundamentos del management del diseño: El libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos</i>. España: Parramón ediciones. [clásica]</p> <p>Chaves, N. (2006). <i>El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan</i>. España: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Guiu, S., y Mito D. (2006). <i>Portafolios de diseñadores: proyectos personales</i>. España: Index Book. [clásica]</p> <p>Eisenman, S. (2008). <i>Building design portfolios (innovative concepts for presenting your work)</i>. USA: Rockport Publishers. [clásico]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Portafolios Profesionales debe contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico, o área afín, preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Comunicación Ejecutiva de Proyectos
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 04
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Martha Patricia Alcaraz Flores

Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Comunicación Ejecutiva de Proyectos tiene la finalidad de dotar al alumno de técnicas y habilidades comunicativas que se requieren en la presentación a nivel profesional de un proyecto de diseño. Además de brindar las destrezas para lograr una comunicación efectiva ante una audiencia dirigiéndose con el lenguaje y la expresión corporal adecuada, mediante el uso de herramientas innovadoras análogas y digitales. Esta asignatura forma parte de la etapa terminal y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento: Comunicación.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar las técnicas y habilidades comunicativas, mediante la interpretación de la teoría aplicada en la práctica de la comunicación efectiva en entornos profesionales de la disciplina, para generar presentaciones y discursos ejecutivos con una actitud asertiva, proactiva y respetuosa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio ejecutivo y la exposición del mismo ante una audiencia, por lo menos debe contener los siguientes elementos:

- Estrategia comunicativa del proyecto y/o empresa.
- Correcta proyección de la identidad corporativa.
- Resumen ejecutivo de la filosofía corporativa.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Comunicación interpersonal

Competencia:

Identificar los elementos del proceso de comunicación interpersonal, por medio de la revisión de los componentes que conforman los modelos de comunicación, para comprender las bases de la comunicación ejecutiva de proyectos de diseño, con actitud analítica y respeto.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1 Proceso y niveles de comunicación
 - 1.1.1 Modelos de comunicación
 - 1.1.2 Canales de comunicación
 - 1.1.3 Comunicación verbal y no verbal
 - 1.1.4 Lenguaje generativo y descriptivo
- 1.2 Comunicación pública y privada
 - 1.2.1 Revisión de contextos
 - 1.2.2 Construcción del discurso
 - 1.2.3 Desarrollo del mensaje
 - 1.2.4 Retroalimentación y variables de distorsión

UNIDAD II. Comunicación efectiva

Competencia:

Aplicar los fundamentos de la comunicación efectiva, mediante el análisis de los principios de la asertividad, para una expresión verbal y no verbal adecuada ante una audiencia, con una actitud propositiva y de confianza

Contenido:**Duración:** 4 horas**2.1 Principios de la comunicación efectiva****2.1.1** Inteligencia emocional**2.1.2** Asertividad y fluencia cognitiva**2.1.3** Empatía conversacional**2.1.4** Responsabilidad social y gobernanza**2.1.5** Gestión de conflictos

UNIDAD III. Comunicación ejecutiva

Competencia:

Desarrollar un protocolo de comunicación ejecutiva, considerando los componentes que conforman el proceso de la comunicación humana, para la presentación de un plan estratégico de comunicación integral, con una actitud asertiva y elocuente.

Contenido:

Duración: 4 horas

3.1 Dirección de comunicación

- 3.1.1 Cultura y filosofía corporativa
- 3.1.2 Comunicación interna y externa
- 3.1.3 Plan estratégico de comunicación integral
- 3.1.4 Manual de comunicación

3.2 Protocolos de comunicación ejecutiva

- 3.2.1 Diseño de la imagen pública
- 3.2.2 Productos de comunicación ejecutiva
- 3.2.3 Presentación de proyectos

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Cuadro comparativo de modelos de comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga diferentes tipos de modelos de comunicación. 2. Analiza las principales diferencias entre los modelos. 3. Elabora un cuadro comparativo. 4. Discute en equipo los rasgos principales de la comparación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Referencias bibliográficas y electrónicas. ● Cuaderno. 	4 horas
2	Comunicación verbal y no verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. En equipos, se selecciona un tema para comunicar de manera verbal y no verbal. 2. Desarrolla una dramatización en equipo. 3. Presenta la dramatización frente a todo el grupo. 4. Análisis grupal de dramatizaciones expuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión de dramatización ● Cuaderno. 	4 horas
3	Mapa mental sobre la construcción del discurso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza un reporte de lectura sobre la construcción de los discursos. 2. Elabora un mapa mental con las principales ideas del reporte de lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lectura sobre la construcción de los discursos. ● Computadora ● Internet 	4 horas
UNIDAD II				
4	Cuadro sinóptico sobre la asertividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza un reporte de lectura. 2. Elabora un cuadro sinóptico sobre la asertividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Referencias bibliográficas y electrónicas. ● Computadora ● Internet. 	4 horas
5	Gestión de conflictos	<ol style="list-style-type: none"> 1. En equipos, analiza un caso propuesto por el docente que requiera de la gestión de conflictos a nivel comunicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Caso de estudio. ● Moderador. ● Pizarrón y plumones. 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Identifica los componentes para la resolución del conflicto propuesto. 3. Realiza un debate al interior de cada equipo. 4. Proponen posibles soluciones al conflicto. 5. Exponen los hallazgos del análisis desarrollado. 		
UNIDAD III				
6	Plan estratégico de comunicación integral	<p>Desarrollo de un plan estratégico de comunicación integral. Mismo que debe contener los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diseño de identidad gráfica. ● Resumen ejecutivo de la cultura y filosofía corporativa. ● Manual de comunicación del proyecto o empresa. ● Presentación del plan estratégico de comunicación integral. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Referencias bibliográficas y electrónicas. ● Computadora ● Internet. ● Software de diseño. 	12 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Aprendizaje basado en problemas
- Técnica expositiva, ejercicios prácticos, entre otras.
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Analiza casos de estudio
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de lectura
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exposiciones.....	10%
- Exámenes.....	10%
- Actividades.....	40%
- Portafolio ejecutivo.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Baéz, E., C. (2000). *La comunicación efectiva*. Santo Domingo: Instituto Tecnológico de Santo Domingo. [Clásica]
- Galeano, E. (1997). *Modelos de comunicación: desde el esquema de “estímulo respuesta” a la “comunicación contingente”*. Argentina: Ediciones Macchi. [Clásica]
- González, M. (1997). *La comunicación efectiva*. México: Ediciones Fiscales ISEF. [Clásica]
- Morgado, F. (2017). *Cómo hacer presentaciones exitosas: fundamentos para estudiantes y profesionales de diseño*. México: Ars optika.
- Rojas, D. (1994). *Técnicas de comunicación ejecutiva*. México: McGraw-Hill. [Clásica]
- Ruiz, J. y Martínez, M. (2015). *Comunicación efectiva y trabajo en equipo*. Colombia: Ediciones de la U

Complementarias

- Dolan, R. (2017). Branding yourself effective communication skills. *FEMS Microbiology Letters*, Volume 364, Issue 2, fnw289, <https://doi.org/10.1093/femsle/fnw289>
- Nir, M., Chubarov, E., Zalsman, G., Weiser, M., Shoval, G. (2019). Social skills, executive functioning and social engagement, *Schizophrenia Research: Cognition*, Volume 17, 100137, <https://doi.org/10.1016/j.scog.2019.100137>.
- Spring, A. y Chambers, W. (1998). *Cómo hacer presentaciones exitosas: utilice su persuasión*. México: Prentice-Hall. [Clásica]
- Velilla, R. (2002). *El poder de las presentaciones efectivas: guía práctica de comunicación oral para directivos*. España: Gestión 2000. [Clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Comunicación Ejecutiva de Proyectos debe contar con un título en Comunicación, Mercadotecnia o área afín, con conocimientos en Comunicación Ejecutiva y desarrollo de proyectos; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo con respeto.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Seminario de Trabajo Recepcional
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

María Angélica Castro Caballero
Isabel Salinas Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata

Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Seminario de Trabajo Recepcional tiene el propósito de integrar los conocimientos de teoría del diseño y comunicación, metodologías del diseño, técnicas de realización, gestión y organización de proyectos permitiéndole desarrollar estrategias de diseño gráfico que brinde solución a un determinado problema, acompañado de la justificación del proceso proyectual del mismo; esto le permite al estudiante tener una evidencia de experiencia profesional.

Se recomienda haber cursado Diseño y visualización de la información, Incubadora de empresas creativas y Pensamiento visual. Se ubica en la etapa terminal, es de carácter obligatoria y pertenece a la academia de Gestión y Humanidades.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Planear y diseñar conceptos, contenidos y productos gráficos, a partir de metodologías de diseño sustentable, incluyente y accesible, apegadas a necesidades concretas en un sector específico de la sociedad; para generar un sistema complejo de medios de comunicación visual gráfica, con una actitud proactiva y colaborativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Entrega de prototipos de productos gráficos diseñados que se apeguen a la metodología.

Elaboración del documento del proceso proyectual que incluya: la investigación, conceptualización, investigación gráfica (corpus visual), bocetos, contenidos de cada medio y normatividad, propuestas de diseño, planificación y estrategia de medios, costos, presupuesto del proyecto, descripción del proceso de registro del diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Investigación y planteamiento del proyecto gráfico.

Competencia: Investigar las características y necesidades de la entidad, mediante el estudio de su interacción comunicativa con el contexto de interés y su competencia, para delimitar el problema de comunicación gráfica a tratar, con una visión crítica y analítica.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 1.1. Estudio de la entidad-cliente- emisor
- 1.2. Investigación de las necesidades de comunicación.
- 1.3. Identificación, delimitación y planteamiento del problema de comunicación.
- 1.4. Redacción del objetivo y metas de comunicación.
- 1.5. Estudio del objeto, producto, servicio o idea a promover.
- 1.6. Estudio del receptor desde el punto de vista social, económico, cultural visual, ergonómico del receptor, psicológico para fines del diseño sustentable, inclusivo y accesible.
- 1.7. investigación de referentes visuales similares al tema que se va a comunicar.
- 1.8. Estudio de la competencia.

UNIDAD II. Conceptualización y estrategia de medios

Competencia: Crear conceptos y planear la estrategia de medios, a través de la aplicación de los principios de la comunicación visual, para la difusión del mensaje, con una actitud creativa y eficaz.

Contenido:

Duración: 11 horas

- 2.1. Conceptualización y mensaje.
- 2.2. Redacción de idea de comunicación.
- 2.3. Redacción de contenidos.
- 2.4. Planeación de estrategia de medios.
 - 2.4.1. identificación de medios.
 - 2.4.2. Calendarización de producción.
 - 2.4.3. Calendarización de difusión de medios.
 - 2.4.4. Presupuesto de producción y difusión de medios.
 - 2.4.5. Especificaciones técnicas de cada medio
 - 2.4.6. Normatización de los contenidos y formatos de cada medio
- 2.5. Elaboración del presupuesto.

UNIDAD III. Bocetos y propuesta gráfica

Competencia: Desarrollar propuestas de composición gráfica, a través de técnicas y uso de tecnologías de realización plástica y reproducción gráfica, para solucionar las necesidades de la entidad específica con una actitud creativa y ética.

Contenido:

Duración: 11 horas

- 3.1. Desarrollo de bocetos.
- 3.2. Desarrollo y aplicación de prueba piloto para comprobar la eficiencia de las composiciones.
- 3.3. Pre-prensa.
- 3.4. Reproducción de prototipos de medios y presentación
- 3.5. Descripción del proceso de protección de los productos gráficos
- 3.6. Elaboración del documento del proceso proyectual
- 3.7. Elaboración de la exposición ejecutiva del proyecto

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El problema de comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Contacta con la entidad 3. Realiza investigación sobre la entidad, sus productos o servicios 4. Realiza investigación sobre el contexto del receptor de la entidad. 5. Realiza investigación sobre la competencia del receptor. 6. Deduce las necesidades de comunicación. 7. Entrega un informe con los resultados. 8. Expone los contenidos a tu asesor y entidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Internet • Computadora • Cañón • Software de edición de texto • Cámara fotográfica • Cámara de video • Grabadora para entrevista • Salón de clase 	10 horas
UNIDAD II				
2	El concepto de comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza lluvia de ideas sobre el concepto de comunicación coherentes a las necesidades de la entidad. 3. Redacta a detalle el concepto de comunicación 4. Redacta la graficación del concepto de comunicación 5. Entrega un documento con los resultados 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Internet • Computadora • Cañón • Software de edición de texto • Cámara fotográfica • Cámara de video • Grabadora para entrevista • Salón de clase 	6 horas

		6. Expone los contenidos a tu asesor y entidad		
3	La estrategia de medios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona los medios de comunicación factibles para la difusión del mensaje. 3. Busca las especificaciones técnicas para realizar el diseño de cada medio. 4. Busca las condiciones legales para el contenido de cada medio. 5. Redacta los contenidos a difundir en cada medio. 6. Cotiza la reproducción del medio, e incluye presupuesto. 7. Calendariza la difusión de los medios. 8. Entrega un documento con los resultados. 9. Expone los contenidos a tu asesor y entidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Internet • Computadora • Cañón • Software de edición de texto • Cámara fotográfica • Cámara de video • Grabadora para entrevista • Salón de clase 	5 horas
UNIDAD III				
4	La composición gráfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Desarrolla los bocetos gráficos de cada medio con base al concepto planeado. 3. Realiza una pre-entrega de cada medio 4. Aplica los medios a una muestra piloto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Internet • Computadora • Cañón • Software de edición de texto • Cámara fotográfica • Cámara de video • Grabadora para entrevista 	9 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Entrega un documento con los resultados. 6. Expone los contenidos a tu asesor y entidad. 7. Atiende observaciones del docente y de la entidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clase 	
5	La preparación de la reproducción de medios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Prepara los archivos digitales para su hospedaje 3. Prepara el material audiovisual para su reproducción o proyección. 4. Redacta todas las especificaciones técnicas de producción, reproducción y proyección. 5. Entrega un documento con los resultados. 6. Expone los contenidos a tu asesor y entidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Internet • Computadora • Cañón • Software de edición de texto • Cámara fotográfica • Cámara de video • Grabadora para entrevista • Salón de clase 	1 horas
6	La redacción del proceso proyectual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Integrar en un solo documento los contenidos hechos en las actividades anteriores. 3. Elabora la exposición ejecutiva del proyecto ante la entidad, el docente y público en general. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Recursos bibliográficos • Internet • Computadora • Cañón • Software de edición de texto • Cámara fotográfica • Cámara de video • Grabadora para entrevista • Salón de clase 	1 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Funge como facilitador del aprendizaje
- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Guía los ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega documentos de proceso proyectual
- Diseña mensajes textuales, gráficos y audiovisuales
- Presenta exposiciones
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Documentos de Investigación ... 45%
- Productos gráficos 45%
- Exposiciones 10%

Total.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Básicas</p> <p>Carter, M. (ed). (2021). <i>Typography</i>, en <i>Designing Science Presentations</i> (2nda ed.). Academic Press, 2021. Pp. 43-55. ISBN 9780128153772.</p> <p>Cornish, K., Goodman-Deane, J., Ruggeri, K., Clarkson, P. J. (2015). Visual accessibility in graphic design: A client–designer communication failure. In <i>Design Studies</i>. 40. Pp 176-195. Elsevier. ISSN 0142-694X.</p> <p>Favier, M., Celhay, F. & Pantin-Sohier, G. (2019). Is less more or a bore? Package design simplicity and brand perception: an application to Champagne. <i>Journal of Retailing and Consumer Services</i>. 46. Pp 11-20. ISSN 0969-6989.</p> <p>Izar, L. J. (2016). <i>Gestión y evaluación de proyectos</i>. México: Cengage Learning Editores S.A. de C.V.</p> <p>Kobuss, J. Bretz, A. & Hassani, A. (2013). <i>Become a successful Designer- Project and Manage Your Design Rights Internationally</i>. Switzerland: Birkhäuser Verlag GmbH, Basel. [clásico]</p> <p>Martí, J. M. (1999). <i>Introducció a la metodologia del disseny</i>. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona. [clásico]</p> <p>McDaniel, C. Jr. & Gates R. (2016). <i>Investigación de mercados</i>. 10écima. Ed. México: Cengage Learning Editores S.A. de C.V. [clásico]</p> <p>Rodríguez, G. M. (2011). <i>Notas de ergonomía en relación con</i></p>	<p>Malhotra N. K. (2019). <i>Investigación de mercados</i>. (6ta. ed). Pearson HispanoAmerica Contenido Prentice Hall</p> <p>Laing, S., Apperley, M. & Masoodian, M. (2017). Investigating the effects of client imagery on the ideation process of graphic design, <i>Design Studies</i>. 53. Pp. 78-98. Elsevier. ISSN 0142-694X.</p> <p>Li, Z. (2019). Application research of digital image technology in graphic design. <i>Journal of Visual Communication & Image Representation</i>. 65. Elsevier. ISSN 1047-3203.</p>

el diseño. México: Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico. [clásico]

Vilchis, L.C. (2002). Diseño. Universo de conocimiento. Investigación de proyectos en la comunicación gráfica. 2nda. ed. México: Centro Juan Acha. Investigación Sociológica en Arte Latinoamericano. [clásico]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Seminario de trabajo recepcional debe contar con título de diseño gráfico, comunicación visual o área afín, con conocimientos avanzados de metodología del diseño, publicidad, mercadotecnia, gestión y administración de proyectos gráficos, diseño gráfico y reproducción de medios; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Haber ejercido la profesión por lo menos durante 5 años ya sea en una empresa, colectivo o como profesional independiente, en cualquier área del diseño gráfico o comunicación. Ser crítico, analítico, proactivo y creativo. Hábil para fomentar el trabajo colaborativo y la participación de cada persona del grupo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Fotografía
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Anabel Cortez Burciaga
Christian Aracely Vargas Esparza

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje permite adquirir los conocimientos teóricos prácticos de fotografía básica para que el alumno pueda desarrollar un mensaje visual a través de la imagen digital. Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de optativa y forma parte del área de Tecnología del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los procesos teóricos y prácticos de la imagen fotográfica, mediante la combinación de técnica, equipamiento, creatividad y manejo de la luz, para generar un estilo propio en la creación de imágenes con un sentido estético y práctico a fin de poder comunicar ideas o conceptos de autor, con sentido de responsabilidad social en su práctica profesional.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Construir un portafolio de evidencias, que incluye el desarrollo y resultados de prácticas donde el alumno consolida un estilo propio. La carpeta debe integrar trabajos con exactitud, calidad y limpieza.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fotografía, inicios y fundamentos

Competencia:

Distinguir los inicios de la fotografía, mediante el análisis de sus fundamentos históricos y su evolución como herramienta tecnológica, para reconocer la aportación social del medio, con valor crítico, reflexivo y actitud analítica.

Contenido:

- 1.1. Historia de la fotografía
- 1.2. Lenguaje fotográfico
- 1.3. Corrientes estéticas de los siglos XIX, XX y XXI

Duración: 4 horas

UNIDAD II. Técnica fotográfica

Competencia:

Distinguir los elementos básicos de fotografía, con el fin de adquirir conocimientos técnicos del uso de la cámara, mediante la identificación del funcionamiento del equipo fotográfico, con curiosidad, disciplina y sensibilidad estética.

Contenido:

Duración: 3 horas

2.1. La cámara

- 2.1.1. Tipos y formatos de cámara
- 2.1.2. Las lentes
- 2.1.3. Soporte de registro: Película fotográfica y sensor digital
- 2.1.4. Técnicas de registro: Color, Blanco y negro
- 2.1.5. El fotómetro

2.2. Exposición

- 2.2.1. ISO
- 2.2.2. Diafragma
- 2.2.3. Velocidad de Obturación
- 2.2.4. Modos semiautomáticos

2.3. Iluminación

- 2.3.1. La luz y su medición
- 2.3.2. Teoría del color
- 2.3.3. Luz polarizada
- 2.3.4. Luz natural
- 2.3.5. Luz Diurna
- 2.3.6. Luz de atardecer
- 2.3.7. Noche
- 2.3.8. Utilización de la luz
- 2.3.9. Calidad de la luz

2.4. Temperatura del color

2.5. Histograma

2.6. Enfoque

2.7. Composición

2.8. Revelado de imagen

- 2.8.1. Archivos RAW
- 2.8.2. Fototeca: Selección y organización de archivos
- 2.8.3. Procesamiento de archivos RAW
- 2.8.4. Exportación de archivos: TIFF, JPEG, PNG y archivos RAW

UNIDAD III. Géneros fotográficos

Competencia:

Distinguir las características de los géneros fotográficos así como sus autores más representativos, mediante la revisión histórica y el análisis de cuerpos de trabajo de diversos fotógrafos, para identificar referentes y construir su estilo propio, con valor crítico, reflexivo y actitud analítica.

Contenido:

- 3.1. Fotografía social
- 3.2. El documental fotográfico
- 3.3. Fotoperiodismo
- 3.4. Fotografía de modas
- 3.5. Fotografía publicitaria

Duración: 2 horas

UNIDAD IV. Fotografía aplicada al diseño gráfico

Competencia:

Relacionar la fotografía con el lenguaje del diseño gráfico, mediante la revisión de las características técnicas de los entregables del proyecto, con la finalidad de realizar su actividad con calidad, con valores de creatividad, actitud de ética, y eficiencia.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 4.1. El cartelismo
- 4.2. Fotografía para diseño web
- 4.3. La fotografía aplicada a los tradicionales anuncios en periódicos y revistas, vallas publicitarias, folletos o trípticos publicitarios
- 4.4. Redes sociales

UNIDAD V. Proyectos fotográficos

Competencia:

Aplicar los conocimientos teórico práctico en la creación de un mensaje visual, mediante la conceptualización, para desarrollar un proyecto integral de comunicación gráfica, con iniciativa, visión y cuidado.

Contenido:

- 5.1. La idea y el concepto
- 5.2. Diseño y estructura
- 5.3. Desarrollo del proyecto
- 5.4. Edición y montaje

Duración: 4 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Elementos básicos de exposición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos 2. Realiza un ejercicio exploratorio donde se replique las características de ISO, apertura, y velocidad de la foto. 3. Por cada imagen, revisa la información de la exposición y apunta una libreta. 4. Llena el formato de ficha técnica en donde se coloquen los datos de exposición. 5. Pasa las imágenes a la computadora para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Simulador de esquemas de iluminación • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación 	8 horas
2	Colores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora dentro de tu espacio objetos con el color que el docente te asigne. 2. Compone una fotografía considerando los valores de exposición. 3. Realiza 24 fotografías que cumplan con la temática y técnica correcta. 4. Baja las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 5. Entrega el resultado de la práctica digital o impreso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación. 	8 horas
3	Autorretrato	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora revisando la iluminación de tu espacio. 2. Compone un autorretrato considerando los valores de exposición. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo 	16 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Realiza 10 fotografías que cumplan con la temática y técnica correcta. 4. Baja las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 5. Entrega el resultado de la práctica digital o impreso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación. 	
UNIDAD IV				
4	Cartel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos de la composición de un cartel 2. Elige un tema y mensaje a transmitir. 3. Compone una fotografía considerando los valores de exposición. 4. Realiza 10 fotografías que cumplan con la temática y técnica correcta. 5. Baja las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elegi una foto de la cual se realizará un cartel. 7. Realiza el cartel en un software de manipulación de imágenes. 8. Expondrá ante el grupo el resultado final y las 10 fotografías con el fin de que el docente y alumnos realicen una retroalimentación del trabajo. 9. Entrega el resultado de la práctica digital o impreso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación. 	16 horas
UNIDAD V				
5	Fotolibro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos de un fotolibro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos 	16 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Elige los materiales y estilos de idea base, tono y estructura. 3. Realiza foto ensayo en donde cumpla con la temática y técnica correcta. 4. Baja las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 5. Elige dentro del cuerpo del trabajo las fotos de la cual se realizará el fotolibro. 6. Realiza el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 7. Organiza de forma colectiva una exposición del fotolibro. 8. Entrega el resultado de la práctica digital o impreso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación. 	
--	--	--	---	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre teorías y métodos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con la temática
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre teorías y métodos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Realiza las prácticas de taller
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones.....	10%
- Tareas.....	10%
- Fotolibro.....	30%
- Portafolio de evidencias	50%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Barthes, R. (2018). <i>La cámara lúcida</i> . Barcelona: Paidós.	Adams, R. (2010). <i>Why people photograph</i> . Nueva York: Aperture. [clásica]
Berger, J. (2013). <i>Understanding a Photograph</i> . Nueva York: Aperture.[clásica]	Adobe. (2020). <i>Guía del usuario de Lightroom Classic</i> . Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/lightroom-classic/user-guide.html
Carroll, H. (2015). <i>Read This If You Want to Take Great Photographs</i> . London: Laurence King, Illustrated.	Magnum photos. (2020). <i>Magnum: Agencia de fotografía</i> . Recuperado de www.magnumphotos.com
Cartier-Bresson, H. (2015). <i>Ver es un todo: Entrevistas y conversaciones</i> . Distrito Federal: Gustavo Gili.	Nikon. (2020). <i>Nikkor lens simulator</i> . Recuperado de https://imaging.nikon.com/lineup/lens/simulator/
Cartier-Bresson, H. (2017). <i>Fotografiar del natural</i> . Distrito Federal: Gustavo Gili.	Ritchin, F. (2015). <i>Después de la fotografía</i> . Oaxaca de Juárez: Fundación Televisa. [clásica]
Freeman, M. (2011). <i>La cámara [SRL] digital : guía de campo : manual imprescindible para sacar el máximo partido a su cámara</i> . Barcelona: Blume. [clásica]	Snapsort. (2020). <i>Camera comparison</i> . Obtenido de http://snapsort.com/compare
Freeman, M. (2017). <i>El ojo del fotógrafo</i> . Barcelona: Blume.	Sontag, S. (2016). <i>Sobre la fotografía</i> . Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.
Freeman, M. (2019). <i>Guía completa de luz e iluminación en fotografía digital</i> . Barcelona: Blume.	Valtierra, P. (2020). <i>Cuartoscuro: Agencia de fotografía y editora</i> . Recuperado de www.cuartoscuro.com
Langford, M. (2015). <i>Langford's Basic Photography: The Guide for Serious Photographers</i> . London: Routledge.	500px. (2020). <i>About 500px</i> . Recuperado de https://500px.com/about
Malpas, P. (2015). <i>Captar el color</i> . Barcelona: Blume.	
Prakel, D. (2015). <i>Composición</i> . Barcelona: Blume.	
Prakel, D. (2015). <i>Exposición</i> . Barcelona: Blume.	
Prakel, D. (2015). <i>Iluminación</i> . Barcelona: Blume.	

Prakel, D. (2015). *Trabajar la fotografía en blanco y negro*.
Barcelona: Blume.

Schaefer, J. P. (1999). *The Ansel Adams Guide: Basic
Techniques of photography*. Nueva York: Little, Brown
and company. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Fotografía debe de contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico, Ciencias de la Comunicación, Artes Plásticas o área afín, con conocimientos avanzados en fotografía digital y discurso visual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y con habilidades para el manejo de la tecnología.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Teoría del color
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Gloria Azucena Torres de León
José Ramón Rodríguez Esquer

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es conocer los principios del color, origen y características. Esto permite al estudiante desarrollar habilidades para conseguir combinaciones armoniosas y desarrollar criterios para elegir de manera acertada el color de acuerdo a los conceptos formales. Es una asignatura de carácter optativo que pertenece al área de Comunicación Visual y forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del programa educativo Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar de manera teórica y práctica el color a través de la experimentación y combinaciones de los colores primarios, blanco y negro para crear experiencias que permitan generar criterios sobre el uso del color en los medios impresos y digitales, con responsabilidad, dedicación e ingenio creativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de trabajos que demuestre el comportamiento del color y sus aplicaciones, que integre un ensayo sobre el manejo del color como elemento de composición visual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción al color

Competencia:

Analizar la naturaleza del color a través de sus distintos sistemas y modelos para determinar cómo es percibido por el ser humano, con un sentido analítico y proactivo.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1. Naturaleza del color
 - 1.1.1. Espectro de la luz solar
 - 1.1.2. Descomposición de la luz solar
 - 1.1.3. Espectro de la luz solar visible por el ser humano
- 1.2. Percepción del color
 - 1.2.1. El ojo humano y la distribución de conos y bastones
 - 1.2.2. Enfermedades que afectan la apreciación del color
- 1.3. Modelos del color
 - 1.3.1. RGB
 - 1.3.2. CMYK
 - 1.3.3. HSV
- 1.4. Sistemas de color
 - 1.4.1. Munsell
 - 1.4.2. Pantone

UNIDAD II. Tipos de color

Competencia:

Aplicar los tipos de color a través del círculo cromático para lograr una armonía cromática y hacer perceptible lo que la vista comprende como el color, con una actitud abierta y reflexiva.

Contenido:

- 2.1. Círculo cromático
- 2.2. Colores primarios, secundarios y terciarios
- 2.3. Colores cálidos y fríos
- 2.4. Colores claros y oscuros

Duración: 6 horas

UNIDAD III. Propiedades del color

Competencia:

Justificar la composición de un diseño por medio de las propiedades del color y con trazos rápidos de dibujo a color, para representar y comunicar ideas, con una actitud propositiva y creativa.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- 3.1. Tono, matiz y tinte
- 3.2. Saturación o Intensidad
- 3.3. Valor o brillo
- 3.4. Colores acromáticos
- 3.5. Colores cromáticos grises
- 3.6. Colores monocromáticos
- 3.7. Colores complementarios
- 3.8. Colores complementarios cercanos
- 3.9. Dobles complementarios
- 3.10. Triadas complementarias
- 3.11. Gammas múltiples
- 3.12. Contrastes

UNIDAD IV. Sensaciones del color

Competencia:

Aplicar la psicología del color a través de la expresión del diferencial semántico del color para el diseño digital e impreso, con una actitud creativa y responsable.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 4.1. Expresión del color
- 4.2. Diferencial semántico del color
- 4.3. Utilización del color
 - 4.3.1. En el diseño publicitario
 - 4.3.2. En el diseño de espacios arquitectónicos
 - 4.3.3. En el diseño de indumentaria

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Naturaleza de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Identifica la naturaleza del color a través de sus distintos sistemas y modelos. 3. Estructura una infografía. 4. Presenta ante el grupo para retroalimentación. 5. Entrega la práctica al docente 6. Documenta el producto en un portafolio de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliográficos • Colores • Hojas 	6 horas
UNIDAD II				
2	Tipos de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Analiza los tipos de color 3. Ejemplificar con recursos propios los tipos de color a través del círculo cromático para lograr una armonía cromática. 4. Presenta ante el grupo para retroalimentación. 5. Entrega la práctica al docente 6. Documenta el producto en un portafolio de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Colores • Hojas 	6 horas
UNIDAD III				
3	Propiedades del color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Elabora esquemas con las propiedades del color. 3. Argumentar la composición de un diseño por medio de las propiedades del color. 4. Proponer soluciones visuales. 5. Presenta las soluciones seleccionadas ante el grupo y docente. 6. Entrega la práctica al docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Colores • Hojas 	10 horas

		7. Documenta el producto en un portafolio de evidencias		
UNIDAD IV				
4	Sensaciones de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Elabora esquemas aplicando la psicología del color a través de la expresión del diferencial semántico 3. Propone soluciones visuales conceptuales 4. Presenta las soluciones seleccionadas ante grupo y docente. 5. Entrega la práctica al docente 6. Documenta el producto en un portafolio de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Colores • Hojas 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones
- Técnica expositiva
- Exposición de ilustración para análisis de aplicación gráfica y compositiva
- Ejemplificación de uso de herramientas digitales
- Instrucción guiada
- Solución de problemas
- Lecturas guiadas

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Portafolio de evidencias
- Investigación documental
- Exposición
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Infografías
- Mapas conceptuales
- Mapas mentales
- Bocetaje
- Ensayo
- Presentación de proyectos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales	20%
- Prácticas.....	
Análisis de mensajes visuales.....	20%
Esquema.....	20%
- Portafolio de trabajos.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Adams, S. (2017). <i>The designer's dictionary of color</i>. United States: Harry N. Abrams.</p> <p>Calderón, A. (2020). <i>Armonía de color para artistas: Guía para crear combinaciones bellas y personales en acuarela</i>. Barcelona, España: Gustavo Gili.</p> <p>Heller, E. (2004). <i>Psicología del color</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Martín, G. (2018). <i>Iniciación al color</i>. España: Parramon.</p> <p>Torres, G. y Marcela, B. (2019). El modelo HSB y sus propiedades para selección de tonalidades cromáticas en pantalla. <i>Tecnología y Diseño</i>, 8 (11), 23-35. Recuperado de: http://revistatd.azc.uam.mx/index.php/rtd/article/view/54/128</p>	<p>Eiseman, L. (2017). <i>The complete color harmony</i>. United States: Rockport Publishers.</p> <p>Parramon. (2017). <i>Todo sobre técnica de color</i>. España: Autor.</p> <p>Vanina, J., Reyes, A. y Reyes, A. (2018). El diseño cromático como propuesta de revalorización de la imagen urbana: el caso de Puerto Vallarta, México. <i>Zincografía</i>, 1(1), 52-71. doi: https://doi.org/10.32870/zcr.v0i1.16</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Teoría del Color debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos sobre la teoría del color y su comunicación visual, estar en la vanguardia del diseño mismo; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de caligrafía y Lettering
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 01 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 04
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cynthia Raquel Mendoza Casanova
Jemille Estefanía Ordorica Canales
Carolina Medina Zavala

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad que el estudiante comprenda cómo ha trascendido el uso de la caligrafía y el *Lettering* para el diseño y la comunicación visual, aplicando funcionalmente estos conocimientos en la resolución de problemas de las áreas mencionadas, además de desarrollar habilidades para analizar y generar la estructura de la letra, la naturaleza de sus líneas, contornos, altura, grosores, anchura con un propósito definido, así como crear una ventaja competitiva en el diseño específico de letras y alfabetos, de manera limpia, ordenada y con creatividad. Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter optativo, forma parte del área de conocimiento de diseño gráfico y comunicación visual y no es necesario haber aprobado una unidad de aprendizaje previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Distinguir las aplicaciones de la caligrafía y el *lettering* (*hand lettering*, *brush lettering*, *digital lettering*) mediante la práctica de diferentes proyectos de diseño y comunicación visual; además de desarrollar alfabetos de creación propia de manera que atiendan las características prácticas del diseño: representación, significado y función; para dar solución a problemas actuales, con actitud profesional, creativa y disciplinada.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Evidencias de conocimiento por medio de un *artbook* que muestre la competencia adquirida en la historia de la caligrafía.
 1. Realización *artbook* digital que muestre la evolución de la escritura donde se agreguen los alfabetos realizados manualmente y sus respectivas composiciones.
2. Evidencia de producto utilizando *lettering* digital aplicado a un proyecto de simulación y/o proyecto real.
 - a. Desarrollo de *lettering* para la identidad gráfica de algún producto.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Orígenes de la escritura

Competencia:

Esbozar formas, líneas y usos de la caligrafía, interpretando las generalidades en el desarrollo de la escritura de las diferentes culturas, para adaptar su aplicación y función a la actualidad con actitud de respeto, responsabilidad y sentido analítico.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 Símbolos rupestres, primeras tablas de arcilla.
 - 1.1.1 La escritura egipcia, la escritura china, la escritura árabe, la escritura hebrea.
 - 1.1.2 La escritura hindú y la escritura cirílica.
 - 1.1.3 La escritura en occidente.
- 1.2 Herramientas y utensilios para la caligrafía.
 - 1.2.1 Las plumas metálicas, la pluma estilográfica, pinceles y pinceles caligráficos.
 - 1.2.2 Los lápices, gises, plumones y estilógrafos, rotuladores.
 - 1.2.3 Herramientas experimentales.
- 1.3. El uso de la caligrafía y el *lettering* en la actualidad.
 - 1.3.1 Ejercicios prácticos.

UNIDAD II. Evolución de los alfabetos caligráficos básicos

Competencia:

Experimentar el uso de las herramientas caligráficas, a través de la repetición y realización de alfabetos que se presentaron a lo largo de la historia, por medio de esbozos en sus formas, trazos, uso, estructura, composición y el propósito de cada línea que integra su diseño, para crear un alfabeto caligráfico con funcionalidad, actitud de disciplina y compromiso.

Contenido:

Duración: 4 horas

2.1 Caligrafía en occidente

- 2.1.1 Alfabeto Romano mayúscula y minúscula.
- 2.1.2 Alfabeto Itálico mayúscula y minúscula.
- 2.1.3 Alfabeto Uncial.
- 2.1.4 Alfabeto gótico básico mayúscula y minúscula.

2.2 La composición en un trabajo caligráfico

- 2.2.1 Formato del soporte y proporción de la página.
- 2.2.2 Tipos de composición.
- 2.2.3 Retícula.

UNIDAD III. *Lettering*

Competencia:

Explorar *lettering* (*hand lettering*, *brush lettering* y *digital lettering*) en la realización de formas, líneas, trazos y composiciones, por medio de ejercicios análogos y/o digitales, para identificar las ventajas de cada herramienta, con una actitud de responsabilidad social, ética y profesionalismo.

Contenido:

Duración: 4 horas

3.1 *Brush lettering*, *Hand lettering* y *Digital lettering*

3.1.1 Materiales y herramientas específicas para el *hand lettering*, el *brush lettering* y el *digital lettering*.

3.2 Herramientas experimentales

3.2.1 Palillos, paleta de madera, paleta de esponja, pinceles.

3.2.2 Bolígrafos, plumones, estilógrafos, gises.

3.2.3 Herramientas digitales para creación de *lettering*.

3.3 Letra *Script*

3.3.1 Los trazos básicos.

3.3.2 *Copperplate* mayúscula y minúscula.

3.3.3 *Copperplate* con florituras, alfabeto mayúscula.

3.3.4 *Copperplate* italiana.

3.3.5 *French Script*, *British Script*.

3.4 Digital *Lettering*

3.4.1 Retículas para diseño de logotipos caligráficos.

3.4.2 Monogramas.

3.4.3 Efectos digitales.

UNIDAD IV. Diseño y aplicación de caligrafía y *lettering*

Competencia:

Producir caligrafía y *lettering*, a través de la aplicación de sus formas, líneas, soltura, composición, para la solución de problemas de diseño y comunicación visual, utilizando herramientas análogas y/o digitales, con una actitud de responsabilidad social, ética y profesionalismo.

Contenido:

Duración: 4 horas

4.1 Diseño de interiores y/o exteriores con caligrafía y *lettering*

4.2 Diseño de patrones con caligrafía y *lettering*.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Trazos básicos para la caligrafía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indaga utilizando los trazos básicos para la caligrafía. 2. Experimenta con el uso de las herramientas caligráficas a través del uso de diferentes tintas. 3. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno para prácticas caligráficas. • Regla, lapicera con mina azul y borrador. • Parallel Pen, plumillas caligráficas, canutero, pinceles. • Godete • Tinta de colores. • Toallitas húmedas para limpieza. 	2 horas
2	Alfabetos caligráficos y artbook digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce la estructura de las letras. 2. Domina los trazos básicos de la caligrafía. 3. Práctica los alfabetos caligráficos básicos y realiza composiciones con ellos. 4. Crea un cuadernillo de evidencias a manera de artbook digital. 5. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas canson para la realización de presentaciones finales. • Regla, lapicera con mina azul y borrador. • Parallel Pen, plumillas caligráficas, canutero, pinceles. • Godete • Tinta de colores. • Toallitas húmedas para limpieza. • Registro digital de los alfabetos y composiciones realizadas. • Equipo de cómputo. • Software para gráficos. 	3 horas

3	Integración de investigaciones a artbook digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga la evolución y aplicación de las letras en las diferentes culturas. 2. Investiga y conoce las formas de aplicación de la caligrafía y el lettering actuales. 3. Integra un resumen gráfico de las investigaciones al artbook digital. 4. Acreditar información e imágenes en formato APA. 5. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Archivo de artbook realizado. • Equipo de cómputo. • Software para gráficos. • Fuentes de información. 	2 horas
4	Integración de investigaciones a artbook digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga la evolución y aplicación de las letras en las diferentes culturas. 2. Investiga y conoce las formas de aplicación de la caligrafía y el lettering actuales. 3. Integra un resumen gráfico de las investigaciones al artbook digital. 4. Acreditar información e imágenes en formato APA. 5. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Archivo de artbook realizado. • Equipo de cómputo. • Software para gráficos. • Fuentes de información. 	2 horas
UNIDAD II				

5	Trazos básicos y alfabetos para la práctica del <i>brush lettering</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Experimenta con pincel caligráfico, por medio de trazos básicos del <i>brush lettering</i>. 2. Investiga formatos de composición del <i>brush lettering</i>. 3. Hace prácticas de alfabetos, con sus respectivas composiciones. 4. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de prácticas, • Pincel caligráfico. • Hojas canson para la realización de presentaciones finales. 	4 horas
6	Diseño de <i>brush lettering</i> sobre tela u objeto.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esboza y boceta tres propuestas de diseño de <i>brush lettering</i> para ser aplicado sobre tela u objeto, aplicando los conocimientos adquiridos. 2. Digitaliza el boceto elegido para perfeccionarlo. 3. Realiza <i>brush lettering</i> sobre tela u objeto, basado en el boceto ya perfeccionado, a través de impresión manual para aplicar los conocimientos de proporción, interletrado, interlineado, escala, ancho de la letra, composición y limpieza. 4. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo. • Impresión de boceto elegido. • Regla para medir y ubicar el espacio de trabajo. • Superficie donde se imprimirá el <i>lettering</i>. • Pintura para tela u objeto, • Pinceles de diferentes medidas. • Godete. • Material para limpieza del espacio de trabajo. 	3 horas
UNIDAD III				

7	Diseño de <i>hand lettering</i> sobre objeto reciclado.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza diversas herramientas de escritura, formatos y sustratos en la realización de composiciones de <i>Hand Lettering</i> para observar los resultados y variaciones que se pueden lograr. 2. Utiliza y escoge un objeto reciclable para transformarlo. 3. Realiza un diseño de <i>hand lettering</i> sobre el objeto elegido. 4. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas diversas con las que se pueda escribir. • Material para reciclar. • Objetos para reciclar. • Material para limpieza del espacio de trabajo. • Regla, lápices, borradores para medir y ubicar el espacio de trabajo. 	4 horas
8	Proyecto de <i>digital lettering</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza bocetos manuales para proyecto indicado por el docente (logotipo). 2. Elige un boceto y trabaja en su digitalización, aplicando los conocimientos de proporción, interletrado, interlineado, escala, ancho de la letra, composición, ilustración, iluminación y limpieza. 3. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas libres para la realización de bocetos. • Equipo de cómputo • Software de gráficos • Salida a impresión 	3 horas
UNIDAD IV				
9	Textura para fondo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza el proyecto de logotipo para crear una textura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas libres para la realización de bocetos. • Equipo de cómputo 	3 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Experimenta las diferentes opciones de creación de texturas y elige tres de ellas para su aplicación sobre tela, papel tapiz, y objeto. 3. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de gráficos • Salida a impresión 	
10	Aplicación de textura en auto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza una variación de las texturas creadas para su aplicación en auto. 2. Realiza propuestas de aplicación y decide por una. 3. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas libres para la realización de bocetos. • Equipo de cómputo • Software de gráficos • Salida a impresión 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Retroalimentación
- Análisis de casos
- Ejemplificación de uso de herramientas

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Realizar búsquedas e investigaciones sobre los temas de caligrafía y *lettering*.
- Exposición
- Simulación de proyectos
- Diseño de proyectos
- Trabajo colaborativo
- Portafolio de evidencias
- Aplicación de técnicas tradicionales y digitales
- Construcción de artbook

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas..... 50%
- Artbook 20%
- Exposiciones..... 10%
- Simulación/Proyecto final.... 20%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Barber, K. (2020). House Industries Lettering Manual. USA. House Industries.</p> <p>Castro, I. (2016). The ABC of custom lettering: a practical guide to drawing letters. Mornington Road, London. Korero.</p> <p>Castro, I. (2017). Ivan Castro. Sitio Web: http://www.ivancastro.es/</p> <p>Flor, M. (2017). Los grandes secretos del lettering: dibujar letras: desde el boceto al arte final. Barcelona, España. Gustavo Gili.</p> <p>Flor, M. (2020). Diseñadora de lettering. Sitio web: https://www.instagram.com/martinaflor/</p> <p>González, M. (2019). El poder del handwriting para hacer tu marca única: Conoce las letras que seducen al cerebro. Publicación Independiente.</p> <p>Harris, David. (2012). Directorio de Caligrafía. 100 alfabetos completos y cómo caligrafiarlos. Barcelona: Acanto. [Clásica]</p> <p>Hernández, Anna (2020). Diseñadora de lettering. Sitio web: https://www.instagram.com/anna_hera/</p> <p>Hische, J. (2018). Inspiración & Lettering. Editorial Anaya Multimedia.</p> <p>Kirkendall, G. (2018). El placer del lettering: guía práctica para explorar el mundo de la rotulación contemporánea. Barcelona. Gustavo Gili.</p> <p>Kunz, Stefan. (2020). Diseñador de lettering. Sitio Web: https://www.instagram.com/stefankunz/</p> <p>Lampas, P. (2020). Pokras Lampas/Modern Calligraphy Artist. Calligrafuturism. Calligraffiti. Recuperado de: https://pokraslampas.com/</p> <p>Martinez-Meave, G. (2020). Meave. Diseñador, ilustrador, calígrafo, tipógrafo. Recuperado</p>	<p>Agüero-Servin, M. (2017). Manual de técnicas experimentales para la creación de telas de corto metraje. Ciudad de México. Universidad Iberoamericana A.C.</p> <p>Evamy, M. (2016). Logotype: (Corporate Identity book, branding reference for designers and design students). England. Laurence King.</p> <p>Lewis, A. (2016). ¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes. Barcelona. Gustavo Gili.</p> <p>Locker, P. (2011). Diseño de exposiciones. Barcelona, España. Gustavo Gili. [Clásica]</p> <p>Shaoqiang, W. (2016). Exhibition Art: Graphics and Space Design. Barcelona. Promopress</p> <p>Wiedemann, J. (2015). Logo Design. Köln. Taschen.</p>

<p>de: www.meave.com.mx . Sitio en instagram: https://www.instagram.com/gmmeave/?hl=es-la</p> <p>Paterson, W.; Gimenez, D. (2018). Caligrafía fácil: 45 tutoriales para conquistar el arte de la letra. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Ruiz, Ritchie. (2020). Diseñador Gráfico y Artista de Lettering. Sitio Web: http://www.ritchieruiz.mx/ - https://www.instagram.com/ritchieruiz/</p> <p>Serrano-Querault, A. (2014). Todo sobre la caligrafía. Manual imprescindible para el artista. Badalona, España. Editorial Párramon. [Clásica]</p> <p>Witte, Emma. (2018). Brush lettering from A to Z. New York, Peter Puper</p>	
---	--

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente debe tener título de Licenciatura en Diseño Gráfico o afines; preferentemente con estudios de posgrado y formación profesional en el área del diseño gráfico, artes, tipografía, o áreas afines. Además tener experiencia laboral docente de 1 año, que domine el área de la caligrafía, lettering y hand lettering, así como contar con habilidades para la realización de caligrafía y lettering, creatividad, proactividad, paciencia, que fomente el gusto por la caligrafía, lettering y sus aplicaciones prácticas a problemáticas del diseño de la comunicación actual.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Ilustración Digital
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Jemille Estafanía Ordorica Canales
Daniel Rivera Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es resolver problemas de comunicación a partir de la realización de ilustraciones digitales. El estudiante aprenderá a utilizar herramientas digitales de manera disciplinada y eficaz para crear ilustraciones a partir de conceptos e ideas. Esta asignatura es de carácter optativo de la etapa disciplinaria y contribuye al área de conocimiento Comunicación visual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crear representaciones visuales que involucren conceptos e ideas a través de técnicas digitales para resolver problemas de comunicación, con creatividad, disciplina y originalidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de ilustraciones, por medio de técnicas y herramientas digitales, que a través de composición, psicología del color y calidad, completen una compilación de láminas acorde a la solución creativa de problemas de comunicación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la ilustración digital

Competencia:

Analizar las aplicaciones y herramientas disponibles de la ilustración digital utilizando técnicas avanzadas para identificar estilismos y tipos de ilustraciones, con objetividad y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Tipos de ilustración digital
- 1.2. Aplicaciones de la ilustración digital
- 1.3. Herramientas para la ilustración digital

UNIDAD II. Ilustración Vectorial

Competencia:

Producir ilustraciones digitales a través de herramientas vectoriales para comunicar conceptos e ideas, con originalidad, creatividad, síntesis y estilismo.

Contenido:

- 2.1. Pinceles
- 2.2. Patrones
- 2.3. Perspectiva
- 2.4. Efectos de iluminación y texturización
- 2.5. Uso de la malla

Duración: 6 horas

UNIDAD III. Ilustración en mapa de bits

Competencia:

Producir ilustraciones digitales a través de herramientas de mapa de bits para comunicar conceptos e ideas, con disciplina, innovación y creatividad.

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 3.1. Colores planos
- 3.2. Rasterización de sombras y luces
- 3.3. Texturas
- 3.4. Efectos de fusión y efectos de Photoshop
- 3.5. Profundidad de campo
- 3.6. Herramientas 3D en apoyo a la ilustración digital

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Uso de vectores para usar y crear pinceles	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar brochas digitales en vectores 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas tradicionales o digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno crea sus primeros pinceles digitales 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital ● Herramientas digitales o tradicionales que el alumno quiera utilizar 	3 horas
2	Uso de vectores para usar y crear Patrones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar patrones digitales en vectores 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno crea sus primeros pinceles digitales 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital 	3 horas
3	Uso de Software para crear retículas en perspectiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar retículas en perspectiva 2. Organiza su esquema de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital 	3 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Con técnicas tradicionales o digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno crea sus primeros pinceles digitales 5. Retroalimentación y asesoría docente 		
4	Uso de vectores para interpretación de iluminación y texturización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar texturas y degradadas digitales en vectores 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas tradicionales o digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno aplica textura e iluminación digital 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital ● Herramientas digitales o tradicionales que el alumno quiera utilizar 	3 horas
5	Uso de vectores para Malla vectorial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar brochas digitales en vectores 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas tradicionales o digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno crea sus primeros volúmenes con malla vectorial 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital 	3 horas
6	Desarrollo de ilustración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de Moodboard o lluvia de ideas gráfica como anteproyecto . 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software de vectorización ● Tableta digital 	17 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Lluvia de ideas: Selección de palabras clave que ayudan a establecer la parte más importante del mensaje a transmitir. 3. Bocetos (dummy): Proceso de ejecución de maquetas con detalle medio incluyendo y cuidando los espacios de los elementos de acompañamiento. 4. Boceto: Gráfica a detalle; todos los elementos de la cual se compone la ilustración a desarrollar. 5. Ilustración: Elaboración de ilustración final mediante las técnicas establecidas y/o seleccionadas como producto de comunicación gráfica. 6. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Herramientas digitales o tradicionales con las que el alumno quiera aplicar 	
UNIDAD III				
7	Uso de pintado digital para interpretación de Colores planos y degradados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno utiliza brochas digitales 4. El alumno crea sus primeros trazos en plano y degradados 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digital 	3 horas

		5. Retroalimentación y asesoría docente		
8	Uso de pintado digital para interpretación de Rasterización de sombras y luces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno genera volúmenes 4. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digital 	3 horas
9	Uso de pintado digital para interpretación de Texturas y modos de fusión y efectos en software de mapa de bits	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno genera volúmenes 4. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digital 	3 horas
10	Uso de pintado digital para interpretación de Profundidad de campo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno genera un escenario con profundidad de campo 4. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digital 	3 horas
11	Uso de software de mapa de bits para uso de Herramientas 3D en apoyo a la ilustración digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digita 	3 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno genera elementos tridimensionales 4. Retroalimentación y asesoría docente 		
12	Desarrollo de ilustración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de Moodboard o lluvia de ideas gráfica como anteproyecto. 2. Lluvia de ideas: Selección de palabras clave que ayudan a establecer la parte más importante del mensaje a transmitir. 3. Bocetos (dummy): Proceso de ejecución de maquetas con detalle medio incluyendo y cuidando los espacios de los elementos de acompañamiento. 4. Boceto: Gráfica a detalle; todos los elementos de la cual se compone la ilustración a desarrollar. 5. Ilustración: Elaboración de ilustración final mediante las técnicas establecidas y/o seleccionadas como producto de comunicación gráfica. 6. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software para mapa de bits ● Tableta digital ● Herramientas digitales o tradicionales con las que el alumno quiera aplicar 	17 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Exposición de ilustración para análisis de aplicación gráfica y compositiva
- Ejemplificación de uso de herramientas digitales
- Instrucción guiada
- Solución de problemas
- Lecturas guiadas
- Análisis de casos
- Supervisión de prácticas

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Portafolio de evidencias
- Investigación documental
- Exposición
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Mapas conceptuales
- Mapas mentales
- Bocetaje
- Ensayo
- Presentación de proyectos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exposición de proyectos	10%
- Evaluaciones parciales	20%
- Participación y tareas.....	10%
- Portafolio de ilustraciones	60%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

3dtotal Publishing. (2010). *Digital painting techniques*. United States: Author.

3dtotal Publishing. (2018). *Digital painting in Photoshop: industry techniques for beginners: a comprehensive introduction to techniques and approaches*. United States: Author.

Roberts, P. C. y Lardner, J. (2012). *Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas*. España: Acanto.

Zeegen, L. (2010). *Complete digital illustration: A master class in image-making*. United States: Rockport Publishers

Complementarias

Bishop, R. (2017). *Works and progress*. United States: Author.

Creative Bloq. *Art and design inspiration*. Sitio web www.creativebloq.com

Van-Baarle, L. (2018). *The sketchbook of Loish: Art in progress*. United States: 3dtotal Publishing.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Ilustración Digital debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos avanzados en técnicas de representación digital, ilustración, dibujo, arte, etc.; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Debe ser proactivo, creativo, analítico y que trabaje en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Maquetación
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Isabel Salinas Gutiérrez
Nestor Alonso Díaz Fernández

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Maquetación, tiene el propósito de formar al estudiante en la selección y desarrollo de la estructura que guía la composición de distintas aplicaciones gráficas tales como páginas web, productos editoriales, aplicaciones móviles, infografías, entre otros. Se ubica en la etapa disciplinaria, tiene un carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Comunicación Visual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Maquetar para distintas aplicaciones gráficas, a través de los fundamentos teóricos del uso del espacio, para elaborar composiciones justificadas y eficientes, con calidad y actitud analítica.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Maqueta de un producto de comunicación gráfica de varias páginas, que contenga evidencias de la estructura y maquetación paso a paso.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Elementos de una maqueta y estructuras básicas

Competencia:

Analizar la estructura de las maquetas, a través de sus tipos, elementos y características, para elegir la más adecuada de acuerdo al proyecto, con actitud analítica y disciplina.

Contenido:

- 1.1 Retícula de manuscrito - Una columna
- 1.2 Retícula de columnas - Dos o más columnas
- 1.3 Retícula jerárquica
- 1.4. Retículas de líneas base
- 1.5. Retícula compuesta

Duración: 12 horas

UNIDAD II. Jerarquía / Organización de la información

Competencia:

Organizar información, mediante el uso correcto de retículas, para realizar composiciones funcionales, con creatividad y precisión.

Contenido:

- 2.1. Visualización detrás de la retícula
- 2.2. Organizando el contenido
- 2.3. Impacto y escala
- 2.4. Técnicas tipográficas que impactan
- 2.5 Espacio negativo como guía
- 2.6 Utilizando la posición relativa para establecer jerarquía
- 2.7 El color puede impulsar hacia adelante o hacia atrás

Duración: 10 horas

UNIDAD III. Relación de componentes de diseño

Competencia:

Diseñar un producto de comunicación gráfica, mediante el uso de una retícula apropiada que permita la fusión de texto, imágenes y otros elementos, para elaborar composiciones justificadas y eficientes, con calidad y creatividad.

Contenido:

- 3.1. Cómo utilizar texto e imágenes por separado
- 3.2. Cómo utilizar texto e imágenes de forma unificada
- 3.3. El texto como imagen
 - 3.3.1 Uso de encabezados
 - 3.3.2 Uso de citas
 - 3.3.3. Folios y cornisas para guiar
- 3.4. Rompiendo las reglas

Duración: 10 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Ejercicio de retícula manuscrito	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Realizar una retícula que contenga los elementos de una retícula de manuscrito 3. Aplicar elementos a dicha retícula 4. Entregar para su retroalimentación 5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	2 horas
2	Ejercicio de retícula de columnas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Realizar una retícula donde se exploren todas las combinaciones posibles de columnas para un mismo formato 3. Aplicar elementos a dicha retícula 4. Entregar para su retroalimentación 5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	2 horas
3	Ejercicio de retícula modular	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Realizar una retícula donde se exploren todas las combinaciones posibles de 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	2 horas

		<p>módulos para un mismo formato</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Aplicar elementos a dicha retícula 4. Entregar para su retroalimentación 5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias 		
4	Ejercicio de retícula jerárquica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Realizar una retícula donde se exploren todas las combinaciones posibles de jerarquías para un mismo formato 3. Aplicar elementos a dicha retícula 4. Entregar para su retroalimentación 5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	2 horas
5	Ejercicio de bases y cuadrículas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Realizar una retícula donde se exploren todas las posibilidades de bases y cuadrículas para un mismo formato. 3. Aplicar elementos a dicha retícula 4. Entregar para su retroalimentación 5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	2 horas
UNIDAD II				

4	Seleccionar un tipo de retícula	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Seleccionar un tipo de maquetación adecuada a los elementos de un mensaje determinado. 3. Crear una retícula 4. Aplicar elementos a dicha retícula 5. Entregar para su retroalimentación 6. Atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	10 horas
UNIDAD III				
6	Seleccionar un producto de comunicación gráfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Seleccionar un tipo de producto de comunicación gráfica 3. Seleccionar un tipo de maquetación adecuada a los elementos de un mensaje determinado. 4. Crear una retícula 5. Aplicar elementos a dicha retícula 6. Presenta avances para su retroalimentación 7. Entregar el desarrollo del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	12 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Funge como facilitador del aprendizaje
- Presenta información sobre los conceptos y teorías básicos
- Guía los ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa ejercicios y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos y teoría
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega ejercicios y prácticas
- Elabora e implementa maquetas para distintas aplicaciones gráficas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas (Carpeta de evidencias) 50%
- Proyecto completo de maquetación 50%

Total.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Eppsteinn, C. (2020) <i>Mueller</i>. Recuperado de https://muellergridsystem.com/</p> <p>Graver, A. Jura, B. (2012) <i>Best Practices for Graphic Designers. Grids And Page Layouts: An essential guide for Understanding & applying page design Principles</i>, Rockport Publishers. Ma. EU [clásico]</p> <p>Müller-Brockmann, J. (2016) <i>Grid System in Graphic Design</i>, Niggli.</p> <p>Tondreau, B. (2009) <i>Layout Essentials: 100 Design Principles for using grids</i>. Rockport Publishers, Ma. EU. [clásico]</p>	<p>Developer Mozilla Org (2021) <i>Resources for developers, by developers. What is a Grid Layout?</i>. recuperado de https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/CSS/CSS_layout/Grids</p> <p>Velarde, O. (2021) <i>A quick look at types of grids for creating professional, Designs Easy Web Content Inc</i>. Recuperado de https://visme.co/blog/layout-design/</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente de Maquetación debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, comunicación o área afín, con conocimientos, experiencia, cursos, diplomados y/o posgrado en diseño, así como experiencia en producción editorial y la habilidad de manejar programas de diseño que permitan la edición de texto, gráficos vectoriales, imágenes y composición. Debe ser una persona creativa, fomentar el trabajo colaborativo, ser responsable y tener un sentido analítico

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

LEARNING MODULE

I. GENERAL INFORMATION

1. **School:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
2. **Major:** Licenciado en Diseño Gráfico
3. **Study Program:** Haga clic aquí para escribir texto.
4. **Learning Module Name:** Layout and Grids (Maqueteación**)
5. **Number:** Haga clic aquí para escribir texto.
6. **CH:** 02 **WH:** 02 **LH:** 00 **FPH:** 00 **CLH:** 00 **EH:** 02 **CR:** 06
7. **Stage:** Disciplinary
8. **Module Type:** Elective
9. **Course Enrollment Requirements:** Ninguno

Learning Module Design Team

Sign

Approval of Assistant Dean (s)

Sign

Isabel Salinas Gutiérrez
Néstor Alonso Díaz Fernández

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Date: February 10, 2021

II. PURPOSE OF LEARNING MODULE

The Layout and grids learning module has the purpose of training the student in the selection and development of the structure that guides the composition of different graphic applications such as web pages, editorial products, mobile applications, infographics, among others. It is located in the disciplinary stage, has an elective character and belongs to the Visual Communication area.

III. COMPETENCE OF THE LEARNING MODULE

To do layout for different graphic applications, through the theoretical principles of the use of space, to elaborate justified and efficient compositions, with quality and analytical attitude

IV. EVIDENCES OF LEARNING/ACHIEVEMENT

The mockup of a multi-page graphic communication product, containing evidence of the structure and step-by-step layout

V. UNIT DESCRIPTION
UNIT I. Elements of a Grid and Basic Structures

Competency: Analyze the structure of the models, through their types, elements and characteristics, to choose the most appropriate one according to the project, with an analytical attitude and discipline.

Content:

- 1.1. Single-Column Grid/ Manuscript
- 1.2. Multicolumn Grids
- 1.3. Hierarchical Grids
- 1.4. Baseline Grids
- 1.5. Compounds Grid

Time Allotted: 12 hours

UNIT II. Hierarchic/ organization of information

Competency: Organize information, through the correct use of grids, to make functional compositions, with creativity and precision.

Content:

- 2.1. An Overview Behind the Grid
- 2.2. Organizing the Content
- 2.3. Scale & impact
- 2.4. Typographic Techniques Can Impact Flow
- 2.5 Negative Space as a Map
- 2.6 Using Relative Position to Establish Importance
- 2.7 Color Can Bring Content forward, or Push it Back

Time Allotted: 10 hours

UNIT III. Relationship of Design Components

Competency: Design a graphic communication product, through the use of an appropriate grid that allows the fusion of text, images and other elements, to produce justified and efficient compositions, with quality and creativity.

Content:

- 3.1. How Text & Image Can Be Separated
- 3.2. How Text & Image Can Be Unified
- 3.3. Type as Image
 - 3.3.1. Caption treatment
 - 3.3.2. Pull Quotes
 - 3.3.3. Folios & Wayfinding
- 3.4. Breaking the Rules

Time Allotted: 10 hours

VI. STRUCTURE OF WORKSHOP PRACTICES

No.	Practice Name	Procedure	Support resources	Time
UNIT I				
1	Single column grid	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attend the teacher's instructions 2. Make a single column grid 3. Apply elements to that grid 4. Submit for your feedback 5. Attend observations and compose a album of evidences 	<ul style="list-style-type: none"> ● Design software ● Computer ● Bibliographic references 	2 hours
2	Columns grid	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attend the teacher's instructions 2. Make a columns grid, and explored all the possible combinations for the same format 3. Apply elements to that grid 4. Submit for your feedback 5. Attend observations and integrate the evidence album 	<ul style="list-style-type: none"> ● Design software ● Computer ● Bibliographic references 	2 hours
3	Modular Grid	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attend the teacher's instructions 2. Make a modular grid, and explored all the possible combinations for the same format 3. Apply elements to that grid 4. Submit for your feedback 5. Attend observations and integrate the evidence album 	<ul style="list-style-type: none"> ● Design software ● Computer ● Bibliographic references 	2 hours

4	Heriarchic Grid	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attend the teacher's instructions 2. Make a heriarchic grid, and explored all the possible combinations for the same format 3. Apply elements to that grid 4. Submit for your feedback 5. Attend observations and integrate the evidence album 	<ul style="list-style-type: none"> ● Design software ● Computer ● Bibliographic references 	2 hours
5	Baseline y Grids	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attend the teacher's instructions 2. Make a grid where all the possibilities of baseline and grids are explored in the same format. 3. Apply elements to that grid 4. Submit for your feedback 5. Attend observations and integrate the evidence album 	<ul style="list-style-type: none"> ● Design software ● Computer ● Bibliographic references 	2 hours
UNIT II				
6	Select and adjust a grid type	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attend the teacher's instructions 2. Select a layout and adjust the grid to be appropriate to the elements of the exercise. 3. Apply elements to that grid 4. Submit for your feedback 5. Attend to observations and compose a folder of evidence 	<ul style="list-style-type: none"> ● Design software ● Computer ● Bibliographic references 	10 hours
UNIT III				
7	Design a grid and develop a graphic communication product	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attend the teacher's instructions 	<ul style="list-style-type: none"> ● Design software ● Computer 	12 hours

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Design a grid and develop a graphic communication product 3. Apply elements to that grid 4. Submit for your feedback 5. Attend to observations and compose a folder of evidence 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliographic references 	
--	--	---	--	--

VII. METHODOLOGY AND STRATEGIES

Course framework: The first day of class the teacher must establish the form of work, evaluation criteria, quality of academic work, rights and obligations for teacher and students.

Teaching strategies (teacher):

- Serves as a facilitator of learning
- Presents information about basic concepts and theories
- Guide the practical exercises related to the topics
- Directs, supervises and provides feedback on workshop practices
- Encourages the active participation of students
- Review and evaluate exercises and activities
- Prepare and apply evaluations

Learning strategies (student):

- Research and analyze information on basic concepts and theory
- Solve practical exercises provided by the teacher
- Do the workshop practices
- Actively participate in class
- Prepare and deliver exercises and practices
- Create and implement mockups for different graphic applications
- Work as a team
- Prepares and delivers activities and practices in a timely manner
- Present evaluations

VIII. EVALUATION CRITERIA

The evaluation will be carried out permanently during the development of the course as follows:

Accreditation criteria

To be entitled to ordinary and extraordinary exam, the student must meet the attendance percentages established in the current School Statute.

Scaled from 0 to 100, with a minimum approval of 60.

Assessment criteria

- Practices (Evidence folder) 50%
- Complete layout project 50 00%

Total.....100%

IX. Bibliography

Required

- Müller-Brockmann, J. (2016) Grid System in Graphic Design, Niggli Publishers, Teufen, Switzerland.
- Eppsteinn, C. (2020) Mueller, recuperado de <https://muellergridsystem.com/>
- Tondreau, B. (2009) Layout Essentials: 100 Design Principles for using grids, Rockport Publishers, Ma. EU. [clásico]
- Graver, A. Jura, B. (2012) Best Practices for Graphic Designers. Grids And Page Layouts: An essential guide for Understanding & applying page design Principles, Rockport Publishers, Ma. EU [clásico]
- Samara, T. (2017) Making and Breaking the grid, A graphic design layout workshop, Second Edition Updated and Expanded, Rockport Publishers, Ma. EU

Suggested

- Velarde, O. (2021) A quick look at types of grids for creating professional, Designs Easy Web Content Inc, Recuperado de <https://visme.co/blog/layout-design/>
- Developer Mozilla Org (2021) Resources for developers, by developers. What is a Grid Layout?, recuperado de https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/CSS/CSS_layout/Grids

X. TEACHER PROFILE

The teacher of layout and grids must have be a Graduate in Graphic Design, Communication or related, in addition to having knowledge, courses, diplomas and / or postgraduate degrees in design, as well as having experience in editorial production or web developer, and the ability to use programs of design, that allow the edition of texts, vectors, images and layout. It must also be creative, encourage collaborative work, have an analytical sense and be responsible.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Retórica de la Imagen
- 5. Clave:**
- 6. HC: 03 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 03 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Beatriz Adriana Torres Román
Lizbeth González Romero

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Retórica de la Imagen es comprender la función de los elementos semióticos de una composición.

La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante el empleo adecuado de los signos lingüísticos e icónicos para que el mensaje llegue adecuadamente al público objetivo.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento Diseño. Se recomienda tener conocimientos sobre semiótica antes de cursar esta asignatura.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Interpretar los principales conceptos de la comunicación publicitaria, mediante el empleo de recursos retóricos y los fundamentos de la retórica, para comprender su función, sentido de persuasión, construcción lingüística e icónica en el diseño, con eficacia, honestidad y profesionalismo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Crea un anuncio publicitario que integre los fundamentos de la retórica, un código lingüístico e icónico, así como figuras retóricas de la imagen.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos de la retórica

Competencia:

Identificar los fundamentos de la retórica, a través del análisis histórico y las aportaciones de los principales teóricos, para comprender su desarrollo, con actitud reflexiva y crítica.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1. Concepto general de retórica y sus orígenes
 - 1.1.1 La retórica clásica
 - 1.1.2 Siglo XIX
- 1.2. Las nuevas retóricas
 - 1.2.1 Modelo Retórica de la imagen para el análisis de anuncios publicitarios propuesto por Roland Barthes
 - 1.2.1.1 Estereotipos culturales
 - 1.2.2 Áreas de investigación semiótica: Sintáctica, Semántica y Pragmática aplicadas al análisis de las imágenes
 - 1.2.3 Funciones del lenguaje propuestas por Roman Jakobson aplicadas para el análisis de imágenes
 - 1.2.4. Eco y las relaciones entre retórica e ideología
 - 1.2.4.1 Modelo semiótico de Umberto Eco

UNIDAD II. Código lingüístico

Competencia:

Categorizar las intenciones del texto en la composición gráfica, mediante la comparación de su función y entorno, para emplearlas adecuadamente en el mensaje de su composición, con actitud analítica y objetiva.

Contenido:

Duración: 10 horas

2.1. Intención del texto que acompaña a la imagen

2.1.1. Frases:

- 2.1.1.1 Anclaje
- 2.1.1.2 Relevo
- 2.1.1.3 Retórica
- 2.1.1.4 Paradójica
- 2.1.1.5 Identificadora
- 2.1.1.6 Intriga
- 2.1.1.7 Focalizadora
- 2.1.1.8 Transgresión

2.1.2. Texto literario:

- 2.1.2.1 Narrativo
- 2.1.2.2 Lírico
- 2.1.2.3 Dramático

2.1.3. Texto no literario:

- 2.1.3.1 Informativo
- 2.1.3.2 Instructivo
- 2.1.3.3 Normativo

2.2. Argumentos persuasivos

2.2.1 Emocionales

2.2.2 Éticos

2.2.3 Racionales:

- 2.2.3.1 Deductivo
- 2.2.3.2 Inductivo
- 2.2.3.3 retórico
- 2.2.3.4 Analógico

UNIDAD III. Código Icónico

Competencia:

Determinar el código icónico y el mensaje en la composición gráfica, mediante la comparación de su función y entorno, para implementarlos adecuadamente en la composición, con actitud creativa y analítica.

Contenido:

Duración: 10 horas

3.1. Códigos visuales en el diseño gráfico

- 3.1.1 Simbología del color
- 3.1.2 Lenguaje gestual y corporal
- 3.1.3 Tipos físicos de los modelos
- 3.1.4 Estereotipos culturales
- 3.1.5 Distribución de los objetos en el espacio
- 3.1.6 Creación de un entorno

3.2 Mensaje icónico no codificado denotación

3.3 Mensaje icónico codificado connotación

3.3 El análisis pragmático del discurso publicitario

3.3.1 Funciones y usos de la Imagen y la narración audiovisual

- 3.3.2 Persuasión y retórica
- 3.3.3 Retórica y publicidad
- 3.3.4 Registro, cortesía y variedades sociales del lenguaje en el discurso publicitario

UNIDAD IV. Figuras retóricas de la imagen

Competencia:

Interpretar las figuras retóricas que pueden ser utilizadas en una imagen, para diseñar composiciones originales y objetivas, a través de la connotación intencionada por la denotación, con creatividad y asertividad.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 4.1. Concepto de figura retórica
- 4.2. Figura retórica en la publicidad
 - 4.2.1 Hipérbole
 - 4.2.2 Comparación
 - 4.2.3 Metáfora
 - 4.2.4 Ironía
 - 4.2.5 Personificación
 - 4.2.6 Anáfora
 - 4.2.7 Hipérbaton
 - 4.2.8 Antítesis
- 4.2.9 Paradoja

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Estudio de caso, método de proyectos, aprendizaje basado en problemas, técnica expositiva, debates, ejercicios prácticos, foros, además, el docente funge como guía en la realización de trabajos y proyectos.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Investigación, estudio de caso, trabajo en equipo, exposiciones, organizadores gráficos, ensayos, resúmenes, cuadros comparativos, desarrollo de trabajos y proyectos de diseño gráfico y demás.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales.....	20%
- Participación.....	20%
- Proyectos, trabajos y exposición.....	30%
- Anuncio publicitario.....	30%
Total.....	100%

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Adam, J. M., Talens, M., Bonhomme, M., & Perez, M. A. (2000). <i>La Argumentación Publicitaria: retórica del elogio y de la persuasión</i>. Cátedra. [clásica]</p> <p>Barthes, R., & Fernández Medrano, C. (2009). <i>Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces</i>. (1a ed.). Paidós. [clásica]</p> <p>Campos, H. (2015). Retórica de la imagen e imágenes míticas. <i>Revista Káñina</i>, 39(1), 261-277. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=442/44247252019</p> <p>Garavelli, B. M. (2000). <i>Manual de retórica</i>. (1a.). Cátedra. [clásica]</p> <p>García, M. (2006). <i>Semiótica de la descripción en publicidad, cine y cómic</i>. Universidad de Murcia. [clásica]</p> <p>Ruiz, X. (2000). <i>Retórica creativa: programas de ideación publicitaria</i> (1a ed.). Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions [clásica]</p> <p>Sánchez, L. (2009). <i>La semiótica de la publicidad: narración y discurso</i>. Síntesis. [clásica]</p> <p>Talens, M. (2010). <i>Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen</i> (2a ed.). Cátedra. [clásica]</p> <p>Thellefsen, T, & Sørensen, B. (2017). <i>Umberto Eco in His Own Words</i>. De Gruyter Mouton.</p> <p>Yalan, E. (2018). <i>Semiótica del consumo: Una aproximación a la publicidad desde sus signos</i>. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.</p>	<p>Barthes, R. (2018). <i>Album: Unpublished Correspondence and Texts</i>. Columbia University Press.</p> <p>Fraenza, F., Yonahara, S., & Perie, A. (2013). <i>¿Como vemos?: una introducción a la visión de la forma y el color</i>. Vol. 1. Editorial Brujas. Recuperado de http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=701878&lang=es&site=eds-live&ebv=EB&ppid=pp_Cover [clásica]</p> <p>Newly, P., & Gregory P. (2018) The first lady of social media: The visual rhetoric of Michelle Obama's Twitter images, <i>Atlantic Journal of Communication</i>, 26:3, 164-179, Recuperado de https://doi.org/10.1080/15456870.2018.1472092</p> <p>Timothy, R., Gleason & Sara S. Hansen (2017) Image Control: The Visual Rhetoric of President Obama, <i>Howard Journal of Communications</i>, 28:1, 55-71, doi: 10.1080/10646175.2016.1235518</p> <p>Viñes, V. T. (2004). Capítulo II: La Comunicación Publicitaria. <i>Comunicación Publicitaria de Juguetes en Televisión</i>, 29–68. Recuperado de http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=ufh&AN=43701106&lang=es&site=eds-live [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Retórica de la Imagen debe contar con título de Licenciado en comunicación, diseño o área afín, con conocimientos avanzados en el área; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Debe ser proactivo, propositivo, analítico, con la capacidad de desarrollar, interpretar y transmitir conocimiento.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Estética
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 03 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 03 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** ninguno

Equipo de diseño de PUA

Isabel Salinas Gutiérrez

**Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)**

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 22 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Estética tiene la finalidad que el alumno realice una revisión crítica e interdisciplinaria de la cultura visual, a través del análisis estético de las tendencias del arte y el diseño actual, en sus niveles perceptual, comunicacional, social y cultural, para interpretar y ser receptor de la vivencia estética que le permita crear comunicación gráfica efectiva en su ejercicio profesional. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter optativa, además corresponde al área de conocimiento Gestión y Humanidades.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los elementos de la vivencia estética por medio del análisis integral de los valores y componentes culturales, para atender las necesidades especiales de su contemporaneidad, innovar y mejorar las propuestas de diseño de la comunicación con ética profesional y responsabilidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaboración y presentación de un portafolios de evidencias basado en valores estéticos contemporáneos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La estética como disciplina del conocimiento

Competencia:

Describir los conceptos de estética, que tienen por núcleo el estudio de la belleza, a través del análisis de sus variantes histórico-culturales, así como antecedentes fundamentales, para fijar una posición ante el fenómeno estético durante el proceso de diseño con una actitud analítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1. La estética su definición y objeto en el campo del arte y la cultura en general.
- 1.2. Antecedentes clásicos como Platón, Baumgarten y Hegel
- 1.3. La vivencia estética y las categorías estéticas.

UNIDAD II. La valoración estética

Competencia:

Contrastar los valores estéticos como acto estructural del complejo social, a través del análisis de obras, para su aplicación en objetos y productos de diseño, con actitud reflexiva y analítica

Contenido:

Duración: 30 horas

- 2.1. Los temas medulares, de la axiología general.
 - 2.1.1. Conceptos de valor.
 - 2.1.2. Conciencia de los valores.
- 2.2. El valor estético.
 - 2.2.1. Validez de los valores estéticos.
- 2.3. Los valores estéticos fundamentales.
 - 2.3.1. Gracia, pulcritud, lo sublime, lo trágico, prodigio, temor, lo feo, etc., y sus valores afines.
- 2.4. Lo bello y su contravalor.
 - 2.4.1. La historia de la belleza
 - 2.4.2. La historia de la fealdad

UNIDAD III. Estética en el diseño gráfico

Competencia:

Desarrollar un artefacto como objeto estético, mediante la incorporación de sus elementos y relaciones, para generar propuestas de comunicación gráfica con una visión integral, empatía y ética profesional

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 3.1 El producto de diseño de la comunicación gráfica como obra de arte útil.
 - 3.3.1.Elementos del objeto estético.

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente): Exposición de los temas por parte del profesor; guiar debates reflexivos y mesas redondas de discusión de preferencia por la técnica mayeutica, sobre las distintas concepetos y temas de la unidad de aprendizaje.

Estrategia de aprendizaje (alumno): Esto se logrará por medio de lecturas, exposiciones y debates con el fin de integrar estos conocimientos en su concepción de la carrera y el ejercicio profesional.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Portafolios de evidencias.....	60%
- Presentación.....	20%
- Exámenes.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Abascal, J.M. (1968). <i>La intuición estética</i>. México: JUS. [clásica]</p> <p>Bayer, R. (1984). <i>Historia de la Estética</i>. México: Fondo de Cultural Económica. [clásica]</p> <p>Bueno, M. (1983). <i>Principios de Estética</i>. México: Patria. [clásica]</p> <p>Carrit, E.F. (1983). <i>Introducción a la Estética</i>. México: Fondo de Cultura Económica. [clásica]</p> <p>Eco, U. (2018). <i>Historia de la Belleza</i>. España: Lumen.</p> <p>Eco, U. (2016). <i>Historia de la Fealdad</i>. España: Lumen.</p> <p>Estrada, J. (1987). <i>Estética</i>. México: Publicaciones Cultural. [clásica]</p> <p>Margolin, V y Buchanana, R. (1995). <i>The Idea of Design. A Design Issues Reader</i>. EE.UU: MIT Press. Cambridge. [clásica]</p> <p>Oxford Academy Press. (2020). <i>Journal of Design History, Archives, Collections, and curatorship</i>. https://academic.oup.com/jdh/pages/archives_collection_s_cu_ratorship</p> <p>Platón. (2012). <i>Diálogos</i>. México: Porrúa. [clásica]</p>	<p>Federación de Enseñanza. (2011). <i>Relación estética-Diseño. Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza</i>, 17. https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8721.pdf</p> <p>Louvre Museum. (2020). <i>The Element of Art</i>. https://www.louvre.fr/en/clefs-analyse</p> <p>Museo de Louvre. (2020). http://musee.louvre.fr/visitelouvre/index.html?defaultView=rdc.s46.p01&lang=ENG</p> <p>Museo del Prado. (2020). <i>Catálogo de su Colección</i>. https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte</p> <p>Museum of Modern Art. (2020). <i>Art Terms</i>: https://assets.moma.org/collection/terms/</p> <p>UNAM. (2019). <i>Estética y Función en el Diseño, Cápsulas del conocimiento</i>. CUAIEED-UNAM https://www.youtube.com/watch?v=VwcEM7yH_BY</p> <p>Zabalegui, O. (2017). <i>Los canones de belleza a lo largo de la historia</i>. Cultura Bizarra https://www.culturabizarra.com/canones-belleza-historia/</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Estética debe contar con título de Filosofía, Diseño Gráfico, Comunicación, Artes Visuales o área afín, con conocimientos avanzados de filosofía del arte y dominio de la técnica de mayéutica; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que domine las técnicas de debate en clase, el trabajo en equipo, la creatividad en el desarrollo y presentación de portafolios.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Redacción Publicitaria
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguna

Equipo de diseño de PUA

Karla Patricia Ruíz Ortega
Isabel Salinas Gutierrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 24 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Redacción Publicitaria pertenece al área de conocimiento de Gestión y Humanidades, tiene el propósito de que el alumno conozca los antecedentes y técnicas de redacción publicitaria, con la finalidad de potenciar sus habilidades y destrezas para el desarrollo de escritos publicitarios eficaces; se ubica en la etapa disciplinaria y tiene un carácter optativo.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Plasmar ideas en palabras, por medio del seguimiento de una pauta creativa, para su aplicación en diferentes usos tales como campañas publicitarias que combinen mensajes escritos, publicidad para la web, anuncios comerciales en video, anuncios y avisos impresos, desempeñándose de forma creativa y responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Ejercicios de redacción, ejercicios de campos semánticos y esferas semánticas, ejercicios de análisis y correcciones de casos, una campaña publicitaria.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Antecedentes de la Redacción Publicitaria

Competencia:

Analizar los antecedentes de la redacción publicitaria, a través del uso de la pauta creativa como instrumento que le permite conocer a su público meta, para generar un brief creativo que le permita detectar las necesidades de sus clientes, de forma proactiva y honesta.

Contenido:

Duración: 8 horas

¿A quién le escribo y cuál es la idea a transmitir?

- 1.1. Antecedentes de la redacción publicitaria.
- 1.2. La pauta creativa, para establecer el concepto y el tono.
- 1.3. El uso de la pauta creativa para conocer al público meta.
- 1.4. El uso de la pauta creativa para conocer los medios que se utilizaran.
- 1.5. La investigación sobre productos complejos o especializados.

UNIDAD II. El Anuncio Publicitario

Competencia:

Desarrollar la estructura de anuncios publicitarios, mediante el análisis y diseño de guiones para multimedia, para comunicarse con otros miembros del equipo creativo, de forma creativa y ética.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 2.1. La estructura del anuncio publicitario clásico: encabezado, sub encabezado, texto, datos, imágenes y remate.
- 2.2. La estructura del anuncio publicitario para Internet
- 2.3. La estructura de guiones para multimedios
- 2.4. Estudio de casos exitosos

UNIDAD III. Técnicas de Redacción Creativa

Competencia:

Diseñar textos publicitarios utilizando técnicas de redacción creativa, para el desarrollo de una campaña publicitaria completa, de forma creativa y ética.

Contenido:**Duración:** 12 horas

- 3.1. El uso de campos semánticos y esferas semánticas, como técnica de redacción creativa
- 3.2. El uso de sinónimos y antónimos, como técnica de redacción creativa
- 3.3. Conjugando la sintaxis visual y gramatical, como técnica de redacción creativa
- 3.4. Desarrollo de ejercicios de redacción de anuncios publicitarios

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Brief	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente. 2. Investigar los formatos de Brief. 3. Elegir un producto o servicio y llenar el brief correspondiente. 4. Entregar la práctica para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta 	2hrs
2	Contrabrief	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente. 2. En base al producto de la práctica 3. Llenar el contrabrief correspondiente. 4. Entregar la práctica para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta 	2 hrs
3	Elaborar una pauta creativa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente. 2. Investigar formatos de pautas creativas. 3. Llenar el formato de pauta. 4. Entregar la práctica para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta 	3 hrs
4	Guión para multimedios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente. 2. Investigar formatos de guiones para multimedios 3. Llenar el formato de pauta. 4. Entregar la práctica para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta 	3 hrs

UNIDAD III				
5	Asociación libre (yuxtaposición)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente. 2. Redactar el ejercicio. 3. Entregar para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta 	3 hrs
6	Pensamiento divergente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente. 2. Redactar el ejercicio. 3. Entregar para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta 	3 hrs
7	Analogías y metáforas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente. 2. Redactar el ejercicio. 3. Entregar para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta 	3 hrs
8	Desarrollo de una campaña publicitaria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente. 2. Desarrollar el brief creativo. 3. Desarrollar el contrabrief. 4. Entregar para su retroalimentación. 5. Corregir la observaciones 6. Desarrollar la pauta creativa. 7. Entregar para su retroalimentación 8. Corregir las observaciones. 9. Desarrollar el guión para multimedios 10. Entregar para su retroalimentación 11. Corregir las observaciones. 12. Realizar la composición gráfica que incluya los 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de consulta 	13 hrs

		<p>textos redactados en los pasos anteriores de esta práctica</p> <p>13. Entregar el producto.</p>		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Análisis de la información
- Análisis de casos
- Instrucción guiada
- Solución de problemas

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Redacción de ejercicios
- Investigación documental
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Album de ejercicios
- Desarrollo de campaña

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Album de Ejercicios40%
- Campaña Publicitaria Completa 60%

Total.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Curto Gordo, V, Rey Fuentes, J., Sabaté López, J. (2011) Redacción Publicitaria, Editorial OUC [Clásico]</p> <p>Marín Alvarez, R. (2013) Ortotipografía para Diseñadores, Gustavo Gili. Barcelona. [Clásico]</p> <p>Roberts, M. (2020), Copywriting: Estrategias Simples y efectivas de Redacción Publicitaria que Vende, <i>Independently Published</i>.</p> <p>Russell, J. Lane. R. Whitehill King, K. (2005) Kleppner: Publicidad, 16 ed, Pearson, Prentice Hall [Clásico]</p> <p>Sawyer, Robert, (2006) Kiss & Sell Writing for Advertising: Redesigned & Rekissed, AVA Publishing; Edición 0, [Clásico]</p> <p>Vivaldi, G. M. (2009). <i>Curso de Redacción: Teoría y Práctica de la Composición y del Estilo</i>. Querétaro, México: CENGAGE Learning. [Clásico]</p>	

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente debe tener el perfil profesional de Licenciado en Comunicación, Lingüística o áreas afines, de preferencia con estudios de posgrado, especialidad, o diplomados relativos al diseño gráfico, contar con experiencia como copywriter en agencias de publicidad o trabajo independiente. Además debe ser creativo, fomentar el trabajo colaborativo, tener sentido analítico y ser responsable.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de Historietas
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres

**Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)**

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje aporta los conocimientos sobre las metodologías del diseño de historietas, fundamentos y características de las diferentes vertientes, lo cual permite desarrollar proyectos de narrativa transmediática cumpliendo con los estándares de la industria profesional. Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de optativa y forma parte del área de Tecnología del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar elementos gráficos, a partir de las metodologías especializadas en diseño de historietas, con la finalidad de producir un proyecto para narrativa transmediática, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Diseño de prototipos de cómic o novela gráfica, que cumpla con los aspectos señalados de acuerdo a las metodologías del diseño de historietas. Se entrega siguiendo los lineamiento establecidos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos del cómic y arte secuencial

Competencia:

Analizar los elementos de las historietas, a través de los fundamentos del diseño de cómic y arte secuencial, para identificar sus características deseables, con innovación, creatividad y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Formas narrativas
- 1.2. La imagen
- 1.3. El ritmo
- 1.4. La viñeta
- 1.5. Anatomía expresiva
- 1.6. El texto
- 1.7. El arte secuencial

UNIDAD II. Glocalización del diseño de historietas

Competencia:

Analizar la tipología de las historietas, a través de la glocalización de casos en contextos específicos, para identificar sus potenciales aplicaciones de proyectos, con innovación, creatividad y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1. Tipología y características de las historietas occidentales
- 2.2. Análisis de historietas occidentales
- 2.3. Tipología y características de las historietas orientales
- 2.4. Análisis de historietas orientales
- 2.5. El motion cómic

UNIDAD III. Metodología para el diseño de historietas

Competencia:

Distinguir las fases del proceso en el diseño de historietas, a través del análisis de su metodología, para identificar el adecuado desarrollo de un proyecto de cómic o novela gráfica, con creatividad y actitud crítica.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1. Redacción del plot
- 3.2. Propuesta de arte conceptual: creación de personajes y escenarios
- 3.3. Guión literario
- 3.4. Guión técnico, distribución de páginas y storyboard
- 3.5. Diagramación, dibujo, entintado y color
- 3.6. Post-producción y retoques
- 3.7. Impresión, publicación e inserción social

UNIDAD IV. Producción de prototipos de historieta

Competencia:

Producir prototipos de historietas, a través de metodologías de las narrativas transmediáticas, para la comunicación de mensajes enfocados a audiencias específicas, con una actitud de innovación, pensamiento crítico y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 4.1. Prototipo de historieta de entretenimiento
- 4.2. Prototipo de historieta de instrucción técnica
- 4.3. Prototipo de historietas de instrucción actitudinal

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD IV				
1	Prototipo de historieta de entretenimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para desarrollo de prototipo de historieta de entretenimiento. 2. Realiza esquema fundamentado en las técnicas de prototipado. 3. Utiliza el software de edición de mapas de bits y vectores, para generar gráficos. 4. Exporta el proyecto en formato optimizado para difusión digital. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra a prototipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Software de edición de gráficos y mapas de bits ● Papel y lápiz 	24 horas
2	Prototipo de historieta de instrucción técnica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para desarrollo de prototipo de historieta de instrucción técnica. 2. Realiza esquema fundamentado en las técnicas de prototipado. 3. Utiliza el software de edición de mapas de bits y vectores, para generar gráficos. 4. Exporta el proyecto en formato optimizado para difusión digital. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra a prototipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Software de edición de gráficos y mapas de bits ● Papel y lápiz 	20 horas

3	Prototipo de historieta de instrucción actitudinal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para desarrollo de prototipo de historieta de instrucción actitudinal 2. Realiza esquema fundamentado en las técnicas de prototipado. 3. Utiliza el software de edición de mapas de bits y vectores, para generar gráficos. 4. Exporta el proyecto en formato optimizado para difusión digital. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra a prototipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Software de edición de gráficos y mapas de bits ● Papel y lápiz 	20 horas
---	--	---	--	----------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa prototipos
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega prototipos en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Diseño de prototipos de cómic o novela gráfica:
- Prototipo de cómic para entretenimiento..... 40%
- Prototipo de cómic para instrucción técnica30%
- Prototipo de cómic para instrucción actitudinal 30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Araki, H. (2017). *Manga in theory and practice: the craft of creating manga*. California, Estados Unidos: Viz Media.
- Eisner, W. (2018). *El cómic y el arte secuencial* (2ª ed). Barcelona, España: Norma .
- Levitz, P. (2017). *Will Eisner: maestro de la novela gráfica*. Barcelona, España: Norma .
- Mateu Mestre, M. (2016). *Framed Perspective Vol. 1: Technical Perspective and Visual Storytelling*. California: Estados Unidos: Design Studio Press.
- McCloud, S. (2016). *Understanding comics*. Nueva York: Estados Unidos: William Morrow y Company.
- Ponce, L. A. (2013). *Proceso de creación de un cómic o novela gráfica*. Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/5644> [clásica]
- Spencer, G. (2010). *Diseño de cómic y novela gráfica*. Cataluña, España: Paidotribo. [clásica]

Complementarias

- Eisner, W. (2016). *La narración gráfica* (2ª ed.). Barcelona, España: Norma.
- McCloud, S. (2017). *Making comics*. Nueva York: Estados Unidos: William Morrow y Company.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño de Historietas debe contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico, Artes Visuales, Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados de dibujo, ilustración y arte secuencial; preferentemente con estudios de posgrado en Diseño, Artes Visuales o área afín, y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, innovador y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Metodologías para proyectos gráficos
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Gloria Azucena Torres de León
Susana Rodriguez Gutiérrez
Isabel Salinas Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 24 marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es conocer y analizar los procesos metodológicos aplicados a proyectos gráficos, con el objetivo de comprender su configuración y funcionamiento; este conocimiento es conducente a una selección asertiva de metodología según exija el problema de diseño.

Se ubica en la etapa terminal, es carácter optativa y forma parte del área de Gestión y Humanidades del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Categorizar la información pertinente al problema de diseño, a través de los diversos procesos metodológicos, para llevar a cabo y resolver un proceso de diseño en forma objetiva y analítica.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaboración de tablas, esquemas, cuadro y figuras para el análisis de las metodologías de los proyectos gráficos
Desarrollo metodológico de un proyecto gráfico

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Planteamiento del problema gráfico

Competencia:

Analizar los conceptos generales de metodología, método y modelo así como su funcionamiento, para abordar un problema de diseño a través del proceso metodológico más asertivo según la necesidad del proyecto. Aplicando un criterio lógico, creativo y crítico.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 1.1. Conceptos generales
 - 1.1.1. Metodología
 - 1.1.2. Método
 - 1.1.3. Modelo
- 1.2. ¿Cómo abordar un problema de diseño gráfico?
- 1.3. Esquematizar una ruta de solución (Estructurar, Organizar, Proyectar)
- 1.4. Co-creación; la importancia del trabajo disciplinario en un proceso metodológico.

UNIDAD II. Procesos metodológicos de creación para el diseño gráfico

Competencia:

Analizar los diversos procesos metodológicos aplicados al diseño gráfico, para definir el más pertinente al problema de diseño, de forma analítica y objetiva.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.2. El método proyectual de Bruno Munari
- 2.2. Proceso creativo de Bernd Lobach
- 2.3. La importancia de entender al cliente de Jorge Frascara
- 2.4. La naturalidad del pensamiento creativo de Christopher Jones
- 2.5. El emprendedurismo del Design Thinking
- 2.6. El diseño gráfico como agente de cambio, modelo SenseMaking de Van Patter

UNIDAD III. Justificación e importancia del proyecto gráfico

Competencia:

Aplicar un proceso metodológico a un problema determinado de diseño, para lograr una solución gráfica adecuada, de forma analítica y empática.

Contenido:**Duración:** 16 horas

- 3.1. Plantear una estructura de proceso metodológico
- 3.2. Proponer ruta de solución
- 3.3. Aplicación del criterio lógico y objetivo para la solución de un problema de diseño gráfico
- 3.4. Justificación y áreas en las que aporta el proyecto

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Lecturas guiadas
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Elabora y aplica evaluaciones
- Solución de problemas
- Análisis de casos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Investigación documental
- Exposición
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Esquematizaciones
- Presentación de proyectos
-

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales 40%
- Desarrollo de proyecto 60%

-

Total.....100%

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Fragoso, O. (2008). El diseño como actividad multidisciplinaria, Centro de Investigación de la Universidad la Salle, volumen 8 (No.29), http://ojs.dpi.ulsal.mx/index.php/rci/rt/priniterFriendly/203/428</p> <p>Frascara, G. (2000). Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio social. Ediciones Infinito. [Clásico]</p> <p>Munari, B. (2016) <i>¿Cómo nacen los objetos?</i> España: Gustavo Gili</p> <p>Masferrer, A. (2019) Diseño de procesos creativos: Metodología para idear y co-crear en equipo. México: Gustavo Gill</p> <p>Mitton, M (2004) Interior Design Visual Presentation. A guide to Graphics, Models, and Presentation Techniques. USA: John Wiley & Sons, INC. [clásica]</p> <p>Quilly, M. (2019). Preparación de proyectos de diseño gráfico. Antequera, Málaga: IC Editorial.</p> <p>Rodríguez López, M. I. (2005). Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología. Universidad Complutense de Madrid. https://www.ucm.es/data/cont/docs/1888-2019-12-01-INTRODUCCION_GENERAL_A_LOS_ESTUDIOS_ICON.pdf</p> <p>Taranto, F. (2013). Humantific: haciendo sentido hoy, de la complejidad del futuro. I+DISEÑO:</p>	<p>Arboleda, G. (2014). Proyectos: identificación, formulación, evaluación y gerencia. México: Alfaomega. [clásica]</p> <p>LeFevre, M. (2019). Managing design: Conversations, project controls and best practices for vc commercial design and construction projects. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.</p> <p>Ávila, J. y Acosta, C. (2016). Epistemología del pensamiento visual contemporáneo desde el imaginario transdisciplinario*. <i>Anagramas</i>, 14(28), 167-204. http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v14n28/v14n28a09.pdf</p>

http://www.disenho.uma.es/i_disenho/i_disenho_8/fabian_taranto_entrevista.htm

Vilchis, L. (1998). Metodología del diseño. *Cd. México, México, Claves Latinoamericanas*. [Clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Metodologías para proyecto gráficos debe contar con título de Licenciado en Diseño, Arquitecto o área afín, con conocimientos avanzados en metodologías proyectuales; preferentemente con estudios de posgrado y al menos dos años de experiencia docente. Con interés de actualización constante en su área de experticia y en la docencia, ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño gráfico para videojuegos
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Haga clic aquí para escribir texto.

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres

Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta asignatura tiene como propósito identificar y analizar las metodologías del diseño gráfico aplicado a proyectos de videojuegos, identificando los estándares de información técnica requeridos para la comunicación con equipos multidisciplinarios. Para cursar la asignatura se requiere dominio de software de edición de mapas de bits y edición de vectores, así como software de producción audiovisual y animación de gráficos, y técnicas de protipado para hipermedios.

La asignatura complementa la formación del estudiante en cuanto a su participación en las industrias creativas y de producción audiovisual. La asignatura es de carácter optativo, pertenece al área de tecnología y se cursa en etapa disciplinaria.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar elementos gráficos, a partir de las metodologías especializadas en diseño de videojuegos para elaborar un proyecto hipermediático, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Entrega de Portafolio de gráficos diseñados para proyecto temático de videojuego con especificaciones técnicas de paletas de color y documentación de mecánicas.

Entrega de Prototipo animado de videojuego sin interacciones programadas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Evolución gráfica de los videojuegos

Competencia:

Analizar los elementos técnicos, estéticos y conceptuales de proyectos de la industria mundial de videojuegos, mediante la aplicación de las técnicas y metodologías especializadas, para identificar los elementos característicos de proyectos funcionales, con innovación, creatividad y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:

- 1.1 Análisis de videojuegos clásicos
- 1.2 Análisis de videojuegos contemporáneos

Duración: 4 horas

UNIDAD II. Introducción al diseño para videojuegos.

Competencia:

Identificar las esferas de la Tétrada de Schell, a través de la revisión de mecánicas, narrativas, tecnologías y estética, para la planeación de proyectos de videojuego realizando propuestas hipermediáticas coherentes con el estándar de la industria profesional, con creatividad e innovación.

Contenido:

- 2.1 Tétrada elemental de Schell
- 2.2 Mecánicas de videojuegos
- 2.3 Narrativa para videojuegos
- 2.4 Tecnologías para videojuegos
- 2.5 Estética para videojuegos

Duración: 4 horas

UNIDAD III. El ejercicio profesional del diseñador gráfico en la industria de los videojuegos

Competencia:

Identificar las áreas de ejercicio profesional del diseñador gráfico, a través de la revisión de casos actuales en la industria de videojuegos, para reconocer áreas de oportunidad y desarrollo profesional, con una actitud crítica e innovadora.

Contenido:

- 3.1 Diseño de arte conceptual
- 3.2 Diseño de escenarios
- 3.3 Diseño de ítems
- 3.4 Diseño de personajes
- 3.5 Diseño de sprites para animación
- 3.6 Diseño de estructuras para animación tridimensional
- 3.7 Diseño de texturas para modelos tridimensionales
- 3.8 Diseño audiovisual aplicado a cinemáticas
- 3.9 Diseño de gráficos para embalaje y comercialización

Duración: 8 horas

UNIDAD IV. Prototipado de videojuegos

Competencia:

Desarrollar el prototipo animado no interactivo de un proyecto de videojuego con su respectiva documentación técnica, utilizando la metodología de la Tétrada de Schell, para su potencial presentación con inversionistas de la industria, con una actitud innovadora, creativa y con respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 4.1 Técnicas de prototipado para hipermedios
- 4.2 Planeación del proceso de prototipado
- 4.3 Elaboración de documentación técnica para el diseño de videojuego
- 4.4 Desarrollo de prototipo de videojuego

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD IV				
1	Elaboración de documentación técnica de prototipo	<ol style="list-style-type: none"> 7. Atiende las indicaciones del docente para realizar documentación técnica para prototipo de videojuego. 8. Realiza mapa conceptual fundamentado en la Tétrada de Schell. 9. Utiliza software de edición de texto, mapas de bits y vectores, para redactar las propuestas de cada apartado técnico. 10. Compila la documentación técnica en archivo portable optimizado. 11. Entrega a docente para revisión. 12. Realiza correcciones e integra a prototipo. 	Papel Lápiz HB Software de edición texto Software de edición de vectores Software de edición de mapas de bits Computadora Internet	12
2	Desarrollo de prototipo animado no interactivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para desarrollo de prototipo de videojuego animado no interactivo. 2. Realiza mapa conceptual fundamentado en las técnicas de prototipado para hipermedios. 3. Utiliza los software de edición de mapas de bits y vectores, para generar gráficos. 	Papel Lápiz HB Software de edición audiovisual y animación Software de edición de vectores Software de edición de mapas de bits Computadora Internet	20

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Utiliza los software de edición audiovisual, para generar animaciones. 5. Exporta el material audiovisual en formato optimizado para difusión digital. 6. Entrega a docente para revisión. 7. Realiza correcciones e integra a prototipo. 		
--	--	---	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta y explica temáticas para realizar proyectos hipermediáticos.
- Proporciona ejemplos de proyectos hipermediáticos.
- Guía y supervisa las prácticas de taller.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Muestra la aplicación de herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de proyectos hipermediáticos.
- Propicia la participación activa del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Busca información sobre temáticas para realizar proyectos hipermediáticos.
- Se guía a través de ejemplos de proyectos para realizar los propios.
- Realiza las prácticas de taller.
- Desarrolla prácticas de acuerdo a las especificaciones dadas.
- Aplica herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de proyectos.
- Participa activamente en todas las actividades de enseñanza-aprendizaje.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Entrega de portafolio de gráficos diseñados 50%
- Entrega de documentación técnica del Prototipo animado no interactivo 20%
- Entrega de Prototipo animado no interactivo 30%

Total.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Ares, M. (2015). <i>Videojuegos: construye tu empresa en diez pasos</i>. Buenos Aires, Argentina: Alfaomega. [clásica].</p> <p>Bringas, J. M. (2015). <i>50 espectaculares artes de videojuegos: el arte al servicio del videojuego</i>. Recuperado de https://es.ign.com/videojuegos/96284/feature/50-espectaculares-artes-de-videojuegos [clásica].</p> <p>Garfias, J. A. (2017). <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i>. Cd. de México, México: UNAM.</p> <p>Hernández, E. (2018). Hacia el Homo Videoauditoris: la preservación de los mitos a través del diseño de videojuegos. En <i>Narrativas Transmedia, Literatura y Videojuegos en la cultura</i>. Arequipa, Perú: UNSA.</p> <p>Ovsyannykov, I. (2016). <i>10 Visually Stunning Video Games</i>. Recuperado de https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games</p> <p>Roach, L. (2018). <i>Diseño gráfico en la industria del videojuego</i>. Recuperado de https://foroalfa.org/articulos/disenografico-en-la-industria-del-videojuego</p> <p>Salmond, M. & Ambrose, G. (2014). <i>Los fundamentos del Diseño Interactivo</i>. Barcelona, España: Blume. [clásica].</p> <p>Schell, J. (2008). <i>The art of Game Design</i>. Oxfordshire, Inglaterra: Morgan Kauffmann Publications. [clásica].</p>	<p>González, D. (2011). <i>Diseño de Videojuegos: da forma a tus sueños</i>. Cd. de México, México: Alfaomega. [clásica].</p> <p>López, B. (2017). Imagen-Juego: Pensamiento y movimiento en las imágenes gráficas para videojuegos. En <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i>. Cd. de México, México: UNAM.</p> <p>Martínez, D. (julio, 2010). La importancia del diseño en los videojuegos. <i>Actas de diseño</i> (Vol. 9). Buenos Aires, Argentina: UP. [clásica].</p> <p>O'Brien, J. (2012). <i>Los videojuegos como arte</i>. Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/03/120316_tecnologia_arte_videojuegos_smithsoniano_dp [clásica].</p> <p>Rivera, C. (2017). La evolución visual del videojuego. En <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i>. Cd. de México, México: UNAM.</p> <p>Smith, J. (2015). <i>This is the Golden Age of Indie Game Art</i>. Recuperado de https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games [clásica].</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño gráfico para videojuegos debe contar con título de Lic. en Diseño Gráfico, Lic. en Medios Audiovisuales, Lic. en Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados de diseño gráfico para hipermedios; preferentemente con estudios de posgrado en Diseño y Visualización de la Información o área afín, y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, innovador y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Dibujo Técnico de Escenarios
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres
Marco Antonio Pérez Cota

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Dibujo Técnico de Escenarios tiene el propósito de dotar al estudiante con las habilidades técnicas necesarias para la correcta ejecución de trazos de dibujo aplicado a la representación de escenarios. Además, de explotar el pensamiento creativo, la innovación y originalidad.
Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo para el programa y pertenece al área de conocimiento Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar propuesta de arte conceptual, a partir de las metodologías especializadas en dibujo técnico de escenarios, para elaborar proyectos hipermediáticos y transmediático, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de arte conceptual de escenarios para proyecto transmediático, se evaluará la correcta aplicación de las técnicas de dibujo aplicado a escenarios.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Aspectos técnicos del dibujo de escenarios

Competencia:

Identificar los principios básicos para realizar trazos de dibujo, mediante la aplicación de las técnicas y metodologías especializadas, con precisión y creatividad.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 1.1 Perspectiva
- 1.2 Escala
- 1.3 Iluminación
- 1.4 Texturización
- 1.5 Ambientación
- 1.6 Color
- 1.7 Espacio
- 1.8 Objetos

UNIDAD II. Técnicas de representación

Competencia:

Analizar las diferentes vertientes de aplicación de dibujos de escenarios, para proyectos transmediáticos, a través de la distinción de los medios audiovisuales, con pensamiento crítico e innovación.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1 Documentación técnica para escenarios de historietas
- 2.2 Documentación técnica para escenarios de proyectos de animación
- 2.3 Documentación técnica para escenarios de filmación
- 2.4 Documentación técnica para escenarios de videojuegos
- 2.5 Documentación técnica para escenarios de experiencia de usuario

UNIDAD III. Proyectos aplicativos de diseño de escenarios

Competencia:

Diseñar proyectos aplicativos de las vertientes hipermediáticas y transmediáticas, mediante el correcto manejo de la técnica y metodología del dibujo aplicado a escenarios, para desarrollar propuestas innovadoras, con creatividad, respeto a los estándares de calidad y reconocimiento a la autoría.

Contenido:**Duración:** 7 horas

- 3.1 Diseño de escenarios para arte secuencial
- 3.2 Diseño de escenarios para medios audiovisuales
- 3.3 Diseño de escenarios para secuencias de animación
- 3.4 Diseño de escenarios para videojuegos
- 3.5 Diseño de escenarios para proyectos museográficos
- 3.6 Diseño de escenarios para exposiciones
- 3.7 Diseño de escenarios para experiencias temáticas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	Escenarios para arte secuencial	<ol style="list-style-type: none"> 7. Atiende las indicaciones del docente para realizar escenarios para arte secuencias. 8. Realiza bocetos a mano alzada. 9. Utiliza el software de edición de vectores para producir imágenes finas. 10. Compila archivos de imagen el documento portable optimizado. 11. Entrega a docente para revisión. 12. Realiza correcciones e integra a portafolio de arte conceptual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet 	9 horas
2	Escenarios para medios audiovisuales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar escenarios para medios audiovisuales. 2. Realiza bocetos a mano alzada. 3. Utiliza el software de edición de vectores para producir imágenes finas. 4. Compila archivos de imagen el documento portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet 	9 horas

		6. Realiza correcciones e integra a portafolio de arte conceptual.		
3	Escenarios para secuencias de animación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar escenarios para secuencias de animación. 2. Realiza bocetos a mano alzada. 3. Utiliza el software de edición de vectores para producir imágenes finas. 4. Compila archivos de imagen el documento portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra a portafolio de arte conceptual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet 	9 horas
4	Escenarios para videojuegos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar escenarios para videojuegos. 2. Realiza bocetos a mano alzada. 3. Utiliza el software de edición de vectores para producir imágenes finas. 4. Compila archivos de imagen el documento portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra a portafolio de arte conceptual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet • 	10 horas

5	Escenarios para proyectos museográficos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar escenarios para proyectos museográficos . 2. Realiza bocetos a mano alzada. 3. Utiliza el software de edición de vectores para producir imágenes finas. 4. Compila archivos de imagen el documento portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra a portafolio de arte conceptual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet • 	9 horas
6	Escenarios para exposiciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar escenarios para exposiciones. 2. Realiza bocetos a mano alzada. 3. Utiliza el software de edición de vectores para producir imágenes finas. 4. Compila archivos de imagen el documento portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra a portafolio de arte conceptual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet • 	9 horas
7	Escenarios para experiencias temáticas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar escenarios para experiencias temáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición de vectores 	9 horas

		<ol style="list-style-type: none">2. Realiza bocetos a mano alzada.3. Utiliza el software de edición de vectores para producir imágenes finas.4. Compila archivos de imagen el documento portable optimizado.5. Entrega a docente para revisión.6. Realiza correcciones e integra a portafolio de arte conceptual.	<ul style="list-style-type: none">• Software de edición de mapas de bits• Computadora• Internet•	
--	--	--	---	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta y explica temáticas para realizar proyectos hipermediáticos y transmediáticos.
- Proporciona ejemplos de proyectos hipermediáticos y transmediáticos.
- Guía y supervisa las prácticas de taller.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Muestra la aplicación de herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos
- Propicia la participación activa del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Busca información sobre temáticas para realizar proyectos hipermediáticos y transmediáticos.
- Se guía a través de ejemplos de proyectos para realizar los propios.
- Realiza las prácticas de taller.
- Desarrolla prácticas de acuerdo a las especificaciones dadas.
- Aplica herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos.
- Participa activamente en todas las actividades de enseñanza-aprendizaje.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.
- Por ser una unidad de aprendizaje eminentemente práctica no se evalúa en extraordinario, según lo especifica Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller.....	70%
- Evidencia	30%
(Portafolio de arte conceptual)	
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Brehm, M. (2016). <i>Drawing perspective: how to see it and how to apply it</i>. Nueva York, Estados Unidos: B.E.S. Publishing</p> <p>Eisner, W. (2018). <i>El cómic y el arte secuencial (2a edición)</i>. Barcelona, España: Norma Editorial.</p> <p>Equipo Parramón. (2017). <i>La perspectiva en el dibujo</i>. Cataluña, España: Editorial Paidotribo</p> <p>Hernández, E. (2018). <i>Videojuegos y alteridad cultural</i>. Recuperado de http://hdl.handle.net/11191/5970</p> <p>Locker, P. (2011) [clásica]. <i>Diseño de exposiciones</i>. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Pochet, P. (2018). <i>Rough: dibujar en 2 trazos y 3 movimientos (3a edición)</i>. Edo. de México: México: GG de México</p>	<p>Ares, M. (2015) [clásica]. <i>Videojuegos: construye tu empresa en diez pasos</i>. Buenos Aires, Argentina: Alfaomega.</p> <p>Salmond, M. & Ambrose, G. (2014). <i>Los fundamentos del Diseño Interactivo</i>. Barcelona, España: Blume. [clásica]</p> <p>White, T. (2010). <i>Animación: del lápiz al pixel</i>. Madrid, España: Omega. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Dibujo Técnico de Escenarios debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Arquitectura, Licenciado en Diseño Industrial o área afín, con conocimientos avanzados de dibujo e ilustración para medios audiovisuales; preferentemente con estudios de posgrado en Diseño o área afín, y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, innovador y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico
- 5. Clave:.**
- 6. HC: 00 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 00 CR: 04**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinar
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno.

Equipo de diseño de PUA

Joaquín Ezequiel Castillo Cárdenas.
Lizbeth González Romero
Beatriz Adriana Torres Román

Fecha: 11 de febrero de 2021

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico deberá desarrollar habilidades en los estudiantes para establecer una metodología para llevar a cabo un proyecto integral de diseño que cumpla con los objetivos y tiempos establecidos por las necesidades de la empresa e instituciones.

Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Gestionar un proyecto de diseño gráfico, por medio del seguimiento de un plan de proyecto que incluya los componentes básicos, los métodos, los recursos y las herramientas adecuadas, para cumplir con las necesidades de diseño gráfico del sector, con los requisitos del cliente y con la misión de la organización, con orden, liderazgo y una conciencia clara de las necesidades de la región.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Gestión de un proyecto de diseño gráfico que solucione las necesidades de comunicación visual de un caso en particular, que considere los componentes básicos de un proyecto, que integre: portada, introducción, desarrollo (aplicación de la metodología de gestión de proyectos a través del proceso administrativo) conclusión, referencias y prototipo resultante del proyecto de diseño gráfico..

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Contenido:

1. Ciclo de vida de un proyecto
2. Grupo de Procesos de Planificación
3. Grupo de Procesos de Organización
4. Grupo de Procesos de Dirección
5. Grupo de Procesos de Control
6. Gestión de la integración
7. Gestión del alcance
8. Gestión del tiempo
9. Gestión del coste
10. Gestión de la calidad del proyecto
11. Gestión de recursos humanos del proyecto
12. Gestión de las comunicaciones del proyecto
13. Gestión del riesgo
14. Gestión de las adquisiciones
15. Gestión de los interesados

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
1	Análisis de necesidades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el análisis de necesidades 2. Se integran en equipos 3. Analizar el entorno para seleccionar un área de oportunidad 4. Realizar un brief 5. Realizar un FODA 6. Presentar la información al docente para revisión y retroalimentación 7. Atiende las observaciones del docente 	Bibliografía Computadora Internet Proyector	8 horas
2	Grupo de Procesos de Planificación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el proceso de planificación. 2. Define objetivos 3. Define alcances 4. Define tiempos 5. Define costos 6. Presentar la información al docente para revisión y retroalimentación 7. Atiende las observaciones del docente 	Bibliografía Computadora Internet Proyector	14 horas
3	Grupo de Procesos de Organización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el proceso de organización. 2. Define gestion de integracion de equipos para 	Bibliografía Computadora Internet Proyector	12 horas

		<p>cubrir las diferentes funciones</p> <ol style="list-style-type: none"> Define las estrategias de comunicación. Gestión de los interesados Realizar gestión de las adquisiciones: inmobiliario, materia prima, servicios, etc. Presentar la información al docente para revisión y retroalimentación Atiende las observaciones del docente 		
4	Grupo de Procesos de Dirección	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente para realizar el proceso de dirección. Implementa las estrategias de gestión de integración de equipos y comunicación Desarrolla el proyecto según objetivos, costos y tiempos Desarrolla el prototipo en caso de solicitarlo el docente. Presenta la información y prototipo al docente para revisión y retroalimentación Atiende las observaciones del docente 	<p>Bibliografía Computadora Internet Proyector</p>	22 horas
5	Grupo de Procesos de Control	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente para realizar el proceso de calidad. Realiza una evaluación de la gestión y resultados del proyecto. Evalúa la calidad del 	<p>Bibliografía Computadora Internet Proyector</p>	8 horas

		<p>prototipo</p> <ol style="list-style-type: none">4. Evalúa los riesgos del proceso5. Presenta propuestas de solución a los riesgos y áreas de oportunidad del proceso.12. Presentar la información al docente para revisión y retroalimentación13. Atiende las observaciones del docente		
--	--	---	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Proporciona indicaciones al estudiante para la aplicación de la metodología de gestión de proyectos
- Supervisa y retroalimenta prácticas de taller
- Evalúa avances del proyecto de diseño gráfico
- Propicia la participación activa del estudiante

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Analiza casos de estudio de proyectos de diseño
- Identifica necesidades de diseño gráfico
- Realiza prácticas de taller para elaborar un proyecto de diseño gráfico
- Entrega avances del proyecto de diseño gráfico
- Aplica la metodología de gestión de proyectos
- Atiende puntualmente indicación del docente
- Elabora prototipos
- Se integra y trabaja en equipos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.
- Por ser una unidad de aprendizaje eminentemente práctica no se evalúa en extraordinario, según lo especifica Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Prácticas80%
- Gestión de un proyecto de diseño gráfico y prototipo..... 20%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Aguirre, L. A. (2016). <i>Proyectos: formulación y evaluación</i>. (1a ed.). México: Alfaomega.</p> <p>Ameijide García, L. (2016). <i>Gestión de proyectos según el PMI</i>. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/45590</p> <p>Davidson, J. (2019). <i>Everyday Project Management</i>. (1a ed.). Oakland: Berrett Koehler Publishers. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2161044&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Esquembre, J., & Morales, J. (2016). <i>Gerente Profesional de Proyectos</i>. (1a ed.). Argentina: Cengage Learning.</p> <p>Izar Landeta, J. M., & Montalvo Gómez, R. (2016). <i>Gestión y evaluación de proyectos</i>. (1a ed.). México: Cengage Learning.</p> <p>Ollé, C., & Cerezuela, B. (2018). <i>Gestión de proyectos paso a paso</i>. (1a ed.). Barcelona: Editorial UOC.</p> <p>Reyes, J. N. E. (2015). Análisis de la gestión de proyectos a nivel mundial. <i>Palermo Business Review</i>, (12), 61. Recuperado de: https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/pbr12/BusinessReview12_02.pdf</p> <p>Saenz Arteaga, A. R., Ostos Mariño, J., Bremser, K., & Lizarzaburu Bolanos, E. (2019). Estudio exploratorio en gestión de proyectos. <i>Memoria Investigaciones En Ingeniería</i>, 17, 91–111. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=146061918&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Wallace, W. (2014). <i>Gestión de proyectos</i>. (4a ed.). Edinburhg Business School. [clásica]. Recuperado de: https://ebs.online.hw.ac.uk/documents/course-tasters/spanish/pdf/pr-bk-taster.pdf</p>	<p>Acosta García, A. (2018). Cómo Se Forma Un Emprendedor: El Aprendizaje Basado en La Gestión De Proyectos. <i>Debates IESA</i>, 23(3), 13–15. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=138856398&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Dobson, M. S. (2015). <i>Successful Project Management: How to Complete Projects on Time, on Budget, and on Target</i>. (4a ed.). Estados Unidos: AMA. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1520886&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Lledó, P. (2013). <i>Técnico en Gestión de Proyectos: Claves para aprobar el examen CAPM®</i>. [clásica]. Canadá: el autor. Recuperado de: https://www.ucipfg.com/Repositorio/MAP/2013/LIBROS/MA_P01.pdf</p> <p>Machuca-Villegas, L., & Piedad Gasca-Hurtado, G. (2018). Gamificación para mejora de procesos software: Un Mapeo sistemático en áreas de gestión de proyectos. <i>CISTI (Iberian Conference on Information Systems & Technologies / Conferência Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação) Proceedings</i>, 1–6. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=iih&AN=134951248&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Pinto, J., & Kharbanda, O. (2016). Cómo fracasar en la gestión de proyectos (sin proponérselo realmente). <i>IEEM Revista de Negocios</i>, 19(6), 84–89. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=122863779&lang=es&site=ehost-live</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico debe contar con título de Licenciado en Administración de Empresas, o Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en gestión de proyectos; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico, creativo, estar actualizado, con la capacidad de fomentar el trabajo en equipo y de motivar la participación de los estudiantes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Diseño de Personajes
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres
Néstor Alonso Díaz Fernández

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es proporcionar las bases para el diseño de personajes que puedan formar parte de un proyecto aplicativo hipermediático. Su utilidad radica en que le permite al estudiante aprender los fundamentos teóricos, técnicas y metodologías especializadas para la creación de personajes enfocados al arte secuencial, medios audiovisuales, secuencias de animación, videojuegos y campañas publicitarias.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar propuesta de arte conceptual, a partir de las metodologías especializadas en diseño de personajes, para un proyecto hipermediático, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de ilustraciones de personajes que cumplan con los objetivos de comunicación preestablecidos en el proyecto aplicativo hipermediático. Se realizará la entrega en formato digital de alta resolución y con las características que el docente establezca.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Aspectos teóricos del diseño de personajes

Competencia:

Identificar los aspectos teóricos del diseño de personajes, considerando los arquetipos, fundamentos de la anatomía expresiva, los power center, la postura, los gestos y expresiones y el color, para representarlos de manera adecuada, con actitud analítica y creativa.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1 Arquetipos
- 1.2 Fundamentos de la anatomía expresiva
- 1.3 Los *power center*
- 1.4 La postura
- 1.5 Los gestos y expresiones
- 1.6 El color

UNIDAD II. Técnicas de representación

Competencia:

Analizar las técnicas de representación, mediante la revisión de la documentación técnica para el perfil del personaje, el arte conceptual, el rango de expresiones y de acciones, para representar adecuadamente un personaje, con actitud reflexiva e innovadora.

Contenido:

- 2.1 Documentación técnica para el perfil del personaje
- 2.2 Documentación técnica para el arte conceptual
- 2.3 Documentación técnica para el rango de expresiones
- 2.4 Documentación técnica para el rango de acciones

Duración: 6 horas

UNIDAD III. Proyectos aplicativos de diseño de personajes

Competencia:

Desarrollar proyecto aplicativo de diseño de personajes, considerando los aspectos teóricos y las técnicas de representación, para cumplir con los objetivos de comunicación preestablecidos, con innovación y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1 Creación de personajes para arte secuencial
- 3.2 Creación de personajes para medios audiovisuales
- 3.2 Creación de personajes para secuencias de animación
- 3.3 Creación de personajes para videojuegos
- 3.4 Creación de personajes para campañas publicitarias

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II	Técnicas de representación			
1	Documentación técnica de representación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para la elaboración de la documentación técnica de representación. 2. Elabora la documentación técnica del perfil del personaje empleando software de mapas de bits y vectoriales. 3. Realiza la documentación técnica del arte conceptual empleando software de mapas de bits y vectoriales. 4. Elabora la documentación técnica de las expresiones del personaje empleando software de mapas de bits y vectoriales. 5. Elabora la documentación técnica del rango de acciones del personaje empleando software de mapas de bits y vectoriales. 6. Entrega la documentación técnica de representación al docente para su revisión y atiende a correcciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de edición de mapas de bits • Software de vectorización 	32 horas
UNIDAD III	Proyectos aplicativos de diseño de personajes			
2	Portafolio de ilustraciones para proyectos aplicativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para la elaboración del portafolio de ilustraciones para proyectos aplicativos 2. Elabora el documento de creación de personaje para arte 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de edición de mapas de bits • Software de vectorización 	32 horas

		<p>secuencial empleando software de mapas de bits y vectoriales.</p> <p>3. Elabora el documento de creación de personaje para medios audiovisuales empleando software de mapas de bits y vectoriales</p> <p>4. Elabora el documento de creación de personaje para secuencias de animación empleando software de mapas de bits y vectoriales.</p> <p>5. Elabora el documento de creación de personaje para videojuegos empleando software de mapas de bits y vectoriales</p> <p>6. Elabora el documento de creación de personaje para campañas publicitarias empleando software de mapas de bits y vectoriales</p> <p>7. Entrega portafolio al docente para su revisión y atiende a correcciones.</p>		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Estudio de caso, método de proyectos, aprendizaje basado en problemas, técnica expositiva, debates, ejercicios prácticos, foros, además funge como guía y asesor en proyectos prácticos de diseño.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Investigación, estudio de caso, trabajo en equipo, exposiciones, organizadores gráficos, cuadros comparativos, proyectos de diseño de personajes y demás.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales..... 10%
 Infográficos por unidad
- Prácticas de taller..... 40%
- Portafolio de ilustraciones de personajes para proyecto aplicativo ... 50%
- Total.....100%**

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Eisner, W. (2018). <i>El cómic y el arte secuencial</i> (2ª ed.). Barcelona, España: Norma Editorial.	Ares, M. (2015). <i>Videojuegos: construye tu empresa en diez pasos</i> . Buenos Aires, Argentina: Alfaomega. [clásica]
Hernández, E. (2018). <i>Videojuegos y alteridad cultural</i> . Recuperado de http://hdl.handle.net/11191/5970	González, D. (2011). <i>Diseño de Videojuegos: da forma a tus sueños</i> . Cd. de México, México: Alfaomega. [clásica]
Pochet, P. (2018). <i>Rough: dibujar en 2 trazos y 3 movimientos</i> (3ª ed.). Edo. de México: México: GG de México	O'Brien, J. (2012). <i>Los videojuegos como arte</i> . Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/03/120316_tecnologia_arte_videojuegos_smithsoniano_dp [clásica]
Salmond, M. & Ambrose, G. (2014). <i>Los fundamentos del Diseño Interactivo</i> . Barcelona, España: Blume. [clásica].	Smith, J. (2015). <i>This is the Golden Age of Indie Game Art</i> . Recuperado de https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games [clásica]
Schell, J. (2008). <i>The art of Game Design</i> . Oxfordshire, Inglaterra: Morgan Kaufmann Publications. [clásica]	
White, T. (2010). <i>Animación: del lápiz al pixel</i> . Madrid, España: Omega. [clásica]	

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de Diseño de Personajes debe contar con título de licenciatura en Diseño Gráfico, Artes Visuales, Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados de dibujo e ilustración para medios audiovisuales; preferentemente con estudios de posgrado en artes visuales o área afín, y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, innovador y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño Gráfico en Exposiciones y Museografía
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Monserrat Tamayo Parra.
Héctor Manuel Rubio Chavarín

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Diseño Gráfico en Exposiciones y Museografía tiene la finalidad que el alumno comprenda la importancia de la museografía como herramienta de diseño evaluando las particularidades del espacio a intervenir, con el objetivo de promover, conservar y resguardar el patrimonio cultural. Además, desarrolla la sensibilidad creativa, entendimiento de la composición gráfica, así como el manejo de software de diseño, permitiendo que el estudiante desarrolle un adecuado proyecto expositivo con responsabilidad y disciplina. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter optativa, además corresponde al área de conocimiento Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar un proyecto museal a través de la aplicación de herramientas de diseño a un discurso museográfico con la finalidad de promover, conservar y resguardar el patrimonio cultural; con pensamiento crítico, sensibilidad y trabajo colaborativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Proyecto museográfico que contenga por lo menos los siguientes elementos: pruebas de productos logrados adaptado a presupuestos, características del espacio y sus requerimientos de instalación para su puesta en escena.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El museo y su origen, las colecciones y el patrimonio

Competencia:

Identificar la importancia del diseño museográfico y su desarrollo en la historia mundial, a través del análisis de distintas instalaciones de arte y del inmueble de museo, para comprender el origen y evolución de la cultura material con aprecio por la cultura y responsabilidad social.

Contenido:

- 1.1 Concepto de Museo (ICOM).
- 1.2 Las colecciones (Del Helenismo al Museo Moderno).
- 1.3 Patrimonio Cultural.

Duración: 8 horas

UNIDAD II. Historia de la museología y la museografía

Competencia:

Comparar la importancia de la museología y la museografía, por medio del análisis de exposiciones e interpretaciones de instalaciones para desarrollar un proyecto de exposición con interés, asertividad y objetividad.

Contenido:

- 2.1 Origen de museología y museografía
- 2.2 Análisis de exposiciones e interpretaciones de instalaciones.
- 2.3 El trabajo del museógrafo.
- 2.4 Tipos de exposición.

Duración: 8 horas

UNIDAD III. Planteamiento y desarrollo de proyecto museográfico

Competencia:

Desarrollar un proyecto museográfico considerando las características propias del espacio para presentar un discurso ordenado y funcional que responda a las necesidades propias del usuario con actitud propositiva, creativa y responsabilidad.

Contenido:**Duración:** 16 horas

- 3.1 Análisis de trabajos museográficos (analogía de proyectos en Instalaciones diversas).
- 3.2 Visita al espacio museal (Museos, galerías, Centros de arte)
- 3.3 Conceptualización del proyecto.
- 3.4 Justificación.
- 3.5 Ideación del concepto e imagen
- 3.6 Operatividad y ejecución del proyecto

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Mesa redonda sobre el Museo y su origen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza la importancia de los inicios del museo por medio de una mesa redonda. 2. Participa comentando inquietudes sobre los espacios museísticos y elaboración de la construcción de los soportes para exhibir objetos; el docente dará retroalimentación. 3. Debate, discusión sobre el la exhibición de objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráficos 	6 horas
UNIDAD II				
2	Cuadro comparativo de museología y museografía.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza el diseño de exposiciones realizada en diferentes espacios por medio de una mesa redonda. 2. Participa comentando inquietudes sobre la solución de diseño y elaboración de la construcción de los soportes para exhibir objetos; el docente para retroalimentación. 3. Debate, discusión sobre el diseño, presupuestos e instalación de la aplicación en diferentes espacios. 4. Realiza un cuadro comparativo sobre el contenido visto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráficos 	6 horas
3	Recorrido virtual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa la información disponible respecto a museos y galerías virtuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Museos y galerías virtuales 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Elige y realiza un recorrido virtual identificando y reconociendo aquellos elementos representativos del Diseño Gráfico. 3. Entrega un reporte donde evidencias los elementos de diseño encontrados. 		
UNIDAD III				
4	Diseño para exhibición museográfica.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a la asignación del proyecto por el docente. 2. Realiza 2 bocetos para el diseño de la exposición de acuerdo al tema designado. 3. El docente forma grupos para trabajo colectivo. 4. Trabaja en equipo el desarrollo del boceto seleccionado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores. • Software o aplicación para convertir fuentes • Dispositivos electrónicos. • Equipo, herramienta y material necesario. 	6 horas
5	Proyecto integrador.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Convierte su propuesta en una exposición compuesta por las justificaciones visuales y textuales trabajada por el grupo designado. 2. Presentan la idea frente a compañeros que cursan la materia, mostrando lo que se deberá realizar para la construcción de los soportes para la exposición. 3. Entrega al docente para su retroalimentación y selección de idea a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores. • Software o aplicación para convertir fuentes • Dispositivos electrónicos. • Equipo, herramienta y material necesario. • Corte vinil • Impresiones. • Espacio para almacenamiento de equipo y material. • Apoyo económico para compra de material. • Apoyo para transportar material. 	6 horas

6	Proyecto final	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cotiza materiales para llevar a cabo la construcción de la exposición. 2. Construye los soportes necesarios para exhibir los objetos designadas. 3. Instala objetos a exhibir. 4. Coloca fichas técnicas y afina detalles para mostrar la exposición 5. Asiste a la inauguración del proyecto museográfico. 6. Comenta a través de mesa redonda posibles mejoras para proyectos venideros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores. • Software o aplicación para convertir fuentes • Dispositivos electrónicos. • Equipo, herramienta y material necesario. • Corte vinil • Impresiones. • Espacio para almacenamiento de equipo y material. • Apoyo económico para compra de material. • Apoyo para transportar material. 	6 horas
---	----------------	--	--	---------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Análisis de la información
- Análisis de casos
- Instrucción guiada
- Fomenta el trabajo en equipo

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Bocetaje
- Investigación bibliográfica
- Investigación de instalaciones museísticas
- Diseño de proyectos museográficos
- Trabajo en equipo
- Construcción de soporte para exposición
- Esquemas visuales (cuadros comparativos, mapas conceptuales, infografías, etc.)
- Recorridos por museos y galerías virtuales

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller..... 20%
- Examen teórico/práctico..... 20%
- Proyecto integrador.....30%
- Proyecto final museográfico..... 30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Cardigan, E. (1959). <i>Stage scenery</i>. Harper & brothers, publishers. New York. [clásica]</p> <p>Fernández L. (2012). segunda edición revisada y actualizada por Gracia Fernández Isabel. <i>Nueva Museología</i>. Editorial Alianza. ISBN: 978-84-206-6592-4 [clásica]</p> <p>Fernández, L. (2001). <i>Museología y Museografía</i>. Barcelona: Serval. [clásica]</p> <p>Gómez, J. A. (1997). <i>Historia visual del escenario</i>. La avispa, Guadalajara. [clásica]</p> <p>Hoggett, C. (1975). <i>Skills for scenery</i>. St. Martins Press, Inc. New York. [clásica]</p> <p>Jiménez- Blanco. (2014). <i>Una historia del museo en nueve conceptos</i> (1 ed.). Ediciones cátedra. ISBN:978-84376-33213. [clásica]</p> <p>León, A. (2001). <i>El Museo. Teoría y Praxis</i>. Madrid: Cátedra. [clásica]</p> <p>Martínez, O. (2006). <i>La comunicación Visual en los Museos y exposiciones</i>. México: UNAM-Margen Rojo. [clásica]</p>	<p>Belcher, M. (1997). <i>Organización y diseño de exposiciones. Su relación con el Museo</i>. España: Trea. [clásica]</p> <p>Benito, D. C. (2018). Evolución conceptual del museo como espacio comunicativo. <i>Estudios Sobre El Mensaje Periodístico</i>, (1), 485. https://doi.org/10.5209/ESMP.59962</p> <p>Cantú-Martínez, P. C. (2018). Desarrollo Sustentable: Cultura, Patrimonio Cultural Y Natural en México. <i>Anuario Turismo y Sociedad</i>, 23, 25–40. https://doi.org/10.18601/01207555.n23.01</p> <p>Dever, P. y Carrizosa, A. (2010). <i>Manual Básico de Montaje Museográfico</i>. División de Museografía. Museo Nacional de Colombia. http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/359/PaulaDever_Manual_Museografia.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Hernández, F. (1994). <i>Manual de Museología</i>. Editorial Síntesis. Madrid. [clásica]</p> <p>López, F. (1993). <i>Manual de montaje de Exposiciones</i>. Museo Nacional de Colombia, Instituto Colombiano de Cultura. http://www.museoscolombianos.gov.co/documentos/4_19_2_006_8_3_4_20_AM_manual.pdf [clásica]</p> <p>Luna, A. (2001). <i>La escenografía de Alejandro Luna</i>. (1 ed.). Ediciones el milagro, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. [clásica]</p> <p>Manzano Ulloa, T. M. (2018). La información del museo fuera del museo, una propuesta desde el diseño gráfico. Retrieved from http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/8101</p> <p>Marín, M. (2002) <i>Historia de la documentación museológica</i>. La gestión de la memoria artística. Madrid: Trea [clásica]</p> <p>Tamayo, M. (2008). <i>Método para crear Escenografía</i>. Universidad Xochicalco, Tijuana Baja California. [clásica]</p> <p>Zavala, L. (1993). <i>Posibilidades y límites de la comunicación México: Universidad Nacional Autónoma de México</i>. (Serie El discurso museográfico contemporáneo) [clásica]</p>

Revistas electrónicas

Revista digital, *Nueva museología*.
<https://nuevamuseologia.net/articulos/>
Revista digital, *Nueva museología, patrimonio y bienes culturales*
<https://nuevamuseologia.net/patrimonio-y-bienes-culturales/>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Diseño Gráfico en Exposiciones y Museografía deberá contar con un título de licenciatura en Diseño Gráfico, Artes Plásticas, Arquitectura o Comunicación; tener conocimientos amplios de la importancia de la museografía y el dominio para generar proyectos de exhibición, preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Además de gestionar un discurso estético visual que ayude a transmitir las habilidades que se necesitan para el manejo de una exposición; deberá ser crítico para resolver de la manera práctica y funcional los problemas que se presenten en proceso de desarrollo; contando con una flexibilidad de ideas, capaz de encaminar las propuestas de los alumnos, dándoles iniciativa y fomentar la resiliencia.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de fotografía publicitaria
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Haga clic aquí para escribir texto.

Equipo de diseño de PUA

Christian Aracely Vargas Esparza
Anabel Cortez Burciaga

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de la asignatura es que el estudiante aplique su conocimiento de producción fotográfica para crear proyectos publicitarios, que cumplan con los objetivos de la estrategia de marketing y publicidad, a través de mensajes persuasivos. La importancia de la unidad de aprendizaje es que el estudiante desarrolle habilidades avanzadas de técnica fotográfica, así como llevar una logística y gestión de proyectos publicitarios.

Para cursar la asignatura se sugiere conocimientos previos de fotografía básica, así como haber cursado la asignatura de Producción Fotográfica.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar proyectos fotográficos para la comunicación persuasiva, a través de la planificación de sesiones, así como la aplicación de técnicas avanzadas de iluminación y manipulación de la imagen, con el fin de obtener imágenes que apoyen la estrategia de publicidad y medios de una empresa, con diligencia, visión y liderazgo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Construir una campaña de fotografía publicitaria que contenga un documento en donde se incluya el proceso creativo de la campaña, demuestre los conocimientos adquiridos en las prácticas, así como la ejecución de un concepto publicitario. La carpeta debe integrar trabajos con exactitud, calidad y limpieza de acuerdo con los contenidos temáticos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La fotografía en el proceso de comunicación publicitaria

Competencia:

Describir el desarrollo histórico de la publicidad a través del análisis contextual de tendencias y corrientes de estilo, para adquirir referentes en función de la fotografía publicitaria, con un sentido analítico y reflexivo.

Contenido:

Duración: 1 horas

- 1.1. Historia y evolución
- 1.2. Estilos de la fotografía publicitaria
- 1.3. Tendencias contemporáneas en la publicidad
- 1.4. Función de la fotografía publicitaria
- 1.5. Contenido y mensaje persuasivo

UNIDAD II. Fotografía de moda

Competencia:

Realizar un proyecto de fotografía de moda identificando distintas necesidades comerciales a través de técnicas avanzadas de iluminación, manejo de recursos humanos y manipulación de imágenes digitales para cumplir con los objetivos del plan de publicidad, con una actitud creativa, asertiva y comunicativa.

Contenido:

- 2.1. Introducción a la fotografía de moda
- 2.2. Conceptualización de un proyecto de moda
- 2.3. Planificación de una sesión de moda
 - 2.3.1. Casting
 - 2.3.2. Estilismo
 - 2.3.3. Logística y “test shoot”
- 2.4. Introducción al “Beauty shoots”
- 2.5. Iluminación de moda en locación
- 2.6. Iluminación de moda en estudio
- 2.7. Dirección de modelo y poses en movimiento
- 2.8. Revelado de archivos RAW
- 2.9. Retoque para retratos estilo “beauty”

Duración: 3 horas

UNIDAD III. Fotografía de producto

Competencia:

Elaborar un proyecto de fotografía de producto identificando distintas necesidades comerciales a través de técnicas avanzadas de iluminación y manipulación de imágenes digitales para cumplir con los objetivos del plan de publicidad, con una actitud de eficiencia y observación.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 3.1. Introducción a la fotografía de producto
- 3.2. Conceptualización de una sesión de producto
- 3.3. El bodegón
- 3.4. Iluminación de producto
 - 3.4.1. Materiales opacos
 - 3.4.2. Cerámica
 - 3.4.3. Metal
 - 3.4.4. Madera
 - 3.4.5. Porcelana
- 3.5. Revelado de archivos RAW
- 3.6. Retoque para producto

UNIDAD IV. Fotografía corporativa

Competencia:

Crear una sesión de fotografía de retrato con enfoque al sector empresarial a través de técnicas avanzadas de iluminación, manejo de recursos humanos y manipulación de imágenes digitales para cumplir con los objetivos del plan de publicidad, con una actitud asertiva y cautela.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 4.1. Introducción a la fotografía corporativa
- 4.2. La marca personal
- 4.3. La cultura empresarial
- 4.4. Investigación y preparación de una sesión
- 4.5. Iluminación para retrato empresarial
 - 4.5.1. En estudio
 - 4.5.2. En locación
- 4.6. Narrativa del espacio
- 4.7. Revelado de archivos RAW
- 4.8. Retoque para retrato

UNIDAD V. Fotografía de estilo de vida

Competencia:

Crear un proyecto de documentación fotográfica observando los deseos aspiracionales del público objetivo a través de técnicas mixtas de iluminación, manejo de recursos humanos y manipulación de imágenes digitales para cumplir con los objetivos del plan de publicidad, con una actitud de empatía e integridad.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 5.1. Introducción a la fotografía de estilo vida
- 5.2. Investigación y preparación de una sesión
- 5.3. Conceptualización de una sesión de fotografía de estilo de vida
- 5.4. Paisaje y retrato urbano
- 5.5. Representación del cuerpo
- 5.6. Narrativa del espacio
- 5.7. Revelado de archivos RAW
- 5.8. Edición fotográfica con enfoque artístico

UNIDAD VI. Fotografía de comida

Competencia:

Crear un proyecto de fotografía de comida estilizando los alimentos con un sentido apetitoso a través de técnicas de cocción, diseño de bodegón, iluminación y manipulación de imágenes digitales para cumplir con los objetivos del plan de publicidad, con una actitud creativa, observadora y pulcritud.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 6.1. Introducción a la fotografía de comida
- 6.2. Investigación y preparación de una sesión
- 6.3. Conceptualización de una sesión de fotografía de comida
- 6.4. Preparación de los alimentos
- 6.5. Iluminación para fotografía de comida
 - 6.5.1. Productos congelados
 - 6.5.2. Bebidas
 - 6.5.3. Platos de botana
 - 6.5.4. Carnes y mariscos
 - 6.5.5. Repostería
- 6.6. Revelado de archivos RAW
- 6.7. Retoque para fotografía de comida

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Infografía/linea del tiempo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos 2. Realiza una síntesis de la información obtenida. 3. Vacía la información en un software de diseño en la cual elabora una infografía. 4. Entrega al docente en formato digital o impresa. 	Computadora. <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • 	4 horas
UNIDAD II				
	Fotografía de moda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Conceptualiza un mensaje a comunicar y elige un tema para realizar una sesión de fotos de moda. 3. Planifica los detalles y elementos de tu sesión fotográfica de moda. 4. Toma 30 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, (la iluminación, la locación, poses y movimiento de la o el modelo) en donde se cumpla con la temática y técnica correcta. 	Computadora. <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación.	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Bajar las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elegir dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Realizar el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 8. Entregar el resultado de la práctica digital o impreso. 		
UNIDAD III				
	Fotografía de producto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Conceptualiza un mensaje a comunicar y elige un tema para realizar una sesión de fotos de un producto. 3. Planifica los detalles y elementos de tu sesión fotográfica producto. 4. Toma 15 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, (caja de luz, bodegón, etc.) en donde se cumpla con la temática y técnica correcta. 5. Bajar las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elegir dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 	<p>Computadora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless <p>de iluminación.</p>	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 7. Realizar el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 8. Entregar el resultado de la práctica digital o impreso. 		
UNIDAD IV				
9	Fotografía corporativa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Conceptualiza un mensaje a comunicar y elige un tema para realizar una sesión de fotos corporativa. 3. Planifica los detalles y elementos de tu sesión fotográfica producto. 4. Toma 20 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, (iluminación, locación, narrativa del espacio) recuerda cumplir con la temática y técnica correcta. 5. Bajar las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elegir dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Realizar el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 	<p>Computadora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless <p>de iluminación.</p>	12 horas

		8. Entregar el resultado de la práctica digital o impreso.	
--	--	--	--

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO				
No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD V				
10	Fotografía de estilo de vida	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Conceptualiza un mensaje a comunicar y elige un tema para realizar una sesión de estilo de vida. 3. Planifica los detalles y elementos de tu sesión fotográfica. 4. Toma 30 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, (iluminación, paisaje, retrato urbano, locación, narrativa del espacio) recuerda cumplir con la temática y técnica correcta. 5. Baja las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elige dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Realiza el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, 	Computadora. <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación.	12 horas

		<p>para su correcta presentación.</p> <p>8. Entrega el resultado de la práctica digital o impreso.</p>		
UNIDAD VI				
11	Fotografía de comida	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Conceptualiza un mensaje a comunicar y elige un tema para realizar una sesión de fotos de comida (bebidas, platos de botana, carnes, mariscos etc.). 3. Planifica los detalles y elementos de tu sesión fotográfica. 4. Toma 20 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, (preparación de alimentos, iluminación, montaje de mesa, etc.) recuerda cumplir con la temática y técnica correcta. 5. Baja las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elige dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Realiza el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 	<p>Computadora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless <p>de iluminación.</p>	12 horas

		8. Entregar el resultado de la práctica digital o impreso.		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre teorías y métodos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con la temática
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre teorías y métodos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Realiza las prácticas de taller
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales 20%
- Prácticas..... 30%
- Campaña publicitaria..... 50%
- Total.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Arias, M. M. (2017). <i>Fotografía de producto y publicidad</i>. Madrid: JdeJ editores.</p> <p>Bourgeot, E. D. (2018). <i>Fotografía publicitaria. El poder de la imagen</i>. Madrid: Grupo Anaya.</p> <p>Dinh, Q.-H. N. (2009). <i>The Online Diagram Creator</i>. Obtenido de http://www.lightingdiagrams.com/Creator [clásica]</p> <p>Freeman, M. (2019). <i>Guía completa de luz e iluminación en fotografía digital</i>. Barcelona: Blume.</p> <p>Knigh, C. (2017). <i>The Dramatic Portrait: The Art of Crafting Light and Shadow</i>. San Rafael: Rocky Nook; Illustrated edition.</p> <p>Macleod, S. (2015). <i>Postproducción en blanco y negro</i>. Barcelona: Blume. [clásica]</p> <p>Macleod, S. (2015). <i>Postproducción en color</i>. Barcelona: Blume. [clásica]</p> <p>Prakel, D. (2015). <i>Iluminación</i>. Barcelona: Blume. [clásica]</p> <p>Sans, M. (2019). <i>Aprende a fotografiar productos como un profesional</i>. Distrito Federal: Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Taylor, K. (Dirección). (2009). <i>Advertising, product and still life: Photography secrets</i> [Película]. Reino Unido. Obtenido de https://www.karltayloreducation.com/portrait-photography/ [clásico]</p>	<p>500px. (2020). <i>About 500px</i>. Obtenido de https://500px.com/about</p> <p>Adobe. (2020). <i>Guía del usuario de Lightroom Classic</i>. Obtenido de https://helpx.adobe.com/es/lightroom-classic/user-guide.html</p> <p>Adobe. (2020). <i>Guía del usuario de Photoshop</i>. Obtenido de https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html</p> <p>Vazquez, S. (2019). <i>Marketing digital: Más allá de redes sociales</i>. Distrito federal: digital-editorial.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de Fotografía Publicitaria debe de contar con título de Lic. en Diseño Gráfico, Lic. En Ciencias de la Comunicación, Lic. en Artes Plásticas o área afín, con conocimientos avanzados en fotografía digital, fotografía publicitaria y marketing digital; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y con habilidades para el manejo de la tecnología.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño Gráfico Sustentable
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Kariely Yulissie Valenzuela Rocha
Oscar Gutierrez Ruiz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje permite al alumno analizar la problemática ambiental desde la perspectiva del desarrollo sustentable, para proponer estrategias respetuosas con el medio ambiente en el ejercicio profesional del diseño gráfico; y así contribuir a la mejora del entorno ambiental y social. Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de optativa y forma parte del área de Gestión y Humanidades educativo del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Proponer estrategias de comunicación visual con materiales y procesos, por medio de metodologías de diseño; respetuosas con el medio ambiente, con la finalidad de contribuir con la mejora del entorno ambiental y social desde el diseño gráfico que atiendan los objetivos del desarrollo sustentable, con actitud crítica, responsable e innovadora.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora y entrega proyecto de diseño gráfico, donde se fundamenta las estrategias de comunicación visual con materiales y procesos con enfoque sustentable, con el fin de contribuir con la mejora del entorno ambiental y social

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Naturaleza y cultura

Competencia:

Analizar los conceptos que intervienen en el desarrollo sustentable, mediante el estudio de las características de cada uno de ellos, para conocer los elementos que participan en la problemática ambiental, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1. Ecología
 - 1.1.1. Factores abióticos y bióticos
 - 1.1.2. Niveles de organización de la ecología
- 1.2. Recursos Naturales y Biodiversidad
- 1.3. Problemas ambientales
 - 1.3.1. Crisis ambiental
 - 1.3.2. Contaminación y sus tipos
 - 1.3.3. Impacto ambiental
 - 1.3.4. Cambio climático
- 1.4. Relación sociocultural con la naturaleza
 - 1.4.1. Sistema de valores
 - 1.4.2. Patrones y alternativas de consumo
 - 1.4.3. Residuos: Orgánicos, inorgánicos y peligrosos
 - 1.4.4. Regla de las R

UNIDAD II. Sustentabilidad

Competencia:

Analizar el concepto y las dimensiones del desarrollo sustentable, mediante el estudio de su evolución durante la historia, para reconocer la importancia de sus objetivos en la sociedad actual, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

- 2.1. Sustentabilidad
- 2.2. Origen del concepto de sustentabilidad
- 2.3. Dimensiones sustentables
- 2.4. Indicadores de sustentabilidad
- 2.5. Objetivos de desarrollo sustentable

Duración: 10 horas

UNIDAD III. Diseño y conservación del medio

Competencia:

Diseñar proyectos de comunicación visual, mediante el estudio de distintas estrategias orientadas hacia el desarrollo sustentable, con el fin de incorporar éstas en el ejercicio profesional del diseño gráfico y contribuir en la mejora del entorno ambiental y social, con actitud colaborativa, reflexiva y responsable.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 3.1. Impacto socio-ambiental del diseño
- 3.2. Diseño sustentable
- 3.3. Ecodiseño
 - 3.3.1. Ciclo de vida del producto
 - 3.3.2. Ecoeficiencia
- 3.4. Diseño gráfico sustentable
 - 3.4.1. Buenas prácticas del diseño
 - 3.4.2. Mercadotecnia verde
 - 3.4.3. Eco-feedback
 - 3.4.4. Eco-friendly
 - 3.4.5. Eco-labels
 - 3.4.6. Greenwashing
- 3.4. Herramientas para un diseño gráfico sustentable
 - 3.4.1. Papel
 - 3.4.2. Tintas
 - 3.4.3. Impresión
 - 3.4.4. Acabados y encuadernación
 - 3.4.5. Plásticos
 - 3.4.6. Empaque
 - 3.4.7. Diseño Web

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER				
No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Cartel de conciencia ambiental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para crear el cartel. 2. Identifica y selecciona un tema relativo al cuidado ambiental. 3. Reflexiona sobre el discurso visual para abordar la temática seleccionada. 4. Boceta las principales ideas y conceptos visuales para la composición del cartel. 5. Investiga y selecciona los materiales y técnicas de representación visual que vaya de acuerdo con el tema elegido. 6. Desarrolla el concepto visual en la elaboración del cartel. 7. Presenta y reflexiona el proyecto ante el grupo. 8. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 9. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos y digitales. ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumones. ● X-acto o navaja retráctil ● Pegamento y cinta adhesiva. ● Diferentes tipos de tintas. ● Diferentes tipos de papel. ● Mesa de trabajo. ● Materiales reciclados y reutilizados. ● Reglas y escuadras. 	4 horas
UNIDAD II				
2	Infografía sobre sustentabilidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para crear la infografía digital. 2. Identifica los temas que formarán parte de la infografía. 3. Investiga los conceptos e ideas principales a comunicar. 4. Analiza y organiza la información que formará parte del contenido visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos y digitales. ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumones. ● Software de diseño gráfico. 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Boceta las principales características de la composición fotográfica. 6. Selecciona el programa de diseño gráfico más adecuado para realizar el proyecto.. 7. Desarrolla la infografía en formato digital. 8. Presenta la infografía en una plataforma digital para su difusión. 9. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 10. Atiende observaciones. 		
UNIDAD III				
3	Diseño de objeto de comunicación visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para desarrollar la práctica. 2. Integra equipos y roles de trabajo. 3. Atiende la designación del tema de trabajo para el equipo. 4. Investiga las características de la estrategia de diseño gráfico sustentable asignada al equipo 5. Reflexiona sobre el objeto de comunicación visual a través del cual representará la estrategia de diseño gráfico sustentable asignada al equipo, 6. Investiga y selecciona los materiales y procedimientos que vaya de acuerdo con el objeto de comunicación visual y a la estrategia que se va a representar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos y digitales. ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumones. ● X-acto o navaja retráctil ● Pegamento y cinta adhesiva. ● Diferentes tipos de tintas. ● Diferentes tipos de papel. ● Mesa de trabajo. ● Materiales reciclados y reutilizados. ● Reglas y escuadras. ● Software de diseño gráfico. 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 7. Elabora el objeto de comunicación visual. 8. Presenta y reflexiona el proyecto ante el grupo. 9. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 10. Atiende observaciones. 		
4	Proyecto de diseño gráfico sustentable	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para desarrollar el proyecto de diseño gráfico sustentable. 2. Seleccionar el proyecto de diseño gráfico que se realizará. 3. Investiga las metodologías y buenas prácticas de diseño gráfico sustentable. 4. Identifica las áreas de oportunidad del proyecto en materia de sustentabilidad. 5. Reflexiona sobre la forma de integrar las metodologías y buenas prácticas sustentables al proyecto de diseño gráfico. 6. Desarrolla el proyecto de diseño gráfico aplicando las consideraciones sustentables seleccionadas. 7. Elabora una memoria metodológica del proyecto, haciendo énfasis en los aspectos relacionado con la aplicación de las buenas prácticas sustentables.4 8. Presenta y reflexiona el proyecto ante el grupo. 9. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 10. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos y digitales. ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumones. ● Software de diseño gráfico. 	14 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa prototipos
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega prototipos en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

-Participación.....	10%
-Exámenes escritos	20%
-Prácticas de taller.....	40%
-Proyecto de diseño gráfico sustentable.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Aaris, S. (2009). <i>Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Benson, E. y Perullo Y. (2016). <i>Design to Renourish: Sustainable Graphic Design in Practice</i>. Estados Unidos: CRR Press Taylor y Francis Group.</p> <p>Borges, A. (2014). <i>Diseño Sustentable: más con menos. Cuadernos del Centro de Investigación en Economía Creativa (CIEC)</i>, (9), México: Centro de Diseño y Televisión. Recuperado de: https://www3.centro.edu.mx/PDF/CIEC/cuadernos/CuadernoCIEC_9_Adelia_Borges.pdf [clásica]</p> <p>CEPAL, Naciones Unidas (2018). <i>La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe</i>. Naciones Unidas.</p> <p>Capacitar, SE. (2015). <i>ODS- Los 17 Objetivos de Desarrollo Sustentable</i>. [Video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=345lxGgjF9s [clásica]</p> <p>CONABIO Biodiversidad Mexicana. (2015). <i>Consumo responsable</i>. [video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=MHO3oUExoGE</p> <p>Estrella Suarez, M.V. y Gonzalez Vazquez, A. (2017). <i>Desarrollo Sustentable: Un nuevo mañana</i>. México: Grupo Editorial Patria</p> <p>Fisher, L. (2017.) <i>Mercadotecnia Sustentable y su Aplicación en México y Latinoamérica</i>. México: Universidad Autónoma de México. Recuperado de</p>	<p>Ferraro-Fanning, A. (2013). <i>Design For Change. A guide for Sustainable Graphic Design</i>. Recuperado de: https://issuu.com/13thirtyone/docs/designforchange_angela_ferraro-fanni [clásica]</p> <p>Hoy es el día. (2020). <i>Greenwashing: cuando el diseño verde no es diseño sostenible</i>. Recuperado de: https://www.hoyeseldia.es/greenwashing-cuando-el-diseno-verde-no-es-diseno-sostenible/</p> <p>Hudson-Lapore, A. (2015). <i>Climate Design Guide Part 1: What is climate design?</i> Recuperado de: https://climate-designers.mn.co/posts/climate-design-guide-part-1-what-is-climate-design-6830624?utm_source=manual [clásica]</p> <p>LA PAGE: comunicación visual. (2014). Preguntas de un estudiante 1: ¿Crees que es responsabilidad de un diseñador gráfico el trabajar de una manera sostenible/responsable? Recuperado de: http://lapageoriginal.com/es/preguntas-de-un-estudiante-1/</p> <p>Leonard, Annie y Sachs, Jonah (escritores) Fox, Luis (Director). (2007) <i>The Story of Stuff Project</i> [Documental] Estados Unidos: Free Range Studios Recuperado de: https://www.storyofstuff.org/movies/la-historia-de-las-cosas-2/ [clásica]</p> <p>ONU Medio Ambiente (2019). <i>Sexto Informe de Perspectivas del Medio Ambiente Mundial (GEO 6)</i>. Obtenido de: https://www.unenvironment.org/es/resources/perspectivas-del-medio-ambiente-mundial-6</p>

<https://books.google.com.mx/books?id=DQunDwAAQB AJ&pg=PT214&dq=sustentabilidad&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjch76egs tAhWCsJ4KHTM0CscQ6AEwAnoEC AYQAg#v=onepage&q=sustentabilidad&f=false>

García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. México, Designio: libros de diseño. Recuperado de: http://eprints.uanl.mx/3380/1/El_cambio_esperado.pdf

González de Chávez, B. (2017). *Tu consumo puede cambiar el mundo*. Barcelona: Península

Juniper, T. (2019). *El libro de la ecología*. México: Editorial Dorling Kindersley

Lobato, M. (2018). *¿Qué es el diseño sustentable y cuáles son sus alcances?*. Entrepreneur. Recuperado de: <https://www.entrepreneur.com/article/320282>

Martínez, Ma. T.. (2019). *Guía para un diseño gráfico sustentable*. Córdoba, Argentina. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/419548270/Guia-para-un-Diseno-Grafico-Sustentable>

Naciones Unidas. 17 objetivos para transformar nuestro mundo. Recuperado de: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

Peñalosa, E. y Quintero, R. (2016). *Sustentabilidad: una visión multidisciplinaria*. México: Publicación Universidad Autónoma Metropolitana.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. Objetivos de desarrollo sustentable, ODS. Recuperado de: <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

Rivera-Hernandez. (2017). *¿Desarrollo sostenible o sustentable? La controversia del concepto*. Posgrado y Sociedad, Vol.15, No.1, 2017, p.57-67.

Ruckauf, S. (2014). *Diseño gráfico sustentable: Retroalimentación como instrumento de cambio y de influencia en la Responsabilidad Social Empresarial*. Universidad de Palermo. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3240 [clásica]

Stevens F., y Dicaprio, L. (productores), Stevens F. (director) (2016) *Before the Flood*. [Documental] Estados Unidos: National Geographic and Ratpac Documentary Films. Recuperado de: <https://www.beforetheflood.com/>

Rivera-Hernandez et al, (2017). ¿Desarrollo sostenible o sustentable? La controversia del concepto. Posgrado y Sociedad, Vol.15, No.1, 2017, p.57-67.

Treviño M. (2012). El cambio esperado en el perfil del diseñador gráfico mexicano: la sustentabilidad. *Imaginario Visual*, No.3, p.37- 47.

Valera, C. (2020). Diseño Gráfico Sustentable. Grupo Icom. Recuperado de: <https://grupoicom.mx/disenio-grafico-sustentable/>

Vilchis, Luz del C. (2015). *Diseño Gráfico Sustentable*. México, Compañía Editorial Impresora y Distribuidora, S.A.[clásica]

Walker, S. y Giard, J.. (2013). *The Handbook of Design for Sustainability*. Londres, Inglaterra, Bloomsbury [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño Gráfico Sustentable deberá contar con título de en Licenciatura Diseño Gráfico, Comunicación, Mercadotecnia o área afín, con conocimientos avanzados en el tema de la sustentabilidad; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Debe contar con una gran actitud humanista, así como ser proactivo, propositivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Serigrafía Experimental
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Oscar Gutiérrez Ruiz
Salvador Fierro Silva

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Taller de Serigrafía Experimental es potenciar las aptitudes y recursos creativos de los estudiantes para su trayectoria escolar y su desempeño profesional mediante la experimentación con materiales y procesos relacionados con la impresión en serigrafía.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo; fortalece los aprendizajes de las asignaturas Técnicas de Pre-prensa Análoga y Digital, Ilustración, Diseño de Envases y Embalajes.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Producir proyectos de comunicación gráfica, a través de la experimentación de materiales y procedimientos en el área de la serigrafía, con la finalidad de proporcionar herramientas expresivas que complementen el proceso creativo y amplíen las posibilidades de este, con responsabilidad en el uso de los materiales y respeto al entorno ambiental.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Produce proyectos gráficos impresos en serigrafía y técnicas afines, sobre diversos soportes, con tintas y procedimientos variados. La entrega será a través de un portafolio de evidencias con el formato y características que el docente determine.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Técnicas de impresión experimentales

Competencia:

Elaborar impresiones en distintos soportes, por medio del uso de diferentes matrices, para desarrollar técnicas de expresión y comunicación como recursos del proceso de diseño, con un enfoque creativo y de sustentabilidad en la reutilización de materiales.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 1.1 La impresión experimental
- 1.2 Tipos de impresión experimental.
 - 1.2.1 Monotipo
 - 1.2.2 Alto relieve.
 - 1.2.3 Kitchen litho.
 - 1.2.4 Plantillas
 - 1.2.5 Serigrafía
- 1.2 Elaboración de matrices
- 1.3 Sustratos y tintas.

UNIDAD II. Técnicas de serigrafía artesanal

Competencia:

Elaborar proyectos de comunicación visual, por medio de las técnicas artesanales de la serigrafía con distintos materiales, para la integración del proceso de impresión serigráfico como herramienta creativa y de comunicación para el diseñador gráfico, con actitud reflexiva, creativa y un manejo óptimo de los materiales.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 2.1 Equipo y materiales de uso para elaboración de pantallas serigráficas.
- 2.2 Pantalla de bloqueo.
- 2.3 Pantalla de recorte.
- 2.4 Técnica de dibujo directo.

UNIDAD III. Técnicas de serigrafía por fotograbado

Competencia:

Producir proyectos de comunicación visual, por medio de la aplicación de distintas técnicas de fotograbado en serigrafía, para consolidar el uso del proceso de impresión en serigrafía como herramienta creativa y de comunicación para el diseñador gráfico, con respeto al medio ambiente y un enfoque sustentable en la selección de materiales y procesos

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 3.1. Foto emulsión artística.
- 3.2. Foto emulsión solar.
- 3.3. Películas en positivo.
- 3.4. Positivos análogos.
- 3.5 Positivos digitales.
- 3.6. Impresión por fotograbado.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Impresión con alto relieve.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora la matriz en alto relieve. 4. Revisión de avances. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumón permanente. ● X-acto o navaja retráctil ● Placa de linóleo o silicón. ● Tintas variadas. ● Diferentes tipos de papeles. ● Mesa de impresión. ● Rejillas de secado. 	6 horas
2	Impresión con plantillas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora las plantillas de impresión. 4. Revisión de avances. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumón permanente. ● X-acto o navaja retráctil ● Hojas de cartón gris. ● Tintas variadas. ● Diferentes tipos de papeles. ● Mesa de impresión. ● Rejillas de secado. 	6 horas
UNIDAD II				

3	Impresión por pantalla de bloqueo directo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora la pantalla de serigrafía con el método de bloqueo directo 4. Revisión de avances. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • Pinceles. • Bloqueador de pantallas para serigrafía. • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	8 horas
4	Impresión por pantalla de recorte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora la pantalla de serigrafía con el método de recorte, 4. Revisión de avances. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • X-acto o navaja retráctil • Hojas de cartulina • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	8 horas
5	Impresión por pantalla de dibujo directo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrollar un boceto de la impresión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • Crayones o colores al pastel. 	10 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Elaborar pantallas de serigrafía con el método de dibujo directo. 4. Revisión de avances. 5. Experimentar diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloqueador de pantallas para serigrafía. • Aguarrás. • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	
UNIDAD III				
6	Fotograbado en taller con positivos digitales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Selecciona las tintas y sustratos 4. Elabora las pantallas de serigrafía con el método de bloqueo directo 5. Revisión de avances. 6. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 7. Selecciona y presenta el proyecto. 8. Recibe evaluación y retroalimentación. 9. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Software de diseño gráfico. • Impresora. • Papel albanene. • Fotoemulsión para serigrafía. • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Insoladora. • Tina de revelado. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	12 horas
7	Fotograbado solar con positivos análogos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Selecciona las tintas y sustratos 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • Pinceles. • Tinta china. • Papel albanene. 	14 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Elabora las pantallas de serigrafía con el método de bloqueo directo 5. Revisión de avances. 6. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 7. Selecciona y presenta el proyecto. 8. Recibe evaluación y retroalimentación. 9. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotoemulsión para serigrafía. • Cinta adhesiva. • Aerosol adhesivo • Estopa. • Tintas variadas. • Diferentes tipos de papeles. • Tina de revelado. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	
--	--	---	---	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta y explica procedimientos.
- Proporciona ejemplos de proyectos para análisis de casos
- Guía y supervisa las prácticas de taller.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Muestra la aplicación de herramientas para el desarrollo de proyectos
- Propicia la participación del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Maneja equipo de impresión.
- Manipula materiales.
- Boceta sus ideas para los proyectos.
- Investiga y selecciona materiales.
- Dibujo natural.
- Apreciación estética.
- Aptitud para seguir procedimientos.
- Aplica la teoría del color.
- Usa creativamente los materiales.
- Integra un portafolio de evidencias.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

Participación	10%
Prácticas de taller.....	60%
Portafolio de evidencias	30%
Total.....	100%

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Alguacil, C., Bufí, B., Estrama, M., & Rom, A. (2018). Triunfar estampando: Entresijos y soluciones gráficas del legendario equipo Vostok. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Cossu, M, y Dalquie, C. (2015). La Serigrafía. Barcelona, España: Gustavo Gili. [clásica]
- Gengli, L. (2016). Printing colors in graphic design: CMYK & PMS. Kowloon, Hong Kong: SendPoints Publishing.
- Grabowski, B., & Fick, B. (2015). Printmaking: A Complete Guide to Materials & Processes: Vol. Second edition. Laurence King Publishing. Recuperado de <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&d b=e000xww&AN=2162800&lang=es&site=ehost-live>
- Hantke, L. S., & Grassmann, L. (2017). Una imprenta en la cocina. Barcelona: Gustavo Gili.
- Komurki, J. Z., Bogoni, L., & Bendandi, L. (2018). Risografía: El nuevo espíritu de la impresión: El arte de las duplicadoras. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Komurki, J. Z., Gonzalez, L., Bendandi, L., Demoratti, D. (2018). Maestros de la serigrafía: Técnicas y secretos de los mejores artistas internacionales de la impresión serigráfica. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Lauren, A., & Giménez, D. (2017). Block print: Todo lo que necesitas saber para estampar con linóleo, goma, espuma y sellos. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Complementarias

- Casa Sánchez (2020). Tintas de serigrafía. Ciudad de México, México: Casa Sánchez. Recuperado de <https://www.sanchez.com.mx>
- Rivas, J. (2012). Curso de serigrafía en sus niveles Básico textil, Avanzado y sistema ultravioleta [CD-ROM]. Ciudad de México: Graficolor. [clásica]
- Chayasatit, A. (2013). 20 Screen Print Artists You Should All Know About. Recuperado de: <http://www.peopleofprint.com/general/people-of-print-20-screen-printers-you-should-know-about/>

Mooncie, V. (2013). Taller de impresión manual. Barcelona, España: Gustavo Gili. [clásica]	
--	--

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de Serigrafía Experimental debe contar con título de licenciatura en Diseño Gráfico o áreas afines a la Comunicación Visual y/o las Artes. Preferentemente con posgrado en área afín. Con experiencia en la producción en sistemas de impresión y/o producción en artes gráficas. Ser creativo, pragmático y que fomente el aprendizaje participativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Ludología y Gamificación
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres
Jorge Alberto Cid Cruz.

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad dotar al estudiante de elementos teóricos sobre la ludología y la gamificación, para ser aplicables a proyectos de diseño, a través del pensamiento creativo, pensamiento divergente y habilidades de investigación, utilizando técnicas lúdicas básicas y diseño de juegos. La unidad de aprendizaje pertenece a la etapa disciplinaria, es de carácter optativo, forma parte del área de conocimiento tecnología y no es necesario haber aprobado una unidad previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Distinguir los componentes lúdicos, a partir del análisis de las teorías clásicas de ludología y gamificación, para identificar su uso potencial en proyectos aplicativos de diseño, con creatividad, innovación y pensamiento crítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Propuesta de proyecto aplicativo de gamificación para actividades no lúdicas en un caso identificado por el alumno. El proyecto se presenta escrito y debe de cumplir con la metodología de Werbach, además de las indicaciones específicas del docente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Ludología

Competencia:

Analizar las teorías clásicas de ludología, mediante el estudio de los autores Roger Caillois y Johan Huizinga, para determinar los componentes básicos y la tipificación de los juegos, mostrando actitud crítica, curiosidad científica y pensamiento divergente.

Contenido:

Duración: 24 horas

- 1.1 Homo ludens
- 1.2 Conceptualización de juego
- 1.3 Paidia y Ludus
- 1.4 Agon, Alea, Mimicry e Ilinx
- 1.5 Elementos lúdicos

UNIDAD II. Gamificación

Competencia:

Analizar las teorías clásicas de gamificación, mediante el estudio de la metodología de Werbach, para determinar los componentes básicos y la tipificación de los proyectos de gamificación, mostrando actitud crítica, curiosidad científica y pensamiento divergente.

Contenido:

Duración: 24 horas

- 2.1 Concepto de gamificación
- 2.2 Tipología de la gamificación
- 2.3 Técnicas lúdicas básicas para proyectos de gamificación
- 2.4 Conceptualización y tipología de la diversión
- 2.5 Diseño de juegos
- 2.6 Proyectos de gamificación contemporáneos
- 2.7 Metodología para proyectos de gamificación de entornos no lúdicos

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta y explica temáticas para realizar proyectos de diseño de juegos.
- Proporciona ejemplos de proyectos de diseño de juegos.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Muestra la aplicación de herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de proyectos de diseño de juegos, para resolución de problemas sociales.
- Propicia la participación activa del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Busca información sobre temáticas para realizar proyectos de diseño de juegos.
- Se guía a través de ejemplos de proyectos para realizar los propios.
- Aplica herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de proyectos de diseño de juegos, para resolución de problemas sociales.
- Participa activamente en todas las actividades de enseñanza-aprendizaje.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Infografía unidad 1..... 25%
- Infografía unidad 2..... 25%
- Evidencia de aprendizaje 50%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Caillois, R. (1994) <i>Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo</i>. México: Fondo de Cultura Económica. [clásica]</p> <p>Huizinga, J. (2012) <i>Homo ludens</i>. Madrid, España: Alianza Editorial. [clásica]</p> <p>Jaeger, W. (2019) <i>Paideia</i> (2da edición). Cd. de México, México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Scolari, C. (2013) <i>Homo Videoludens 2.0. De Pac-man a la Gamificación</i>. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona [clásica]</p> <p>Schell, J. (2019). <i>The Art of Game Design</i> (3er edición). Florida, Estados Unidos: CRC Press</p> <p>Werbach, K. (2020). <i>For the Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact</i> (2a edición). Pensilvania, Estados Unidos: Wharton School Press.</p>	<p>Deetering, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011) <i>From game design elements to gamefulness: defining gamification</i>. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification [clásica]</p> <p>Gee, J. (2018) <i>Principles on Gaming</i>. [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=4aQAqAJTozk</p> <p>Mäyrä, F. (2008) <i>An introduction to Game Studies, Games in Culture</i>. Londres: SAGE Publications.[clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Ludología y Gamificación debe contar con título de Licenciatura en Diseño, Licenciatura en Comunicación, Licenciatura en Psicología o área afín, con conocimientos avanzados de antropología lúdica preferentemente con estudios de posgrado en Diseño y dos años de experiencia docente. Ser innovador, analítico y proactivo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Administración de Proyectos
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 03 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 03 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Beatriz Adriana Torres Román
Lizbeth González Romero

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Administración de Proyectos tiene la finalidad que el alumno planifique, ejecute, de seguimiento, evalúe y cierre un proyecto. Además, permite desarrollar la capacidad de negociación, pensamiento estratégico, organización y administración del tiempo; así como el liderazgo y ética profesional, a través de la autogestión y regulación de su propio aprendizaje, y el trabajo en equipo. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter optativa, además corresponde al área de conocimiento Gestión y Humanidades.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Administrar un proyecto cumpliendo con la misión y estrategias de una organización con apego a los requerimientos legales y normativos vigentes, para cumplir con los requisitos del cliente y las necesidades del sector, organización y de la región, con una actitud de compromiso por el desarrollo sostenible, y liderazgo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Reporte de proyecto donde se evidencie la planificación, ejecución, seguimiento, evaluación y cierre de un proyecto que dé solución a necesidades de la sociedad, relacionado preferentemente con el área del diseño gráfico, que considere los aspectos legales, técnicos y económicos para llevarlo a cabo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la administración de proyectos

Competencia:

Establecer la importancia de la administración de proyectos, a través del análisis de cada una de las etapas que conforman el proceso administrativo, para definir las características del proyecto con objetividad y compromiso por el desarrollo sostenible.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1 ¿Qué es un proyecto?
- 1.2 Objetivos de un proyecto
- 1.3 Características de los proyectos
 - 1.3.1 Problema a cubrir o área de oportunidad
 - 1.3.2 Objetivos estratégicos
 - 1.3.3 Alcances y limitaciones
 - 1.3.4 Riesgos y suposiciones
 - 1.3.5 Recursos preliminares
 - 1.3.6 Estimación de tiempos y costos
- 1.4 Puntos clave de un proyecto
- 1.5 Ciclo de vida de un proyecto

UNIDAD II. Diseño del proyecto

Competencia:

Realizar un análisis empresarial basado en los requisitos técnicos y legales, para definir un proyecto que cumpla con los requerimientos del cliente y las necesidades del sector, organización y de la región; con ética profesional, honradez y respeto.

Contenido:

Duración: 8 horas

2.1 Análisis inicial

2.1.1 Ideas preliminares

2.1.2 Prioridades

2.1.3 Delimitación del problema o necesidades

2.1.3.1 Análisis FODA

2.1.4 Requisitos técnicos y legales

2.1.5 Apoyos económicos

2.1.6 Viabilidad técnica y económica

2.2 Definición del proyecto

2.2.1 Naturaleza del proyecto

2.2.2 Los objetivos

2.2.3 Estrategias

2.2.4 Programas

UNIDAD III. Planificación del proyecto

Competencia:

Realizar un análisis de riesgos y recursos, mediante el empleo de herramientas para la planificación con el propósito de planear un proyecto con apego a los requerimientos legales y normativos vigentes con orden, colaboración y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1 Análisis de riesgos
- 3.2 Gestión de riesgos
- 3.3 Herramientas para la planificación
 - 3.3.1 Mapas conceptuales
 - 3.3.2 Estructura de división de trabajo
 - 3.3.3 Diagrama de Gantt
- 3.4 Recursos
 - 3.4.1 Humanos: definición de perfiles
 - 3.4.2 Materiales: nivelación de recursos
 - 3.4.3 Financieros: presupuesto del proyecto
- 3.5 Planificación del seguimiento y evaluación

UNIDAD IV. Ejecución y seguimiento del proyecto

Competencia:

Desarrollar un plan de ejecución y seguimiento de un proyecto, mediante la aplicación de herramientas de gestión para verificar la coherencia del desarrollo de las actividades con la planificación, en un ambiente de colaboración, diálogo y honestidad.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 4.1 Ejecución del seguimiento
 - 4.1.1 ¿Por qué se hace el seguimiento o control?
 - 4.1.2 Factores que dificultan el seguimiento o control
- 4.2 Equipo de proyecto
 - 4.2.1 El proceso del trabajo en equipo
- 4.3 Reuniones
- 4.4 Toma de decisiones
- 4.5 Gestión de cambios
- 4.6 Resolución de conflictos

UNIDAD V. Evaluación y cierre del proyecto

Competencia:

Presentar una evaluación del proyecto, a través de un informe final que incluya el proceso administrativo con la finalidad de realizar el cierre del mismo que satisfaga las necesidades de los involucrados; con compromiso por el desarrollo sostenible, liderazgo y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 12 horas

5.1 Evaluación final

5.1.1 Objetivos

5.1.2 Tipos de evaluadores

5.1.3 Tipos de evaluación

5.2 Cierre del proyecto

5.2.1 Informe final

5.3 Documentación

5.3.1 Fases de diseño y planificación

5.3.2 Fases de ejecución, seguimiento y control

5.3.3 Fases de evaluación y cierre

5.3.4 Sistemas de archivo

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Análisis de caso
- Retroalimentación
- Guía en el reporte del proyecto

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo colaborativo
- Análisis de caso
- Ensayos
- Exposiciones
- Organizadores visuales: mapas conceptuales, esquemas cuadros sinópticos, tablas de datos, gráficos, diagramas, etc.
- Reporte de proyecto

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....	20%
- Participación.....	10%
- Tareas.....	20%
- Reporte de proyecto.....	50%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Aguirre, J. (2015). <i>Fundamentos para la formulación y evaluación de proyectos</i>. (1a ed.). México: Grupo Vanchri.</p> <p>Aguirre, L. A. (2016). <i>Proyectos: formulación y evaluación</i>. (1a ed.). México: Alfaomega.</p> <p>Amerasinghe, N. (2015). <i>Design Appraisal and Management of Sustainable Development Projects</i>. (1a ed.). Filipinas: Asian Institute of Management. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2006510&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Carrión, I. & Berasategi, I. (2010). <i>Guía para la elaboración de proyectos</i>. (1a ed.). País Vasco: Departamento de Educación, Universidades e Investigación. [clásica]. Recuperado de: http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1522/guia_elaboracion_proyectos_c.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Esquembre, J. & Morales, J. (2016). <i>Gerente Profesional de Proyectos</i>. (1a ed.). Argentina: Cengage Learning.</p> <p>Gido, J., Clements, J. P. & Baker, R. (2018). <i>Administración exitosa de proyectos</i> (6a ed.). México: Cengage Learning.</p> <p>Izar, J. M. & Montalvo, R. (2016). <i>Gestión y evaluación de proyectos</i>. (1a ed.). México: Cengage Learning.</p> <p>López, A. & Lankenau, D. (2017). <i>Administración de proyectos, la clave para la coordinación efectiva de actividades y recursos</i>. (1a ed.). México: Pearson Educación. Recuperado de: http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1197</p> <p>Rivera, F. & Hernández, G. (2011). <i>Administración de Proyectos: Guía para el aprendizaje</i>. (2a ed.). México: Pearson Educación. [clásica]</p> <p>Ruedas, J. G. (2016). <i>Dirección y gestión de proyectos de tecnologías de la información en la empresa</i>. (1a ed.). Madrid: FC Editorial.</p>	<p>Archibald, R. D. & Archibald, S. C. (2015). <i>Liderazgo y gerencia de la innovación: lo que todo ejecutivo y sus equipos deben saber sobre gerencia de proyectos, programas y portafolios</i>. (1a ed.). Bogotá: Lemoine Editores.</p> <p>Dobson, M. S. (2015). <i>Successful Project Management: How to Complete Projects on Time, on Budget, and on Target</i>. (4a ed.). Estados Unidos: AMA. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1520886&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Maltzman, R., & Stewart, J. (2018). <i>How to Facilitate Productive Project Planning Meetings: A Practical Guide to Ensuring Project Success</i>. (1a ed.). Estados Unidos: Maven House. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1856296&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Ollé, C. & Cerezuela, B. (2018). <i>Gestión de proyectos paso a paso</i>. (1a ed.). Barcelona: Editorial UOC.</p> <p>Restrepo-Escobar, F. J. (2018). <i>Proyectos socialmente responsables</i>. (1a ed.). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado de: https://repositorio.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3621/Proyectos%20socialmente%20responsables.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Simone, J. (2019). <i>Be Creative on the Job: Implement Ideas, Creativity Techniques & Innovation, Agile Project Management & Communication, Solve Problems, Shape Change Successfully, Overcome Your Fears</i>. (1a ed.). Duesseldorf: Best of HR. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2319189&lang=es&site=ehost-live</p>

Toro, F. (2017). *Proyectos con lineamientos del PMI: uso de Project y Excel 2016*. (1a ed.). México: ECOE Ediciones

Watts, A. (2014). *Project Management*. (1a ed.). Victoria, B.C.: BCcampus. [clásica]. Recuperado de <https://opentextbc.ca/projectmanagement/>

Workzone. (2020). *The Project Management Starter Guide for Non-Project Managers*. Recuperado de: <https://www.workzone.com/wp-content/uploads/Workzone-The-Project-Management-Starter-Guide.pdf>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Administración de Proyectos debe contar con título de Licenciado en Administración de Empresas, o Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en creación, administración y gestión de proyectos; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico, creativo, estar actualizado, con la capacidad de fomentar el trabajo en equipo y de motivar la participación de los estudiantes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de Gráficos para Textiles
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Montserrat Tamayo Parra.
Oscar Gutiérrez Ruiz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Diseño de Gráficos para Textiles proporciona al estudiante los conocimientos, habilidades y técnicas para diseñar módulos de repetición gráfica textil a través del análisis de procesos del trabajo de diversos autores; la unidad de aprendizaje brindará los criterios metodológicos para aplicación en el proceso de producción.

Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar gráficos para su implementación en textil, mediante la implementación de teorías y metodologías del diseño para conceptualizar y desarrollar propuestas creativas que cumplan con los estándares de la industria textil; privilegiando la calidad, responsabilidad y la disciplina en el trabajo

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Crea una colección de diseños textiles impresos sobre poliéster, donde se muestra las características estéticas y compositivas de su realización, así como la versatilidad de su aplicación en diversos productos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Historia y orígenes del diseño de estampados

Competencia:

Analizar los antecedentes históricos del diseño de estampados, para conocer el impacto directo que genera en la sociedad, a través de la investigación teórica y el estudio de sus distintas técnicas, pensamiento crítico y respetuoso del medio ambiente.

Contenido:

Duración: 6 horas

1. Antecedentes históricos.
- 1.2 Técnicas de impresión manuales sobre textiles
 - 1.2.1 Block printing
 - 1.2.2 Devore
 - 1.2.3 Batik
 - 1.2.4 Serigrafía.
- 1.3 Tipos de tejidos y tintas
 - 1.3.1 Naturales
 - 1.3.2 Sintéticos
- 1.4 Técnicas de impresión industrial sobre textiles.
 - 1.4.1 Impresión digital
 - 1.4.2 Sublimación
- 1.5 Estudio de los parámetros sociales y culturales dentro de la moda.
 - 1.5.1 Diseño textil.
 - 1.5.2 Cultura.
 - 1.5.3 Moda.
 - 1.5.4 Elemento estético.
 - 1.5.5 Industria textil.
- 1.6 Que es un tendencia
 - 1.6.1 Definición de colección.

- 1.6.2 Color
- 1.6.3 Estilo
- 1.5.4 Mood board.
- 1.7 Análisis de trabajo y procesos de diseñadores de estampados.
- 1.8 Composición de módulo de repetición
 - 1.8.1 Estructura
 - 1.8.2 Acomodo
 - 1.8.3 Tamaño
- 1.9 Método para crear estampados
 - 1.9.1 Elemento/motivo, módulo/patrón y rapport/estampado
- 1.10 Taxonomía de estampados.
 - 1.10.1 Clasificación de gráficos

UNIDAD II. Diseño y desarrollo de gráficos modulares para su repetición

Competencia:

Diseñar módulos de repetición gráfica mediante el análisis del comportamiento del tejido textil y su aplicación de confección durante el uso de motivos y colores en tendencia, para la creación de una colección, con responsabilidad y creatividad.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 2.1 Creación de motivos gráficos para su implementación en textil
 - 2.1.1 Diseño de elementos
 - 2.1.2 Composición de patrón
 - 2.1.3 Creación de rapport
- 2.2 Diseño de colección
 - 2.2.1 Variación de colores
 - 2.2.2 Aprovechamiento de la superficie del material, (escalas)
- 2.3 Fotomontaje de diseños.

UNIDAD III. Implementación de gráficos en textiles

Competencia:

Elaborar portafolio digital de colección, mediante el uso de herramientas tecnológicas y plataformas digitales para la comunicación visual del proceso creativo y los resultados del proyecto, con orden, honestidad y constancia.

Contenido:

- 3.1 Preparación de archivo para producción.
- 3.2 Aplicación de gráfico en textil, impresión de poliéster.
- 3.3 Confección de producto terminado.
- 3.4 Portafolio digital.
- 3.5 Presentación de colección

Duración: 5 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Técnicas de impresión manual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar técnicas de impresión manual. 2. Desarrolla un boceto de la impresión. 3. Elabora la matriz en alto relieve. 4. Revisión de avances y retroalimentación. 5. Experimenta diferentes tintas y sustratos de impresión. 6. Selecciona y presenta el proyecto. 7. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 8. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráfico. • Libreta de bocetaje. • Lápices • Plumón permanente. • X-acto o navaja retráctil • Placa de linóleo o silicón. • Lámina de acrílico. • Tintas a base de agua. • Diferentes tipos de tejidos. • Mesa de impresión. • Rejillas de secado. 	4 horas
2	Análisis de tendencias	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar un mood board. 2. Recopila elementos visuales de diversas fuentes para inspiración gráfica. 3. Selecciona los elementos gráficos más relevantes. 4. Crear documento digital en un software de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráfico. 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Revisión de avances por parte del docente 6. Presenta y justifica sus referencias visuales. 7. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 8. Atiende observaciones. 		
4	Diseño de elemento y módulo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el diseño del elemento y módulo. 2. Crea bocetos del módulo de repetición gráfica. 3. Crea el módulo de repetición siguiendo una estructura reticular. 4. distribuye el módulo de manera ordenada de acuerdo a la superficie. 5. Presenta el proyecto. 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráfico. 	6 horas
UNIDAD II				
5	Composición del estampado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la composición de un estampado. 2. Utiliza el módulo realizado en la práctica anterior genera distintas variantes de repetición. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráficos 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Selecciona el módulo de mayor impacto visual y presenta el proyecto. 4. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 5. Atiende observaciones. 		
6	Fotomontaje de estampados.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para crear el fotomontaje de estampados. 2. Utiliza el estampado digitalizado realizado en la práctica anterior. 3. Utiliza distintas plataformas para identificar distintos modelos que cada una de ellas ofrece. 4. Selecciona el modelo que mejor muestre los estampados creados. 5. Presenta el proyecto. 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráficos 	4 horas
7	Diseño de colección	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para diseñar la colección. 2. Analiza tendencias en distintas fuentes. 3. Recopila elementos visuales para su inspiración en un Mood Board. 4. Diseña los elementos que utilizará en toda la colección. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de diseño • Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráficos 	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Diseña la composición de módulos de cada estampado. 6. Crea composiciones de estampados. 7. Crea fotomontajes de aplicación de cada uno de los estampados 8. Presenta el proceso creativo y resultados de la colección. 9. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 10. Atiende observaciones. 		
UNIDAD III				
8	Preparación de archivo para producción en poliéster textil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para preparar el archivo y su impresión. 2. Selecciona el tejido en donde se realizará la impresión. 3. Realiza el diseño digital del estampado considerando las dimensiones y composición del tejido. 4. Prepara el archivo digital con las especificaciones necesarias para su producción. 5. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 6. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores. • Software o aplicación para convertir fuentes • Dispositivos electrónicos. 	6 horas

9	Confección, producto terminado.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la confección de productos. 2. Prepara el archivo digital para la impresión del estampado. 3. Envía el archivo digital al proveedor del servicio de sublimación. 4. Verifica que la impresión corresponda a las características visuales que se justificaron en su moodboard. 5. Selecciona el producto en el cual aplica el tejido impreso. 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores. • Software o aplicación para convertir fuentes • Dispositivos electrónicos. • Impresión en poliéster . 	8 horas
10	Proyecto final- Exhibición de colección.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la presentación de la colección. 2. Prepara el archivo digital para la impresión del estampado. 3. Construye los soportes necesarios para exhibir los objetos designadas. 4. Instala objetos a exhibir. 5. Coloca ficha técnicas y afina detalles para mostrar 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de consulta • Software de edición de vectores. • Software o aplicación para convertir fuentes • Dispositivos electrónicos. • Maquinaria para corte de madera • Pegamento para madera • Silicón • Tape doble cara • Hilo de caña 	16 horas

		<p>la colección de estampados asiste a la inauguración del proyecto</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Presenta exhibición de colección textil. 7. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 8. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corte vinil • Impresiones. • Chillador • Chilillos. • Brocas • Brochas. • Desarmador. • Engrapadora para tela • Grapas • Espacio para almacenamiento de equipo y para material. • 	
--	--	---	---	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Análisis de la información
- Análisis de casos
- Instrucción guiada
- Fomenta el trabajo en equipo

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Habilidades para diseñar elementos gráficos que se evaluarán por medio de una rúbrica.
- Composición de repetición de módulos gráficos para generar patrones de aplicación en textil, tanto con técnicas manuales como digitales.
- Desarrollará bocetos manuales y digitales a partir de trazos que justifiquen la composición gráfica requerida.
- Realizará investigaciones previas para fundamentar su labor gráfica que deberá incluir la fuente de referencia; se entregará a manera de mood board las referencias visuales citando también textos que respaldan el estudio.
- Desarrollará un portafolio con los diseños realizados en el transcurso del semestre.
- Implementará sus diseños de estampado sobre impresión textil.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.
- Por ser una unidad de aprendizaje eminentemente práctica no se evalúa en extraordinario, según lo especifica Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Participación.....	10%
- Prácticas de taller.....	60%
- Colección de diseños textiles.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>[2012]. Infinite Patter. Publishead by Ginkgo Press. United States of America. ISBN 978-1-58423-495-1</p> <p>Briggs Amanda. (2013). Printed Textile Design. Editorial Laurence King. Londres.[clásica]</p> <p>Briggs-Goode. (2014). Printed Textile Design. Laurence King. Londres. [clásica]</p> <p>Carden S. (2016). Digital Textile Printing. Bloomsbury Academic. London, UK. Su referencia electronica: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1079009&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Hayavadana, J. (2015). Woven Fabric Structure Design and Product Planning. Woodhead Publishing India,</p> <p>Lotta, K. (2014). Designing patterns for decoration, fashion and graphics. Gestalten. Berlín.[clásica]</p> <p>Russell Alex. (2013). Principios básicos del diseño textil. Editorial Gustavo Gill. Barcelona España.[clásica]</p> <p>Sancho, L. (2016) .Guía de contenidos de procesos textiles. Departamento de moda. Escuela Superior de diseño de Madrid.</p> <p>Sancho, L. (2016). Técnicas textiles. Estampación y tinción. Departamento de moda. Escuela Superior de diseño de Madrid.</p> <p>Sancho, L. (2016). Técnicas textiles. Medios. Departamento de moda. Escuela Superior de diseño de Madrid. Recuperado de: http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1122070&lang=es&site=eds-live</p> <p>Udale, J. (2014). Manuales de diseño de moda, diseño textil, tejidos y técnicas. 2da edición actualizada. Editorial Gustavo Gill. [clásica]</p> <p>Wilhide, E. (2018). Patterns Design.Thames & Hudson. London</p>	<p>Ambrose-Harris. (2015) Metodología del Diseño. España. Bloomsbusy Publishing Plc.[clásica]</p> <p>Brown. [2008]. Design thinking. Harvard Bussines Review.[clásica]</p> <p>Cheung. (2014) Pallette 03: Gold & Silver New Metallic Graphics. Viction: Ary.[clásica]</p> <p>Leonard-Ambrose. [2013] Bases del diseño gráfico 02 investigación en el diseño. Barcelona. Parramón arts & design.[clásica]</p> <p>Simmel, G. [2007] De la escencia de la cultura. Moda e imitación. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente de Modulos de repetición grafica para su aplicación en textil, deberá contar con una licenciatura en Diseño Gráfico o Artes Plásticas, tener conocimientos amplios de la importancia del gráfico aplicado en textil y el dominio para generar proyectos reales y rentables; además de utilizar la creatividad como un medio para gestionar un discurso estético visual que ayude a transmitir las habilidades que se necesitan para el manejo repetición de módulos gráficos. Deberá contar con experiencia en producción industrial y ser crítico para poder construir una ética asertiva

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Inglés Pre-Intermedio
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Brenda Lorena Ramiro Pérez
Evelyn Herrera Noriega

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Este curso tiene como propósito proporcionar las herramientas teóricas, metodológicas, socioculturales y lingüísticas que permitan al alumno desarrollar las cuatro habilidades comunicativas del idioma inglés. Dentro de la práctica del idioma se integrará el uso de las estructuras gramaticales de acuerdo a las situaciones comunicativas presentadas en diversos contextos académicos y sociales, al igual que conocimiento de cultura general del idioma.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar las cuatro habilidades comunicativas del idioma inglés, con el fin de adquirir estructuras gramaticales de nivel pre-intermedio a nivel intermedio, A2 según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas, a través de la práctica de expresión oral, expresión escrita, comprensión escrita y comprensión auditiva en situaciones en contexto, mediante la interacción, en un marco de respeto y responsabilidad dentro y fuera del aula, con una actitud activa, creativa y colaborativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Redacta ensayo final escrito en el idioma inglés en el cual demuestre y utilice los tiempos verbales y estructuras gramaticales vistas durante semestre
2. Realiza entrevista individual con el docente para demostrar su dominio a nivel intermedio del idioma inglés

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Repaso de inglés básico.

Competencia:

Reforzar contenido de inglés básico como categorías gramaticales, vocabulario básico y tiempos verbales, mediante realización de ejercicios prácticos, fonéticos y expresión oral, para lograr una base de conocimiento gramatical y comunicación efectiva del idioma inglés, con actitud proactiva, en un marco de respeto y tolerancia.

Contenido:

Duración: 8 horas

1.1 Categorías Gramaticales y Vocabulario

1.1.1 Sustantivos y pluralización de sustantivos

1.1.2 Pronombres (De sujeto, posesivos, adjetivos posesivos, de objeto)

1.1.3 Verbos (Regulares e Irregulares)

1.1.4. Adjetivos calificativos

1.1.5. Preposiciones (de lugar y de tiempo)

1.1.6. Artículos

1.2 Orden sintáctico de palabras en inglés (S.V.O.)

1.3 Tiempos Verbales básicos

1.3.1. Presente Simple

1.3.2. Presente Progresivo

1.3.3. Pasado Simple

UNIDAD II. Pasado Progresivo.

Competencia:

Estructurar de manera oral y escrita oraciones en el tiempo verbal pasado progresivo, mediante realización de ejercicios prácticos, fonéticos, de vocabulario y expresión oral, para expresar acciones en el pasado que fueron interrumpidas o que ocurrían simultáneamente, con actitud proactiva, en un marco respeto y tolerancia.

Contenido:

Duración: 6 horas

2.1 Pasado Progresivo

2.1.1 Oraciones afirmativas en pasado progresivo

2.1.2 Oraciones negativas en pasado progresivo

2.1.3 Oraciones interrogativas en pasado progresivo

2.2 Uso de gerundios e infinitivos en oraciones

2.3 Sustantivos contables y uso de How much/How many en preguntas

UNIDAD III. Futuro Simple.

Competencia:

Estructurar de manera oral y escrita oraciones en el tiempo verbal futuro simple, mediante ejercicios prácticos, fonéticos, de vocabulario y expresión oral, para expresar acciones o eventos futuros, con actitud creativa, participativa en un marco de respeto.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 3.1 Uso y propósito de verbos modales
- 3.2 Futuro Simple con “Will” y “Going to”
 - 3.2.1 Oraciones afirmativas en futuro simple
 - 3.2.2 Oraciones negativas en futuro simple
 - 3.2.3. Oraciones interrogativas en futuro simple
- 3.4 Uso de conjunciones coordinantes (for, and, or, but, so, nor) para unir ideas en oraciones.
- 3.5 Uso de Neither/Either para concordar o no concordar con ideas

UNIDAD IV. Presente Perfecto.

Competencia:

Estructurar de manera oral y escrita oraciones en el tiempo verbal presente perfecto y uso de adverbios de tiempo, mediante ejercicios prácticos, fonéticos, de vocabulario y expresión oral, para hacer referencia a acciones que iniciaron en el pasado pero que continúan o siguen teniendo relevancia en el presente, con actitud proactiva, creativa y respetuosa.

Contenido:

Duración: 6 horas

4.1 Presente Perfecto

- 4.1.1 Oraciones afirmativas en presente perfecto
- 4.1.2. Oraciones negativas en presente perfecto
- 4.1.3. Oraciones interrogativas en presente perfecto
- 4.1.4 Pasado participio de verbos

4.2 Uso de adverbios con presente perfecto (yet, ever, never, already, for, since).

4.3. Comparar el presente perfecto vs. Pasado simple

4.4. Adjetivos comparativos y superlativos

UNIDAD V. Presente Perfecto Progresivo.

Competencia:

Estructurar de manera oral y escrita oraciones en el tiempo verbal presente perfecto progresivo y frases verbales coloquiales, mediante ejercicios prácticos, fonéticos, de vocabulario y expresión oral, para expresar acciones que iniciaron en el pasado, pero tienen un resultado visible en el presente y incorporar frases verbales a conversaciones cotidianas, con actitud proactiva, creativa y respetuosa.

Contenido:

5.1 Presente Perfecto Progresivo

5.1.1. Oraciones afirmativas en presente perfecto progresivo

5.1.2 Oraciones negativas en presente perfecto progresivo

5.1.3. Oraciones interrogativa en presente perfecto progresivo

5.2 Uso de pronombres indefinidos (somebody, anybody, nobody, etc.)

5.3 Uso de frases verbales o verboides en inglés coloquial

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Categorías gramaticales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia teoría de las categorías gramaticales. 2. Identifica cada tipo de categoría gramatical. 3. Realiza listas con vocabulario para cada categoría gramatical. 4. Practica ejercicios con el vocabulario adquirido. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● lápiz ● Bolígrafo 	2 horas
2	Tipos de Verbos (Regulares e Irregulares)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Completa una lista de verbos regulares e irregulares. 2. Identifica a qué categoría (regular o irregular) pertenece cada verbo de la lista. 3. Practica la pronunciación de cada verbo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	2 horas
3	Tiempos verbales Presente Simple y Presente Progresivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría sobre el tiempo verbal presente simple y presente progresivo. 2. Estructura oraciones con los tiempos verbales aprendidos. 3. Identifica y compara el uso de los 2 tiempos verbales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	2 horas
4	Tiempo verbal Pasado Simple	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría sobre el tiempo verbal pasado simple. 2. Estructura oraciones con el tiempo verbal pasado simple. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz 	2 horas

			<ul style="list-style-type: none"> ● Bolígrafo 	
UNIDAD II				
5	Teoría de tiempo verbal Pasado Progresivo y práctica de expresión escrita.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría sobre el tiempo verbal pasado progresivo. 2. Estructura oraciones con el tiempo verbal pasado progresivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	2 horas
6	Comprensión oral y escrita con el pasado progresivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escucha diálogos. 2. Estructura oraciones en pasado progresivo. 3. Redacta párrafos en pasado progresivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora
7	Expresión oral con el pasado progresivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Estructura oraciones y practica de manera oral con el tiempo verbal pasado progresivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	2 horas
8	Gerundios e Infinitivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia las teorías sobre gerundios e infinitivos. 2. Estructura oraciones haciendo uso de gerundios e infinitivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora
UNIDAD III				
9	Uso y propósito de los verbos modales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría de los verbos modales. 2. Estructura oraciones de manera escrita y oral 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario 	1 hora

		haciendo uso de verbos modales.	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	
10	Teoría del tiempo verbal futuro simple con “will” y “going to” y práctica expresión escrita.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría sobre el tiempo verbal futuro simple. 2. Estructura oraciones con “will” y “going to” expresando el futuro simple. 3. Identifica la diferencia del uso de “will” y “going to”. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	2 horas
11	Comprensión oral y escrita con el futuro simple	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escucha audio de diálogos en el futuro simple. 2. Comprende textos y responde preguntas escritas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora
12	Expresión oral con el futuro simple	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estructura oraciones de manera oral en el futuro simple. 2. Expresa ideas y formula preguntas para pedir información en el futuro simple. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora
13	Uso de “Neither” e “Either” para concordar o no concordar con ideas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría sobre “neither” e “either”. 2. Realiza ejercicios de comprensión escrita para identificar el uso de cada uno. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora
UNIDAD IV				
14	Teoría de tiempo verbal Presente Perfecto, adverbios de tiempo con presente perfecto y práctica de expresión escrita.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría sobre el tiempo verbal Presente Perfecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Estructura oraciones utilizando el presente perfecto, en un párrafo. 3. Identifica el uso del tiempo verbal presente perfecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	
15	Comprensión oral y escrita con el tiempo verbal presente perfecto.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escucha y comprende diálogos con el tiempo verbal presente perfecto. 2. esponden preguntas relacionadas con textos en presente perfecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	2 horas
16	Pasado Simple vs. Presente Perfecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compara el uso de los dos tiempos verbales: pasado simple y presente perfecto. 2. Realiza ejercicios para identificar el uso de cada tiempo verbal correcto. 3. Estructura oraciones que contrastan los dos tiempos verbales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora
17	Comparativos y Superlativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría de comparativos y superlativos. 2. Contrasta la información. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora
UNIDAD V				
18	Teoría del tiempo verbal Presente Perfecto Progresivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia la teoría del tiempo verbal presente perfecto progresivo. 2. Estructura oraciones en presente perfecto progresivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	2 horas

19	Comprensión oral y escrita del Presente Perfecto Progresivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza lecturas en donde identifica el uso del tiempo verbal presente perfecto progresivo. 2. Practica la comprensión oral por medio de audios con diálogos y conversaciones en donde utilizan el tiempo verbal. 3. Practica la pronunciación al leer o realizar conversaciones simuladas con compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	2 horas
20	Pronombres Indefinidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar y conocer la lista de pronombres indefinidos y su uso. 2. Realizar ejercicios de comprensión escrita para identificar los pronombres indefinidos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora
21	Frasas verbales (verboides)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudia listas de frases verbales. 2. Aprende y asocia las frases a su significado. 3. Estructura oraciones haciendo uso de frases verbales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Proyector ● Diccionario ● Cuaderno ● Lápiz ● Bolígrafo 	1 hora

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta temáticas de inglés pre intermedio
- Da ejemplos de estructuras gramaticales
- Realiza entrevistas a estudiantes para valorar el avance en la adquisición de habilidades para la expresión oral y escrita en idioma inglés
- Redacta y aplica exámenes
- Propicia la participación activa del estudiante

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- El alumno debe realizar 4 exámenes escritos que integran las cuatro habilidades lingüísticas de inglés, contenido gramática y temática de cada unidad.
- Además de diversas actividades de práctica a lo largo del curso que fomenten la práctica de la teoría gramatical vista durante cada unidad.
 - o Actividades de destrezas lingüísticas:
 - Ejercicios de vocabulario/léxico.
 - Ejercicios de teoría gramatical.
 - Ejercicios de fonética y pronunciación.
 - o Actividades para desarrollar las 4 habilidades:
 - Comprensión auditiva: identificar ideas principales, información específica, inferir ideas de audios y videos.
 - Comprensión escrita: leer y comprender textos a nivel intermedio.
 - Expresión oral: Presentar examen oral diálogos grupales
 - Expresión escrita: Producir textos escritos cortos y extensos con secuencia de ideas lógica.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

4 exámenes escritos.....	40%
Actividades de taller.....	20%
Participación.....	10%
Entrevista Individual.....	10%
Ensayo Final.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Hacker, D. & Sommers, S. (2011). *Rules for writers. 7th Edition*. Bedford/St. Martin's.[clásica].
- McCarthy, M. (2014). *Touchstone Level 2 Student's Book. 2nd. Edition*. New York, USA: Cambridge University Press. [clásica].
- McCarthy, M. (2014). *Touchstone Level 3 Student's Book. 2nd. Edition*. New York, USA: Cambridge University Press. [clásica].
- Saslow, J & Ascher, A. (2015). *Top Notch 2: Student Book. 3rd Edition*. New York: Pearson.
- Saslow, J & Ascher, A. (2015). *Top Notch 3: Student Book. 3rd Edition*. New York: Pearson.

Complementarias

- Bunting, J. D. (2006). *College Vocabulary 4-English for Academic Success*. Boston: Houghton Mifflin Company. [clásica]
- Lester, M. (2005). *The McGraw-Hill handbook of English Grammar and Usage*. McGraw-Hill. [clásica]
- Oxford University Press. (2002). *Oxford Collocations Dictionary: for Students of English*. Oxford University Press. [clásica]
- Straus, J. (2008). *The blue book of grammar and punctuation*. San Francisco, CA. Recuperado de: <http://www.college.ampleforth.org.uk/resource.aspx?id=124347> [clásica].

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Inglés Pre-Intermedio debe contar con título de Licenciado en Docencia de Inglés, Licenciado en Enseñanza de Idiomas o Licenciado en Traducción con formación docente y nivel de conocimiento avanzado del idioma inglés (B2- C1). Experiencia previa de un año mínimo en la universidad o dos años de experiencia como docente de inglés en nivel universitario. El docente debe demostrar cualidades como liderazgo, proactividad, actitud responsable, respetuosa y creativa.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Francés
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Brenda Lorena Ramiro Pérez
Evelyn Herrera Noriega

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Este curso tiene como propósito el de instruir a los alumnos herramientas básicas para iniciar el proceso de desarrollo de habilidades lingüísticas; tales como la expresión oral, expresión escrita, comprensión escrita y comprensión auditiva y de igual manera, a impulsa y promueve el saber ser y saber hacer. Esta materia se ubica en el nivel inicial, donde los estudiantes cuentan con conocimientos someros de la lengua.

Se busca facilitar al estudiante las bases necesarias para integrar habilidades comunicativas con apertura, creatividad y respeto.

Esta unidad de aprendizaje es de carácter optativo de la etapa terminal, no se requieren conocimientos previos para cursar la unidad de aprendizaje.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar habilidades comunicativas y destrezas lingüísticas en idioma francés, a través de la práctica de ejercicios de expresión oral, expresión escrita, comprensión escrita y comprensión auditiva de nivel principiante, para obtener un dominio básico de vocabulario y estructuras gramaticales, con una actitud de respeto, responsabilidad dentro y fuera del aula.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presenta exámenes escritos en los cuales se ponen a prueba el desarrollo de las 4 habilidades:

- Comprensión auditiva: identificar ideas principales, información específica, inferir ideas de audios y videos.
- Comprensión escrita: leer y comprender textos a nivel intermedio.
- Expresión oral: Presentar examen oral diálogos grupales
- Expresión escrita: Producir textos escritos cortos y extensos con secuencia de ideas lógica.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Presentarse en francés y vocabulario

Competencia:

Realizar una presentación personal, a partir de la adquisición de vocabulario con las principales frases para saludar, despedirse, los números y la francofonía, para comprender información básica en francés y demostrar el dominio de estas estructuras gramaticales, con respeto, tolerancia y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 1.1 Frases para saludar y despedirse.
 - 1.1.1 El verbo *avoir* en presente del indicativo
 - 1.1.2 Los adjetivos posesivos
 - 1.1.3 La negación
 - 1.1.4 Los verbos *s'appeler* y *être*
 - 1.1.5 El género de los países
- 1.2 Los números
 - 1.2.1 Los artículos definidos e indefinidos
 - 1.2.2 La palabra interrogativa *quel*
 - 1.2.3
- 1.3 La francofonía
 - 1.3.1 Las preposiciones + sustantivos de países
 - 1.3.2 Los verbos regulares *-er* en presente
 - 1.3.3 Los verbos *être/avoir*

UNIDAD II. Vocabulario de la ciudad

Competencia:

Expresar de forma oral información sobre la ciudad en francés y comprenderla, a partir de la adquisición de vocabulario sobre la indicación de direcciones, redacción de cartas, reservación de alojamiento y el conocimiento sobre los aspectos culturales de ésta, para iniciar el proceso del desarrollo de habilidades comunicativas en francés, con actitud proactiva, respeto y tolerancia.

Contenido:

Duración: 6 horas

2.1 París de ayer y hoy

2.1.1 Los artículos definidos e indefinidos para nombrar lugares en la ciudad

2.1.2 Las preposiciones de lugar

2.1.3 El artículo contraído

2.1.4 Palabras interrogativas *Pourquoi/Parce que*

2.2 Hablar de su ciudad

2.2.1 Las preguntas cerradas *est-ce que*

2.2.2 El presente de los verbos *prendre, descendre y aller*.

UNIDAD III. Hablar de sí mismo

Competencia:

Desarrollar expresiones de forma oral y escrita sobre información personal en francés y comprenderlas, a partir de la adquisición de vocabulario sobre deportes, amor, pronombres tónicos y familia, para describirse a sí mismo, sus gustos, actividades y los de su familia, con actitud proactiva, respeto y tolerancia.

Contenido:

Duración: 6 horas

3.1 Los franceses y el deporte

3.1.1 Verbos *aimer, adorer, détester* + sustantivo/verbo

3.1.2 Verbo *faire*

3.1.3 *Faire/aller* + artículos contraídos.

3.2 El amor

3.2.1 Los adjetivos calificativos (masculino y femenino)

3.2.2 Los pronombres tónicos

3.2.3 El plural de los adjetivos calificativos para describir personas

3.3 La familia

3.3.1 Los adjetivos posesivos

3.3.2 El presente del verbo *dire*

UNIDAD IV. Vocabulario para salir a lugares de diversión

Competencia:

Desarrollar expresiones de forma oral y escrita sobre las actividades cotidianas y comprenderlas, a partir de la adquisición de vocabulario sobre horarios, hábitos y salidas, para indicar la hora y estructurar oraciones en los tiempos verbales presente y pasado, con actitud proactiva, respeto y tolerancia.

Contenido:

Duración: 10 horas

4.1 Formas y ritmos de vida

- 4.1.1 Diferentes formas de decir la hora
- 4.1.2 Los verbos *il faut/devoir* + infinitivo para expresar obligación
- 4.1.3 El presente del verbo *devoir*
- 4.1.4 Los verbos pronominales en presente

4.2 Lugares de diversión

- 4.2.1 El presente de los verbos *pouvoir/vouloir*
- 4.2.2 El pronombre *on*
- 4.2.3 El imperativo
- 4.2.4 El futuro

4.3 La vida en casa

- 4.3.1 Expresión de la regularidad
- 4.3.2 El pasado compuesto
- 4.3.3 Comparar el presente y pasado del francés

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Introducción al vocabulario de saludos y despedidas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descubre y adquiere vocabulario y frases comunes de saludos y despedidas. 2. Practica mediante ejemplos de audio y pronunciación de vocabulario. 3. Practica expresión oral con repetición de frases y vocabulario e intercambio de diálogo con compañeros y maestros. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
2	Presentarse a sí mismo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se introduce teoría gramática de uso verbos “s’appeler” y “être” en presente indicativo. 2. Escribe texto corto presentándose a sí mismo con el uso de los verbos aprendidos. 3. Presenta ante compañeros y maestro su texto de forma oral, practicando la pronunciación correcta. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
3	Pedir información	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estructura oraciones interrogativas 2. Escucha y repite ejercicios de fonética 3. Identifica artículos definidos e indefinidos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
4	Dar información personal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Habla sobre su ciudad 2. Observa mapas 3. Escucha audio e identifica la situación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas

UNIDAD II				
5	Hablar de la ciudad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descubre y adquiere vocabulario como preposiciones de lugar, artículos indefinidos para lugares y lugares en una ciudad. 2. Lee y observa textos con imágenes y mapas ejemplos en libro de texto 3. Redacta texto sobre su propia ciudad, utilizando los elementos gramáticos aprendidos. 4. Presenta sobre su ciudad. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
6	Reservar un alojamiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa páginas de sitios de alojamiento. 2. Escucha diálogos. 3. Identifica situaciones de diferentes escenarios de alojamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
7	Indicar direcciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estructura preguntar para informarse. 2. Lee diálogos e identificarlos. 3. Aprende los números ordinales 4. Indica direcciones para llegar a lugar. 5. Aprende los verbos: “descendre”, “prendre” y “descendre”. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
8	Indicar proveniencia y destino	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lee diferentes tipos de postales 2. Asocia las postales a fotos de diferentes lugares. 3. Aprende los Adjetivos Demostrativos para designar. 4. Da sus impresiones sobre algún lugar. 5. Habla de actividades de vacaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas

		6. Dice el clima. 7. Pide y da información sobre el destino de una carta. Aprende el verbo: “venir”.		
UNIDAD III				
9	Hablar de gustos y actividades	1. Estudia la teoría gramática de uso verbos “aimer, “adorer”, “detéster”, “faire” y “faire/aller” en presente indicativo. 2. Lee y escucha ejemplos sobre cómo hablar de gustos personales. 3. Identifica el uso de los verbos en contexto. 4. Escribe texto corto hablando sobre sus gustos y actividades, utiliza la gramática y vocabulario adquirido. 5. Presenta ante compañeros y maestro su texto de forma oral, practicando la pronunciación correcta.	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
10	Hablar de su profesión	1. Lee testimonios de diferentes personas con diferentes profesiones. 2. Escucha a personas que hablan sobre su experiencia como profesionistas. 3. Practica fonética mediante audios y repetición.	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
11	Hablar de sí mismo	1. Lee anuncios sobre eventos. 2. Habla de sus gustos y centros de interés. 3. Aprende los pronombres tónicos para hablar de personas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Describe personas haciendo uso de adjetivos calificativos. 5. Identifica el uso singular, plural, masculino y femenino de los adjetivos calificativos. 		
12	Hablar de su familia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa fotos e identifica roles de parentesco. 2. Observa un árbol genealógico. 3. Aprende sobre aspectos culturales relacionados con los apellidos franceses 4. Aprende los adjetivos posesivos 5. Escucha pronunciación e identifica si es idéntica o diferente. 6. Aprende las partes del cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
UNIDAD IV				
13	Indicar la hora y horarios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa y lee diferentes formas de decir la hora. 2. Escucha audios e identifica la forma en la que expresan la hora. 3. Realiza ejercicios de pronunciación, practicando las diferentes formas de indicar la hora. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
14	Proponer una salida	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escucha diálogos y responde. 2. Lee mensajes de texto y completa información. 3. Estructura oraciones interrogativas para proponer salidas, aceptar y rechazar. 4. Aprende el pronombre: "on". 5. Lee y escucha formas verbales. 6. Reconstituye respuestas sobre el diálogo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas

15	Hacer una invitación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprende el imperativo para estructurar invitaciones. 2. Escribe un correo para invitar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas
16	Hablar de actividades cotidianas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprende vocabulario sobre actividades cotidianas. 2. Reconstituye diálogos. 3. Intercambia diálogos con sus compañeros. 4. Aprende el pasado compuesto. 5. Aprende momentos del día. 6. Escribe una página de diario íntimo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarrón ● Proyector ● Libro de texto. ● Cuaderno. ● Diccionario. 	2 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Propone ejercicios de vocabulario/léxico
- Plantea ejercicios de teoría gramatical
- Propone ejercicios de fonética y pronunciación y demás.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Trabajo en equipo
- Exposiciones
- Ejercicios de vocabulario/léxico
- Ejercicios de teoría gramatical
- Ejercicios de fonética y pronunciación y demás.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 4 evaluaciones parciales..... 40%
Evidencia de aprendizaje
- Participación y tareas..... 10%
- Prácticas de taller..... 50%
Ejercicios de vocabulario/léxico.
Ejercicios de teoría gramatical.
Ejercicios de fonética y pronunciación.

Total.....100%

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas

Berthet, A., Daill, E., Hugot, C., Kizirian, V. M., y Waendendries, M. (2012). *Alter ego +, Cahier d'exercice*. Paris: Hachette, français langue étrangère. [clásica]

Berthet, A., Daill, E., Hugot, C., Kizirian, V. M., y Waendendries, M. (2012). *Alter ego +, livre d'élève*. Hachette, français langue étrangère. [clásica]

Complementarias

García, R. (1992). *Diccionario Francés Español/ Español Francés*. Francia: Larousse [clásica]

Le Lay, Y. (1995). *Diccionario de conjugación de verbos franceses*. Francia: Larousse [clásica]

Learn like a native (2020) *French Short Stories for Beginners Book 1: Over 100 Dialogues and Daily Used Phrases to Learn French in Your Car. Have Fun & Grow Your Vocabulary, with ... Lessons (French for Adults) (French Edition)*. Edición Kindle. Recuperado de https://www.amazon.com/-/es/Learn-Like-Native-ebook/dp/B08F5HWRDP/ref=zg_bs_158204011_f_1?encoding=UTF8&psc=1&refRID=HRXGC3FTQXQ32J1GEE7G

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Francés 1 debe contar con título de Licenciado en Enseñanza de Idiomas o Licenciado en Traducción con formación docente y nivel de conocimiento avanzado del idioma francés (B2- C1). Experiencia previa de un año mínimo en la universidad o dos años de experiencia como docente de inglés en nivel universitario. El docente debe demostrar cualidades como liderazgo, proactividad, actitud responsable, respetuosa y creativa.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Infografía
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Haga clic aquí para escribir texto.

Equipo de diseño de PUA

Isabel Salinas Gutiérrez
Angela Aida Romero Villegas

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 24 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Infografía tiene el propósito de aplicar los principios de la esquemática e infografía, a través de sus fundamentos teóricos y métodos de diseño, permitiéndole emitir mensajes donde incorpore elementos visuales, datos numéricos y/o textuales en una relación indisoluble. Se ubica en la etapa terminal, es de carácter obligatoria y pertenece a la academia de Diseño

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los elementos de la esquemática e infografía, a través del uso de métodos y fundamentos teóricos, con la finalidad de producir mensajes informativos que incorporen imágenes, datos y texto en una relación indisoluble, con actitud ética, propositiva y creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Realiza productos informativos que incorporen imágenes, datos y texto en una relación indisoluble, de forma eficiente y creativa. Se debe presentar el producto, siguiendo los requerimientos solicitados por el docente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a los sistemas de infografía

Competencia:

Analizar los fundamentos de la infografía, a través de su conceptualización, para comprender el quehacer infográfico respondiendo a necesidades específicas de cuerpos de información generando imágenes que permitan su comprensión, de forma analítica y crítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

1.1 ¿Qué es la infografía?

- 1.1.1 Definición y conceptos generales de la infografía.
- 1.1.2 Antecedentes de la infografía
- 1.1.3. Los sistemas de representación en el proceso histórico.
- 1.1.4. Funciones de la infografía

1.2 Tipos de infografías

- 1.2.1. Infografía de geográfica
- 1.2.2. Infografía de procesos
- 1.2.3. Infografía de estadísticas
- 1.2.4. Infografía de características
- 1.2.5. Infografía biográfica

UNIDAD II. La composición infográfica

Competencia:

Diseñar infografías, por medio de técnicas y herramientas de composición visual, para generar proyectos que logren transmitir información compleja de forma predominantemente visual y simplifiquen el entendimiento de la misma, de forma creativa e innovadora.

Contenido:

Duración: 12 horas

2.1. Maquetación para infografía

- 2.1.1 Retículas para infografía
- 2.1.2. Elaboración de bocetos para la composición infográfica.

2.2 Análisis de la información

- 2.2.1. Síntesis y discriminación de información
- 2.2.2. Categorización de la información
- 2.2.3. Jerarquización de información

2.3 Diseño gráfico en la infografía

- 2.3.1 El concepto del proyecto gráfico
 - 2.3.1.1 Comunicación a través de imágenes
 - 2.3.1.2 Diseño e información
 - 2.3.1.3 Elaboración de bocetos para la composición infográfica.

2.4. Elementos visuales de la infografía

- 2.4.1 Iconografía

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Definición de Infografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Buscar en internet la definición de “infografía” (mínimo media cuartilla). 3. Posteriormente contestar las cuestionario proporcionado por el docente. 4. Entrega sus respuestas en archivo tipo .doc para su revisión. 	Internet Recursos bibliográficos	2 horas
UNIDAD II				
2	Infografía Geográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Buscar información del tema solicitado. 3. Bocetar la estructura de la infografía. 4. Entregar boceto para su retroalimentación 5. Atender las observaciones 6. Diseñar la infografía completa 7. Entregar para su retroalimentación con el grupo. 	Internet Recursos bibliográficos Software especializado	3 hrs
3	Infografía de procesos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Buscar información del tema solicitado. 3. Bocetar la estructura de la infografía. 4. Entregar boceto para su retroalimentación 5. Atender las observaciones 	Internet Recursos bibliográficos Software especializado	3 hrs

		6. Diseñar la infografía completa 7. Entregar para su retroalimentación con el grupo.		
4	Infografía de estadísticas	1. Atiende las indicaciones del docente 2. Buscar información del tema solicitado. 3. Bocetar la estructura de la infografía. 4. Entregar boceto para su retroalimentación 5. Atender las observaciones 6. Diseñar la infografía completa 7. Entregar para su retroalimentación con el grupo.	Internet Recursos bibliográficos Software especializado	5 hrs
5	Infografía de características	1. Atiende las indicaciones del docente 2. Buscar información del tema solicitado. 3. Bocetar la estructura de la infografía. 4. Entregar boceto para su retroalimentación 5. Atender las observaciones 6. Diseñar la infografía completa 7. Entregar para su retroalimentación con el grupo.	Internet Recursos bibliográficos Software especializado	3 hrs
6	Infografía biográfica	1. Atiende las indicaciones del docente 2. Buscar información del tema solicitado. 3. Bocetar la estructura de la infografía. 4. Entregar boceto para su retroalimentación 5. Atender las observaciones 6. Diseñar la infografía completa	Internet Recursos bibliográficos Software especializado	3 hrs

		7. Entregar para su retroalimentación con el grupo.		
--	--	---	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

Presenta y explica temáticas

Presenta estudios de caso.

Proporciona ejemplos de proyectos

Guía y supervisa las prácticas de taller.

Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.

Muestra la aplicación de herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de infografías

Propicia la participación activa del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Busca información sobre temáticas dirigidas por el docente

Analiza estudios de caso.

Se guía a través de ejemplos de proyectos para realizar los propios.

Realiza las prácticas de taller.

Desarrolla prácticas de acuerdo a las especificaciones dadas.

Aplica herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de infografías

Participa activamente en todas las actividades de enseñanza-aprendizaje.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales 70%
- Proyecto final 30%
- Total.....100%**

Nota: la evidencia de aprendizaje debe reflejarse en este apartado y tener un porcentaje considerado en la calificación total.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Costa, J.(1998) La esquemática. Visualizar la Información, Paidós Estética. [Clásico]</p> <p>Krulwich, R.(2016) The Best American Infographics. Gareth Cook.</p> <p>Mijksenaar, P. (2001) Una introducción al diseño de la información. Gustavo Gili [Clásico]</p> <p>Valero Sancho, J. L. (2001) La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos. Universitat Autònoma de Barcelona, Serveri de Publicacions. [Clásico]</p> <p>Viñas Limonchi, M. (2000) Técnicas de Infografía: variables creativas metodológicas en el desarrollo de la imagen digital. Osborne:Mc Graw-Hill. Madrid.[Clásico]</p> <p>Mijksenaar, P. (2001) Una introducción al diseño de la información. Gustavo Gili [Clásico]</p>	<p>Visme (2019) How to Create an Infographic - Part 1: What Makes a Good Infographic? disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=nLxQAa5Sras&t=284s</p> <p>Velarde, O. (2021) How to make an Infographic: the ultimate guide. Visme. Disponible en: https://visme.co/blog/how-to-make-an-infographic/</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Infografía debe contar con título de Lic. en Diseño Gráfico o área afín, preferentemente con maestría o doctorado en Diseño o área afín; y dos años de experiencia docente. Debe fomentar el trabajo en equipo, el respeto a las reglas ortográficas y gramaticales, el derecho de autor, ser proactivo, innovador, analítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

LEARNING MODULE

I. GENERAL INFORMATION

- 1. School:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas
- 2. Major:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 3. Study Program:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 4. Learning Module Name:** Digital Publishing
- 5. Number:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. CH:** 02 **WH:** 02 **LH:** 00 **FPH:** 00 **CLH:** 00 **EH:** 02 **CR:** 06
- 7. Stage:** Terminal
- 8. Module Type:** Elective
- 9. Course Enrollment Requirements:** Diseño Editorial / Editorial Design

Learning Module Design Team

Isabel Salnas Gutiérrez

Sign

Approval of Assistant Dean (s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Sign

Date: February 11, 2021

II. PURPOSE OF LEARNING MODULE

Class topics include media integration, design for multiple devices, reading interfaces, social networks, file formats, copyright, hosting platforms, and hybrid (digital/print) workflows.

III. COMPETENCE OF THE LEARNING MODULE

Develop and digital publish, through practices on how to do an EPUB file and pdf for platform hosting, to communicate with industry specialists, ethically and proactively.

IV. EVIDENCES OF LEARNING/ACHIEVEMENT

An evidence album containing: Project brief , diagrams, digital sketches, digital models and print screen of the process, preview in EPUB format, and finish product (EPUB) on platform hosting for reading on mobile devices.

V. UNIT DESCRIPTION
UNIT I. Introduction to Digital Publishing

Competency: Analyze the context of digital publications, through the evaluation of the main hosting platforms and EPUB format, to make the most of its capabilities, critically and honestly.

Content:

Time Allotted: 10 hours

Content:

- 1.1. Publishing in to the digital media
- 1.2. Evaluate media hosting platform capabilities
- 1.3. Evaluate the capabilities of the EPUB format
 - 1.3.2 Know the capabilities of the tools in the Specialized software
- 1.4. Analyze how the reading devices impact in to the formats, characteristics, capacities and deficiencies of TDI

UNIT II. Methodology and Development of the Digital Publishing Project

Competency: Develop a digital publication, through the TDI methodology, to respond to the needs of the publishing industry in an ethical and empathetic way

Content:

- 2.1 TDI Methodology for Digital Publishing
- 2.2 The Preliminary Draft of the Digital Publishing
- 2.3 Developing a digital Publishing

Time Allotted: 12 hours

UNIT III. Usability Testing for Digital Publishings

Competency: Measure the usability of a digital publishing, through the use of tests, to enable the detection of errors in the designs, with self-criticism and teamwork

Content:

- 3.1 What are usability tests
 - 3.1.1. Testing before publication
 - 3.1.1. User testing after and before publication
- 3.2 Usability metrics
- 3.3. Analysis of usability data

Time Allotted: 12 hours

VI. STRUCTURE OF WORKSHOP PRACTICES

No.	Practice Name	Procedure	Support resources	Time
UNIT I				
1	Hosting platforms and review their characteristics	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heed the teacher's instructions 2. Create free accounts on the main hosting platforms 3. Hosts archives of previous publications 4. Make the appropriate settings for each platform 5. Identify the characteristics of the hosting platforms 6. Provide the URLs of your publications and a comparative table of the characteristics of the different platforms 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Specialized software • Projector • Computers • Bibliographic references 	2 hrs.
2	The EPUB format and its characteristics	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heed the teacher's instructions 3. Export a previous publication as EPUB 4. Make any adjustments to the format 5. Identify the characteristics of the EPUB format 6. Deliver the EPUB file and integrate the EPUB characteristics into the comparison table from the previous exercise 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Specialized software • Projector • Computers • Bibliographic references 	2 hrs.
3	The reading devices	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heed the teacher's instructions 2. Review the publications made in exercises 1 and 2, through different mobile reading devices with different operating systems 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Mobile reading devices 	2 hrs.

		<p>3. Make the necessary adjustments for its correct reading</p> <p>4. Provides the URLs of your publications and a list of changes made.</p>		
UNIT II				
4	Brief and outline of the methodology adapted to your project.	<p>1. Heed the teacher's instructions</p> <p>2. Create a diagram that represents the correct route for the project to be carried out (following the TDI method)</p> <p>3. Make a brief of the project</p> <p>4. Submit both documents for your feedback</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Specialized software • Projector • Computers • Bibliographic references 	2 hrs.
5	Develop a digital publish	<p>1. Heed the teacher's instructions</p> <p>2. Perform phase 2 of the TDI model</p> <p>3. Submit for your feedback</p> <p>4. Perform phase 3 and 4 of the TDI model</p> <p>5. Submit for your feedback</p> <p>6. Perform phase 5 of the TDI model</p> <p>7. Post your TDI and get feedback</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Specialized software • Projector • Computers • Bibliographic references 	12 hrs.
UNIT III				
6	Test design	<p>1. Heed the teacher's instructions</p> <p>2. Design the instrument to test with users.</p> <p>3. Test the instrument</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Specialized software • Projector • Computers • Bibliographic references 	3 hrs.

		4. Delivery for verification and adjustments		
7	Data collection	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heed the teacher's instructions 2. It collects data from tests with users 3. Deliver the data matrix 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Specialized software • Projector • Computers • Bibliographic references 	3 hrs.
8	Analysis of data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heed the teacher's instructions 2. Perform the data analysis 3. Submit for your feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Specialized software • Projector • Computers • Bibliographic references 	4 hrs.
9	Results and adjustments to the product	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heed the teacher's instructions 2. Determine the test result 3. Submit the result for evaluation 4 Make design adjustments to your TDI product 5. Post with corrections made 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet connection • Specialized software • Projector • Computers 	2 hrs.

VII. METHODOLOGY AND STRATEGIES

Course framework: The first day of class the teacher must establish the form of work, evaluation criteria, quality of academic work, rights and obligations for teacher and students.

Teaching strategies (teacher):

- Explains information about concepts and references
- Guide the practical exercises related to the topics
- Directs, supervises and provides feedback on workshop practices
- Encourages the active participation of students
- Review and evaluate exercises and activities
- Prepare and apply evaluations

Learning strategies (student):

- Research and analyze information about basic concepts and references
- Do the workshop practices
- Actively participate in class
- Prepare and deliver exercises and practices
- Make digital products
- Work as a team
- Prepares and delivers activities and practices in a timely manner
- Present evaluations

VIII. EVALUATION CRITERIA

The evaluation will be carried out permanently during the development of the course as follows:

Accreditation criteria

To be entitled to ordinary and extraordinary exam, the student must meet the attendance percentages established in the current School Statute.

Scaled from 0 to 100, with a minimum approval of 60.

Assessment criteria

- Album of evidences 60%

- Workshop Practices... .40%

Total.....100%

IX. Bibliography

Required	Suggested
<p>Adobe (2020) Add interactivity to an InDesign Document, recuperado de <a href="https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/create-interactive-document.html?x-product=Creative Cloud Desktop%2F5.3.1.470&guid=232f2b5e-566b-4bff-9b8e-4fb81d9be2ce%2F0.7.1&code=eyJ4NXUiOiJpbXNfbmExLWtleS0xLmNlcilslmFsZyl6lJTMjU2ln0.eyJpZCI6IjE2MDc5NzkyNDMxNjdfMDRkYWJINWMtYmE5MC00NmQ4LWFiyjMtMDQ5MzI5OGlyZmM1X3VIMSIsImNsaWVudF9pZCI6ImFkb2JIZG90Y29tMilsInVzZXJfaWQiOiJwOUe4NEY5QTUxOTJCODQzMEE0OTBENERAQWRvYmVJRClslR5cGUiOiJhdXRob3JpemF0aW9uX2NvZGUiLCJhcyl6ImItcy1uYTEiLCJmZyl6lJZBV0RZU0dUVkxFNVBQNkdHT1EzUUdRQVM0PT09PT09liwic2lkljoiMjYwNzk3OTI0MzE3MV80MDMyNTE0OS1iZGY5LTkMTAtYjI3ZS1hMWZhb2ZkYmJkNTBfdWUxliwib3RvljoidHJ1ZSIsImV4cGlyZXNfaW4iOiIxODAwMDAwliwic2NvcGUiOiJkZG9iZUIELG9wZW5pZCxnbnF2LGNyZWF0aXZlX2Nsb3VklHNhby5jcmVhdGI2ZV9jbG91ZCxzZWZkX29yZ2FuaXphdGlvbnMsc2FvLmNjZV9wcmI2YXRILGFkZGl0aW9uYWxfaW5mb3V5wcm9qZWN0ZWRQcm9kdWN0Q29udGV4dCzhZGRpdGlvbnFsX2luZm8ucm9sZXMiLCJjcmVhdGVkX2F0ljoIMTYwNzk3OTI0MzE2NyJ9.ksLKrjwkBMKY5VGcNZL9VixQEEnyVX3e1xQm_s4iy15Mgx_uiiZFa0VtQQww9efM4RvGBv4gKeKwRG6SVnVyrav9YR4GIvVxtNOGuqHegnCivx6REPmcLsPSv5lcpNFCbRCZIkCMdxe12ty9sDjEAF1ndPPZfjngelxsLp-s_EQRDgG1mAYKpglRvav_WiDhlcWnMC4cm_Mqdc kTnPcSqU-AIHqp9_qbMmS38npGkwcEI6xVIQWxe9tQEJaHgdwCRKOWPDjv0YW9uxKXtAC3tC5pE3OHqYvX108yvX1y1</p> </td> <td style=" top;"="" vertical-align:=""> <p>Baltar, E. (2018) Desafíos y oportunidades del editor, en Telos Revista de Pensamiento sobre Comunicación, tecnología y Sociedad, Fundación Telefónica, recuperado de</p> <p>Baltar, E. (2018) Formatos y medidas tecnológicas de protección, en Telos Revista de Pensamiento sobre Comunicación, tecnología y Sociedad, Fundación Telefónica, recuperado de</p> <p>García, P. A. Manual de edición de libros digitales (2018) Disponible en: http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/95148/M anual+de+edicion+digital+UAEM.pdf;jsessionid=B4B4B3F1ABDA8C6168BEAEE1642AFD5A?sequence=3</p> <p>Baltazar, E. (2018) Desafíos y Oportunidades. Disponible en: https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero104/desafios-y-oportunidades/</p> <p>González San Juan, J.L. (2018) Formatos y medidas tecnológicas de protección. Disponible en: https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero104/formatos-y-medidas-tecnologicas-de-proteccion/</p> <p>IA INC (2006) Web desing is 95% typography, recuperado de https://ia.net/topics/the-web-is-all-about-typography-period [clásico]</p> <p>Salinas Gutiérrez, I. (2017) Razones para considerar a los textos digitales interactivos como uno más de los productos editoriales, en Tecnología y Diseño, Año 6, núm. 8, junio-noviembre 2017. Recuperado de</p> </p>	

[28LEmWpNspF-XXCDoQluyxwEK_CRtwfzP9jml8jFZAq](https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/indesign-prepare-document-for-epub.html?x-product=Creative%20Cloud%20Desktop%20F5.3.1.470&guid=a9e5d0c2-c889-4f28-b087-b7e2f87c3d53%2F0.7.1&code=eyJ4NXUiOiJpbXNfbmExLWtleS0xLmNlcilslmFsZyI6IjJmJmU2In0.eyJpZCI6IjE2MDc5Nzk1MzYwNzRfMDNjNThtZTEtMzE1NC00MDk3LTkzYTAtdk2YmU5NjQ1MTE3X3VIMSIsImNsaWVuZD9pZCI6ImFkb2JIZG90Y29tMilsInVzZXJfaWQiOiIiUE4NEy5QTUxOTJCODQzMEE0OTBENERAQWRvYmVJRClslR5cGUiOiJhdXR3JmF0aW9uX2NvZGUlLCJhcyl6Imlscy1uYTEiLCJmZyI6IjZBV0RZU0dUVkxYwNzk3OTI0MzE3MV80MDMyNTE0OS1iZGY5LTRkMTAtYjI3ZS1hMWZhODBkYWJkNTBfdWUxliwib3RvIjoidHJ1ZSIsImV4cGlyZXNfaW4iOiIiODAwMDAwliwic2NvcGUiOiJmZG9iZUIELG9wZW5pZCxnbnF2LGNyZWFOaXZlX2Nsb3VklHNhby5jcmVhdGl2ZV9jbG91ZCxyZWFKX29yZ2FuaXphdGlbnMsc2FvLmNjZV9wcmI2YXRILGFkZGI0aW9uYWxfaW5mby5wcm9qZWNOZWZRQcm9kdWN0Q29udGV4dCzhZGRpdGlubmFsX2luZm8ucm9sZXMiLCJmZyI6IjZBV0RZU0dUVkxYwNzk3OTUzNjA3NCJ9.RaDGG-ife4li7jz4drXhxMwczGcEGg1wtV3WTPpTU41X5AAAtxWMzOTyAxGkCAacQ8H0kfdDzsgIFaxPv6qw9IEqoNT9mxq4ptMBtzOUo0UnKqObPh7mPZMJyHSC-z94uZhvxvE-Fw1_aFym_uhJoa8zUFDKks6ZID5AaS8rT-bEb11rqKFY8nQDJfm7bdpKWOXjQPqdRd4eCHJNqnpwsjCrZIWBoWdMPOmZfKnfWCs7Z8m0o18_Z0JHwrls)

Adobe (2020) Adobe InDesign Classroom in a Book, Adobe Press

Adobe (2020) Prepare a document for EPUB output, recuperado de

[https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/indesign-prepare-document-for-epub.html?x-product=Creative Cloud Desktop%2F5.3.1.470&guid=a9e5d0c2-c889-4f28-b087-b7e2f87c3d53%2F0.7.1&code=eyJ4NXUiOiJpbXNfbmExLWtleS0xLmNlcilslmFsZyI6IjJmJmU2In0.eyJpZCI6IjE2MDc5Nzk1MzYwNzRfMDNjNThtZTEtMzE1NC00MDk3LTkzYTAtdk2YmU5NjQ1MTE3X3VIMSIsImNsaWVuZD9pZCI6ImFkb2JIZG90Y29tMilsInVzZXJfaWQiOiIiUE4NEy5QTUxOTJCODQzMEE0OTBENERAQWRvYmVJRClslR5cGUiOiJhdXR3JmF0aW9uX2NvZGUlLCJhcyl6Imlscy1uYTEiLCJmZyI6IjZBV0RZU0dUVkxYwNzk3OTI0MzE3MV80MDMyNTE0OS1iZGY5LTRkMTAtYjI3ZS1hMWZhODBkYWJkNTBfdWUxliwib3RvIjoidHJ1ZSIsImV4cGlyZXNfaW4iOiIiODAwMDAwliwic2NvcGUiOiJmZG9iZUIELG9wZW5pZCxnbnF2LGNyZWFOaXZlX2Nsb3VklHNhby5jcmVhdGl2ZV9jbG91ZCxyZWFKX29yZ2FuaXphdGlbnMsc2FvLmNjZV9wcmI2YXRILGFkZGI0aW9uYWxfaW5mby5wcm9qZWNOZWZRQcm9kdWN0Q29udGV4dCzhZGRpdGlubmFsX2luZm8ucm9sZXMiLCJmZyI6IjZBV0RZU0dUVkxYwNzk3OTUzNjA3NCJ9.RaDGG-ife4li7jz4drXhxMwczGcEGg1wtV3WTPpTU41X5AAAtxWMzOTyAxGkCAacQ8H0kfdDzsgIFaxPv6qw9IEqoNT9mxq4ptMBtzOUo0UnKqObPh7mPZMJyHSC-z94uZhvxvE-Fw1_aFym_uhJoa8zUFDKks6ZID5AaS8rT-bEb11rqKFY8nQDJfm7bdpKWOXjQPqdRd4eCHJNqnpwsjCrZIWBoWdMPOmZfKnfWCs7Z8m0o18_Z0JHwrls](https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/indesign-prepare-document-for-epub.html?x-product=Creative%20Cloud%20Desktop%20F5.3.1.470&guid=a9e5d0c2-c889-4f28-b087-b7e2f87c3d53%2F0.7.1&code=eyJ4NXUiOiJpbXNfbmExLWtleS0xLmNlcilslmFsZyI6IjJmJmU2In0.eyJpZCI6IjE2MDc5Nzk1MzYwNzRfMDNjNThtZTEtMzE1NC00MDk3LTkzYTAtdk2YmU5NjQ1MTE3X3VIMSIsImNsaWVuZD9pZCI6ImFkb2JIZG90Y29tMilsInVzZXJfaWQiOiIiUE4NEy5QTUxOTJCODQzMEE0OTBENERAQWRvYmVJRClslR5cGUiOiJhdXR3JmF0aW9uX2NvZGUlLCJhcyl6Imlscy1uYTEiLCJmZyI6IjZBV0RZU0dUVkxYwNzk3OTI0MzE3MV80MDMyNTE0OS1iZGY5LTRkMTAtYjI3ZS1hMWZhODBkYWJkNTBfdWUxliwib3RvIjoidHJ1ZSIsImV4cGlyZXNfaW4iOiIiODAwMDAwliwic2NvcGUiOiJmZG9iZUIELG9wZW5pZCxnbnF2LGNyZWFOaXZlX2Nsb3VklHNhby5jcmVhdGl2ZV9jbG91ZCxyZWFKX29yZ2FuaXphdGlbnMsc2FvLmNjZV9wcmI2YXRILGFkZGI0aW9uYWxfaW5mby5wcm9qZWNOZWZRQcm9kdWN0Q29udGV4dCzhZGRpdGlubmFsX2luZm8ucm9sZXMiLCJmZyI6IjZBV0RZU0dUVkxYwNzk3OTUzNjA3NCJ9.RaDGG-ife4li7jz4drXhxMwczGcEGg1wtV3WTPpTU41X5AAAtxWMzOTyAxGkCAacQ8H0kfdDzsgIFaxPv6qw9IEqoNT9mxq4ptMBtzOUo0UnKqObPh7mPZMJyHSC-z94uZhvxvE-Fw1_aFym_uhJoa8zUFDKks6ZID5AaS8rT-bEb11rqKFY8nQDJfm7bdpKWOXjQPqdRd4eCHJNqnpwsjCrZIWBoWdMPOmZfKnfWCs7Z8m0o18_Z0JHwrls)

Salinas Gutiérrez, I. (2019) Cómo se diseñan los textos digitales interactivos: una crítica al modelo actual/ How interactive digital texts are design: a critic to the current model, en Nova Scientia, No23, Vol 11(2) 2019 recuperado de <http://novascientia.delasalle.edu.mx/ojs/index.php/Nova/articloe/view/1889>

Salinas Gutiérrez, I. (2019) La adecuación de las pruebas de usabilidad para identificar errores en el diseño de textos digitales interactivos, en Mujeres en la Tecnología, Capítulo 8, editado por ECORFAN, recuperado de http://www.ecorfan.org/handbooks/Handbooks_Mujeres_en_la_Ciencia_TI/Handbooks_Mujeres_en_la_Ciencia_TI_8.pdf

[DU6K-Wa5FUSNUwnUGV0ML4nFHNnu-X28FZPLQf_Y4C0iZLnBOzgGA9qxcne1XbISkbAqcSB5mR1bvNgpxXtcA0yA](https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/indesign-prepare-document-for-DU6K-Wa5FUSNUwnUGV0ML4nFHNnu-X28FZPLQf_Y4C0iZLnBOzgGA9qxcne1XbISkbAqcSB5mR1bvNgpxXtcA0yA)<https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/indesign-prepare-document-for->

Adobe (2020) Publish online. What is Publish online, recuperado de <https://helpx.adobe.com/indesign/user-guide.html/indesign/using/publish-online.ug.html>

Adobe (2020) Publish your document Online, recuperado de [https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/self-publishing-online.html?x-product=Creative Cloud Desktop%2F5.3.1.470&guid=3bf992b7-edaf-4d90-ad12-453c457ab739%2F0.7.1&code=eyJ4NXUiOiJpbXNfbmExLWtleS0xLmNlcilslmFsZyl6lJTMjU2ln0.eyJpZCI6IjE2MDC5Nzk1MDAyNjdfOTg1MGNjNTctZTI0Zi00YTUjLWEwZmUtMGM4ODAwNGU1Njg3X3VIMSIsImNsaWVudF9pZCI6ImFkb2JlZG90Y29tMllslnVzZXJfaWQiOiIwOUe4NEY5QTUxOTJCODQzMEE0OTBENERAQWRvYmVJRCIsInR5cGUiOiJhdXRob3JpemF0aW9uX2NvZGUiLCJhcyl6ImItcy1uYTEiLCJmZyl6IlZBV0RZU0dUVkxFNVBQNkdHT1EzUUdRQVM0PT09PT09liwic2kljoiMTYwNzk3OTI0MzE3MVM80MDMyNTE0OS1iZGY5LTRkMTAtYjl3ZS1hMWZhODBkYWJkNTBfdWUxliwib3RvIjoIdHJ1ZSIsImV4cGlyZXNfaW4iOiIxODAwMDAwliwic2NvcGUiOiJBZG9iZUIELG9wZW5pZCxnbnF2LGNyZWFOaXZlX2Nsb3VklHNhby5jcmVhdGI2ZV9jbG91ZCxyZWVfX29yZ2FuaXphdGlbnMsc2FvLmNjZV9wcm12YXRILGFkZGI0aW9uYWxfaW5mb55wcm9qZWNOZWRQcm9kdWN0Q29udGV4dC0xhZGRpdGlubmFsX2luZm8ucm9sZXMiLCJmZyl6IlZBV0RZU0dUVkxFNVBQNkdHT1EzUUdRQVM0PT09PT09liwic2kljoiMTYwNzk3OTUwMDI2NyJ9.Sr_6Sq0rA2qqzD0PLK1CIGPv6jIYRRh-7-VfWKJcsDdVv6UZszo2dRIQNluEGNOloAu2BBaXKOEwiTB0BeV-dxPGz7UeLFljne97U87ABG2KvwVK5kkPF1Gh7B7qbOGzL4HqyFfpWEpmdGjRPNIJvNvXnuyYgHvGXaY2FhAVn7qasNEOEQ8pK6653Sltvs0DpdleO6_bWjFhxsS](https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/self-publishing-online.html?x-product=Creative%20Cloud%20Desktop%2F5.3.1.470&guid=3bf992b7-edaf-4d90-ad12-453c457ab739%2F0.7.1&code=eyJ4NXUiOiJpbXNfbmExLWtleS0xLmNlcilslmFsZyl6lJTMjU2ln0.eyJpZCI6IjE2MDC5Nzk1MDAyNjdfOTg1MGNjNTctZTI0Zi00YTUjLWEwZmUtMGM4ODAwNGU1Njg3X3VIMSIsImNsaWVudF9pZCI6ImFkb2JlZG90Y29tMllslnVzZXJfaWQiOiIwOUe4NEY5QTUxOTJCODQzMEE0OTBENERAQWRvYmVJRCIsInR5cGUiOiJhdXRob3JpemF0aW9uX2NvZGUiLCJhcyl6ImItcy1uYTEiLCJmZyl6IlZBV0RZU0dUVkxFNVBQNkdHT1EzUUdRQVM0PT09PT09liwic2kljoiMTYwNzk3OTI0MzE3MVM80MDMyNTE0OS1iZGY5LTRkMTAtYjl3ZS1hMWZhODBkYWJkNTBfdWUxliwib3RvIjoIdHJ1ZSIsImV4cGlyZXNfaW4iOiIxODAwMDAwliwic2NvcGUiOiJBZG9iZUIELG9wZW5pZCxnbnF2LGNyZWFOaXZlX2Nsb3VklHNhby5jcmVhdGI2ZV9jbG91ZCxyZWVfX29yZ2FuaXphdGlbnMsc2FvLmNjZV9wcm12YXRILGFkZGI0aW9uYWxfaW5mb55wcm9qZWNOZWRQcm9kdWN0Q29udGV4dC0xhZGRpdGlubmFsX2luZm8ucm9sZXMiLCJmZyl6IlZBV0RZU0dUVkxFNVBQNkdHT1EzUUdRQVM0PT09PT09liwic2kljoiMTYwNzk3OTUwMDI2NyJ9.Sr_6Sq0rA2qqzD0PLK1CIGPv6jIYRRh-7-VfWKJcsDdVv6UZszo2dRIQNluEGNOloAu2BBaXKOEwiTB0BeV-dxPGz7UeLFljne97U87ABG2KvwVK5kkPF1Gh7B7qbOGzL4HqyFfpWEpmdGjRPNIJvNvXnuyYgHvGXaY2FhAVn7qasNEOEQ8pK6653Sltvs0DpdleO6_bWjFhxsS)

BrQcF-
TX0Yw7PdpPJMoFqVaCjsHnMxMleuoCFngPKI4os4Z
GI90QwfkmezIKRy05PY6oEqVd5-
44cFIJ6VYiGvypLgl uO9jeBvj3TNfFt1NEs9kkizDwbS
MW6okKYdK3ztxQ

Bläsi, C. y Rothlauf, F. (2013). On the Interoperability of eBook formats. European and International Booksellers Federation. Brussels, Belgium. [Classic]

<https://www.booksellers.org.uk/BookSellers/BizFormFiles/936121cb-a426-46da-b9aa-db8bd285d21e.pdf>

Galina Rusell, I; Priani Saisó, E. (2019) Una mirada al libro electrónico, Col. Biblioteca del editor, Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial. Versión digital

<https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/indesign-prepare-document-for-epub.html?x-product=Creative Cloud Desktop%2F5.3.1.470&guid=a9e5d0c2-c889-4f28-b087-b7e2f87c3d53%2F0.7.1&code=eyJ4NXUiOiJpbXNfbmExLWtleS0xLmNlcilslmFsZyl6lIJTMjU2In0.eyJpZCI6IjE2MDc5Nzk1MzYwNzRfMDNjNThlZTEtMzE1NC00MDk3LTkzYTAtdk2YmU5NjQ1MTE3X3VIMSIsImNsaWVudF9pZCI6ImFkb2JlZG90Y29tMiiSnVzZXJfaWQiOilwOUE4NEY5QTUxOTJCODQzMEE0OTBENERAQRWRvYmVJRClslR5cGUiOiJhdXRob3JpemF0aW9uX2NvZGUlLCJhcyl6Imltcy1uYTEiLCJmZyl6lIZBV0RZU0dUVkxFNVBQNkdHT1EzUUdRQVM0PT09PT09liwic2lkljoiMTYwNzk3OTI0MzE3MV80MDMyNTE0OS1iZGY5LTRkMTAtYjI3ZS1hMWZhODBkYWJkNTBfdWUxliwib3RvIjoidHJ1ZSIsImV4cGlyZXNfaW4iOiIxODAwMDAwliwic2NvcGUiOiJBZG9iZUIELG9wZW5pZCxnbnF2LGNyZWFOaXZlX2Nsb3VklHNhby5jcmVhdGl2ZV9ibG91ZCxyZWFKX29yZ2FuaXphdGlvbnMsc2FvLmNjZV9wcmI2YXRILGFkZGI0aW9uYWxfaW5mby5wcm9qZ>

[WN0ZWRQcm9kdWN0Q29udGV4dCzhZGRpdGlvbmFsX2luZm8ucm9sZXMiLCJjcmVhdGVkX2F0ljoMTYwNzk3OTUzNjA3NCJ9.RaDGG-ife4li7jz4drXhxMwczGcEGg1wtV3WTPpTU41X5AAAtxWMzOTyAxGkCAacQ8H0kfdDzsgIFaxPv6qw9IEqoNT9mxq4ptMBtzOUo0UnKgObPh7mPZMJyHSC-z94uZhvxdVvE-Fw1_aFym_uhJoa8zUFDKks6ZID5AaS8rT-bEb11rqKFY8nQDJfm7bdpKWOXjQPqdRd4eCHJNqnpwsjCrZIWBoWdMPOmZfKnfWCs7Z8m0o18_Z0JHwrIsDU6K-Wa5FUSNUwnUGV0ML4nFHNnu-X28FZPLQf_Y4C0iZLnbOzgGA9qxcne1XblSkbAqcSB5mR1bvNqpxXtcA0yA](https://www.adobe.com/indesign/learn/paths/indesign-prepare-document-for-print.html)[https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/indesign-prepare-document-for-](https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/indesign-prepare-document-for-print.html)

Lupton, E. (2014). Type on Screen: A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students. Princeton Architectural Press. N.Y. E.U [Clásico]

Salinas Gutiérrez, I. (en prensa) El diseño de textos digitales interactivos, Editorial Universitaria, Mexicali.

X. TEACHER PROFILE

The teacher of Digital Publishing must be graduate in Graphic Design, Computing, Communication or related, must have knowledge of the processes of the digital publishing industry and digital publications; preferably with postgraduate studies and experience in digital publishing. Must be proactive and encourages respect for copyright, with the ability to handle advanced software for digital publishing, organization and planning skills.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Redacción para Publicaciones Científicas o de Divulgación
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Carolina Medina Zavala
Sandra Lourdes Soledad Ríos Amezcuca

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje brinda los principios sobre reglas de redacción y métodos de estructuras en publicaciones científicas o de divulgación, lo cual permite al estudiante estructurar de manera formal el desarrollo de un escrito científico o académico, cumpliendo con las bases y requerimientos de una casa editora, revista científica o de divulgación de la ciencia.

Se ubica en la etapa terminal, con carácter optativa, y corresponde al área de conocimiento de comunicación visual del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar un artículo científico o de divulgación, a través de la aplicación de los principios de reglas de redacción y métodos de estructuras en publicaciones, con apoyo de *software* de procesamiento de textos, para generar un documento académico que cumpla con las normas estandarizadas, con una actitud analítica, crítica y responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Desarrolla un artículo científico o de divulgación, que cumpla con los principios de reglas de redacción, métodos de estructuras en publicaciones y normas estandarizadas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La redacción y sus principios

Competencia:

Analizar los principios y reglas de redacción, a través de la identificación de categorías gramaticales, fonología y semántica en los textos, para distinguir el desarrollo adecuado de un escrito formal, con sentido analítico y responsable.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. La redacción
 - 1.1.1 Responder a las preguntas básicas: ¿qué, quién, cómo, cuándo, dónde...?
- 1.2. Categorías gramaticales o tipos de palabras
 - 1.2.1. Sustantivos, adjetivos, verbos, adverbios, artículos, preposiciones y conjunciones
- 1.3. Gramática en los textos: morfología y sintaxis
 - 1.3.1. Separación silábica
 - 1.3.2. Uso de mayúsculas y minúsculas
 - 1.3.3. Signos de puntuación, interrogación y exclamación
 - 1.3.4. Conjugaciones verbales
- 1.4. Fonología en los textos
 - 1.4.1. Tipos de acentuación: prosódico, ortográfico y diacrítico
- 1.5. Semántica en los textos
 - 1.5.1. Sinónimos, antónimos, homónimos y parónimos

UNIDAD II. Redacción y reglas en los escritos

Competencia:

Distinguir las reglas de redacción, a través de la identificación de los lineamientos estandarizados y el formato de publicación, para determinar los estilos necesarios en el desarrollo de un documento académico, con sentido crítico y responsable.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1. El texto: sus tipos y estructura
 - 2.1.1. Tipos de texto
 - 2.1.2. Estructura del texto
- 2.2. Propiedades textuales
 - 2.2.1. Adecuación, coherencia y cohesión
- 2.3. Vicios de la redacción
 - 2.3.1. Cacofonías, queísmos, barbarismos, redundancias, entre otros
- 2.4. Formas de citación y sistemas de referencias
 - 2.4.1. Estilos y normas de citación
 - 2.4.2. Sistemas de referencias
 - 2.4.3. Formato APA.
 - 2.4.4. Otros formatos estandarizados
- 2.5. Derechos de autor y plagio en los escritos
 - 2.5.1. Lineamientos del Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR) para escritos
- 2.6. Lineamientos y formatos para publicaciones locales, nacionales o internacionales de alguna casa editorial

UNIDAD III. Redacción de un artículo científico o de divulgación

Competencia:

Distinguir la redacción de un artículo científico o de divulgación, mediante la identificación de los lineamientos estandarizados y el formato de publicación, para la creación de un documento académico, con actitud ética, crítica y responsabilidad social.

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 3.1. Tipos de publicaciones: revista, libro, periódico, manual, instructivo u otro
- 3.2. Requerimientos para publicaciones
 - 3.2.1. Requerimientos de un artículo de ponencia
 - 3.2.2. Requerimientos de un extenso para revista científica
- 3.3. Elección del tema
 - 3.3.1. Ideas, antecedentes y enfoques relacionados al tema
 - 3.3.2. Viabilidad y discusión del tema
 - 3.3.3. Ajustes del tema según los objetivos del artículo
- 3.4. Construcción del título y la estructura básica del artículo
- 3.5. Estilo, formas y creatividad al escribir
- 3.6. Identificar fuentes bibliográficas
 - 3.6.1. Precisar las fuentes bibliográficas y verificar citas
- 3.7. Revisión del estilo y edición de los textos en formato APA
- 3.8. Entrega de un artículo terminado con formato APA

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Principios y reglas de redacción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la práctica. 2. Identifica los principios y reglas de redacción para realizar un escrito básico donde aplique la teoría. 3. Elige un tema de interés para desarrollar un escrito. 4. Redacta el escrito y aplica los principios y reglas de redacción. 5. Utiliza un <i>software</i> para el procesamiento de textos. 6. Entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) ● <i>Software</i> para el procesamiento de textos. ● Computadora o dispositivos electrónicos ● Internet 	3 horas
2	Categorías gramaticales, fonología y semántica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la práctica. 2. Identifica las categorías gramaticales, fonología y semántica para realizar un escrito básico donde aplique la teoría. 3. Elige un tema de interés para desarrollar un escrito. 4. Redacta el escrito y aplica los principios y reglas de redacción. 5. Utiliza un <i>software</i> para el procesamiento de textos. 6. Entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) ● <i>Software</i> para el procesamiento de textos. ● Computadora o dispositivos electrónicos ● Internet 	3 horas

3	Desarrollo de un escrito formal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la práctica. 2. Retoma el tema de interés de la práctica anterior, para desarrollar un escrito donde aplique las reglas de redacción, las categorías gramaticales, la fonología y la semántica para realizar un escrito formal. 3. Redacta el escrito y aplica los principios y reglas de redacción. 4. Utiliza un <i>software</i> para el procesamiento de textos. 5. Presenta el escrito para la retroalimentación de sus compañeros y el docente. 6. Realiza las correcciones de las observaciones. 7. Entrega al docente para su evaluación final. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) ● <i>Software</i> para el procesamiento de textos. ● Computadora o dispositivos electrónicos ● Internet 	4 horas
UNIDAD II				
4	Lineamientos estandarizados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la práctica. 2. Identifica los lineamientos estandarizados para la redacción de un artículo científico o de divulgación. 3. Elige un tema del área disciplinar del diseño para redactar un artículo. 4. Redacta el escrito con el tema seleccionado. 5. Utiliza un <i>software</i> para el procesamiento de textos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) ● <i>Software</i> para el procesamiento de textos. ● <i>Software</i> para citación. ● <i>Software</i> o aplicación para la identificación de plagio ● Computadora o dispositivos electrónicos ● Internet 	10 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Aplicar los lineamientos estandarizados. 7. Entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 		
5	Formatos y estilos para artículos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la práctica. 2. Identifica los formatos y estilos para la redacción de un artículo científico o de divulgación. 3. Retoma el tema del escrito anterior para continuar con la aplicación del formato y estilos según aplique el tema. 4. Redacta el escrito con los lineamientos identificados. 5. Utiliza un <i>software</i> para el procesamiento de textos. 6. Entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) ● <i>Software</i> para el procesamiento de textos. ● <i>Software</i> para citación. ● <i>Software</i> o aplicación para la identificación de plagio ● Computadora o dispositivos electrónicos ● Internet 	14 horas
UNIDAD III				
6	Diseño de infografía con los requerimientos de un artículo de ponencia y un extenso para revista científica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la práctica. 2. Identifica el tipo de redacción de un artículo científico o de divulgación. 3. Sintetiza los requerimientos de los tipos de artículos, los lineamientos estandarizados y el formato de publicación. 4. Diseña una infografía con el contenido recabado y aplica la norma de citación en formato APA. 5. Utiliza un <i>software</i> especializado para el diseño de la infografía 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) ● <i>Software</i> para el procesamiento de textos. ● <i>Software</i> para citación. ● <i>Software</i> especializado. ● Computadora o dispositivos electrónicos ● Internet 	5 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Utiliza <i>software</i> para la citación en formato APA. 7. Entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 		
7	Creación de un documento académico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para la práctica. 2. Selecciona un tema de interés del área disciplinar, del cual ya tenga información como antecedentes. 3. Identifica el tipo de artículo que se va a trabajar, ya sea de carácter científico o de divulgación. 4. Identifica los lineamientos y estructura del tipo de publicación a trabajar. 5. Utiliza un <i>software</i> para el procesamiento de textos. 6. Utiliza <i>software</i> para la citación en formato APA. 7. Redacta el escrito con formato APA. 8. Integra citas y fuentes bibliográficas del artículo. 9. Presenta el escrito. 10. Realiza las correcciones de las observaciones. 11. Entrega del documento académico al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) ● <i>Software</i> para el procesamiento de textos. ● <i>Software</i> para citación. ● <i>Software</i> o aplicación para la identificación de plagio ● Computadora o dispositivos electrónicos ● Internet 	25 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa escritos científico o académico
- Elabora y aplica evaluaciones
- Fomenta la investigación documental y bibliográfica
- Realizar retroalimentación del contenido de redacción para publicación científica o de divulgación

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre los conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora escritos científico o académico
- Realiza investigación documental y bibliográfica
- Utiliza *software* procesador de texto
- Respeta normas y lineamientos
- Respetar los derechos de autor y propiedad intelectual
- Presenta evaluaciones
- Expone la redacción de los artículos frente a grupo

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas	20%
- Evaluaciones.....	30%
- Desarrolla un artículo científico o de divulgación....	50%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>American Psychological Association (2021). APA Recommends. Washington, DC: American Psychological Association. Recuperado de https://www.apa.org/</p> <p>Guerra, M. (2010). <i>Manual de publicaciones de la American Psychological Association</i> (3a ed.). [Libro electrónico]. México: El Manual Moderno. Recuperado de: https://libcon.rec.uabc.mx/login?qurl=http%3a%2f%2fmoderno.ipublishcentral.com%2fproduct%2fmanual-de-publicaciones-la-apa</p> <p>Chavez, F. (2016). <i>Redacción avanzada. Un enfoque lingüístico</i>. Pearson. [clásica].</p> <p>Dintel, F. (2010). <i>Cómo se elabora un texto : todos los pasos para expresarse por escrito con claridad y corrección</i> (4ª ed.). Alba. [clásica].</p> <p>Gonzalo, M. (2018). <i>Curso de redacción: Teoría y práctica de la composición y del estilo</i>. (ed. Actualizada por Sánchez, A.) (ed. Kindle). Ediciones Paraninfo.</p> <p>Gustavii, B., Enriquez, I., Infante, S. (2013). <i>Cómo escribir e ilustrar un artículo científico</i>. Colegio de Postgraduados. [clásica].</p> <p>Kohan, S. (2017). <i>Cómo escribir con éxito en cada profesión</i>. Alba Editorial.</p> <p>Lapworth, k. (2019). <i>The Writer's Guide to Good Style: A 21st Century guide to improving your punctuation, pace, grammar and style</i>. Teach Yourself.</p> <p>López, L., Alvarado B., Mungaray M. (2014). <i>La comunicación de la ciencia a través de artículos científicos</i> (2ª ed. corr.</p>	<p>Cohen, S. (2014). <i>Redacción sin dolor: Incorpora las nuevas normas de la ortografía de la lengua española</i> (6ª ed.). Planeta México. [clásica].</p> <p>Li.Z. (2019). Application research of digital image technology in graphic design. <i>Journal of Visual Communication & Image Representation</i>. 65. Elsavier. ISSN 1047-3203.</p> <p>Ruvalcaba, E. (2011). <i>52 tips para escribir claro y entendible: con sus respectivas consideraciones literarias</i>. Lectorum. [clásica].</p> <p>Universidad de La Salle, Ciencia Unisalle. (2020). <i>Guía Normas APA Séptima 7.ª Edición 2020</i>. Recuperado de https://ciencia.lasalle.edu.co/recursos_bibliograficos/11</p>

y aumentada). Universidad de Occidente : Ediciones del Lirio. [clásica].

Mateo, M. (2017). *El secreto de la ortografía. Según las nuevas normas de la Real Academia Española (2ª ed.)*. Ediciones de la U.

Ramírez, G. (2013). *Cómo redactar un paper: la escritura de artículos científicos*. Noveduc. [clásica].

Raymundo, J. (2019). *La redacción no se improvisa: guía para lograr textos de calidad*. Artífice Comunicadores.

Warburton, N., Bassols P., (2012). *Cómo aprender a escribir*. Paidós. [clásica].

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Redacción para Publicaciones Científicas o de Divulgación, debe contar con título de Comunicación, Editor o área afín; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia docente; tener conocimientos en escritura, redacción, gramática y experiencia en la redacción de artículos científicos o de divulgación. Ser analítico, crítico y respetuoso.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Metodología para el Análisis de la Imagen
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 02**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Talía Góngora
María Angélica Castro Caballero

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta unidad de aprendizaje es conocer las metodologías para el análisis de las cualidades de la imagen aplicada a productos gráficos, para aplicarlas en la valoración y argumentación de propuestas desde la expresión del concepto de comunicación. Se ubica en la etapa terminal, con carácter de optativa y forma parte del área de Gestión y Humanidades del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar las características de la imagen, a partir de una metodología multidisciplinar, para la argumentación y valoración de productos gráficos que apoyen las propuestas innovadoras de diseño, con una visión crítica y comprometida en el proceso de investigación.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Elaboración de tablas para el análisis de productos gráficos concretos enmarcados en una sociedad global.
2. Exposición de los resultados de análisis de manera creativa a través del discurso oral, escrito y gráfico.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Metodologías disciplinares para el análisis de la imagen

Competencia:

Examinar las características de la imagen como forma pregnante, estética y significativa en una sociedad global, a partir de metodologías de análisis visual, que lleven a la justificación de la estrategia de comunicación gráfica analizada, con una actitud crítica y creativa.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 1.1 Análisis de la forma y la estética
- 1.2. Análisis desde el enfoque perceptual
- 1.3. Análisis desde el enfoque retórico y semiótico

UNIDAD II. Metodologías multidisciplinares para el análisis de la imagen

Competencia:

Distinguir la influencia que tiene el contexto socio-cultural, epistémico, técnico y tecnológico así como la experiencia del usuario, en las características de la imagen, a través de la aplicación de las metodologías multidisciplinares de análisis crítico, para el estudio de la imagen, con un criterio integral y responsable de la comunicación visual.

Contenido:

Duración: 14 horas

- 2.1. Análisis desde la estructura relacional
- 2.2. Análisis desde el enfoque sociológico cultural
- 2.3. Análisis desde el enfoque epistemológico
- 2.4. Análisis desde el enfoque técnico-tecnológico
- 2.5. Análisis desde el enfoque estético-estilístico
- 2.6. Análisis desde el enfoque de la experiencia del usuario

UNIDAD III. Aplicación de los resultados del análisis de imagen al proceso proyectual

Competencia:

Examinar los antecedentes del diseño de los productos gráficos de un caso de estudio, a partir de la integración y adaptación de las metodologías, para proponer las pautas del rediseño o diseño total de una propuesta gráfica, con una visión creativa, responsable y audaz.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1. Análisis de antecedentes de diseño de productos gráficos de una entidad como estudio de caso
 - 3.1.1. Sistemas de medios de comunicación simples
 - 3.1.2. Sistemas de medios de comunicación complejos
- 3.2. Propuesta de pautas de rediseño o diseño total a partir del análisis de antecedentes del estudio de caso
- 3.3. Reflexiones sobre la función del análisis de la imagen en el proceso proyectual de diseño gráfico

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El análisis de la imagen en productos gráficos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona un producto gráfico a analizar. 3. Realiza el análisis de las cualidades figurativas y estéticas de la imagen. 4. Realiza el análisis de las cualidades perceptuales 5. Realiza el análisis de las cualidades significativas de la imagen. 6. Diseña una tabla para colocar los resultados del análisis 7. Elabora una presentación para exponer los resultados al grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Proyector ● Pizarra y marcadores ● Internet ● Audífonos y/o bocinas ● Recursos bibliográficos ● Plataforma Blackboard Ultra ● Correo electrónico UABC ● Herramientas Google 	10 horas
UNIDAD II				
2	El análisis multidisciplinar de la imagen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Seleccionar un producto gráfico a analizar. 3. Realiza el análisis de las cualidades del producto gráfico a partir de: <ol style="list-style-type: none"> a) La estructura relacional. b) Enfoque socio cultural. c) Enfoque epistémico d) Enfoque técnico-tecnológico. e) Enfoque estético-estilístico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Proyector ● Pizarra y marcadores ● Internet ● Audífonos y/o bocinas ● Recursos bibliográficos ● Plataforma Blackboard Ultra ● Correo electrónico UABC ● Herramientas Google 	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Diseña un esquema gráfico para mostrar los resultados del análisis. 5. Elabora una presentación para exponer los resultados al grupo. 		
UNIDAD III				
3	Pautas para el diseño o rediseño gráfico de casos de estudio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona una entidad. 3. Analiza los antecedentes de diseño de productos gráficos de una entidad como estudio de caso. 4. Describe las pautas de rediseño o diseño total a partir del análisis de antecedentes del estudio de caso. 5. Reflexiona sobre la función del análisis de la imagen en el proceso proyectual de diseño gráfico. 6. Diseña un esquema gráfico para colocar los resultados del análisis. 7. Elabora una presentación para exponer los resultados al grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Proyector ● Pizarra y marcadores ● Internet ● Audífonos y/o bocinas ● Recursos bibliográficos ● Plataforma Blackboard Ultra ● Correo electrónico UABC ● Herramientas Google 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta la información acerca de los conceptos y teorías de las metodologías para el análisis de la imagen.
- Promueve la discusión de los conceptos a partir del planteamiento de ejemplos o casos reales.
- Propone ejercicios prácticos relacionados con las temáticas estudiadas y ubicados en el contexto de la profesión del diseño gráfico.
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas y debates.
- Propicia la participación activa de los estudiantes.
- Revisa y evalúa las propuestas.
- Elabora evaluaciones enfocadas en la práctica que reinterpreten en los temas estudiados en clase.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza los conceptos y teorías de las metodologías para el análisis de la imagen.
- Resuelve ejercicios prácticos propuestos por el profesor.
- Realiza las prácticas de taller.
- Participa activamente en las sesiones.
- Elabora y entrega reportes de prácticas.
- Trabaja de manera individual y activamente en equipo.
- Elabora y entrega prototipos en tiempo y forma.
- Presenta evaluaciones.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Esquemas gráficos de análisis ... 30%
- Tabla gráficos de análisis..... 40%
- Presentación de resultados30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

Agustín L.M. (2010). El contenido de las imágenes y su análisis en entornos documentales. Polisemias visuales. Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intelectual. España: Ediciones Universidad de Salamaca. Recuperado de:

<http://eprints.rclis.org/15921/1/978-84-7800-166-8-0085-0116.pdf>

Castro Caballero (2019). La estructura relacional de la imagen comunicativa: un modelo de análisis y composición de la imagen. *Revista Internacional de la Imagen* 4 (1): 25-40. doi:10.18848/2474-5197/CGP/v04i01/25-40. Recuperado de

<https://cgscholar.com/bookstore/works/la-estructura-relacional-de-la-imagen-comunicativa>

Fernández,C. y Galguera, L. (2009). *Teorías de la comunicación*. México: Mc Graw Hill Educación. Recuperado de

<https://libcon.rec.uabc.mx:4431/lib/uabcsp/reader.action?docID=4721699&query=MAGEN+GRÁFICA+COMUNICACIÓN>

Complementarias

Celhay F., Cheng, P., Masson,J., & Li,W.,(2020). Package graphic design and communication across cultures: An investigation of Chinese consumers' interpretation of imported wine labels,*International Journal of Research in Marketing*. 37. Issue 1. PP. 108-128. ISSN 0167-8116.

Li,Z.(2019).Application research of digital image technology in graphic design. *Journal of Visual Communication and Image Representation*. 65.ISSN 1047-3203,

McKenney, S., & Reeves, T. C. (2018). *Conducting educational design research*. Routledge

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Metodología para el Análisis de la Imagen debe contar con título de Diseño Gráfico, Comunicación Visual o área afín, con conocimientos avanzados de metodología del diseño, semiótica, percepción visual, epistemología, historia del diseño gráfico; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia mínima como docente. Haber ejercido la profesión por lo menos durante 5 años ya sea en una empresa, colectivo o como profesional independiente, en cualquier área del Diseño Gráfico o Comunicación. Ser crítico, analítico, proactivo y creativo. Hábil para fomentar el trabajo colaborativo y la participación de cada persona del grupo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Metodología de la investigación
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 03 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 03 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Gloria Azucena Torres de León
José Rubén Roa Ledesma

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es conocer la metodología de la investigación como proceso de búsqueda hasta el reporte de datos, además, estimula el pensamiento crítico y constructivo para mejorar la habilidad de trabajo en equipo y conciencia de compromiso social. Es una unidad de aprendizaje de carácter optativo que pertenece al área de Humanidades, forma parte de la etapa terminal del programa educativo Diseño Gráfico y no es necesario haber aprobado una unidad previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Organizar la información pertinente al problema de diseño, por medio de las metodologías de investigación y las herramientas de presentación, para construir y comunicar un marco teórico a partir del cual se desarrolle el proceso de diseño en forma objetiva y analítica.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Documento escrito donde se demuestre la comprensión del método investigativo, así como estructurar un proceso investigativo elemental aplicado a un proyecto de diseño que se relacione con la identidad cultural de un usuario o grupo humano determinado, utilizando formato APA vigente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos introductorios a la investigación

Competencia:

Analizar los fundamentos de la investigación, a través de las referencias conceptuales, para formar un pensamiento propio sobre los métodos investigativos, sus etapas y dimensiones, con una actitud analítica y responsable.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 1.1 Referentes conceptuales
 - 1.1.1 Concepto de investigación
 - 1.1.2 Concepto de metodología de la investigación
- 1.2 Etapas de la investigación
- 1.3 Dimensiones de la investigación
- 1.4 Métodos generales de la investigación

UNIDAD II. Proyecto de investigación

Competencia:

Definir el proyecto de investigación a través de la construcción del objeto de estudio, el planteamiento y la contextualización de un problema, para aplicar el método de investigación, con una actitud analítica y responsable.

Contenido:

Duración: 9 horas

- 2.1 Construcción del objeto de estudio
- 2.2 Planteamiento y contextualización del problema
- 2.3 Justificación
- 2.4 Propósitos, objetivos y metas de la investigación
- 2.5 Formulación de hipótesis
 - 2.5.1 Tipos e identificación de variables
- 2.6 Muestreo
- 2.7 Diseño de la investigación

UNIDAD III. Perspectiva teórica

Competencia:

Destacar las funciones del marco teórico, a través del proceso de revisión documental, para la construcción de una perspectiva teórica, con una actitud analítica y responsable.

Contenido:**Duración:** 12 horas

- 3.1 Funciones del marco teórico
- 3.2 Proceso de revisión documental
- 3.3 Registros documentales
- 3.4 Construcción de perspectiva teórica
- 3.5 Referencias y registros bibliográficos

UNIDAD IV. Recogida de datos

Competencia:

Organizar el método de recopilación de información a través de encuestas, cuestionarios, entrevistas, observaciones, escalas de medición o experimentos para lograr una recolección de datos adecuada, con una actitud analítica y responsable.

Contenido:**Duración: 12 horas**

- 4.1 Encuesta, cuestionario y entrevista
- 4.2 Observación
- 4.3 Escalas de medición
- 4.4 Experimento

UNIDAD V. Informe final

Competencia:

Redactar un informe final a través de los datos recolectados, para formar enjuiciamientos, conclusiones, así como sugerencias y recomendaciones al reporte de investigación, con una actitud analítica y responsable.

Contenido:**Duración:** 12 horas

- 5.1 Análisis de datos
- 5.2 Enjuiciamiento y conclusiones
- 5.3 Sugerencias y recomendaciones
- 5.4 Reporte de investigación

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Lecturas guiadas
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Elabora y aplica evaluaciones
- Solución de problemas
- Análisis de casos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Investigación documental
- Exposición
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Ensayo
- Presentación de proyectos
- Organizadores gráficos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales40%
- Proyecto investigativo.....60%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Bautista, N. (2011). Proceso de la investigación cualitativa: Epistemología, metodología y aplicaciones. Ciudad de México: Manual Moderno. Recuperado de: https://libcon.rec.uabc.mx:4461/product/proceso-de-la-investigacion-cualitativa [Clásica]</p> <p>Creswell, JW. & Creswell, JD. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Estados Unidos: SAGE Publications, Inc.</p> <p>Flick, U. (2018). Introducción a la investigación cualitativa. Estados Unidos: Morata.</p> <p>Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill Education.</p> <p>Jain, S. (2019). Research Methodology in Arts, Science and Humanities. Canada: Society Publishing.</p> <p>Romero, H., Ñaupas, H., Pañacios, J. & Valdivia, M. (2018). Metodología de la investigación. Cuantitativa - Cualitativa y redacción de la tesis. 5ª Edición. Colombia: Ediciones de la U.</p>	<p>Álvarez-Gayou, J. (2003). Cómo hacer una investigación cualitativa. México: Paidós Educador. [Clásica]</p> <p>Godwill, E. A. (2015). Fundamentals of Research Methodology : A Holistic Guide for Research Completion, Management, Validation and Ethics. USA: Nova Science Publishers, Inc.</p> <p>Maya, E. (2008). Métodos y técnicas de investigación. Una propuesta ágil para la presentación de trabajos científicos en las áreas de arquitectura, urbanismo y disciplinas afines. México: Universidad Autónoma de México. [Clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Metodología de la Investigación debe contar con título de Licenciado en Diseño, Arquitecto o área afín, con conocimientos avanzados de metodología de la investigación; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Con interés de actualización constante en su área de experticia y en la docencia, ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Modelado 3D
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC: 01 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

José Ramón Rodríguez Esquer
Néstor Alonso Díaz Fernández

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Contribuir al desarrollo de conocimientos necesarios para aplicar herramientas de modelado en 3D para elaboración de proyectos profesionales. En esta Unidad de Aprendizaje se buscará aplicar los conocimientos adquiridos en el manejo de softwares de diseño gráfico para integrarlos al desarrollo de diferentes proyectos de construcción de diseño tridimensional.

Se ubica en la etapa terminal, es de carácter optativa y necesita conocimientos básicos de manejo de software en relación al diseño gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los conocimientos teórico-prácticos en el desarrollo de proyectos conceptuales mediante técnicas de modelado en 3D, para su integración y uso de tecnologías en CG así como para la solución de problemas de visualización, con un enfoque, creativo, crítico, y funcional.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentar carpeta de ejercicios prácticos, mediante el proyecto final, el alumno demostrará suficiente capacidad en modelado y técnicas avanzadas de render para presentar los proyectos elaborados en todo el semestre con la calidad requerida por el maestro

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Modelado en 3D

Competencia: Aplicar los conocimientos básicos sobre el modelado en 3D para poder desplazarse dentro de la interfaz del programa y navegar en el espacio 3D, por medio de la manipulación de polígonos mediante el movimiento de los diferentes nodos disponibles y añadiendo elementos poligonales ya existentes, con una actitud de sentido crítico y objetividad.

Contenido:

Duración: 7 horas

- 1.1. Herramientas y técnicas de modelado en 3D
 - 1.1.2. Modelado mediante polígonos
 - 1.1.3 Modelado mediante mallas aplicadas en superficies
- 1.2. Modelado mediante primitivos poligonales
 - 1.2.1. Extrusión
 - 1.2.2. Cortes poligonales
 - 1.2.3. Manejo de edge loops
 - 1.2.4. Herramientas de unión
 - 1.2.5. Códigos

UNIDAD II. Desarrollo de proyectos de modelado en 3D

Competencia:

Distinguir los elementos básicos de los complejos utilizados en el modelado 3D, mediante la elaboración de un plan de trabajo aplicado en una realidad simulada dentro de un escenario virtual, para elaborar modelados industriales, arquitectónicos y orgánicos, con responsabilidad y compromiso al medio donde se apliquen.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 2.1. Modelado industrial, arquitectónico y orgánico
 - 2.1.1. Diferencias y similitudes entre los diferentes tipos de modelado
 - 2.1.2. Herramientas a utilizar
 - 2.1.3. Modelado: Creación de un objeto mediante polígonos
 - 2.1.4. Materiales: Asignación y explicación de los diferentes materiales arquitectónicos que serán utilizados

UNIDAD III. Texturizado en el modelado 3D

Competencia:

Elaborar un un proyecto integral del diseño tridimensional aplicando elementos básicos y complejos del modelado 3D acorde con las aptitudes y habilidades en el manejo del software, para resolver necesidades de comunicación visual existentes en el mercado, esto mediante un marco de responsabilidad y compromiso al medio entorno donde se apliquen.

Contenido:**Duración:** 4 horas

3.1 Texturizado:

- 3.1.1 Desarrollo de Mapas UV y diferentes tipos de mapa (diffuse, specular, bump, displacement)
- 3.1.2 Iluminación: Luz directa e indirecta
- 3.1.3 Técnicas de render mediante Mental Ray, Final Gather y Global Iluminación

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Manipulación básica de polígonos	1. Atiende las orientaciones del docente sobre la aplicación de las herramientas básicas de la paquetería 3D. 2. Identifica las funciones de cada una de las herramientas. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos básicos con el manejo de las herramientas. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente.	Computadora. Tableta de dibujo digital. Software de diseño 3D.	5 hrs.
2	Etapas del modelado 3D	1. Atiende las orientaciones del docente sobre las herramientas intermedias para generar figuras poligonales, distribuir luces, insertar texturas básicas y motores de render. 2. Identifica las funciones de cada una de las herramientas intermedias. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos básicos con el manejo de las herramientas intermedias. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente.	Computadora. Tableta de dibujo digital. Software de diseño 3D.	5 hrs.
3	Aplicación de Render	1. Atiende las orientaciones del docente sobre crear un objeto en modelado 3d, incluye iluminación, texturizado y render final. 2. Identifica las funciones de cada una de las herramientas para generar un render.	Computadora. Tableta de dibujo digital. Software de diseño 3D.	10 hrs.

		<p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos herramientas y ser capaz de crear el render final.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>		
UNIDAD II				
4	Desarrollo de proyecto arquitectónico	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre crear un proyecto arquitectónico mediante textura, renders y materiales obtener un resultado foto real con técnicas de render en Mental Ray.</p> <p>2. Identifica las funciones de cada una de las herramientas para generar el proyecto arquitectónico.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos herramientas y ser capaz de aplicar las técnicas de render en Mental Ray.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<p>Computadora. Tableta de dibujo digital. Software de diseño 3D.</p>	10 hrs.
5	Desarrollo de proyecto industrial	<p>1. Atiende las orientaciones del docente sobre crear un proyecto industrial de interiores mediante condiciones de luz y técnicas de iluminación diferentes.</p> <p>2. Identifica las funciones de cada una de las herramientas para generar el proyecto industrial.</p> <p>3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de aplicación industrial de interiores mediante condiciones de luz y técnicas de iluminación diferentes.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>	<p>Computadora. Tableta de dibujo digital. Software de diseño 3D.</p>	10 hrs.

6	Desarrollo de proyecto orgánico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre bocetar un personaje propio para ser reproducido en 3D con texturas, materiales, iluminación y un esqueleto que permita posarlo para render final 2. Identifica las funciones de cada una de las herramientas para generar el proyecto orgánico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica las herramientas utilizar y ser capaz de crear el render final. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<p>Computadora. Tableta de dibujo digital. Software de diseño 3D.</p>	10 hrs.
UNIDAD III				
7	Desarrollo de proyecto de render final.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre presentar tres proyectos de modelado para elección. El maestro elegirá el adecuado y será desarrollado en 3D por el alumno. 2. Identifica las funciones de cada una de las herramientas para generar el proyecto de render final. 3. Desarrolla práctica en la que aplica las herramientas utilizar y ser capaz de crear el render final. 4. Desarrolla práctica siendo la función del maestro de auxiliar del proyecto. 5. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<p>Computadora. Tableta de dibujo digital. Software de diseño 3D.</p>	14 hrs.

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva y demostrativa.
- Asesoría académica.
- Instrucción guiada.
- Presentación de software de trabajo.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Participación en prácticas de taller.
- Elaboración de propuestas de diseño en 3D acordes a los proyectos delimitados por el docente.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Por unidad temática se realizarán proyectos de diseño aplicado al manejo del 3D (conceptualización, factibilidad, funcionalidad, originalidad, técnica y presentación).

Criterios de evaluación

Participación	10%
Prácticas	30%
Tareas	30%
Entregas de proyectos por Unidad	30%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

Cardoso, Jaime. (2013). *Crafting 3D Photorealism, Lighting workflows in 3Dmax, Mental Ray & Vray*. 3dtotal publishing. [clásica]

King, Roger. (2015). *3D animation for the raw beginner using Maya*. Boca Raton, Florida, Estados Unidos: CRC Press: Taylor & Francis

3D Total Publishing. Recurso recuperado de www.3dtotal.com

Complementarias

3D Creative Magazine. Recurso recuperado de www.3dcreativemag.com

CG Arena. Recurso recuperado de www.cgarena.com

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de Modelado 3D debe contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico o área afín, experiencia en el campo laboral, conocimiento del idioma inglés, preferentemente con estudios de posgrado y conocimiento de paqueterías de software digital. Ser respetuoso, con una actitud crítica y que fomente los valores de ética y moral profesional.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:**
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Diseño Web Responsivo
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

José Rubén Roa Ledesma

**Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)**

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje proporciona conocimientos básicos sobre diseño web responsivo o adaptativos, para la creación de sitios, sistemas o aplicaciones web que se adapten a las diferentes especificaciones de acuerdo con los dispositivos en los que se visualizan. Se ubica en la etapa terminal, con carácter de optativa y forma parte del área de Tecnología del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar elementos gráficos, con ayuda de patrones, *frameworks* y retículas, para generar sitios, sistemas y aplicaciones web que cumplan con adaptarse al tamaño, la resolución y orientación de las diversas pantallas y dispositivos, con actitud propositiva, creatividad y disciplina.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora y entrega prototipo de sitio, sistema y/o aplicaciones web, que cumplan con adaptarse al tamaño, la resolución y orientación de las diversas pantallas y dispositivos, entrega reporte técnico que fundamente el proceso de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos del diseño web responsivo o adaptativo

Competencia:

Distinguir los conceptos del diseño web responsivo, para conocer su importancia, mediante el análisis de sus fundamentos y características, con actitud crítica e innovadora.

Contenido:

- 1.1. Concepto y fundamentos
- 1.2. Características y ventajas
- 1.3 Ejemplos prácticos

Duración: 8 horas

UNIDAD II. Diseño web adaptativo y herramientas de ayuda

Competencia:

Diferenciar las herramientas de diseño, mediante la identificación de sus características y especificaciones, para conocer sus alcances y limitaciones, con responsabilidad y ética.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. Consideraciones técnicas y tecnologías disponibles
- 2.2. Patrones y retículas
 - 2.2.1. Ejemplos aplicados
- 2.3. Principales Frameworks
 - 2.3.1. Ejemplos aplicados

UNIDAD III. Diseñando interfaces adaptativas

Competencia:

Desarrollar los elementos gráficos de las interfaces, aplicando las herramientas y fundamentos teóricos, para generar sitios, sistemas o aplicaciones web adaptables, con creatividad y sentido crítico.

Contenido:

- 3.1. Consideraciones de usabilidad
- 3.2. Mejores prácticas para diseño web adaptativo o responsivo
- 3.3. Prácticas desde cero

Duración: 14 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER				
No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Patrones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Distingue los diferentes patrones para la creación de interfaces. 3. Elige el patrón que esté acorde a su propuesta de trabajo. 4. Aplica el patrón para la generación de la interfaz. 5. Genera las interfaces requeridas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software • Recursos bibliográficos • Cañón 	6 horas
2	Retículas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Distingue las diferentes retículas para la creación de interfaces. 3. Elige la retícula que esté acorde a su propuesta de trabajo. 4. Aplica la retícula para la generación de la interfaz. 5. Genera las interfaces requeridas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software • Recursos bibliográficos • Cañón 	6 horas
3	Frameworks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Distingue los diferentes frameworks para la creación de interfaces. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software • Recursos bibliográficos • Cañón 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Elige el framework que esté acorde a su propuesta de trabajo. 4. Aplica el framework para la generación de la interfaz. 5. Genera las interfaces requeridas. 		
UNIDAD III				
4	Diseño desde cero de interfaces adaptativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las orientaciones del docente para elaborar las prácticas de acuerdo a cada etapa. <p>Etapa 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Identifica el problema 3. Analiza características del problema 4. Genera bocetaje 5. Retroalimentación del docente. 6. Mejora del bocetaje aplicando retroalimentación. <p>Etapa 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Genera diseño de interacción. 8. Genera un prototipo de media fidelidad. 9. Retroalimentación del docente. 10. En caso de que aplique, mejora el prototipo de media fidelidad. <p>Etapa 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Genera los elementos de diseño gráfico pertinentes. 12. Aplica herramienta para generar el diseño adaptativo 13. Presenta propuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software • Recursos bibliográficos • Cañón 	14 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluación.....	20%
- Prácticas.....	30%
- Tareas.....	10%
- Prototipo.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Codutti, A. E. G., Mariño, S. I., Y Alfonzo, P. L. (2016). Una propuesta integradora de Mantenimiento Correctivo aplicada al Diseño Web Adaptativo y Accesibilidad Web. *Scientia et technica*, 21(1), 51-59.
- Gauchat, J. D. (2017). *HTML5 para Mentas Maestras: Cómo aprovechar HTML5 para crear sitios web adaptables y aplicaciones revolucionarias* (2^{da} ed). JD Gauchat.
- Moreto, S., Lambert, M., Jakobus, B., y Marah, J. (2017). *Bootstrap 4 – Responsive Web Design*. Packt Publishing
- Nogueira, T., Ferreira, D., Carvalho, S., y Berreta, L. (2017). Evaluating the impact of responsive and non-responsive web design on the experience of blind users. *IEEE multimedia*, 91, 13-23.

Complementarias

- Chivukula, S. R., y Iskandar, A. (2019). *Web Development with Angular and Bootstrap: Embrace Responsive Web Design and Build Adaptive Angular Web Applications* (3rd ed). Packt Publishing
- EBC Academia. (18 de septiembre de 2017). La evolución del diseño web y el diseño responsivo. [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=fE9LINxEG-4&ab_channel=EBCAcademia
- Rodríguez, R. A., Vera, P. M., Ramirez, M. A., Alderete, C. G., Conca, A. G., Dogliotti, M. G., y Zain, G. A. (2020). Análisis del Diseño Web Adaptativo Caso de estudio: Universidad Argentinas. *Revista Abierta de Informática Aplicada (RAIA)*, (4), 51-62.
- Training, A. (2018). Curso de Diseño Web Responsive con HTML5 y CSS3-Auribox Training.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de Diseño Web Responsivo debe contar con título de Ingeniero en sistemas, ingeniero diseño gráfico digital, Licenciado en diseño gráfico digital o área afín, preferentemente con conocimientos avanzados diseño web, diseño responsivo, diseño de interacción; estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Dirección y liderazgo de proyectos creativos.
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Haga clic aquí para escribir texto.

Equipo de diseño de PUA
Dra. María Angélica Castro Caballero

**Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)**
Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta unidad de aprendizaje es conocer la manera de gestionar y dirigir proyectos creativos a través de métodos de organización y estrategias de liderazgo, permitiendo que el estudiante pueda llevar a cabo cada una de las etapas del proyecto gráfico hasta cumplir con los objetivos y metas planteadas y con ello podrá desarrollar habilidades y hábitos de liderazgo. Esta asignatura es de carácter optativa de la etapa Terminal, del Área de Conocimiento Gestión y Humanidades. Se sugiere que el alumno tenga conocimientos previos de diseño, mercadotecnia, publicidad, teoría del diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Gestionar y dirigir un proyecto creativo de diseño gráfico, a través de estrategias de organización del proceso y técnicas de liderazgo, para desarrollar proyectos de comunicación visual con una actitud proactiva, organizada y responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Realiza una investigación y síntesis del concepto liderazgo que contenga las cualidades de los distintos tipos contemporáneos.
Elabora un esquema gráfico que describa las etapas de gestión de un proyecto de diseño y organización de recursos.
Realiza un documento digital que incluya un diagnóstico personal del perfil de liderazgo que se es capaz de desarrollar.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El liderazgo y el líder

Competencia:

Identificar el perfil óptimo de un líder desde el enfoque contemporáneo de liderazgo, para analizar los hábitos y destrezas con las cuales se ejecuta el rol, con una actitud de análisis crítico y asertivo.

Contenido:

Duración: 10 horas

- I.1. Visión contemporánea del liderazgo.
- I.2. Definición de líder.
- I.3. Definición de seguidores y personas.
- I.4. Competencias del líder.
- I.5. Estilos de liderazgo.
- I.6. Conducta en el liderazgo.
- I.7. Actitud de líder.
- I.8. La negociación en el liderazgo

UNIDAD II. Liderazgo de equipos de trabajo

Competencia:

Identificar las etapas de gestión de un proyecto gráfico considerando la organización y administración de los recursos humanos, tecnológicos y económicos para realizar una planeación de un proyecto concreto con una actitud resolutiva y creativa.

Contenido:

Duración: 12 horas

II.1.La organización del equipo de trabajo.

- II.1.1.Liderazgo en equipo y equipos autoadministrados.
- II.1.2.Comunicación, coaching y habilidades para resolver conflictos.
- II.1.3.Objetivos y metas en común.
- II.1.4.Habilidades de los miembros del equipo.
- II.1.5.Identificación de roles en el equipo.
- II.1.6.Interacción líder-miembro y subordinación y reglas.
- II.1.7. Equipos inter y multidisciplinares.

II.2.Procesos de conformación del equipo de trabajo.

- II.2.1.Primer etapa: inicio.
- II.2.2.Crisis del equipo de trabajo.
- II.2.3.Tercera etapa: la adolescencia del equipo de trabajo.
- II.2.4.Cuarta etapa: un equipo conformado.
- II.2.5.Quinta etapa: el equipo de trabajo de alto rendimiento.

II.3.La comunicación virtual y presencial en el equipo de trabajo.

II.4.Resolución de conflictos.

II.5. El compromiso (“*engagement*”).

II.6.La motivación.

UNIDAD III. Liderazgo organizacional

Competencia:

Analizar los distintos factores que integran la estructura de planeación de un proyecto, a través de la aplicación de las distintas formas de liderazgo para proponer ideas innovadoras a partir de una actitud creativa y proactiva.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- III.1.Liderazgo carismático y transformacional.
- III.2.Liderazgo de cultura, ética y diversidad.
- III.3.Liderazgo estratégico y administración del cambio.
- III.4.Liderazgo de crisis y la organización de aprendizaje.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El liderazgo y las cualidades del líder contemporáneo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza las lecturas proporcionadas por el docente. 3. Genera mapas conceptuales para cada lectura. 4. Elabora un ensayo en donde se integren los mapas conceptuales junto con reflexiones personales. 5. Entrega el ensayo para revisión. 6. Expone los comentarios ante el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Cañón • Computadora • Pantalla de proyección • Material bibliográfico 	5 horas
UNIDAD II				
2	Las etapas de gestión y desarrollo de un proyecto creativo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza las lecturas proporcionadas por el docente. 3. Genera mapas conceptuales para cada lectura. 4. Elabora un esquema gráfico con cada etapa de gestión y desarrollo del proyecto gráfico. 5. Entrega el esquema gráfico para revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Cañón • Computadora • Pantalla de proyección • Material bibliográfico 	5 horas

		6. Expone los comentarios ante el grupo.		
UNIDAD III				
3	El perfil de un líder.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza las lecturas proporcionadas por el docente. 3. Realiza un ensayo que incluya la descripción personal sobre las cualidades del líder contemporáneo con las que te identificas. 4. Entrega el ensayo para revisión. 5. Expone tu perfil ante el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Cañón • Computadora • Pantalla de proyección • Material bibliográfico 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre teorías y métodos básicos.
- Presenta y resuelve ejercicios síntesis relacionados con las temáticas.
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller.
- Propicia la participación activa de los estudiantes.
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades.
- Elabora y aplica evaluaciones.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre teorías y métodos básicos.
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor.
- Realiza las prácticas de taller.
- Participa activamente en clase.
- Elabora y entrega ensayos y esquemas gráficos.
- Trabaja en equipo.
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma.
- Presenta evaluaciones.
- Expone los resultados de las prácticas en clase.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Ensayos 50%
- Esquema gráfico 50%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Barnard M. Routledge (2013). <i>Graphic design communication</i>. New York: Taylor & Francis Group. Recuperado de http://libcon.rec.uabc.mx:3017/ehost/ebookviewer/ebook/ZT_AwMHh3d19fNjA2Nzlw_X19BTg2?sid=4b8ac0ff-c97b-4f39-82cf-0fc31e410306@sdv-sessmgr03&vid=0&format=EB&rid=1 [Clásica]</p> <p>Lerma, A.E., Bárcena, J.S. y Vite, L.C. (2016). <i>Marketing político</i> (2^{nda} ed.). México: Cengage Learning Editores,S.A.</p> <p>Meredith D. (2012). <i>Graphic Design Theory</i>. Londres: Thames & Hudson . [Clásica]</p> <p>Costa, J. y Moles, A. (1991) <i>Imagen didáctica</i>. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A. [Clásica]</p> <p>Moles, A. y Janiszewski, L. (1990). <i>Grafismo funcional</i>. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A. [Clásica]</p> <p>Vilchis, L.C. (2002). <i>Diseño. Universo de conocimiento. Investigación de proyectos en la comunicación gráfica</i> (2^{nda} ed.). México: Centro Juan Acha. Investigación Sociológica en Arte Latinoamericano. [Clásica]</p> <p>Vilchis, L.C. (2017). <i>Propaganda Política. Examen de la campaña gráfica presidencial 2012 en México</i>. México: Compañía Editorial Impresora y Distribuidora S.A.</p>	<p>Dabner, D. (2018). <i>Diseño gráfico, fundamentos y prácticas</i>. Barcelona: Ed. Blume.</p> <p>Mallol, M.E. (1989) <i>Proceso de Diseño y forma narrativa</i>. Recuperado de: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/44423/1/Mallol%20Proceso%20de%20diseño%20y%20forma%20narrativa.pdf [Clásica]</p> <p>Olivares, J., Ramírez, M., y Cisneros, A. (2020). Síntesis visual del proceso de diseño gráfico de la marca Chivas, Club Deportivo Guadalajara. <i>Zincografía</i>, (8), 5-23. Recuperado de: https://doi.org/10.32870/zcr.v0i8.75</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Dirección y liderazgo de proyectos creativos debe contar con título de diseño gráfico, mercadotecnia, administrador de empresas, coaching empresarial o área afín, con conocimientos avanzados de metodología del diseño, mercadotecnia, gestión y administración de proyectos gráficos, liderazgo organizacional, coaching empresarial; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Haber ejercido la profesión con un cargo de gerente, coaching o líder de proyecto por lo menos durante 5 años ya sea en una empresa o colectivo, en cualquier área del diseño gráfico o comunicación. Ser crítico, analítico, proactivo y creativo. Hábil para motivar al desarrollo de las aptitudes personales de liderazgo y organización de cada integrante del grupo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gestión de Proyectos y Costos de Producción
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Lizbeth González Romero
Joaquín Ezequiel Castillo Cárdenas

Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad que el alumno analice los costos de producción en la gestión de proyectos en el área de diseño, a través de la planeación de tiempo, conocimientos de materiales además de métodos de impresión y digitales, así como desarrollar las habilidades de análisis, organización, previsión con responsabilidad y de manera colaborativa. Se encuentra dentro de la etapa terminal, es de carácter optativo, forma parte del área de conocimiento de diseño de la licenciatura de Diseño Gráfico y no es necesario haber aprobado una unidad de aprendizaje previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Justificar los requerimientos de un proyecto de diseño, mediante los términos, metodologías y técnicas para conocer sus costos, establecer precios, optimizar recursos y lograr los objetivos de los proyectos buscando el beneficio tanto de los involucrados como de la sociedad, con ética profesional y responsabilidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaborar un presupuesto que contemple costos fijos y variables, establezca precios y condiciones de prestadores de servicio de un proyecto de diseño de un caso, de manera colaborativa.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Promoción y negociación de proyectos.

Competencia:

Examinar diferentes formas de negociación en la planeación de un proyecto, por medio de la formalización y anticipos importantes en la contratación de un proyecto, para lograr los objetivos del proyecto buscando el beneficio mutuo en la prestación de servicios, con ética profesional, actitud analítica y visionaria.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1 Tipos de proyectos
 - 1.1.2 Promoción de proyectos, estrategias de contacto y promoción de proyectos para obtener la asignación y contratación
- 1.2 Gestión y desarrollo de un proyecto: inicio, planeación, ejecución, control y cierre.
 - 1.2.1 Áreas en la administración de proyectos: alcance, tiempo, costo, calidad, recursos, comunicación, riesgo
- 1.3 Estrategias para negociar y obtener la asignación de proyectos
 - 1.3.1 Tipos de negociaciones y estrategias
 - 1.3.2 Planeación y forma de la negociación
 - 1.3.3 Formalización y anticipos
 - 1.3.4 Subcontratos
- 1.4 Contratación de proyectos
 - 1.4.1 Secreto industrial, y acuerdos de confidencialidad
 - 1.4.2 La ética y la responsabilidad social y gremial en los proyectos

UNIDAD II. Información y especificaciones para calcular costos del proyecto.

Competencia:

Establecer funciones, tiempos y recursos en un proyecto, a través de las especificaciones y abastecimiento de los entregables, con el propósito de realizar los análisis de costos respectivos, con actitud analítica, crítica y asertiva.

Contenido:

Duración: 6 horas

2.1 Información del proyecto

2.1.1 Matriz de roles y funciones, organización del trabajo

2.2 Especificaciones, entregables, tiempos, recursos, personal, seguimiento y evaluación

2.2.1 Administración del riesgo, mapa de riesgos

2.3 Administración del tiempo

2.3.1: Ruta crítica, pert, diagrama de Gantt

2.3.2 Administración de los abastecimientos: subcontratos, recursos, materiales, equipos

UNIDAD III. Costos y presupuestos

Competencia:

Calcular los diferentes costos del proyecto, por medio de los costos de producción fijos y variables, para integrar el presupuesto, establecer los honorarios y finiquitar óptimamente el proceso, con ética profesional, actitud asertiva y analítica.

Contenido:

Duración: 18 horas

- 3.1 Cálculo de costos
 - 3.1.1 Costo de producción
 - 3.1.1.1 Costos fijos
 - 3.1.1.2 Costos variables
- 3.2 Costo horario
- 3.3 Cálculo de honorarios
- 3.4 Integración de presupuestos
- 3.5 Flujo de dinero y recursos.
- 3.6 Finiquito del proyecto
 - 3.6.1 Bitácoras, minutas, registros y análisis de revisión de proyectos
 - 3.6.2 Logro de metas, objetivos y expectativas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Promoción y negociación de proyectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la recolección de información del proyecto 2. Se integra en equipos de trabajo 3. Determina el tipo y características de un proyecto 4. Promociona y hace la negociación del proyecto para obtener la asignación 5. Conoce detalles de la gestión del proyecto. 6. Presenta la información al docente para revisión y retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Software de edición de texto y hoja de cálculo • libros digitales • Calculadora • Pizarrón • Plumones • Bibliografía especializada • Materiales diversos 	2 horas
UNIDAD II				
2	Información del proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la recolección de información del proyecto 2. Se integra en equipos 3. Define las Especificaciones, entregables, tiempos, recursos y personal, para seguimiento y evaluación 4. Analiza el mapa de riesgos 5. Evalúa la administración del tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos digitales y tecnológicos. • Videotutoriales, • Hojas de cálculo • libros digitales • Calculadora • Pizarrón • Plumones • Bibliografía especializada • Materiales diversos 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Considera la administración de los abastecimientos: subcontratos, recursos, materiales, equipos 7. Presenta la información al docente para revisión y retroalimentación 8. Atiende las observaciones del docente 		
UNIDAD III				
3	Costos y presupuestos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la recolección de información del proyecto 2. Calcula los costos de producción fijos y variables 3. Calcula el costo horario 4. Establece los honorarios del proyecto 5. Integra el presupuesto con los costos anteriores 6. Presenta la información al docente para revisión y retroalimentación 7. Atiende las observaciones del docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos digitales y tecnológicos. • Videotutoriales, • Hojas de cálculo • libros digitales • Calculadora • Pizarrón • Plumones • Bibliografía especializada • Materiales diversos 	12 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Aplica análisis de casos
- Retroalimenta las participaciones y actividades de los estudiantes
- Presenta información sobre teorías y métodos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temática
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa actividades de prácticas de taller
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre teorías y métodos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Participa activamente en prácticas de taller
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes por unidad.....	30%
- Prácticas de taller.....	30%
- Presupuesto	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Branagan, A. (2019). <i>The Essential Guide to Business for Artists and Designers</i>. (2a ed.). Bloomsbury Academic. http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2474393&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Project Management Institute. (2017). <i>Guía de los Fundamentos Para la Dirección de Proyectos: Guía del Pmbok</i> (6th ed.). Project Management Institute.</p> <p>Project Management Institute. (2017b). <i>Guía de los Fundamentos Para la Dirección de Proyectos: Guía del Pmbok</i> (6th ed.). Project Management Institute.</p> <p>Project Management Institute. (2018). <i>Guía Práctica de Agil</i>. Project Management Institute.</p> <p>Project Management Institute. Masferrer, F. M. (2020). <i>8 Ideas Claves: Los Proyectos Interdisci</i>. Grao.</p>	<p>Coria-Sánchez, C. M., & Hyatt, J. T. (2016). <i>Mexican Business Culture: Essays on Tradition, Ethics, Entrepreneurship and Commerce and the State</i>. (1a ed.). McFarland. http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1233935&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Hagopian, P., Peischl, J., & Maher, K. C. (2020). Reinventing the Business of Creativity. <i>Medical Marketing & Media</i>, 9–10. http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=143047808&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Koontz, H., Wehrich, H., & Cannice, M. (2017). <i>Administración: una perspectiva global, empresarial y de innovación</i>. (15a ed.). McGraw-Hill.</p> <p>Portny, S. E. (2017). <i>Project Management For Dummies (For Dummies (Lifestyle)) (English Edition)</i> (5.a ed.). For Dummies.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Gestión de Proyectos y Costos de Producción debe contar con título de Licenciado en Administración de Empresas, Contaduría, Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos y experiencia en gestión de proyectos; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico, creativo, estar actualizado, con la capacidad de fomentar el trabajo en equipo y de motivar la participación de los estudiantes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; y Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Género, Interseccionalidad y Diseño
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Alejandro Daniel Murga González
Elvia Guadalupe Ayala Macías
Melina Amao Cenicerros

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Paloma Rodríguez Valenzuela
Daniela Mercedes Martínez Plata

Fecha: 02 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Género, Interseccionalidad y Diseño, tiene como propósito promover el reconocimiento y respeto de la diversidad desde las disciplinas del diseño para fomentar una praxis con perspectiva incluyente desde el diseño gráfico, diseño industrial, arquitectura y urbanismo. Se propiciará la reflexión sobre la intersección de género y diseño, así como otras pertenencias como clase, etnicidad, edad y discapacidad, y la relación con su disciplina para desarrollar criterios de diseño con perspectiva incluyente. Esta unidad de aprendizaje se imparte en etapa disciplinar y es de carácter optativa y se encuentra en el área de conocimiento Investigación.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Generar propuestas de diseño conceptuales, considerando las características interseccionales de las personas, mediante la reflexión, investigación y debate sobre postulados teóricos, metodológicos y conceptuales relacionados, con el fin de promover una praxis disciplinar con perspectiva incluyente de manera consciente, crítica y respetuosa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaborar y entregar un reporte en forma de portafolio o memoria aplicativa que incluya los resultados de los estudios de caso, debates y seminarios, así como las propuestas de diseño. Dichas propuestas deberán poner en evidencia las bases conceptuales, metodológicas o teóricas relacionadas con género y su interseccionalidad. Las propuestas podrán ser presentadas con bocetos, renders, planos, maquetas o modelos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentación teórica del género y la interseccionalidad

Competencia:

Analizar los conceptos y fundamentos teóricos relacionados con el género y la interseccionalidad desde un enfoque sociocultural, a través del acercamiento a los referentes literarios y ejercicios de reflexión autoetnográfica, para ampliar la perspectiva de las disciplinas con una visión de género con una actitud crítica y responsable.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1 La sociedad desde tres paradigmas
 - 1.1.1 Teoría crítica
 - 1.1.2 Posestructuralismo
 - 1.1.3 Posmodernidad
- 1.2 Teorías feministas y teorías de género
 - 1.2.1 El género como una categoría de análisis
 - 1.2.2 El género como un sistema social
 - 1.2.3 Feminismo global y feminismo en América Latina
- 1.3 Teoría queer
 - 1.3.1 Identidad de género y diversidad sexual
 - 1.3.2 Diversidad corporal
 - 1.3.3 Giro decolonial
- 1.4 Interseccionalidad
 - 1.4.1 Opresiones múltiples
 - 1.4.2 Categorías entrecruzadas: género, etnicidad y clase social
 - 1.4.3 Construcción de la visión del mundo

UNIDAD II. Género y comunicación gráfica

Competencia:

Generar diseños de comunicación gráfica con perspectiva interseccional, a través del análisis de contenido, estudios de caso y métodos de diseño gráfico, para generar contradiscursos y/o contra narrativas de manera proactiva, creativa y respetuosa.

Contenido:

Duración: 9 horas

- 2.1 Diseño gráfico y producción de narrativas
 - 2.1.1 Diferencias entre mensaje, discurso y narrativa
 - 2.1.2 Legitimación de imaginarios de género
 - 2.1.2.1 Male Gaze / Perspectiva Masculina
 - 2.1.3 Receptor, Auditorio o Consumidor
- 2.2 Discursos dominantes de clasificación social
 - 2.2.1 Representación gráfica del género
 - 2.2.1.1 Publicidad generizada
 - 2.2.1.2 Representación audiovisual binaria
 - 2.2.1.3 Espacios y personajes virtuales queerizados
 - 2.2.2 Representación gráfica de la etnicidad
 - 2.2.2.1 Publicidad racializada
 - 2.2.2.2 Representación audiovisual occidentalizada
 - 2.2.2.3 Apropiación cultural virtual
 - 2.2.3 Representación gráfica de la clase social
 - 2.2.3.1 Publicidad aporofóbica
 - 2.2.3.2 Representación audiovisual estigmatizante
 - 2.2.3.3 La deseabilidad como estatus
- 2.3 Diseñar interseccionalmente
 - 2.3.1 El rol del diseñador gráfico en la re-producción de narrativas
 - 2.3.2 Género y videojuegos: usuarios, avatares y genderbending
 - 2.3.3 Diseño de contranarrativas

UNIDAD III. De diseño de producto a diseño social

Competencia:

Diseñar productos con perspectiva interseccional, a través de una revisión histórica, estudios de caso y métodos de diseño aplicados, para crear propuestas innovadoras e incluyentes a partir de una ética profesional y de responsabilidad social.

Contenido:

Duración: 9 horas

3.1 Diseño como ciencia

3.1.1 Postulados históricos y teóricos transversales al diseño

3.1.2 Racionalismo Alemán: Ulm, diseño de producto y separación de las artes y oficios

3.1.2.1 Gute Design, crítica al funcionalismo y funciones de Löbach

3.1.3 Ergonomía física, trabajo y cuerpos hegemónicos

3.1.4 Diseño Centrado en el Usuario y Tecnologías de la Información

3.1.4.1 Posmodernismo y crítica: usuarios homogéneos y tecnología vestible

3.2 Benefactores de productos, servicios y experiencias

3.2.1 Definición de Stakeholders / grupos interesados en Diseño: problematización conceptual

3.2.1.2 Usuarios diversos

3.2.1.3 Usabilidad vs etnografía y medios digitales

3.2.2 Produciendo para usuarios

3.2.2.1 Producción en masa, prototipado rápido y personalización

3.3 Diseño como fenómeno social

3.3.1 Makers, fab labs y open design y brecha digital

3.3.2 Diseño incluyente, participativo y social

3.3.3 Innovación social abierta con carácter interseccional

3.3.4 Prospectiva del Diseño

3.3.4.1 Roles del diseñador

3.4 Caso de estudio

3.4.1 Juguetes personificados, generizados y racializados

3.4.2 Debate

3.4.3 Construcción metodológica

3.4.4 Contrapropuestas

UNIDAD IV. Espacio generizado: arquitectura, urbanismo e interseccionalidad

Competencia:

Diseñar espacios urbano-arquitectónicos con perspectiva interseccional, a través del estudio etnográfico y métodos de diseño arquitectónico y urbano, para crear propuestas ciudadanas urbano-arquitectónicas con respeto a la diversidad y conciencia subjetiva espacial.

Contenido:

Duración: 9 horas

- 4.1 La no neutralidad del espacio arquitectónico y urbano
 - 4.1.1 Diseño y construcción diferenciada por género
 - 4.1.2 Subjetividad, diversidad e interacción espacial
 - 4.1.2.1 Cotidianidad, uso y percepción
 - 4.1.2.2 Dinámicas de exclusión y fragmentación
- 4.2 Prácticas en la arquitectura
 - 4.2.1 Definición arquitectura
 - 4.2.2 Arquitectura Hostil
 - 4.2.3 Arquitectura vernácula
 - 4.2.4 Habitabilidad y género
- 4.3 Prácticas en el urbanismo
 - 4.3.1 Conceptualización espacio público y privado
 - 4.3.2 Planificación y diseño urbano defensivo
 - 4.3.3 Urbanismo y género
 - 4.3.3.1 Derecho a la ciudad desde una perspectiva de género
 - 4.3.3.2 Urbanismo feminista
 - 4.3.3.3 Urbanismo inclusivo
- 4.4 Problematicación urbano-arquitectónica con perspectiva de género
 - 4.4.1 Identificación y selección de unidad de observación
 - 4.4.2 Fundamentación teórica y empírica
 - 4.4.3 Diagnóstico
 - 4.4.4 Propuesta para un diseño urbano-arquitectónico sensible al género

UNIDAD V. Proyecto final

Competencia:

Consolidar el diseño de espacios, productos y comunicación gráfica, mediante la síntesis y el diálogo de teorías, conceptos referentes a género, diseño e interseccionalidad; para integrar desde su praxis profesional un enfoque multidisciplinario de manera incluyente, crítica y respetuosa.

Contenido:

Duración: 9 horas

5.1 Evidencias de trabajo

5.1.1 Lineamientos de contenido y formato

5.1.2 Productos de investigación

5.1.3 Propuestas de diseño

5.2 Debate, crítica y reflexiones finales

5.2.1 Experienciar y diseñar

5.2.2 Avances y desafíos para el diseño en torno a la igualdad de género

5.2.3 Importancia de las propuestas multidisciplinarias y transversales

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre:

El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

- Técnica expositiva.
- Debates.
- Estudios de caso que podrán ser confirmados por múltiples técnicas de investigación etnográficos.
- Proyecto final.

Estrategia de aprendizaje (alumno)

- Investigaciones documentales
- Exposiciones
- Participación en discusiones y seminarios
- Representaciones visuales con bocetos, esquemas, modelos o maquetas.
- Portafolio de evidencias

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Examen y cuestionarios.....	20%
- Tareas.....	5%
- Exposiciones.....	5%
- Participación en clase.....	10%
- Reportes de casos de estudio.....	30%
- Reporte/portafolio final (evidencia de aprendizaje)	30%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Abdelmoneim, J. (2017). <i>No More Boys and Girls: Can Our Kids Go Gender Free?</i>. Recuperado de https://www.bbc.com/news/av/magazine-40936719/gender-specific-toys-do-you-stereotype-children</p> <p>Andersen, M., y Collins, P. H. (2015). <i>Race, class, & gender: An anthology</i>. Estados Unidos: Cengage Learning.</p> <p>Anzaldúa, G. (1987). <i>Borderlands / La Frontera. The new mestiza</i>. San Francisco, Estados Unidos: Aunt Lute Books. [clásica]</p> <p>Bourdieu, P. (2000). <i>La dominación masculina</i>. Barcelona, España: Anagrama. [clásica]</p> <p>Butler, J. (2009). Performatividad, precariedad y políticas sexuales. <i>AIBR</i>, 4(3), pp. 321-336. [clásica]</p> <p>Bürdek, B. E. (2005). <i>Design: History, theory and practice of product design</i>. Alemania: Birkhauser. [clásica]</p> <p>CONAPRED. (2016). <i>Glosario de la diversidad sexual, de género y características sexuales</i>. http://www.conapred.org.mx/documentos_cedoc/Glosario_TDSyG_WEB.pdf</p> <p>Connell, R. W. (2013). <i>Gender and power: Society, the person and sexual politics</i>. Estados Unidos: John Wiley & Sons. [clásica]</p> <p>Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity, and Violence Against Women of Color. <i>Stanford Law Review</i>, 43(6), pp. 1241-1300. [clásica]</p> <p>Despentes, V. (2007). <i>Teoría King Kong</i>. Barcelona, España: Melusina.</p> <p>Duharte M.A., Salinas, O., Mendoza, G., Mora, E. (2016). <i>La Asimilación de La Tecnología Vestible: Análisis de Las Relaciones Entre Cuerpo, Vestimenta y Electrónica</i>. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cas02029a&AN=tes.TES01000749641&lang=es&site=eds-live [clásica]</p>	<p>Colombara, M. (2017). <i>Geografía con perspectiva de Género: Estado de Arte en América Latina</i>. XVI Encuentro de Geógrafos de América Latina (EGAL). La Paz: UMSA.</p> <p>Chapman, A. R., & Carbonetti, B. (2011). Human rights protections for vulnerable and disadvantaged groups: The contributions of the UN Committee on Economic, Social and Cultural Rights. <i>Human Rights Quarterly</i>, 3(33), pp. 682-732. [clásica]</p> <p>Collins, P. H. (2000). Gender, black feminism, and black political economy. <i>The Annals of the American Academy of Political and Social Science</i>, 568 (1), pp. 41-53. [clásica]</p> <p>Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. <i>University of Chicago Legal Forum</i>, (8) pp. 139-167. [clásica]</p> <p>Fineman, M. A. (2010). The vulnerable subject and the responsive state. <i>EmoRy Law Journal</i>, 60(251), pp.251-275. [clásica]</p> <p>Luna, F. (2009). Elucidating the concept of vulnerability: Layers not labels. <i>International Journal of Feminist Approaches to Bioethics</i>, 2(1), pp. 121-139 [clásica]</p> <p>Sancho, A. (2017). <i>Ciudades conciliadoras: Urbanismo y género</i> (Tesis doctoral). Universidad de Navarra, España. https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/29135/Tesis%20doctoral%20Ana%20Sancho%20Mart%C3%ADnez.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Muxi, Z., Casanocas, R., Gioceletto, A., Fonseca, M. y Gutiérrez, B. (2011) ¿Qué aporta la perspectiva de género al urbanismo?. <i>Feminismos</i>, 1(17), pp. 105-129. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/268005937_Qu_e_aporta_la_perspectiva_de_genero_al_urbanismo [clásica]</p>

Goffman, E. (1991). La ritualización de la feminidad (1976). En Goffman, E. (1991). *Los momentos y sus hombres* (pp. 135-168). México: Paidós. [clásica]

Gramsci, A., y Hoare, Q. (1971). *Selections from the prison notebooks*. London: Lawrence and Wishart. [clásica].

Hehir, T., Grindal, T., Freeman, B., Lamoreau, R., Borquaye, Y. y Burke, S. (2016). *A Summary of the Evidence on Inclusive Education*. São Pablo, Brasil: Abt Associates.

Jaime, E. y Mansueto, C. (ed.) (2019). *Espacio y Género. Construcción social de los géneros en la ciudad injusta*. Buenos Aires, Argentina: Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo.

Keates, S., Clarkson, P. J., Harrison, L. A., & Robinson, P. (2000). Towards a practical inclusive design approach. *Proceedings on the 2000 conference on Universal Usability*, pp. 45-52. Recuperado de la base de datos <https://dl.acm.org/doi/10.1145/355460.355471> [clásica]

Killerman, S. (2012). *The genderbread person v2.0*. <https://www.itspronouncedmetrosexual.com/2012/03/he-genderbread-person-v2-0/> [clásica]

Lash, S. (2014). *Sociology of postmodernism*. Estados Unidos: Routledge. [clásica]

Lee, Y. (2008). Design participation tactics: the challenges and new roles for designers in the co-design process. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4(1), pp. 31-50. [clásica]

Löbach, B. (2001). *Design Industrial: Bases para a Configuração dos Produtos Industriais*. São Paulo, Brasil: Blucher [clásica]

Lugones, M. (2008). Colonialidad y género. *Tabula Rasa* 1(9), pp. 73-101. [clásica]

Preciado, B., (2043). Decimos revolución, prólogo. En Solá, M. y E. Urko, (coords.), *Transfeminismos: epistemes, fricciones y flujos*. pp. (pp.9-13). México: Txalaparta. [clásica]

Preciado, B. (2013). *Gender, Sexuality, and the Biopolitics of Architecture* (tesis doctoral). Princeton University, Estados Unidos [clásica]

Peroni, L., & Timmer, A. (2013). Vulnerable groups: The promise of an emerging concept in European Human Rights Convention law. *International Journal of Constitutional Law*, 11(4), pp. 1056-1085. [clásica]

Preciado, P. B. (2020). *Pornotopía: arquitectura y sexualidad en «Playboy» durante la guerra fría*. Barcelona, España: Anagrama.

Scott, J. (1996). El género: una categoría útil para el análisis histórico. En Lamas, M. (comp.), *El género: la construcción social de la diferencia sexual* (pp. 265-302), México: Miguel Ángel Porrúa/PUEG-UNAM. [clásica]

Vega, J. (2018). *Innovación social*.
https://www.conacyt.gov.py/sites/default/files/upload_editores/u38/CTS-J.Vega-modulo-7.pdf

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Género, Interseccionalidad y Diseño de contar con título de licenciado asociado a diseño y preparación en temática de estudios socioculturales, teorías sociales y preferentemente con posgrado en estudios de género; con experiencia docente de al menos dos años. Debe ser puntual honesta y responsable, con facilidad de expresión, motivador en la participación de los estudiantes, tolerante y respetuoso de las opiniones.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; y Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Seminario de Diseño Gráfico
- 5. Clave:** Haga clic aquí para escribir texto.
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Carolina Medina Zavala

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Paloma Rodríguez Valenzuela
Daniela Mercedes Martínez Plata

Fecha: 25 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El estudiante analizará desde la historia hasta los conceptos básicos de diseño gráfico y sus áreas de conocimiento: diseño, tecnología, comunicación y humanidades a través de ejercicios y prácticas de manera que pueda reflexionar sobre la aplicación en un caso real y dar solución a proyectos de diseño, así lograr un dominio y comprensión de los términos y tener una ventaja competitiva al ejercer cómo diseñador; es una asignatura optativa que se ubica en la etapa terminal del mapa curricular.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Reafirmar, discutir y aplicar los conceptos elementales de diseño y comunicación visual en conjunto con sus áreas afines a través de diversas actividades para interpretar los términos y generar tanto una aplicación como la solución a situaciones reales, así lograr un dominio y comprensión de los términos con ética y una actitud de disciplina, responsabilidad y profesionalismo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaborar y entregar un reporte en forma de portafolio o memoria aplicativa que incluya los resultados de todas las actividades realizadas de cada tema, siendo cuestionarios, mapas mentales, tablas comparativas, estudios de casos, infografías, y la resolución de problemas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Comunicación visual, fundamentos y metodología de diseño.

Competencia:

Distinguir e interpretar los fundamentos y elementos del diseño, así como la comunicación visual, retórica, semiótica, identidad corporativa y el proceso metodológico por medio de la comprensión y el análisis para poder realizar y argumentar una composición con el lenguaje y gráfica idónea con una actitud de crítica, responsabilidad y profesionalismo.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 1.1 Diseño y comunicación visual
 - 1.1.1 Diseño y sus antecedentes
 - 1.1.2 Diseño gráfico para la solución de diversos problemas
 - 1.1.3 Diseño de comunicación visual
- 1.2. Fundamentos y elementos del diseño
 - 1.2.1 Elementos conceptuales
 - 1.2.2 Elementos visuales
 - 1.2.3 Elementos de relación
 - 1.2.4 Elementos prácticos
- 1.3. Comunicación en el diseño gráfico
 - 1.3.1 Proceso de comunicación
 - 1.3.2 Tipos de comunicación
 - 1.3.3 Elementos de la comunicación
- 1.4. Imagen, retórica y semiótica
 - 1.4.1 Conceptos básicos de retórica, imagen y semiótica
 - 1.4.2 Diseño de mensajes gráficos
 - 1.4.3 Los íconos, símbolos, signos
 - 1.4.4 Imagen e identidad corporativa
- 1.5. Metodología de diseño
 - 1.5.1 Metodologías de diseño por diversos autores
 - 1.5.2 Planeación del proceso de diseño con una metodología

UNIDAD II. Sistemas de impresión, producción y registro de proyectos editoriales

Competencia:

Identificar y recolectar una búsqueda de los sistemas de impresión, tipos de papeles y acabados en diversos productos de diseño a través de síntesis de materiales impresos, digitales y el análisis de imágenes para saber lo esencial y poder reflexionar e interpretar para tomar decisiones sobre necesidades, tiempo, calidad, acabados, tipos de encuadernación u otros términos que se aplican a los proyectos de diseño con una actitud de conciencia crítica, responsabilidad y respeto.

Contenido:

Duración: 18 horas

2.1 Los sistemas de impresión

- 2.1.1. Conceptos básicos de impresión
- 2.1.2. Historia de los sistemas de impresión
 - 2.1.2.1 Sistemas rústicos
 - 2.1.2.2 Sistemas tecnológicos
- 2.1.3. Sistemas de impresión
 - 2.1.3.1. Xerografía
 - 2.1.3.2. Offset
 - 2.1.3.3. Flexografía
 - 2.1.3.4. Hecograbado
 - 2.1.3.5. Serigrafía
 - 2.1.3.6. Tampografía
 - 2.1.3.7. Sublimación
 - 2.1.3.8. Impresión en gran formato

2.2. Pre-prensa y post-prensa

- 2.2.1. Tipos de sustratos
- 2.2.2. Tipos de acabados
- 2.2.3. Tipos de encuadernados

2.3. Producción de proyectos de diseño

- 2.3.1 Medios de reproducción del proyecto
- 2.3.2 Materiales y formatos del proyecto
- 2.3.3 Costos de la producción de un proyecto
- 2.3.4 Proveedores y soluciones de producción del proyecto

2.4. Diseño editorial y proyectos de publicaciones

2.4.1. Elementos del diseño editorial

2.4.1.1 Caja tipográfica

2.4.1.2 Retícula

2.4.1.3 Color

2.4.1.4 Tipografía

2.4.1.5 Imagen

2.4.1.6 Formato

2.4.2 Tipos de publicaciones

2.4.3 Roles en el diseño editorial

2.4.3 Derechos de autor

2.4.4 Normatividad en el diseño

UNIDAD III. Plan estratégico en campañas y medios de publicidad, marketing o audiovisuales.

Competencia:

Estudiar y sustentar los términos de marketing, planes estratégicos de trabajo, administración y desarrollo de proyectos por medio del análisis de una campaña de publicitaria para resolver un problema real de diseño con sentido crítico, de responsabilidad y profesionalismo.

Contenido:

Duración: 14 horas

3.1. Marketing y publicidad

3.1.1 Conceptos básicos de marketing y publicidad

3.1.2 Tipos de marketing

3.1.3 Tipos de publicidad

3.1.4 Medios de difusión

3.1.5 Costos y beneficios del marketing y la publicidad

3.2. Plan estratégico

3.2.1 Conceptos básicos de un plan estratégico

3.2.2 Diseño de la estrategia

3.2.3 Enfoques para la planeación

3.2.4 La cultura y la planeación estratégica aplicada

3.2.5 Roles dentro del plan estratégico

3.2.5 Auditorías, aspectos legales y normativos

3.3. Campañas publicitarias

3.3.1 Tipos de campañas publicitarias

3.3.2 Planeación de una campaña publicitaria

3.3.3 Estrategias para una campaña publicitaria

3.3.4 Cómo hacer un calendario para de una campaña publicitaria

3.4. Medios audiovisuales

3.4.1 Conceptos básicos de los medios audiovisuales

3.4.2. Tipos de medios audiovisuales

3.4.3. Diseño aplicado en medios audiovisuales

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre:

El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

- Técnica expositiva
- Debates
- Análisis de la información
- Análisis de casos
- Instrucción guiada
- Solución de problemas

Estrategia de aprendizaje (alumno)

- Investigación documental
- Metodología de diseño
- Participación en debate
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Portafolio de evidencias

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones teóricas	55%
- Actividades a través de metas.....	30%
- Reporte/portafolio final (evidencia de aprendizaje)	15%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Amaru, A. C. (2008) <i>Administración para emprendedores</i>. México: Pearson Education. [clásica]</p> <p>Ambrose, G. & Harris P. (2015) <i>Bases del diseño: Metodología para el diseño</i>. España: Parramón. [Clásico]</p> <p>Behance. (s.f.). <i>Publicidad</i>. https://www.behance.net/search?search=publicidad</p> <p>Best, K., (2010) <i>Fundamentos del management del diseño</i>. España: Parramón, Arquitectura y diseño, Ediciones S.A. [Clásico]</p> <p>Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). <i>Diseño editorial: periódicos y revistas, medios impresos y digitales</i> (2da. ed.). Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Chaves, N. (1988). <i>Imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional</i>. Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Costa, J. (2007). <i>Identidad corporativa</i>. México, Trillas. [Clásico]</p>	<p>Dabner, D. (2007). <i>Diseño gráfico, Fundamentos y prácticas</i>. Barcelona: Blume. [Clásico]</p> <p>Herriott, L. (2009). <i>Dirección de Arte</i>. Proyectos impresos. España: Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Kenly, Eric, & Beach, Mark, (2004). <i>Getting It Printed: How to Work With Printers and Graphic Imaging Services to Assure Quality, Stay on Schedule and Control Costs</i> (4 ed.) 208 pp. Cincinnati: How Desing Books. [Clásico]</p> <p>Moles, A. (1991). <i>La imagen, comunicación funcional</i>. México: Trillas. [Clásico]</p> <p>Munari, B. (2002). <i>Diseño y comunicación visual</i>. Barcelona. Gustavo Gili. [Clásico]</p> <p>Soddon, T. (2010). <i>Dirección de arte: Proyectos impresos</i>. China: Editorial GG. [Clásico]</p> <p>Swann, A. (2004). <i>Bases del diseño gráfico</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]</p>

- Costa, J. (2010). *La Marca. Creación, diseño y gestión*. México: Trillas. [Clásico]
- Cuevas, S. (2012) *Cómo y cuánto cobrar diseño gráfico en México: Guía básica de costos y procedimientos*. España: Gustavo Gili. [Clásico]
- Dabner, D. (2018). *Diseño gráfico, fundamentos y prácticas*. Barcelona: Blume.
- Diseño es negocio. (s.f.). <http://www.disenoesnegocio.com/>
- Dondis, A. (2017). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual (2da. ed.)*. Barcelona: Gustavo Gili, SL.
- Eisenman, S. (2008). *Building Design Portfolios, innovative concepts for presenting your work*. United Kingdom: Rockport Publishers Inc. [Clásico]
- Emerald X, LLC. (2021). *Revista How design*. <http://www.howdesign.com/>
- Figuerola, R. (1999). *Cómo hacer publicidad, un enfoque teórico-práctico*. Prentice Hall [Clásico]
- Foroalfa (s.f.). *Artículos y Seminarios sobre Diseño, Branding y Comunicación*. <https://foroalfa.org/>
- Frascara, J., y Fontana, R. (2004). *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Infinito. [Clásico]
- Frascara, J. (2006). *El diseño de la comunicación*. México: Infinito. [Clásico]
- Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2011). *Manual de producción gráfica, recetas (2da. ed)*. Barcelona: Gustavo. Gili. [clásico]
- Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]
- Mercadotecnia publicidad marketing noticias. *Revista Merca 2.0*. (2017) <https://www.merca20.com/>
- Pipes, A. (2011). *How to design websites*. London: Laurence King Publishing. [Clásico]
- Revista a! Diseño. (2017). <http://www.a.com.mx/>
- Treviño, R. (2006) *Publicidad, Comunicación Integral en Marketing*. México: Ed. McGraw-Hill. [Clásico]
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-*

dimensional (7ma ed). España: Gustavo Gili. [Clásico]
Wong, W. (2011). *Fundamentos del diseño (17ª tirada)*
España: Gustavo Gili. [Clásico]
Wheeler, A. (2012). *Designing Brand Identity: : An Essential Guide for the Whole Branding Team (4th ed.)*. New Jersey: John Wiley and Sons [Clásico]
Zappaterra, Y. (2008). *Diseño editorial. Periódicos y revistas*. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Seminario de Diseño Gráfico, debe contar con título de Licenciado en diseño gráfico, comunicación visual o área afin, con conocimientos de los fundamentos y elementos del diseño, así como la comunicación visual aplicada a los medios impresos y digitales que conlleva un proyecto de diseño integral. De igual manera debe tener conocimientos de cómo se debe llevar a cabo una campaña de medios; preferentemente con posgrado en diseño; con experiencia docente de al menos dos años. Debe ser puntual y responsable, con facilidad de expresión, motivador en la participación de los estudiantes, tolerante y respetuoso de las opiniones.

Anexo 4. Evaluación externa e interna del programa educativo



**ESTUDIOS PARA LA MODIFICACIÓN
O ACTUALIZACIÓN DE PROGRAMAS
EDUCATIVOS DE LICENCIATURA**

**EVALUACIÓN EXTERNA E INTERNA DEL
PROGRAMA EDUCATIVO**

**LICENCIADO EN
DISEÑO GRÁFICO**

Unidades Académicas participantes:

FAD Facultad de
Arquitectura
y Diseño

FCITEC
Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología
Unidad Valle de los Palmar

**MEXICALI, BAJA CALIFORNIA
5 DE FEBRERO DE 2020**



DIRECTORIO

DIRECTORES:

Mtro. Mario Armando Macalpin Coronado
Mtro. Antonio Gómez Roa

SUBDIRECTORES:

Dr. Alejandro José Peimbert Duarte
Dra. Daniela M. Martínez Plata

COORDINADORAS:

Dra. Isabel Salinas Gutiérrez
Mtra. Martha Patricia Alcaráz Flores

ACADÉMICOS:

Dr. Ervey Leonel Hernández Torres
Dra. María Angélica Castro Caballero
Dra. Paloma Rodríguez Valenzuela
Mtra. Beatriz Adriana Torres Román
Mtra. Carolina Medina Zavala
Mtra. Hidelisa Karina Landeros Lorenzana
Mtro. José Ramón Rodríguez Esquer
Mtro. José Rubén Roa Ledesma
Mtra. Susana Rodríguez Gutiérrez
LDG. Oscar Gutiérrez Ruiz

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	p. 5
ÍNDICE DE FIGURAS	p. 10
INTRODUCCIÓN	p. 14

EVALUACIÓN EXTERNA

ESTUDIO DE PERTINENCIA SOCIAL	p. 17
Análisis de necesidades sociales	p. 18
Análisis de mercado laboral	p. 25
Estudio de egresados	p. 43
Análisis de oferta y demanda	p. 67
ESTUDIO DE REFERENTES	p. 74
Análisis de la profesión y su prospectiva.	p. 75
Análisis comparativo de programas educativos	p. 90
Análisis de organismos nacionales e internacionales	p. 99

EVALUACIÓN INTERNA

EVALUACIÓN DE FUNDAMENTOS Y CONDICIONES DE OPERACIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO	p. 109
Propósitos del programa, misión y visión	p. 111
Condiciones generales de operación del programa	p. 116
EVALUACIÓN DEL CURRÍCULO	p. 127
Modelo educativo y plan de estudios	p. 131
Actividades para la formación integral	p. 160

EVALUACIÓN DE LA TRAYECTORIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES POR EL PROGRAMA EDUCATIVO	p. 174
Proceso de ingreso al programa educativo	p. 176
Indicadores de la trayectoria escolar	p. 180
Participación de estudiantes en programas de apoyo	p. 200
Resultado de los estudiantes	p. 223
EVALUACIÓN DEL PERSONAL ACADÉMICO, INFRAESTRUCTURA Y SERVICIOS	p. 229
Personal académico	p. 230
Infraestructura académica	p. 244
Infraestructura física	p. 268
Servicios de apoyo	p. 275
CONCLUSIONES	p. 290
REFERENCIAS	p. 295
ANEXOS	p. 304

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Porcentaje de aportación al PIB estatal del Estado de Baja California.	p. 20
Tabla 2. Listado de empleadores entrevistados.	p. 26
Tabla 3. Listado de empleadores entrevistados.	p. 31
Tabla 4. Cantidad de egresados de la licenciatura en diseño gráfico por unidad académica.	p. 44
Tabla 5. Cantidad de encuestados.	p. 45
Tabla 6. Cantidad de hombres y mujeres encuestados.	p. 46
Tabla 7. IES que ofertan diseño gráfico o programas afines en Baja California.	p. 69
Tabla 8. Matrícula de cada IES de 2013 - 2018, en los programas afines a diseño gráfico.	p. 70
Tabla 9. Proyección de matrícula de diseño gráfico.	p. 72
Tabla 10. Cantidad de aspirantes que eligieron diseño gráfico como primera opción de carrera.	p. 73
Tabla 11. Análisis comparativo con programas nacionales.	p. 92
Tabla 12. Análisis comparativo con programas internacionales.	p. 96
Tabla 13. Aspectos que evalúa el CIEES, organizados en ejes y categorías.	p. 104
Tabla 14. Matrícula total del programa educativo de diseño gráfico.	p. 117

Tabla 15. Número de docentes que participaron en la encuesta para la evaluación del plan de estudios del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de cada unidad académica de UABC.	p. 129
Tabla 16. Número de estudiantes que participaron en la encuesta para la evaluación del plan de estudios del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de cada unidad académica de UABC.	p. 130
Tabla 17. Unidades de aprendizaje ofertadas en etapa básica del programa educativo de diseño gráfico.	p. 135
Tabla 18. Unidades de aprendizaje ofertadas en etapa disciplinaria del programa educativo de diseño gráfico.	p. 136
Tabla 19. Unidades de aprendizaje ofertadas en etapa terminal del programa educativo de diseño gráfico.	p. 137
Tabla 20. Asignaturas a distancia y semipresenciales del programa educativo de diseño gráfico.	p. 158
Tabla 21. Actividades complementarias para la formación integral del estudiante en el programa educativo de diseño gráfico.	p. 164
Tabla 22. Enseñanza de otras lenguas extranjeras del programa educativo de diseño gráfico.	p. 169
Tabla 23. Tasa de retención de diseño gráfico en la FAD y FCITEC del 2014 al 2018	p. 181
Tabla 24. Índice de rezago y aprobación por ciclo y etapa del programa educativo	p. 182

Tabla 25. Tasa de abandono del programa por ciclo del programa educativo	p. 184
Tabla 26. Tasa de rendimiento por ciclo	p. 184
Tabla 27. Unidades de aprendizaje más reprobadas en la etapa disciplinaria en la FAD y FCITEC.	p. 185
Tabla 28. Unidades de aprendizaje más reprobadas en la etapa terminal en la FAD y FCITEC.	p. 189
Tabla 29. Eficiencia terminal FAD 2014 a 2018	p. 193
Tabla 30. Eficiencia terminal FCITEC 2014 a 2018	p. 194
Tabla 31. Eficiencia terminal programa educativo licenciatura en diseño gráfico 2014 a 2018.	p. 195
Tabla 32. Eficiencia titulación u obtención del grado en relación a obtención del grado, FAD 2014 a 2018.	p. 196
Tabla 33. Eficiencia titulación u obtención del grado en relación a obtención del grado, FCITEC 2014 a 2018.	p. 197
Tabla 34. Eficiencia titulación u obtención del grado en relación al egreso, FAD.	p. 197
Tabla 35. Eficiencia titulación u obtención del grado en relación al egreso, FCITEC	p. 198
Tabla 36. Estudiantes de diseño gráfico de la FAD en intercambio estudiantil nacional del 2015-1 al 2019-1.	p. 209
Tabla 37. Estudiantes de diseño gráfico de la FAD en intercambio estudiantil internacional del 2012-2 al 2019-1.	p. 210

Tabla 38. Estudiantes diseño gráfico FCITEC en intercambio estudiantil nacional del 2014-1 al 2019-1.	p. 211
Tabla 39. Estudiantes de diseño gráfico de FCITEC en intercambio estudiantil internacional del 2014-1 al 2019-1.	p. 212
Tabla 40. Concentrado de intercambio nacional e internacional FAD y FCITEC del 2014 al 2019.	p. 213
Tabla 41. Unidades receptoras para Servicio Social Profesional por sector en la FAD y al FCITEC.	p. 218
Tabla 42. Servicio social profesional.	p. 223
Tabla 43. Resultados CENEVAL-EGEL diseño gráfico 2014-1 a 2018-2	p. 224
Tabla 44. Porcentajes CENEVAL-EGEL de diseño gráfico 2014-1 a 2018-2	p. 225
Tabla 45. Cursos a los que han asistido los docentes de la licenciatura en diseño gráfico del 2014 al 2019, asociados a la habilitación académica.	p. 233
Tabla 46. Tipos de cursos a los que han asistido los docentes de LDG.	p. 235
Tabla 47. Producción académica de los PTC de diseño gráfico	p. 238
Tabla 48. Libros publicados por académicos del programa educativo de diseño gráfico del 2014 al 2019.	p. 239
Tabla 49. Proyectos de investigación aprobados por la Coordinación General de Investigación y Posgrado del 2014 al 2019.	p. 242
Tabla 50. Relación de espacios y capacidades de aulas y espacios destinados	p. 247

Tabla 51. Relación de espacios y capacidades de aulas y espacios destinados para la docencia y su equipamiento de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.	p. 250
Tabla 52. Relación de laboratorios y talleres específicos para la realización de prácticas y su equipamiento de la Facultad de Arquitectura y Diseño.	p. 252
Tabla 53. Relación de laboratorios y talleres específicos para la realización de prácticas y su equipamiento en la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.	p. 255
Tabla 54. Relación de recursos bibliográficos disponibles en Biblioteca Central Mexicali en conjunto con Biblioteca Central de FCITEC.	p. 263
Tabla 55. Becas con mayor solicitud y proporcionadas por la UABC a las unidades académicas FAD y FCITEC.	p. 282
Tabla 56. Evaluación externa del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico.	p. 290
Tabla 57. Evaluación interna del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico.	p. 291

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Opinión general del desempeño profesional de los diseñadores gráficos, egresados de UABC.	p. 33
Figura 2. Habilidades más importantes que deben fortalecerse durante la formación de diseñadores gráficos.	p. 35
Figura 3. Identificación geográfica y tipo de empresas empleadoras de diseñadores gráficos de UABC.	p. 37
Figura 4. Cumplimiento del perfil de egreso del diseñador gráfico de la UABC.	p. 38
Figura 5. Diseñadores egresados de la UABC que trabajan en las empresas encuestadas.	p. 39
Figura 6. Evaluación general del empleador al egresado de diseño gráfico de la UABC.	p. 39
Figura 7. Tipo de contrataciones del empleador al egresado de diseño gráfico de la UABC.	p. 40
Figura 8. Actitudes del egresado en diseño gráfico de la UABC según los empleadores	p. 40
Figura 9. Capacidades del egresado de la licenciatura en diseño gráfico de la UABC según los empleadores.	p. 41
Figura 10. Habilidades del egresado de la licenciatura en diseño gráfico de la UABC según los empleadores.	p. 42
Figura 11. Valores del egresado de la licenciatura en diseño gráfico de la UABC de acuerdo con los empleadores.	p. 42

Figura 12. Porcentaje de hombres y mujeres encuestados.	p. 46
Figura 13. Egresados que se encuentran trabajando al momento de la encuesta.	p. 47
Figura 14. Motivos de los que no se encuentran trabajando.	p. 47
Figura 15. Descripción de las dificultades para conseguir trabajo.	p. 48
Figura 16. Relación entre lo aprendido en el programa educativo en D.G. y su trabajo diario.	p. 48
Figura 17. Porcentaje de egresados de diseño gráfico empleados en el sector público y privado.	p. 49
Figura 18. Posición dentro de la organización donde laboran los egresados de diseño gráfico.	p. 49
Figura 19. Giro de las empresas donde laboran los egresados de diseño gráfico.	p. 50
Figura 20. Actividades que describe el quehacer diario de los egresados en diseño gráfico.	p. 51
Figura 21. Sueldos que perciben los egresados de diseño gráfico.	p. 51
Figura 22. Antigüedad laboral de los egresados en diseño gráfico al momento de la encuesta.	p. 52
Figura 23. Cuando egresaron consideran que conocían bien el perfil de egreso.	p. 52
Figura 24. Grado de relación que encuentran entre lo aprendido en el programa educativo y su desempeño profesional.	p. 53

Figura 25. Porcentaje de egresados que han recibido y no recibido talleres, cursos, diplomados adicional a su formación universitaria.	p. 53
Figura 26. Porcentaje de egresados que consideran estudiar un posgrado, diplomado, curso o taller en UABC.	p. 54
Figura 27. Egresados con Maestría o Doctorado.	p. 55
Figura 28. Opinión de los egresados sobre las tutorías.	p. 55
Figura 29. Opinión de los egresados sobre la atención administrativa.	p. 56
Figura 30. Opinión de los egresados sobre la adecuación de las instalaciones.	p. 57
Figura 31. Opinión de los egresados sobre la suficiencia de laboratorios y talleres.	p. 57
Figura 32. Opinión de los egresados ante la afirmación “Tuve profesores bien capacitados”.	p. 58
Figura 33. Opinión de los egresados sobre la contribución del Servicio Social a su formación.	p. 59
Figura 34. Unidades de aprendizaje de Etapa básica que los egresados consideraron con contenido obsoleto.	p. 60
Figura 35. Unidades de aprendizaje de Etapa disciplinaria que los egresados consideraron con contenido obsoleto.	p. 61
Figura 36. Unidades de aprendizaje de Etapa terminal que los egresados consideraron con contenido obsoleto.	p. 62
Figura 37. Unidades de aprendizaje Optativas de FAD que los egresados consideraron más útiles.	p. 63

Figura 38. Unidades de aprendizaje optativas de FCITEC que los egresados consideran más útiles en su ejercicio profesional.	p. 64
Figura 39. Proyección a 2025 DG UABC	p. 71
Figura 40. Evolución de matrícula de diseño gráfico.	p. 118
Figura 41. Organigrama de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.	p. 122
Figura 42. Organigrama de la Facultad de Arquitectura y Diseño.	p. 123
Figura 43. Mapa curricular del programa educativo de diseño gráfico.	p. 134
Figura 44. Comparación de la información en el sitio web de FCITEC y la FAD sobre el programa de licenciatura en diseño gráfico.	p. 177
Figura 45. Composición de la planta docente del año 2019.	p. 231
Figura 46. Mapa de ubicación de la Facultad de Arquitectura y Diseño	p. 246
Figura 47. Mapa de ubicación de la Escuela de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología	p. 249

INTRODUCCIÓN

El presente documento es un ejercicio de investigación académica realizado por profesores e investigadores del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, que actualmente se imparte en dos facultades de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC): la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD), en el campus Mexicali, y la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC), en el campus Tijuana, unidad Valle de las Palmas.

En el escrito se presenta el informe de la evaluaciones externa e interna del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, con el propósito de fundamentar el proceso de modificación o actualización del mismo. La investigación fue realizada en conformidad con los lineamientos establecidos por la UABC en la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura* (Serna & Castro, 2018).

En consecuencia, la estructura del escrito aborda en primer término la Evaluación externa, que comprende un Estudio de pertinencia social, subdividido en Análisis de necesidades sociales, Análisis del mercado laboral, Estudio de egresados y Análisis de oferta y demanda. Posteriormente, la Evaluación externa presenta un Estudio de referentes, subdividido en Análisis de la profesión, Análisis comparativo de programas educativos y Análisis de organismos nacionales e internacionales. En segundo término, el escrito aborda la Evaluación interna, que a su vez se subdivide en Evaluación de fundamentos y condiciones de operación del programa educativo, Evaluación del currículo, Evaluación de la trayectoria escolar de los estudiantes por el programa educativo y Evaluación del personal académico, infraestructura y servicios. En cada uno de los apartados mencionados se describe su objetivo, la metodología utilizada para la investigación y los resultados de la misma.

Se persigue que la investigación aquí documentada, y su consecuente reflexión académica, den paso a las siguientes fases del proyecto de modificación o actualización del programa de estudios. Es importante destacar que el plan de estudios vigente data del periodo 2010-2, y que dicha versión no sufrió modificaciones sustanciales respecto al plan de estudios 2006-2. En el mismo sentido se debe recordar que el programa

educativo se encuentra acreditado con vigencia hasta el 25 de mayo del 2022, siendo la actualización del plan de estudios el aspecto más enfatizado por el organismo acreditador, con miras a la reacreditación. Por ello, se espera que el trabajo de los académicos involucrados en este proyecto propicie a corto plazo la generación de un plan de estudios pertinente a los tiempos actuales de la profesión, reiterando con ello el compromiso de la UABC con la mejora continua de sus programas educativos.



EVALUACIÓN **EXTERNA**



01

ESTUDIOS DE **PERTINENCIA SOCIAL**

En este apartado se presenta y discute el contexto socioeconómico actual en los ámbitos regional, estatal, nacional e internacional, con la intención de identificar aquellas necesidades y problemáticas que deban ser empatadas con las características de los actuales egresados del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, de tal forma, que sea posible determinar el nivel de pertinencia del presente plan de estudios.

Derivado de esto, es posible reflexionar en torno a las modificaciones necesarias para asegurar la validez y actualidad del plan de estudios, de tal forma que permita la formación de Licenciados en Diseño Gráfico que respondan a las necesidades y problemáticas actuales y futuras no sólo a nivel regional, sino también a nivel nacional e internacional.

Las secciones que componen el Estudio de pertinencia social están comprendidas por los análisis de las necesidades sociales, del mercado laboral, un estudio de egresados del programa educativo, así como el análisis de la oferta y la demanda de la profesión.

Análisis de las necesidades sociales

Objetivo

Determinar las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales, nacionales y globales (actuales y futuras) que atenderán o atienden los egresados del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de la UABC.

Método

Para el análisis de las necesidades sociales se realizó una investigación de tipo documental con fuentes de organismos nacionales e internacionales, así como bases de datos que permitieron identificar los contextos socioeconómico y sociodemográfico de las ciudades de Mexicali y Tijuana. Particularmente se consultaron los *Censos Económicos 2019* (Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI], 2019), el *Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024* (Presidencia de la República, 2019), la *Actualización del Plan Estatal de Desarrollo 2014-2019* (Comité de Planeación para el Desarrollo del Estado [COPLADEBC], 2019), el *Plan Estratégico Metropolitano* (Instituto Metropolitano de Planeación de Tijuana [IMPLAN], 2015), el *Plan Municipal de Desarrollo Tijuana 2017-2019* (IMPLAN, 2017) y el *Plan Municipal de Desarrollo Mexicali 2017-2019* (Comité de Planeación para el Desarrollo Municipal de Mexicali [COPLADEMM], 2017). Esto permitió definir las características geográficas, económicas y sociales de las zonas metropolitanas ya mencionadas, identificando las áreas en que el diseño gráfico aporta al cumplimiento del desarrollo socioeconómico.

Resultados

Baja California es un estado fronterizo de México ubicado en la región noroeste del país. Representa el 3.5% del territorio nacional (INEGI, 2015), y está conformado por los municipios de Ensenada, Tecate, Tijuana, Playas de Rosarito y Mexicali, siendo este último la cabecera municipal y capital del estado. La población total de Baja California es de 3,315,766 habitantes, de los cuales 92% se encuentra en zona urbana y el 8%

restante en zona rural. Este dato difiere de la estadística nacional, que indica que el 78% de los mexicanos viven en zona urbana y 22 % en zonas rurales. En cuanto al género, el 50.2% de los habitantes de Baja California son mujeres y el 49.8% hombres (INEGI, 2015).

La ciudad de Tijuana, en conjunto con los municipios de Tecate y Playas de Rosarito, conforma la sexta zona metropolitana más poblada en el país (Consejo Nacional de Población [CONAPO], 2013). Al igual que la ciudad de Mexicali, son ciudades fronterizas caracterizadas por una fuerte integración en términos de migración, aunada al flujo multicultural de bienes, servicios y mercancías. Además, la ubicación geográfica de Tijuana y Mexicali permiten un constante intercambio social y económico con las ciudades estadounidenses de San Diego y Calexico, respectivamente.

La actividad económica del Estado de Baja California presenta un perfil de crecimiento y diversificación que le ha permitido incrementar el Producto Interno Bruto (PIB) y generar empleos para la población. La aportación al PIB nacional por parte del estado de Baja California, fue de un 3.3% en el año 2016, (INEGI, 2018). Los datos mencionados señalan también que Baja California es una de las entidades generadoras de empleo mejor remunerado del país. Cabe destacar que Baja California es el segundo estado que registró un mayor crecimiento en su actividad económica durante el primer trimestre del 2017, de acuerdo con datos del Indicador Trimestral de la Actividad Económica Estatal (INEGI, 2018).

Las micro, pequeñas y medianas empresas desempeñan un papel importante dentro de la economía bajacaliforniana, ya que representan el 97.5 % del total de la estructura empresarial y constituyen la base para denotar la expansión de la economía, aportando el 2.8% del PIB a nivel nacional. Además, según las tendencias actuales, el nuevo mercado laboral estará conformado por más pequeñas y medianas empresas (PyMES), que por grandes empresas (Observatorio Laboral, 2019). En el mismo informe se asegura que la rápida evolución de las nuevas tecnologías tiene repercusiones significativas en la mercadotecnia digital, que a su vez, transforma las estructuras organizacionales, favoreciendo el impulso económico de las empresas. En consecuencia, esto ha provocado un crecimiento notable en la industria de la

mercadotecnia, expandiendo su campo laboral (Observatorio Laboral, 2019). La labor del diseñador gráfico para atender esta realidad, es la de favorecer el impulso económico de la región a través de la oferta de soluciones creativas e innovadoras que permitan evolucionar las estrategias de mercadotecnia digital, de tal forma que puedan estar al alcance de las micro, pequeñas y medianas empresas, y con ello ampliar su mercado potencial.

La mayor participación de los profesionistas del diseño gráfico se encuentra en las actividades económicas secundarias, relacionadas con la industria de la transformación, así como en las actividades terciarias, que son las actividades referentes a la prestación de servicios. Dichas actividades aportan el 41.7% y el 55.5 % al PIB del estado, respectivamente (Tabla 1).

Tabla 1.
Porcentaje de aportación a PIB estatal del Estado de Baja California.

Sector de actividad económica	Porcentaje de aportación al PIB estatal
Actividades primarias	2.8%
Actividades secundarias	41.7%
Actividades terciarias	55.5%

Fuente: INEGI. PIB y Cuentas Nacionales de México. Actividad económica total, 2016.

En relación al contexto sociodemográfico, Baja California se caracteriza por poseer un alto flujo de migración, tanto nacional como extranjera. Lo anterior genera impacto desde diversos ámbitos. Respecto al impacto en el crecimiento de la población, la migración es una de las causas principales para el crecimiento demográfico del estado, teniendo la mayoría de la población concentrada en los municipios de Tijuana y Mexicali (Secretaría de Protección al Ambiente, 2014). El acelerado crecimiento urbano, aunado a las condiciones físicas del territorio, han generado un marcado rezago social de las comunidades migrantes; además de otras problemáticas de urbanización, como escasez de agua, saturación e invasión de espacios, así como problemáticas de integración

social. Es importante resaltar que, de acuerdo a lo expuesto en el Plan Estatal de Desarrollo de Baja California (Gobierno Estatal, 2019), el tema de la migración resulta sumamente relevante debido al impacto que este tiene en la recuperación de la cohesión social, a través de la eliminación de la discriminación de este importante sector de la población.

Entre las estrategias propuestas en relación con el tema migratorio se encuentra la capacitación y profesionalización de los servidores públicos sobre las condiciones de la migración y la vulnerabilidad de las personas en estas condiciones, para ampliar las posibilidades de atención de calidad y de respeto a sus derechos incluyendo libre movilidad (Gobierno Estatal, 2019). Otro ámbito que se ve alterado por el alto flujo migratorio es la diversidad cultural del estado, la cual conjuga una variedad de etnias, razas, religiones y nacionalidades (Bustamante, 2018). Esta última característica del estado puede ser considerada un agente catalítico para el arte, en sus diversas formas de expresión, así como de la creatividad.

Atendiendo a las necesidades, problemáticas y oportunidades previamente descritas, el papel del diseñador gráfico puede, por un lado, tomar un rol protagónico para la promoción de las industrias creativas y culturales, la inversión extranjera, y el impulso al turismo; pero también resulta ser un instrumento de gran potencial para coadyuvar en la generación de campañas efectivas y eficientes de comunicación que permitan socializar y sensibilizar a los diversos sectores de la población sobre el tema migratorio, profundizando en la codificación de mensajes en materia de derechos humanos, salud y cultura.

Respecto al posicionamiento geográfico de la entidad de Baja California, el *Plan Estatal de Desarrollo de Baja California* (Gobierno Estatal, 2019), el *Plan Estratégico Metropolitano* desarrollado por el Consejo de Desarrollo Económico de Tijuana (CDT, 2019), y el *Plan Municipal de Desarrollo de Mexicali* (COPLADEMM, 2017) reconocen que el crecimiento industrial, la vinculación y cooperación e inversión económica internacional, se favorece por el contexto geográfico del estado, al ser frontera y tener una interacción y vinculación directa con el estado de California, de los Estados Unidos de América.

Con miras al año 2034, en las propuestas para el desarrollo social del *Plan Estratégico Municipal* (IMPLAN, 2015) se identifican las fuerzas y potencialidades de los sectores ambiental, urbano, económico, social e institucional del municipio de Tijuana y se proponen acciones para transformar esta región en una metrópoli de calidad mundial y transformarla en un entorno de cohesión social para constituir una estructura urbana ordenada, que favorezca una eficiente administración integral del territorio, permite una mejor gobernabilidad y promueva el desarrollo socioeconómico de la región para mejorar la calidad de vida de sus habitantes.

En respuesta a las necesidades antes descritas, el diseño gráfico puede ser considerado una herramienta de gestión que permite la interlocución de los distintos actores del desarrollo sustentable, la integración intermunicipal y el financiamiento compartido de proyectos estratégicos. Además, la comunicación visual puede ser una herramienta para mejorar la comunicación binacional y fortalecer la relación de los municipios de Mexicali y Tijuana con el estado de California, con el que comparten relaciones sociales, económicas y ambientales orientadas a impulsar y canalizar esfuerzos para la integración, cooperación y desarrollo de esta zona fronteriza.

En seguimiento a estas ideas sobre la relación de la situación socioeconómica de Baja California, su vocación industrial, y su diversidad sociocultural, es importante destacar que el papel del diseñador gráfico ha permeado en distintos campos laborales. Derivado de ello, en la región se pueden encontrar diseñadores gráficos ejerciendo en empresas de turismo, estudios de animación, servicios profesionales independientes, gobierno, industria manufacturera, comercio, restaurantes y hoteles, recursos humanos, servicios de publicidad y comunicación, agencia de diseño y publicidad, mercadotecnia, educación, entretenimiento, tecnología, generación de software, servicios financieros, seguros y bienes raíces, creadores de contenido digital, entretenimiento en internet, salud, entretenimiento, tecnología, comercio exterior y aduanas, medios audiovisuales, software, servicios financieros, seguros y bienes raíces, construcción, periodismo, entre otros.

Además el profesionista del diseño gráfico, tiene la oportunidad de aprovechar las nuevas tecnologías de comunicación, para incrementar su función comunicativa en un

mundo globalizado, y así sumar a las posibilidades de promoción, logística y mercadeo de las empresas y las instituciones, fortalecer el crecimiento y labor de las instituciones del sector público, para apoyar al crecimiento socioeconómico del estado.

En congruencia al *Plan Nacional de Desarrollo* (Presidencia de la República, 2019), que considera el impulso de las industrias creativas, así como las campañas de sensibilización, promoción e integración social y la adecuada señalización de las ciudades para una mejor urbanización, se considera que los profesionistas del diseño gráfico pueden tener un rol importante en la participación de empresas de estos para incrementar el desarrollo nacional y mejorar el desempeño de la economía, además de alentar la inversión privada, tanto la nacional como la extranjera, para impulsar la reactivación económica.

Por su parte, la UABC contempla en su *Plan de Desarrollo Institucional 2019-2023* (UABC, 2019) que la ampliación y diversificación de la oferta educativa se debe sustentar en estudios de necesidades del desarrollo social y económico de Baja California. En relación a esta política, los profesionistas del diseño gráfico, de Mexicali y de Tijuana, en su vocación de comunicar, aportan con al impulso del crecimiento económico y social mediante la promoción de la cultura, el emprendimiento y la industria, además fomentar la inversión extranjera.

Es importante resaltar que, en el documento mencionado, la UABC contempla además la actualización permanente de los programas educativos para asegurar su pertinencia en la atención de demandas de desarrollo social. En este sentido el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico debe atender las problemáticas que se han esbozado en el presente apartado sobre el campo de acción de los diseñadores gráficos, formando diseñadores profesionales, humanos, críticos y conscientes de los acontecimientos que ocurren en su entorno, asumiendo y reconociendo la responsabilidad e importancia en su rol de comunicar en la sociedad.

En conclusión, la función esencial del diseño gráfico según Frascara (2011) es cumplir un propósito de comunicación, que conlleva el afectar el conocimiento, las actitudes y las conductas de la gente. En el mismo sentido Costa (2003) habla de la responsabilidad de los diseñadores en crear e innovar utilizando la posibilidad de entrar

y permanecer en la mente de las personas, contribuyendo a la solución de problemas sociales; se contribuye a la integración social en un ambiente tan diverso dada la constante migración nacional e internacional.

El poder comunicativo de las producciones de diseño gráfico, apoyan a la difusión de valores, fomentan la tolerancia, y dan visibilidad a los sectores marginados de la sociedad. Aporta a la integración social, conciencia ecológica, difusión de la cultura y la industria, y en consecuencia impactan la calidad de vida de los habitantes y al fortalecimiento socioeconómico.

Los sectores industriales, turísticos y de comercio han requerido del diseño gráfico para comunicar la diversidad de productos y servicios que ofertan, apoyándose en la creación de conceptos gráficos impactantes. Estos rasgos aportan de manera definitiva, una significativa consideración en el ascenso y proyección de la disciplina del diseño gráfico como coadyuvante en el desarrollo de la industria y el comercio en Baja California. El diseño gráfico propicia el desarrollo de nuevas empresas a través de la difusión de sus identidades corporativas, y por tanto contribuye en la creación de nuevos empleos para las zonas metropolitanas de Mexicali y Tijuana.

No obstante, la formación de futuros diseñadores gráficos, debe considerar no solo los aspectos sociales y económicos de la región. Se debe considerar los nuevos medios y tendencias de la comunicación, que cumplan su función principal de comunicar de manera más efectiva y coherente para la época actual. El reto de los futuros licenciados en diseño gráfico, estará en función del cumplimiento de la vocación de comunicar visualmente, incluir en el dominio de nuevas tecnologías, nuevas herramientas de diseño para aportar de una manera más activa y eficiente, en la promoción de la cultura, la integración social, la difusión de valores, el impulso a la industria y el crecimiento económico de la región.

Análisis del mercado laboral

En este apartado se busca identificar las características, necesidades, requerimientos y exigencias de los empleadores potenciales de los egresados del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico con el propósito de determinar la pertinencia de las aptitudes, actitudes, competencias y valores desarrollados en los estudiantes durante su tránsito por el programa educativo. Esto permitirá determinar las necesidades de modificación o actualización de los mismos para asegurar que los egresados cumplan con las expectativas del mercado laboral actual y futuro.

Objetivo

Determinar las necesidades y problemáticas (actuales y futuras) del mercado laboral (estatal, regional, nacional y global) que atiende o atenderá el egresado del programa educativo.

Método

La investigación que aborda el presente apartado es de tipo documental y empírica. En primera instancia, para la investigación documental se consultaron fuentes de información especializadas en el tema del mercado laboral, como el Online Career Center, el Clúster de Diseño Europeo, el Instituto Mexicano de la Competitividad y el Clúster de Industrias Creativas de Baja California.

Posteriormente, se llevó a cabo una investigación empírica mediante la técnica de entrevista, aplicada a propietarios, directivos y administradores de empresas ubicadas en los municipios de Mexicali, Tijuana y Ensenada, los cuales están en relación directa con la función que el diseñador gráfico realiza. El instrumento aplicado recabó la opinión de los entrevistados sobre el desempeño de los egresados, así como los requerimientos actuales y futuros de los profesionistas en el área del diseño gráfico.

En conformidad a lo establecido en el marco metodológico de la UABC (Serna & Castro, 2018), se entrevistó a 25 empleadores, para conocer su percepción acerca del desempeño de los egresados, identificar fortalezas y debilidades del plan de estudios

actual, así como conocer su opinión sobre las necesidades futuras y tendencias del diseño gráfico. La selección contempla 11 empresas de Mexicali, 13 de Tijuana y 1 de Ensenada. Cabe destacar que el diseñador gráfico tiene injerencia en empresas de diferentes rubros, por tal motivo se seleccionó una muestra que abarca empresas de servicios, agencias de diseño, mercadotecnia, impresión, y difusión cultural, todas ellas contando con prestigio regional, nacional e internacional (Tabla 2).

Tabla 2.
Listado de empleadores entrevistados

Empresa	Entrevistado	Puesto	Ciudad
Caligráfica	Antonio Castañeda	Propietario	Mexicali
Camisetas Mitsue	Mitsue Martínez Yto	Propietario	Mexicali
Mojo Bongo Agencia Creativa	Jorge Alberto Munguía Lee	Gerencia	Mexicali
Blablau / industria creativa	Paloma Rodríguez Valenzuela	Propietario	Mexicali
Los Deadlines	Daniel Valtierra Jiménez	Propietario	Mexicali
Merca Studio	Nyxanaira López Martínez	Propietario	Mexicali
Serigrafix	juan contreras	Gerencia	Mexicali
Musho Casa Creativa	Diana Núñez	Propietario	Mexicali
T Shirt Guys S.A. de C.V.	Rafael Espinoza	Gerencia	Ensenada
Canacindra Mexicali	Claudia Lugo Morales	Gerencia	Mexicali
Income Marketing	Diego Ángeles	Gerencia	Mexicali
Conexión inteligente	Susana Torres	Propietario	Mexicali
Nosarte	Carlos Landeros	Socio Propietario	Tijuana
Dobleu gráfico	Wilwaldo Torres Limón	Propietario	Tijuana
Psicológico Khamvongsa	Miguel Khamvongsa	Propietario	Tijuana
Folkolia	Brianda Dávalos	Socio Propietario	Tijuana
Testa Marketing	Ariosto Manrique	Propietario	Tijuana
Ana Paredes	Ana Paredes	Propietario	Tijuana
Entijuanarte, Festival Cultural	Cecilia Ochoa	Propietario	Tijuana
Porta Creative	Miriam Michelle	Gerente creativo	Tijuana
Fundación Entijuanarte	Dora Ochoa	Administrador	Tijuana
Paradigma Marketing	Miguel Ángel Valdez Álvarez	Propietario	Tijuana

Mapka Creativa	Sofía González	Administrador	Tijuana
Sick studio	Guillermo Marín Urías	Propietario	Tijuana
Boxel studio	Carla Natalia López	Administrador	Tijuana

Fuente: Elaboración propia.

Resultados

Como parte de la investigación documental se destacan datos de portales empresariales especializados en bolsas de trabajo. El portal Online Career Center menciona que el mercado laboral de Baja California concentra el 3% de la oferta a nivel nacional (Reyes & Doráme, 2019), lo que la coloca como la octava entidad en la publicación de vacantes. Los municipios con más oportunidades de empleo son Tijuana con 51%, Mexicali con 28% y Ensenada con 10%; el 11 % abarca el resto del estado. Los sectores con mayores oportunidades de contratación son la industria manufacturera, tecnologías de la Información y servicios de apoyo a empresas.

En este sentido, investigaciones periodísticas regionales (Andrade, 2019) mencionan que el índice de productividad laboral en Baja California creció 10% en el primer trimestre de 2019 y se considera que la profesión del diseñador gráfico juega un rol protagónico en el desarrollo de las marcas de las micro y pequeñas empresas. En contraste, cifras del Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) indican que la tasa de desempleo para los diseñadores es poco mayor al 1% que el promedio a nivel nacional, esto se debe a la falta de actualización en los conocimientos de los diseñadores actuales en el nuevo ámbito social, y las nuevas tecnologías de la información.

La revista Forbes en 2014 publicó un artículo sobre el reto que la licenciatura en diseño gráfico deberá afrontar (Quesada, 2014), resaltando la importancia de la profesión en el mundo de los medios de comunicación, y enfatizando el reto que representan la aparición de nuevas tecnologías en la era digital. El artículo hace mención entre otras cosas a un comunicado de la Universidad Tecnológica de México, en el cual la IES refiere el reto que representan el uso de la internet y de los dispositivos remotos, los cuales amplían los canales de expresión y la manera de impactar al espectador.

Por ello se ha vuelto imprescindible que los diseñadores estén dotados de los

conocimientos teóricos y prácticos que satisfagan las demandas del nuevo medio virtual, sin olvidar que la profesión se dedica a estructurar mensajes gráficos a través de letras, colores, tamaños y proporciones de manera eficiente y funcional. Actualmente es indispensable el dominio de las herramientas informáticas y tecnológicas que se utilizan para la producción de mensajes para medios digitales. Este escenario plantea que solamente las personas con los conocimientos necesarios y con esquemas académicos innovadores pueden colocarse en un empleo.

Actualmente en el panorama internacional se impulsó el Clúster Diseño Europeo, iniciativa impulsada por el Barcelona Centro de Diseño (BCD). El Clúster Diseño agrupa empresas que ofertan servicios de diseño en cualquiera de sus disciplinas, y empresas y organizaciones que integran el diseño dentro de su estrategia empresarial como facilitador de innovación y elemento clave para su competitividad. El objetivo es obtener resultados tangibles que demuestren la importancia del diseño como un elemento fundamental para mejorar la capacidad innovadora de Europa y aumentar el crecimiento económico y la competitividad de las empresas en el mercado global como compromiso de la Unión por la innovación Europa 2020 para explotar todo el potencial de la innovación en diseño y reforzar el vínculo entre el diseño, la innovación y la competitividad

En este mismo sentido en Baja California se está viviendo un auge en lo referente a publicidad, arquitectura, cine, música, gastronomía, artes escénicas, diseño, moda y otras formas de representación artística que conforman a las llamadas industrias creativas y culturales (Navarro, 2019), mismas que durante los últimos años han abonado de forma tangible al desarrollo económico de la región. Con el propósito de detonar la competitividad y desarrollo de la región, fue conformado el Clúster de Industrias Creativas de Baja California, orquestado por el CDT. Debido a que las industrias creativas forman parte del desarrollo económico y generación de empleos y tomarán mayor relevancia en las próximas generaciones. En el contexto de la nueva economía, se habla de instrumentar la creatividad, el conocimiento y la tecnología, algo que están aplicando empresas muy exitosas a nivel internacional.

De acuerdo a lo anterior, es posible afirmar el aumento de la adopción y reconocimiento de la industria creativa como un eje articulador del desarrollo económico regional, nacional e internacional. Los retos que se vislumbran en cuanto al perfil del diseñador gráfico son los relacionados con la habilitación del diseñador en el manejo de herramientas computacionales y tecnologías de la información de tal forma que le permitan adaptarse a las dinámicas de digitalización del mercado.

Continuando con el análisis del contexto actual del mercado laboral de los egresados del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, se realizaron entrevistas individuales a 25 empleadores de la región. Entre ellos se encuentran propietarios, administradores y gerentes, quienes desempeñan alguna función de coordinación o liderazgo sobre las actividades de los diseñadores gráficos. Como ya se ha descrito en la descripción de la metodología de este apartado, las empresas en las que se realizó la investigación pertenecen a las ciudades de Mexicali, Tijuana y Ensenada.

Las empresas consideradas en el estudio se clasifican como: 18 micro empresas; 5 empresas pequeñas, y 2 empresas medianas del sector público y privado. La mayoría de los entrevistados aseguran haber empleado de 1 a 5 egresados del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico; sólo 2 reportan haber contado con de 5 a 10 egresados y 1 menciona haber contado con de 10 a 15 egresados de diseño gráfico de la UABC.

Respecto a los atributos que deben caracterizar a un recién egresado de la Licenciatura de Diseño Gráfico, las respuestas más mencionadas son las actitudes en el trabajo, entre las que se destaca el trabajo en equipo, manejo de paquetería de cómputo especializada en diseño, conocimientos técnicos de la producción de diseño, habilidades de comunicación oral, escrita y gráfica, seguidas de administración de proyectos y planeación.

En cuanto a valores, todos los mencionados resaltaron el valor de la responsabilidad. Además se destaca que el 80 % mencionó la honestidad y creatividad como los valores principales que debe tener un profesional del diseño gráfico.

Todos los entrevistados resaltaron la importancia que tiene el desarrollar habilidades en el manejo de las nuevas herramientas digitales de diseño. Los conocimientos técnicos referentes a la composición y la habilidad que el diseñador debe tener para emitir mensajes visuales a través de gráficos, ilustración, fotografía y destacar las habilidades para la comunicación oral y escrita.

Se cuestionó además a los empleadores respecto a su opinión de las actitudes que un diseñador gráfico debe poseer para el buen desempeño laboral. La mayoría contestó que destacó la necesidad de generar una comunicación efectiva, tanto visual, oral y escrita, seguido de la resolución de problemas, ligado a la creatividad.

En relación a la orientación técnica específica que requieren los diseñadores gráficos, las áreas más mencionadas son diseño para publicidad con 16 menciones; ilustración y diseño de identidad visual con 15 menciones cada una; diseño web, mercadotecnia y diseño multimedia con 7 menciones cada una. Cabe destacar que el área de fotografía fue mencionada 4 veces, y los sistemas de impresiones y diseño de empaque 2 veces. Se destaca este último punto dado que por muchos años han sido arterias eje del desarrollo de la profesión. Esto denota que existe una evolución del diseñador gráfico, orientado más a la conceptualización, y a la creación de contenido visual en plataformas además de los medios tradicionales de impresión.

En seguimiento a estas preguntas se presentó un listado de áreas de conocimiento definidas por la academia, y se solicitó a los empleadores emitir opiniones sobre la importancia de las mismas en el ejercicio profesional (Tabla 3). Como puede observarse, las respuestas de la Tabla 3 reflejan la evolución del profesión hacia las nuevas tecnologías de la comunicación, reafirman la vocación de comunicar efectivamente hacia un público o mercado, y el surgimiento de nuevas plataformas de interacción. Como ya se ha mencionado, algunas áreas como son la fotografía, el diseño de empaque y los sistemas de impresión, siguen siendo necesarios para el ejercicio de la profesión, pero han dejado un rol protagónico, por lo que se debería considerar una reestructuración de contenidos y estructura dentro del diseño curricular programa educativo.

Tabla 3.
Importancia de áreas de conocimiento en opinión de los empleadores

Área de conocimiento	Más importante	Importante	Medianamente importante	Menos importante
Identidad Visual	15	3	-	-
Editorial	7	-	4	-
Mercadotecnia	6	5	4	-
Web	5	2	-	-
Publicidad	3	8	3	3
Multimedia	3	3	7	-
Ilustración	3	2	2	-
Fotografía	3	2	3	2
Empaque	-	-	4	-
Sistemas de impresión	3	-	5	4

Fuente: Elaboración propia.

En otros tópicos, se consultó a los empleadores su opinión sobre las siguientes afirmaciones, las cuales representan ideales de desempeño profesional y social por parte de un diseñador gráfico:

- El Licenciado en Diseño Gráfico tiene una formación basada en el diseño, las ciencias sociales, la comunicación y el desarrollo de la creatividad.
- Está capacitado con las competencias necesarias para ser experto en ver lo que otros no ven y prestar un servicio que responda a una necesidad definida de comunicación gráfica.
- Su constante observación y aprendizaje lo acreditan para anticiparse, percibir y estudiar un entorno al que irá dirigido el mensaje.
- El diseñador gráfico tiene la capacidad para formar parte en el desarrollo de proyectos de investigación interconectados con la historia y la teoría de la imagen, la comunicación o el progreso de proyectos empíricos de creación gráfica

Al respecto 6 entrevistados estuvieron absolutamente de acuerdo, 11 estuvieron simplemente de acuerdo, y 7 decidieron tener una opinión neutral. 1 de los entrevistado mencionó estar totalmente desacuerdo y enfatizando que su experiencia ha sido negativa

debido a la falta de especialización de los egresados; comenta que saben de todo pero no son expertos en nada.

Se destacan además comentarios de que el perfil del diseñador gráfico que ellos buscan es diferente, principalmente en el área de animación digital, comunicación en redes sociales y la mercadotecnia digital, y que a los egresados les falta actualización en las nuevas tecnologías. Estas opiniones ofrecen una oportunidad de mejora para la actualización del plan de estudios al mostrarnos cómo ha evolucionado la profesión y los retos a los que se deberán enfrentar futuros licenciados en diseño gráfico.

Se pidió a los empleadores expresar su opinión libre en relación a las competencias que consideran más importantes para el desempeño de la profesión en un diseñador gráfico. Entre ellos se destacan:

- La creatividad para resolver problemas de diseño, conocimientos de composición con propuestas innovadoras.
- Proactividad, mantenerse actualizado ante las nuevas tecnologías y tendencias del diseño para generar lo que el cliente necesita, actualización técnicas de expresión gráfica, relaciones públicas y *marketing* digital.
- Destrezas básicas de lectura, redacción, escucha, expresión, toma de decisiones, solución de problemas y razonamiento, facilidad para justificar y presentar sus ideas
- Mejora continua, pasión por la profesión, crecimiento, deseo de superación, desarrollo constante de una mente creativa y responsabilidad en todo momento. comprensión del idioma inglés, trabajo en equipo
- Capacidad de análisis para interpretar el entorno y reflejarlo en su desempeño diario en el área gráfica que le corresponda.
- La capacidad y gusto por aprender, ser inquisitivos y proactivos. Por sobre todo, vocación y verdadero gusto por la profesión.

En la siguiente figura podemos observar que la mayoría de los empleadores calificaron como bueno el desempeño de los diseñadores gráficos egresados de UABC, lo cual es

alentador, sin embargo nos muestra una oportunidad de mejora ya que sólo 9 entrevistados lo calificaron como excelente, 12 como bueno, 4 regular y 1 como malo (Figura 1).

Al solicitar recomendaciones para mejorar el perfil de egreso del programa educativo, la mayoría de las respuestas fueron en relación a las técnicas de comunicación visual, pero también haciendo énfasis en la composición estética. Además se volvió a enfatizar la actualización de nuevas tendencias y tecnologías, e inculcar conocimientos de administración de proyectos y relaciones públicas.

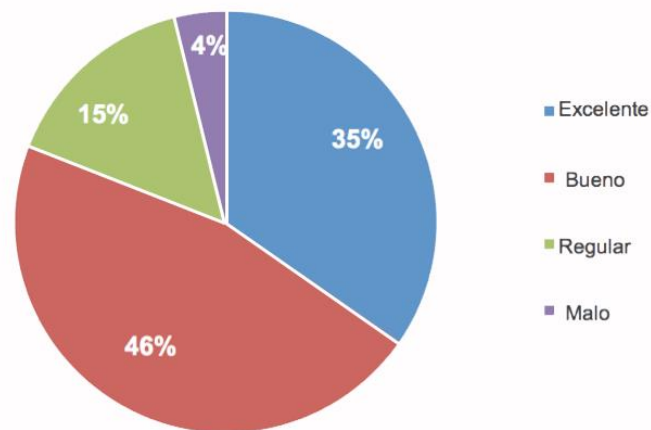


Figura 1. Opinión general del desempeño profesional de los diseñadores gráficos, egresados de UABC
Fuente: Elaboración propia.

Cuando se les preguntó sobre los conocimientos, tecnologías y normativas que tomarán mayor importancia en el futuro para su respectiva organización, las respuestas más mencionadas y destacadas son que el egresado deberá tener conocimientos multidisciplinarios que le permitan apoyar a la organización en el manejo de plataformas digitales, encaminadas a satisfacer los lineamientos de comunicación visual; para ello es y seguirá siendo importante el manejo adecuado del lenguaje visual y escrito para dichas plataformas.

En este sentido los testimonios de los entrevistados se refieren a diferentes áreas: los representantes de Boxel studio, Sick studio, Porta Creative, Testa Marketing, Nosarte

y Blablau mencionaron las áreas de diseño de experiencia de usuario, usabilidad, multimedia, interactividad, diseño tridimensional.

Los representantes de Serigrafix, Musho Casa Creativa, Income Marketing, Testa Marketing, Conexión Inteligent y Folkolia mencionaron las áreas de *marketing* digital, desarrollo web para comercio electrónico, tendencias en redes sociales y todo lo relacionado a medios electrónicos.

Los representantes de Mojo Bongo, Boxel studio, Dobleu Gráfico, Canacintra Mexicali, Mapka Creativa, Psicologico Khamvongsa, T Shirt Guys y Los Deadlines mencionaron las áreas de inteligencia artificial, animación, bases de programación, conocimientos de procesos de producción audiovisual y manejo de paquetería de cómputo especializada en moldeo y animación tridimensional

En el mismo tenor se hizo referencia a la creación de piezas gráfica ágiles con audio y video incorporado, y talento para el diseño editorial y de infografías, considerando que la información se volverá el principal activo de las empresas. Además se mencionó el conocimiento de nuevos programas y sistemas de impresión, principalmente en la preparación de archivos; en este punto la mayoría de los entrevistados hizo énfasis en que la tecnología en sistemas de impresión ha evolucionado mucho, y en las escuelas se siguen manejando medios tradicionales, que son prácticamente obsoletos. Además los testimonios de todos los entrevistados destacan la importancia de conocimientos para la gestión y dirección de proyectos como son la propiedad intelectual, administración de recursos y desarrollo humano.

En prospectiva se preguntó cuáles serían los conocimientos complementarios que su personal de diseño gráfico habrá de incorporar a su perfil para satisfacer las demandas futuras de su organización. Los testimonios de los entrevistados de Caligráfica, Serigrafix, Blablau, Mojo Bongo, Income Marketing, Nosarte, Folkolia, Sick studio y Boxel studio, refieren las áreas el conocimiento de las nuevas tecnologías y tendencias de la publicidad, así como manejo de relaciones públicas y capacidad para trabajar en equipo.

En menor medida los representantes de Canacintra mexicali, Porta Creative, Testa Marketing, Merca studio, Serigrafix, Dobleu gráfico, Psicológico Khamvongsa y Nosarte

mencionaron el cuidado al medio ambiente, conocimientos de arte y cultura; además de incluir conocimientos en aspectos legales y administrativos.

Finalmente se muestran resultados sobre las habilidades que en opinión de los entrevistados deben fortalecerse durante la formación futura de diseñadores gráficos (Figura 2). Los rubros con más menciones fueron la solución creativa de problemas y la creatividad e innovación, además de la ya mencionada actualización en las herramientas de diseño. Se destaca también la necesidad de fortalecer las capacidades de organización, planeación y la proactividad. Cabe mencionar que los empleadores no señalan como importante el dominio de un tercer idioma, aunque la mayoría de la información sobre tendencias, conceptos teóricos, terminología en los programas de cómputo para diseño se encuentran en idioma inglés.



Figura 2. Habilidades más importantes que deben fortalecerse durante la formación de diseñadores gráficos
Fuente: Elaboración propia.

Baja California vive un auge en lo referente a publicidad, arquitectura, cine, música, gastronomía, artes escénicas, diseño, moda y otras formas de representación artística que conforman a las llamadas industrias creativas y culturales, mismas que

durante los últimos años han abonado de forma tangible al desarrollo económico de la región. En la ciudad de Tijuana, por iniciativa del CDT, se impulsa la creación del clúster de las economías creativas (Rodríguez, 2018), propuesta en el contexto de la nueva economía que propone instrumentar la creatividad, el conocimiento y la tecnología.

Sin embargo los egresados de Licenciado en Diseño Gráfico, no están capacitados para afrontar los nuevos retos sociales culturales y tecnológicos que las industrias e instituciones les ofrecen, esto representa una oportunidad de fortalecer sus habilidades y conocimientos en el crecimiento de las nuevas tecnologías de la información y las redes sociales, así como la importancia de las marcas para el impulso económico y de difusión.

La oportunidad que se prospecta para los nuevos diseñadores gráficos, es la de impulsar sus conocimientos en el área de las comunicaciones digitales y reforzar y actualizar el conocimiento en áreas de desarrollo como son la identidad visual, y el diseño editorial así como actualizarse para aprovechar el auge de las industrias creativas de las cuales forma parte.

Estudio complementario 2017

Una vez presentados los resultados del análisis del mercado laboral realizados en 2019 para el actual documento, académicos de la FAD y la FCITEC coinciden en que resulta pertinente complementar los resultados con los de otro estudio realizado por académicos de UABC en 2017 sobre la evaluación del perfil de egreso del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico por parte del sector empresarial. Esta investigación titulada “Entrevista. El perfil del egresado UABC y la opinión de los empleadores de Baja California”, se realizó en los meses de julio y agosto de 2017.

Método del estudio complementario 2017

El estudio se realizó a partir de la aplicación de la técnica de entrevistas y cuestionarios digitales con preguntas cerradas, en las cuales el sujeto seleccionaba una o más opciones. El objetivo del instrumento creado fue para conocer la empleabilidad de los diseñadores gráficos, así como las áreas afines que se trabajan, la cantidad de diseñadores gráficos que se necesitan y la opinión de los empleadores respecto a los

profesionistas que ya han laborado o continúan en sus empresas. Asimismo, conocer a detalle el cumplimiento del perfil de egreso de los diseñadores gráficos de la UABC para renovar el plan de estudios considerando la opinión de los empleadores. Este cuestionario ofreció información de las fortalezas del perfil más recientes que se pueden considerar para mejorarlo.

La muestra consideró una lista de los diseñadores gráficos egresados de la primera generación hasta el 2017-2. Incluyó la convocatoria a 118 empresas, contestando una muestra representativa de 34% (41 empleadores). Las empresas son 4.3% de nivel internacional y 4.3% de nivel nacional. Se encuentran distribuidas principalmente en Baja California, cubriendo los municipios de Mexicali con 83.2%; Ensenada con 4.1%; Tijuana 1.9%; Tecate con 0.3% y otros emprendedores de la región con 1.9% (Figura 3).

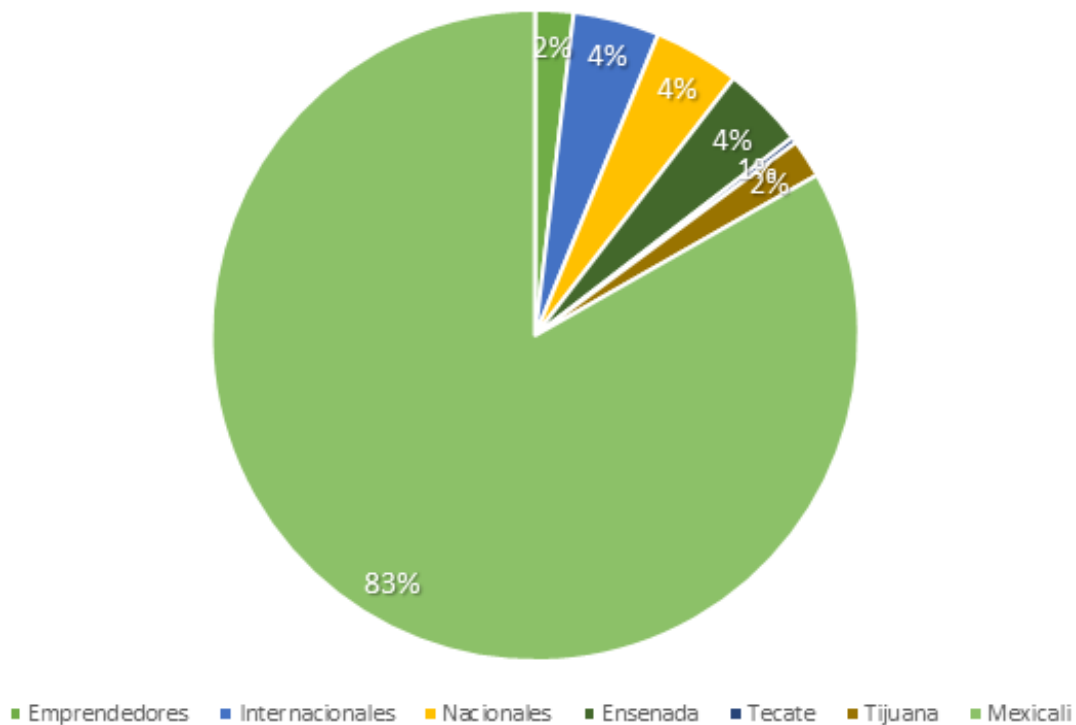


Figura 3. Identificación geográfica y tipo de empresas empleadoras de diseñadores gráficos de la UABC
Fuente: Elaboración propia.

Resultados del estudio complementario 2017

Con base en los resultados obtenidos se confirmó que 50% de las empresas *están de acuerdo*, en que el perfil de la UABC es adecuado para el campo laboral, seguido de 34.2% que *están totalmente de acuerdo* en el cumplimiento del perfil deseado (Figura 4).

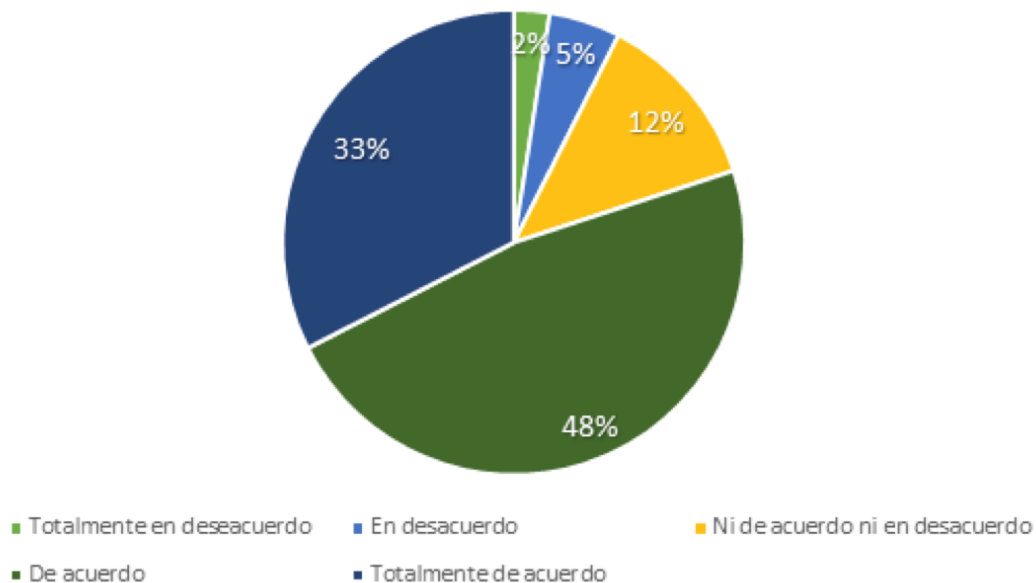


Figura 4. Cumplimiento del perfil de egreso del diseñador gráfico de la UABC
Fuente: Elaboración propia.

Las empresas entrevistadas consideran útil el trabajo del egresado ya que por lo menos se emplea a un profesionalista para cubrir las necesidades de comunicación y 80% del total consideran que su desempeño es muy satisfactorio o excelente; 58% de la muestra establece un contrato de tiempo completo. Los empleadores contratan bajo la modalidad de medio tiempo, tiempo completo, honorarios y otros de uno a seis o más diseñadores gráficos. Considerando el 40% que el desempeño de los mismos es satisfactorio (Figuras 5, 6 y 7).

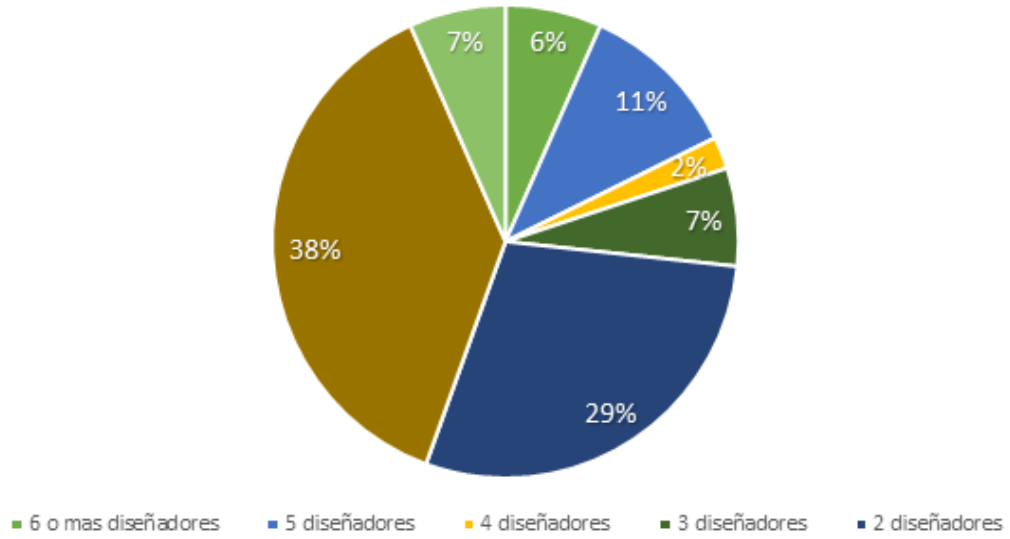


Figura 5. Diseñadores egresados de la UABC que trabajan en las empresas encuestadas
 Fuente: Elaboración propia.

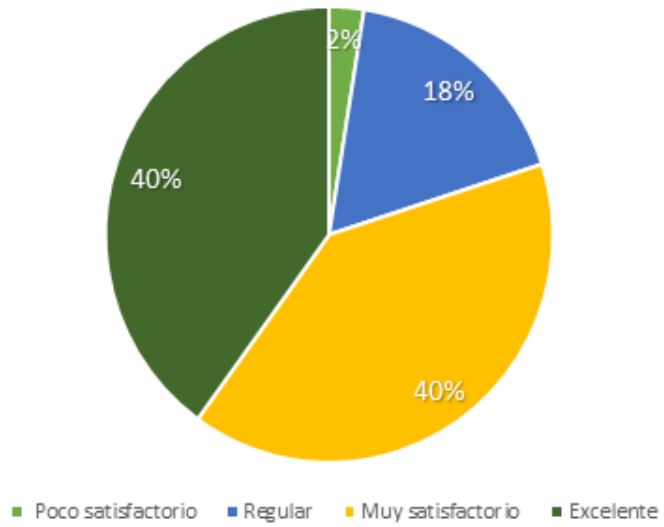


Figura 6. Evaluación general del empleador al egresado de diseño gráfico de UABC
 Fuente: Elaboración propia.

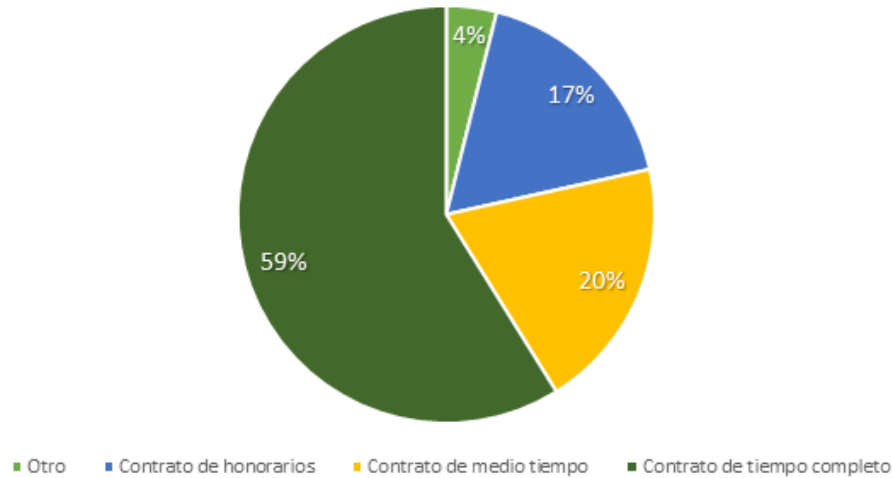


Figura 7. Tipo de contrataciones del empleador al egresado de diseño gráfico de la UABC.
Fuente: Elaboración propia.

Los empleadores evaluaron algunas actitudes que persigue la misión, visión y perfil de egreso; como la ética, la crítica y autocrítica, diversidad multicultural, aprendizajes a lo largo de la vida, proactividad y disponibilidad como actitudes que sí están presentes en su perfil y califican como excelente y muy satisfactoria la mayoría (Figura 8).

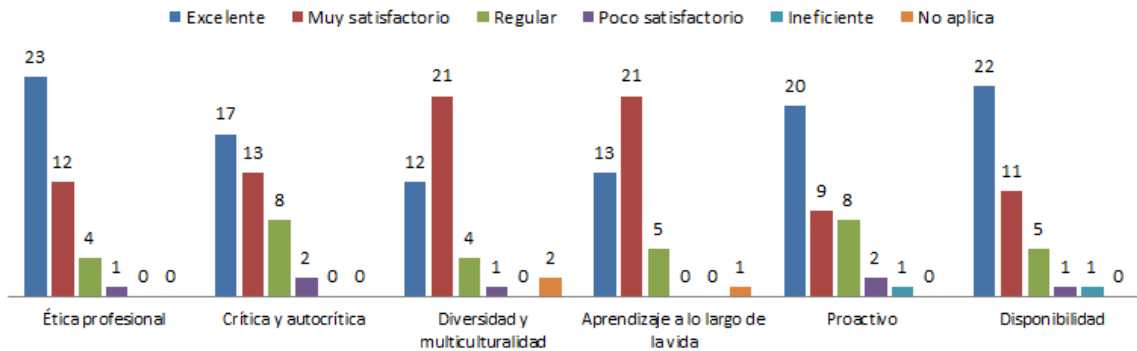


Figura 8. Actitudes del egresado en diseño gráfico de la UABC según los empleadores
Fuente: Elaboración propia.

Se considera que las capacidades del diseñador gráfico para aplicar conocimientos, para el análisis y la síntesis y adaptarse a nuevas situaciones y generar nuevas ideas fueron evaluadas con *excelente* o *muy satisfactoria*, capacidades que se persiguen también en el perfil de egreso actual. Sin embargo, trabajar en equipo, autoaprendizaje, organizar y

planificar la administración del tiempo, no han sido resultados en los que se haya hecho notar el diseñador gráfico; por lo que resulta complicado conseguir que el egresado tenga un perfil autónomo, en el que evidencie la *responsabilidad*, que se pretende en la misión. Se considera importante redactar objetivos concretos para lograr estas capacidades (Figura 9).

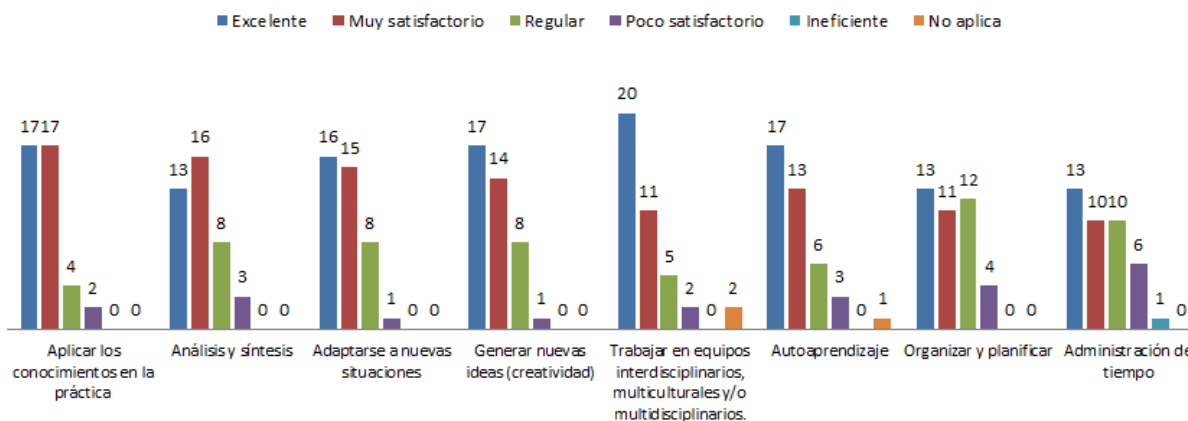


Figura 9. Capacidades del egresado de la licenciatura en diseño gráfico de la UABC según los empleadores. Fuente: Elaboración propia.

En la evaluación de los empleadores sobre las habilidades de liderazgo, relaciones interpersonales, manejo de computadora, y toma de decisiones, se ha valorado como *muy satisfactorio*. La comunicación oral y escrita han sido habilidades en donde se considera *muy satisfactoria* y *regular*. Sin embargo, la habilidad de investigación y/o desarrollo han sido calificadas desde *excelente*, hasta *deficiente* o *no aplica*.

En la visión institucional para el programa educativo de la UABC, aparece este concepto, por lo que es entonces pertinente revisar las actividades que se desarrollan durante la licenciatura; cómo se ejercita esta habilidad y como se puede fortalecer indudablemente por los profesores de tiempo completo con el perfil de investigación, así como las asignaturas de metodología especializadas en el proceso de diseño (Figura 10).

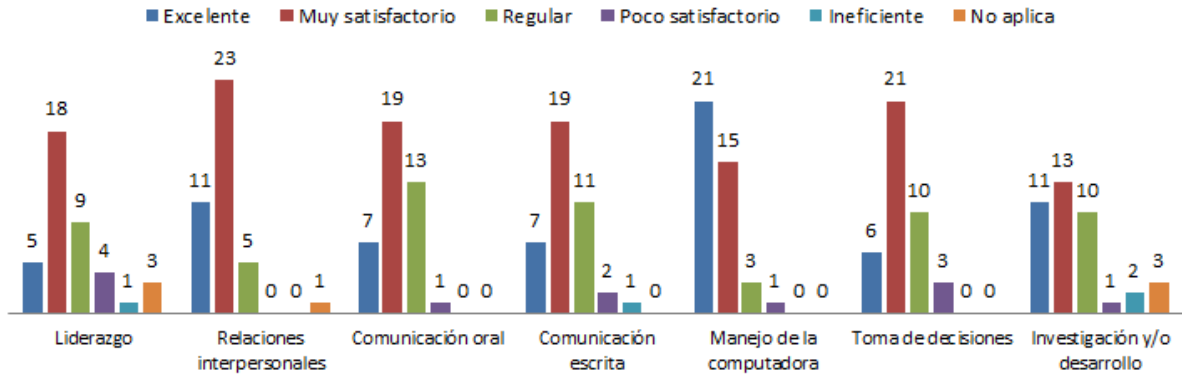


Figura 10. Habilidades del egresado de la licenciatura en diseño gráfico de la UABC según los empleadores
Fuente: Elaboración propia.

En lo referente a los valores de los egresados del programa educativo licenciado en diseño gráfico de la UABC que han sido mayormente visibles por el empleador son respeto, honestidad, responsabilidad, compromiso y lealtad. Otros valores como la puntualidad, paciencia, orden tienen una valoración distribuida entre *excelente*, *muy satisfactoria* y *regular*. Este tipo de valores, se plantean al estudiante durante el primer día de clase, posterior a leer el encuadre del curso, se proporcionan por escrito y se leen las pautas que el profesor propone que generan un ambiente propio para el aprendizaje; cuando el estudiante conoce estas pautas, firma una hoja a manera de acuerdo. Así mismo el profesor motiva a los estudiantes que se lleven a cabo durante el curso. Algunas pautas son, que se cumpla en tiempo y forma con las tareas o ejercicios; exista una sana relación entre los compañeros y profesor, así como el respeto al trabajo, a través de una participación ordenada y activa en clase (Figura 11).

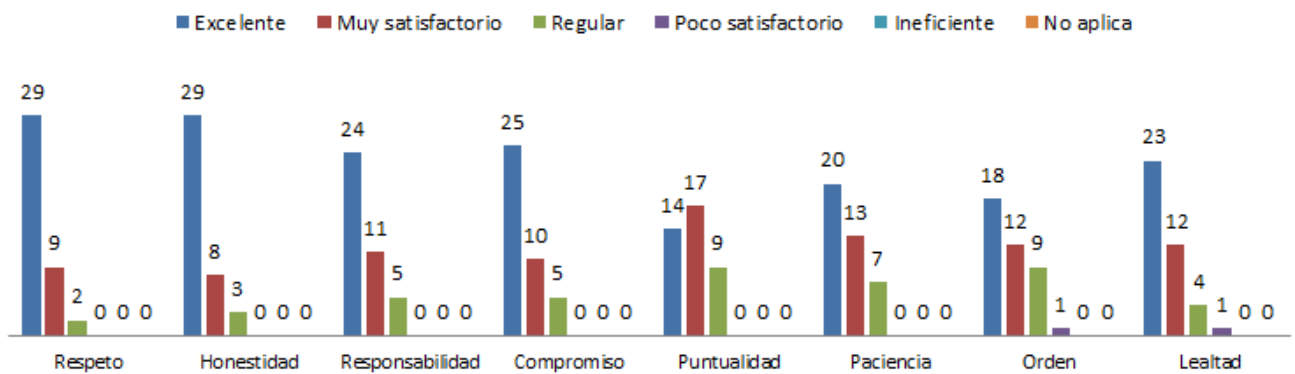


Figura 11. Valores del egresado de la licenciatura en diseño gráfico de la UABC de acuerdo con los empleadores
Fuente: Elaboración propia.

Además de los datos obtenidos en el estudio realizado a empleadores en 2017, se destacan algunas opiniones sobre como los egresados pasaron por un proceso de selección. Algunos empleadores refirieron que tuvieron que descartar una gran cantidad de estudiantes que no cumplen con sus necesidades. Otros señalaron que no se cumple con los conocimientos técnicos requeridos por las imprentas, enfatizando el uso de programas de diseño como *CorelDraw*. Además los empleadores señalaron que a muchos de los egresados no les gusta tener contacto con los clientes, no se adaptan a nuevas formas de trabajo, desconocen temas de recursos humanos, administración y costos.

Estudio de egresados

Como parte de la evaluación externa del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico se incluye el estudio de egresados, herramienta que permite conocer la percepción que los profesionistas egresados tienen del programa educativo, y que se refleja en su experiencia en la práctica profesional. El estudio de egresados permite también conocer el recorrido laboral y académico de los individuos una vez concluidos sus estudios en esta institución, así como el impacto social que es tema de interés para los directivos de educación superior y los gobiernos al conocer las competencias y empleabilidad.

Por lo mismo este estudio de egresados es para nuestro propósito una respuesta a lo que señalan Jaramillo, Pineda y Ortiz (2006) como una búsqueda constante de instrumentos que permitan evaluar la calidad de la educación impartida. Por otro lado, el estudio de egresados se realiza para conocer la inserción al mercado laboral de los egresados de los programas educativos y su desempeño laboral con el fin de evaluar y retroalimentar a los programas educativos cursados (Edel, 2003). También sobre la inserción al mercado laboral y los requisitos de ingreso a las IES Guzmán, Febles, Corredera, Flores, Tuyub y Rodríguez (2008) indican que el seguimiento de egresados es uno de los aspectos que sirven de base en la toma de decisiones para el desarrollo curricular y permite articular los requisitos de ingreso a las IES.

Objetivo

Analizar las expresiones de los egresados de acuerdo con su desempeño en el mercado laboral con la finalidad de retroalimentar el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico.

Método

La base de este análisis consta de un estudio empírico dirigido a egresados, por medio de la técnica de aplicación de encuesta. Las dos unidades académicas con egresados, FCITEC y FAD, utilizaron la misma técnica, aplicando un instrumento de 113 preguntas de opción múltiple, segmentadas en 12 bloques que abarcan datos generales del egresado, información laboral, opinión sobre el perfil de egreso, opinión de las asignaturas en su ejercicio profesional, necesidades de capacitación, habilidades, autoaprendizaje, globalización, desarrollo sustentable, educación continua y opinión sobre aspectos administrativos académicos.

La aplicación de la encuesta se realizó a través de la plataforma Google Forms, cuyo vínculo se compartió con las bases de datos de egresados vía correo electrónico, además de las redes sociales de la FCITEC y la FAD. La población se estimó con datos del departamento Institucional de Egresados, que informa se distribuye de la siguiente manera (Tabla 4):

Tabla 4.
Cantidad de egresados de la licenciatura en diseño gráfico por unidad académica.

Egresados por unidad académica	
FAD	305
FCITEC	308
Población de egresados	613

Fuente: Elaboración propia.

De donde se tomó la siguiente muestra representativa (Tabla 5):

Tabla 5.
Cantidad de encuestados.

Encuestados por unidad académica	
FAD	92
FCITEC	91
Población de egresados	183

Fuente: Elaboración propia.

Para determinar el tamaño de la muestra que representa a 613 estudiantes, se aplicó la siguiente fórmula de Fisher & Espejo (2004):

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{E^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra.

N = Tamaño de la población.

E = Error máximo permitido (0.06).

Z = Valor de la variable normal estándar que deja el 2.5% del área de lado derecho de la distribución (1.96 para un nivel de confianza del 95%).

P = Probabilidad de ocurrencia.

Q = Probabilidad de no ocurrencia.

Siguiendo la fórmula se determinó que la muestra debía tener 183 individuos, para asegurar el 95% de confianza, recomendado en la guía metodológica. El contacto con egresados se hizo a través de redes sociales y correo electrónico, el instrumento se contestó en línea. A continuación los resultados de analizar la información (Tabla 6).

Tabla 6.
Cantidad de hombres y mujeres encuestados.

FCITEC		FAD	
Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
31	60	39	53

Fuente: Elaboración propia.

Del total de los encuestados, 70 individuos fueron hombres y 113 mujeres, lo que se traduce al 62% de mujeres y el 38% hombres (Figura 12).

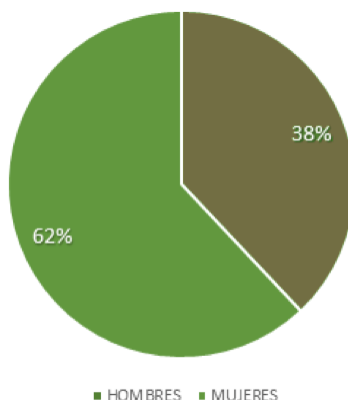


Figura 12. Porcentaje de hombres y mujeres encuestados
Fuente: Elaboración propia.

La edad de los encuestados oscila entre los 34 y los 23 años, donde el 58.24% tienen entre 26 y 29 años, el 28% entre 25 y 23 años y el 6.59% más de 30 años.

Resultados

Tal como se puede observar en la Figura 4, el 95% de los egresados se encuentra trabajando actualmente y el 5% no lo hace. Mientras que la Figura 5 representa las razones de los que no se encuentran trabajando, que se identifican en un 51% al no estar en busca de trabajo, el 20% a que son estudiantes, el 17% por dedicarse a asuntos familiares y el 12% porque no encuentra trabajo.

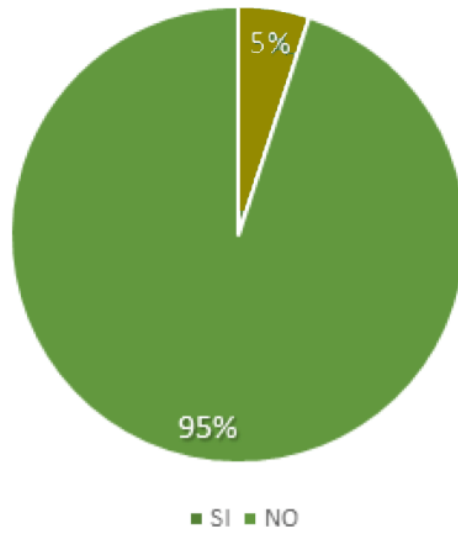


Figura 13. Egresados que se encuentran trabajando al momento de la encuesta
Fuente: Elaboración propia.

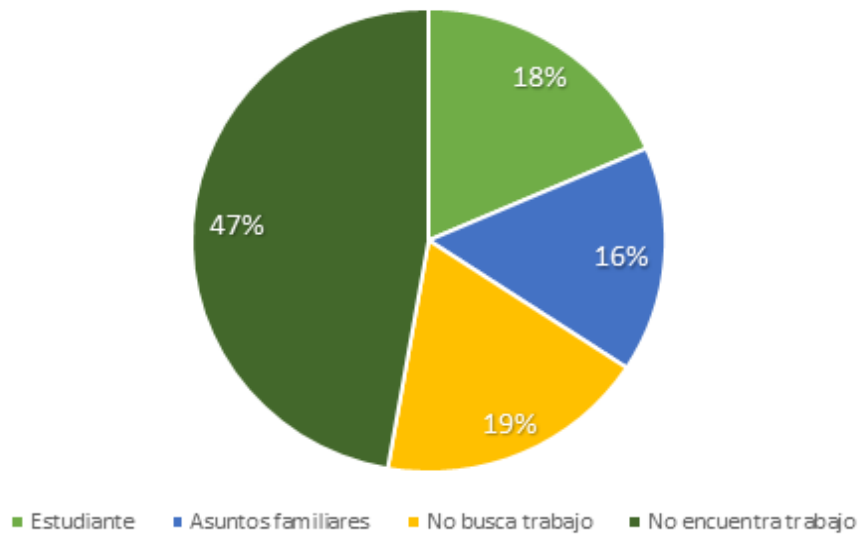


Figura 14. Motivos por los que no se encuentran trabajando.
Fuente: Elaboración propia.

La Figura 15 refiere a las dificultades para encontrar trabajo, donde el 53% se consideran sin dificultad alguna, el 30% menciona que la oferta es poco atractiva, el 13% por tener escasa experiencia laboral, el 3% considera que no hay empleo y el 1% tiene otros diversos motivos.

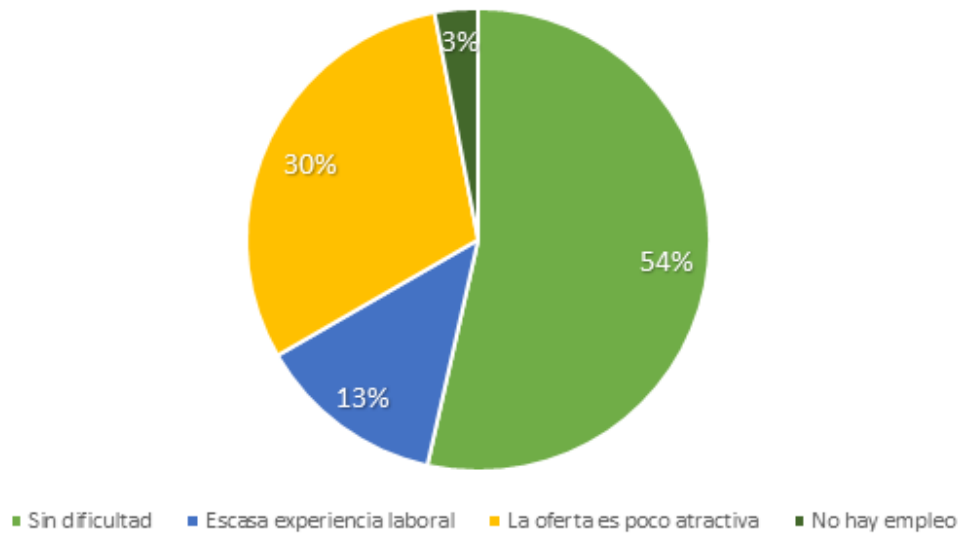


Figura 15. Descripción de las dificultades para conseguir trabajo.
Fuente: Elaboración propia.

De los encuestados que trabajan el 69% afirma que su trabajo sí se relaciona con lo aprendido en el programa educativo en diseño gráfico, el 23% indica que se relaciona en algo, mientras que el 8% considera que su trabajo diario no se relaciona con lo aprendido en el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico. Estos datos están representados en la Figura 16.

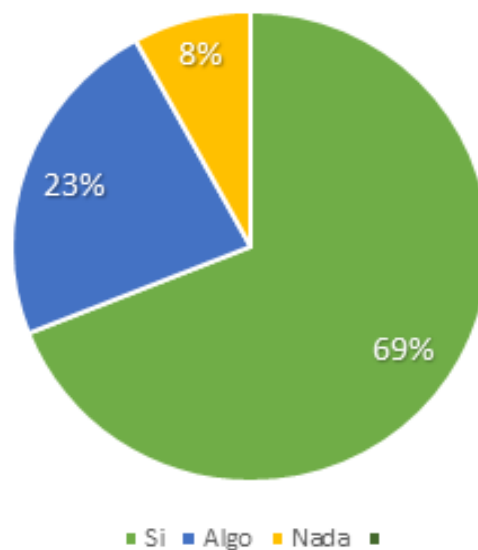


Figura 16. Relación entre lo aprendido en el programa educativo y su trabajo diario.
Fuente: Elaboración propia.

La Figura 17 indica que el 89% trabajan en el sector privado, mientras que el 11% en el sector público, ya sea en instituciones gubernamentales o paraestatales.

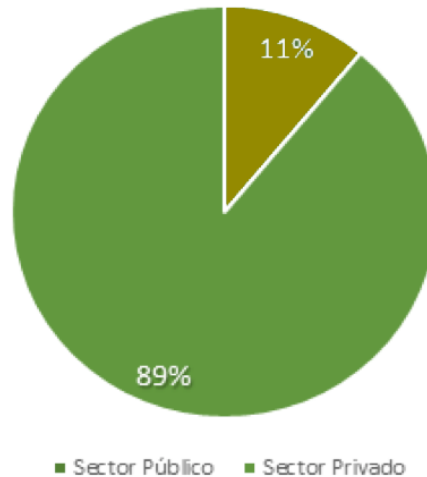


Figura 17. Porcentaje de egresados de diseño gráfico empleados en el sector público y privado.
Fuente: Elaboración propia.

Tanto de quienes trabajan en empresa privada como en el sector público, la posición dentro de la organización es como empleado el 77%, responsable de área el 10%, independiente el 8% y propietarios de su empresa el 5% (Figura 18).

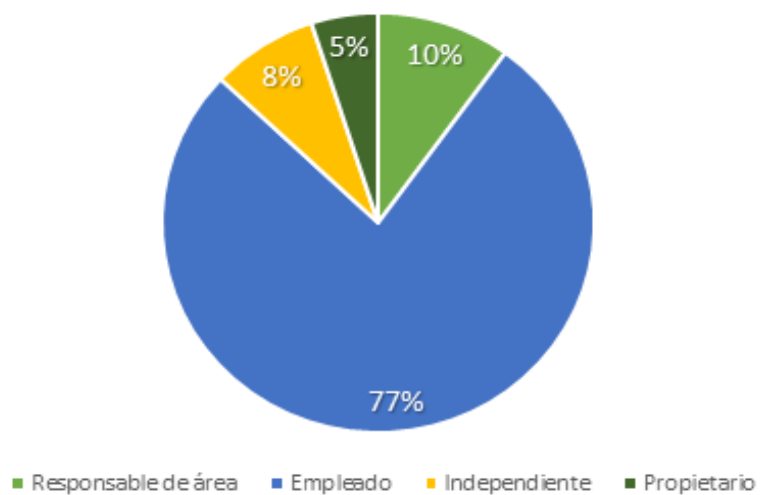


Figura 18. Posición dentro de la organización donde laboran los egresados de diseño gráfico.
Fuente: Elaboración propia.

El giro de las empresas donde laboran los egresados se presenta en la Figura 19 y se relaciona, el 26% con los servicios profesionales, el 14% con el comercio, restaurantes y hoteles, el 10% con la industria manufacturera, el 7% con la educación, el 6% en desarrollo de contenido digital y entretenimiento en internet, el 5% agencias, despachos y empresas de diseño, el 5% publicidad, el 4% transporte, almacenamiento y comunicación, el 3% entretenimiento, el 3% gobierno, el 2% en imprenta, el 2% se encuentra sin trabajo, el 2% en el sector salud, el 1% en artes y entretenimiento, el 1% en construcción, el 1% en marketing, el 1% en minería, el 1% en recursos humanos, el 1% en generación de software y el 5% en otros sectores.

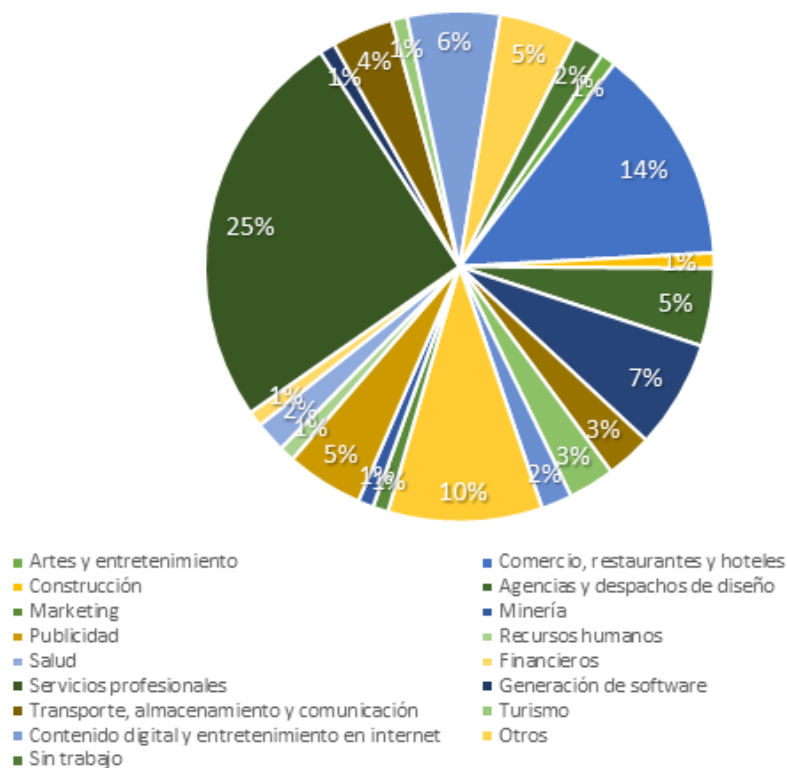


Figura 19. Giro de las empresas donde laboran los egresados de diseño gráfico.
Fuente: Elaboración propia.

La actividad que mejor describe su quehacer diario se representa en la Figura 20, el 27% realiza identidad corporativa, 13% diseño editorial, 10% diseño Web, 9% ilustración, 7% animación, 4% publicidad, 3% gráficos en movimiento y video, 3% gestión de proyectos,

3% administración y recursos humanos, 3% tipografía, 3% fotografía, 1% organización de eventos, 1% otros.

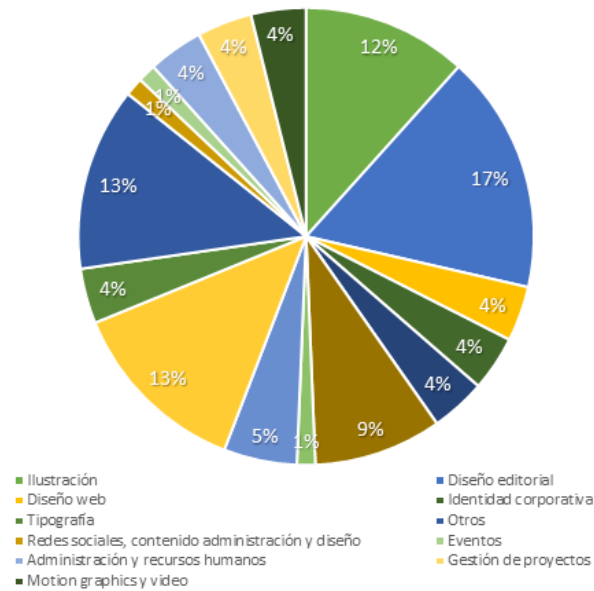


Figura 20. Actividades que describen el quehacer diario de los egresados en diseño gráfico.
Fuente: Elaboración propia.

Los sueldos que perciben se representan en la Figura 21, donde el 43% de los egresados oscila entre los \$10,000 y \$15,000 pesos, el 31% gana menos de \$10,000, de los egresados el 17% gana entre \$15,000 y \$20,000 pesos y el 9% gana más de \$20,000 pesos mensuales.

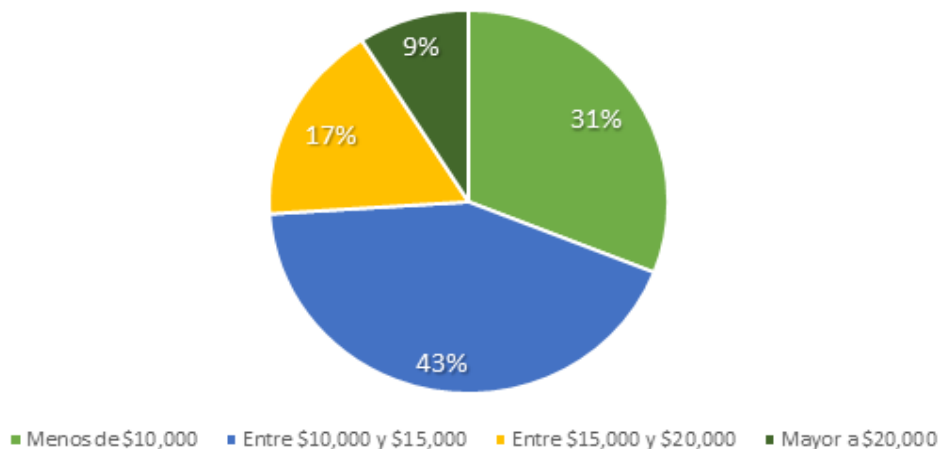


Figura 21. Sueldos que perciben los egresados de diseño gráfico.
Fuente: Elaboración propia.

La antigüedad en el trabajo de los egresados se representa en la Figura 22, para el 45% es de uno a dos años, para el 40% de seis meses o menos, para el 12% de dos a cuatro años y para el 3% mayor a cinco años.

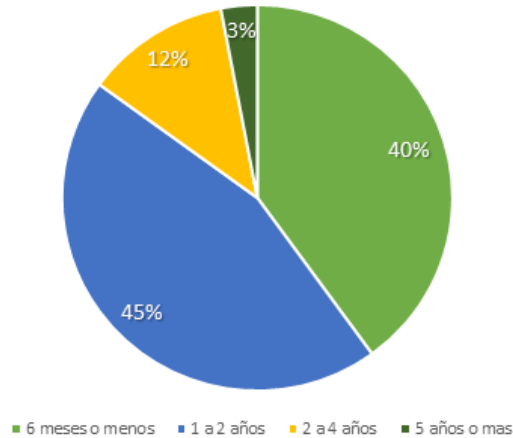


Figura 22. Antigüedad laboral de los egresados en diseño gráfico al momento de la encuesta
Fuente: Elaboración propia.

Cuando egresó el 65% consideraban conocer bien el perfil de egreso y características de la profesión, mientras que el 32% lo conocían parcialmente, el 3% se manifestaron neutrales ante la idea de conocer el perfil al momento del egreso y 0% estuvieron en desacuerdo en que conocían el perfil de egreso y características de la profesión, como se presenta en la Figura 23.

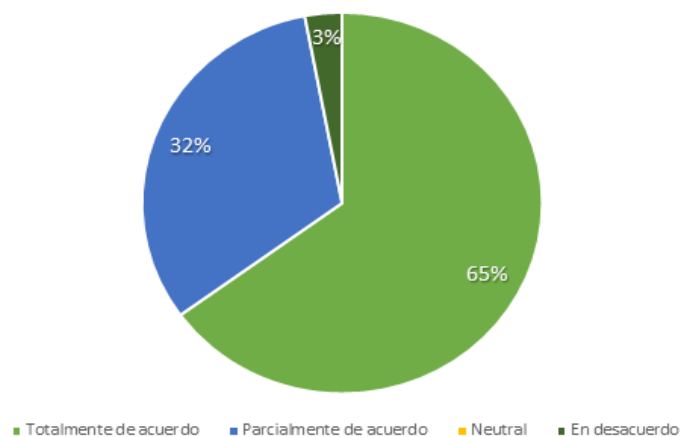


Figura 23. Cuando egresaron consideran que conocían bien el perfil de egreso
Fuente: Elaboración propia.

En la Figura 24 se representa en un sentido general el 87% encuentran la relación entre lo estudiado en el programa educativo y su desempeño profesional, mientras que el 13% no encuentran dicha relación.

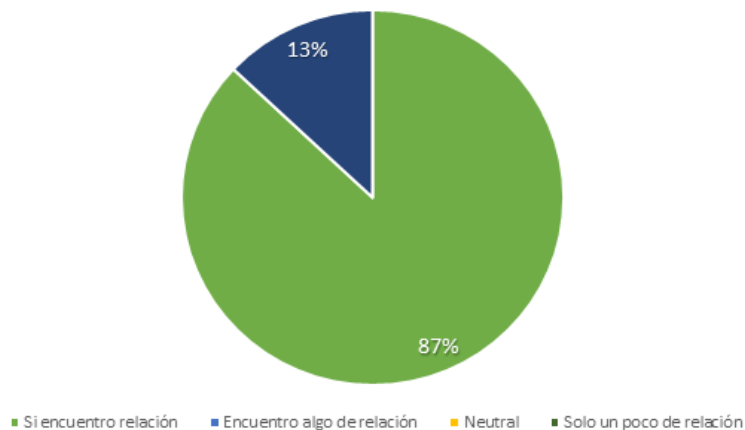


Figura 24. Grado de relación que encuentran entre lo aprendido en el programa educativo y su desempeño profesional
Fuente: Elaboración propia.

Ante la pregunta ¿Ha recibido algún tipo de capacitación adicional a su formación universitaria? los egresados manifestaron que el 85% ha tomado algún curso y el 15% no ha cursado algo más que su formación profesional, respuestas que se representan en la Figura 25.

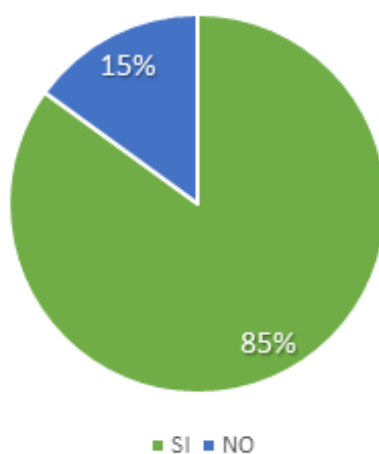


Figura 25. Porcentaje de egresados que han recibido y no recibido talleres, cursos, diplomados adicional a su formación universitaria
Fuente: Elaboración propia.

Los talleres, diplomado, y cursos, que los egresados han tomado se identifican con habilidades técnicas como la paquetería Adobe, fotografía, dibujo arquitectónico, *lettering* y por otra parte con habilidades administrativas como administración de proyectos, marketing, branding. En la Figura 26 se presentan las consideraciones de estudiar un posgrado, diplomado, curso o taller en UABC el 54% de los egresados encuestados dijeron que lo consideran, mientras en 32% que no y el 14% que tal vez.

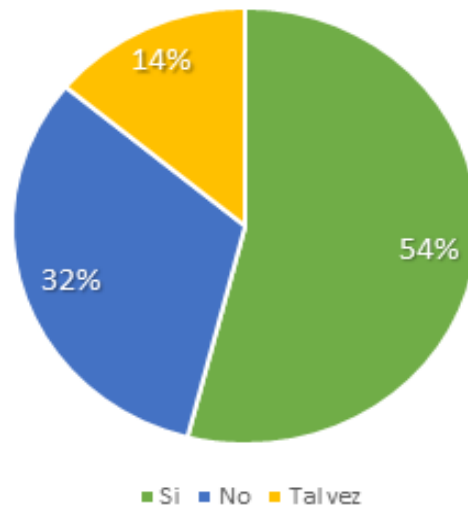


Figura 26. Porcentaje de egresados que consideran estudiar un posgrado, diplomado, curso o taller en UABC
Fuente: Elaboración propia.

Respecto a los temas que les gustaría ofertara UABC para cursos, talleres, diplomados, se encuentran en el área técnica: fotografía, ilustración, programación Web, *lettering*, animación, producción, motion graphics, diseño editorial, cinematografía, proyectos 3D, narrativa en la novela gráfica. En el área administrativa temas para emprendimiento, branding, costos, dirección de arte. Y en el área humana, tópicos de cierre de ventas, desarrollo humano, social media, nuevos medios de comunicaciones digitales, desenvolvimiento laboral, desarrollo de proyectos de índole social.

Los egresados con estudios de posgrado son solo el 2% que cuenta con una Maestría, ningún egresado ha estudiado un doctorado y el 98% no tiene ningún estudio de posgrado, como lo presenta la Figura 27.

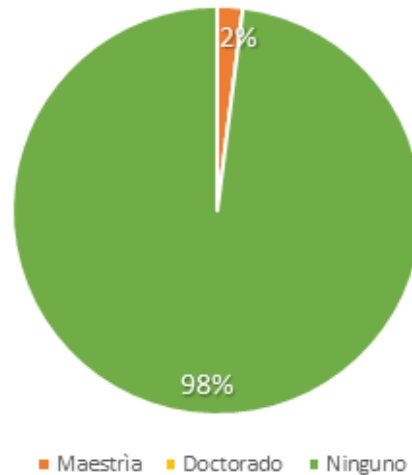


Figura 27. Egresados con Maestría o Doctorado.

Fuente: Elaboración propia.

En la Figura 28 se presenta la opinión de los egresados de diseño gráfico sobre las tutorías que ofrece la UABC. Las tutorías les resulta indispensable al 51%, importante al 25% de los egresados, poco importante al 14% y nada importante al 10% de los egresados.

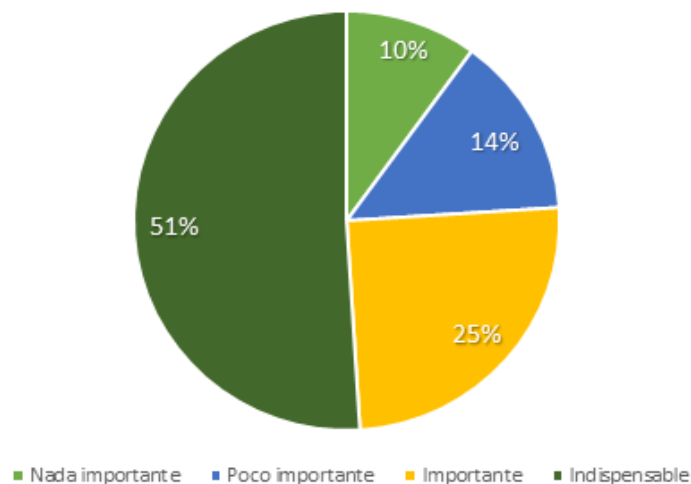


Figura 28. Opinión de los egresados sobre las tutorías

Fuente: Elaboración propia.

Sobre el tema de las funciones del personal Administrativo, la opinión de los egresados ante la afirmación "Fue adecuada la atención administrativa", se manifiestan en la Figura 29 el 42% totalmente de acuerdo, el 33% de acuerdo, el 20% parcialmente de acuerdo, y el 5% en total desacuerdo.

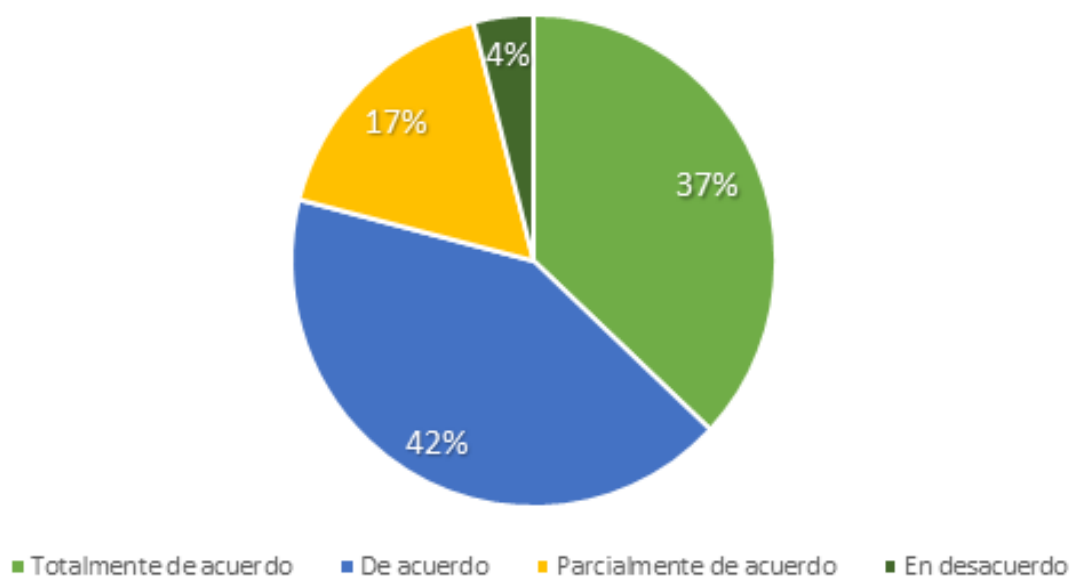


Figura 29. Opinión de los egresados sobre la atención administrativa
Fuente: Elaboración propia.

Sobre las instalaciones, la opinión de los egresados encuestados ante la afirmación 'La Facultad cuenta con instalaciones adecuadas' se presenta en la Figura 30. El 38% se manifestó totalmente desacuerdo, mientras que el 36% estuvo de acuerdo, el 19% parcialmente de acuerdo y el 7% en desacuerdo.

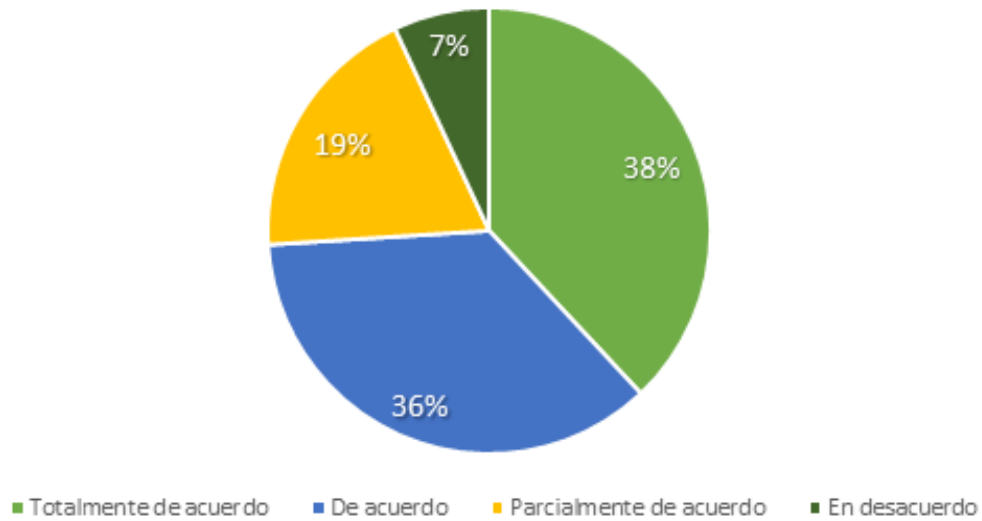


Figura 30. Opinión de los egresados sobre la adecuación de las instalaciones
Fuente: Elaboración propia.

Ante la pregunta ¿El equipo era el necesario en laboratorios y talleres? la opinión de los egresados se representan en la Figura 31. El 39% se manifestó totalmente de acuerdo, el 36% de acuerdo, el 20% parcialmente de acuerdo y el 5% en desacuerdo con la suficiencia de equipo en laboratorios y talleres de su unidad académica.

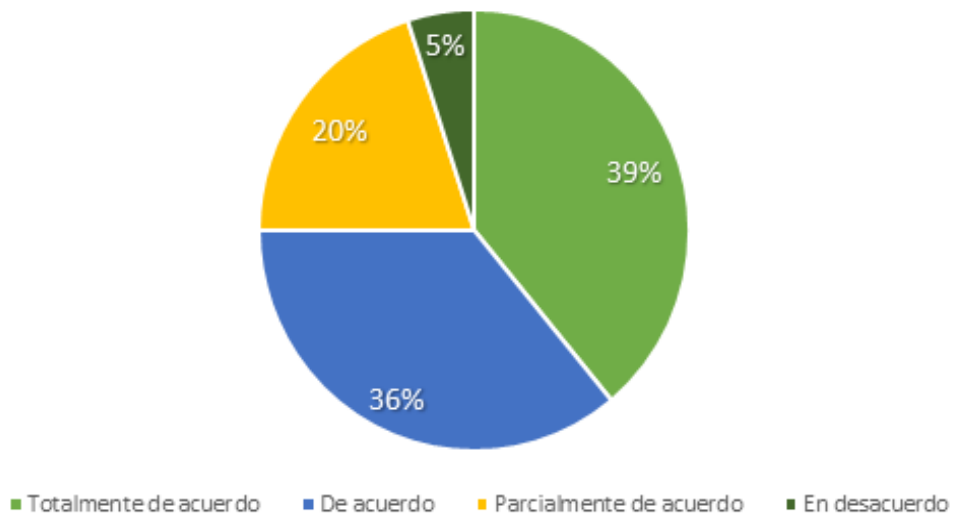


Figura 31. Opinión de los egresados sobre la suficiencia de laboratorios y talleres
Fuente: Elaboración propia.

La opinión de los egresados acerca de la calidad de la planta docente en diseño gráfico y concretamente ante la afirmación 'Tuve profesores bien capacitados' se representa en la Figura 32, donde el 48% está de acuerdo, 23% totalmente de acuerdo, 22% parcialmente de acuerdo y 7% en desacuerdo con la idea de que sus profesores estuvieran bien capacitados.

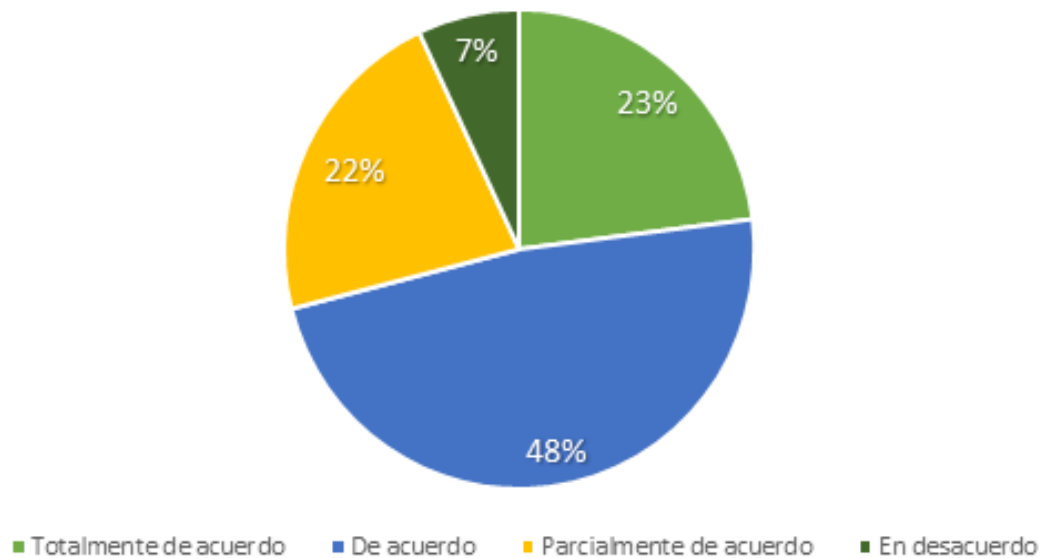


Figura 32. Opinión de los egresados ante la afirmación “Tuve profesores bien capacitados”.
Fuente: Elaboración propia.

Acerca del tema de servicio social en la Figura 33 se representa la opinión de los egresados quienes se manifestaron ante la afirmación 'El programa de servicio social contribuyó con mi formación profesional'. El 32% estuvo totalmente de acuerdo, el 28% de acuerdo, el 21% parcialmente de acuerdo y el 19% en desacuerdo con que el servicio social haya contribuido a su formación profesional.

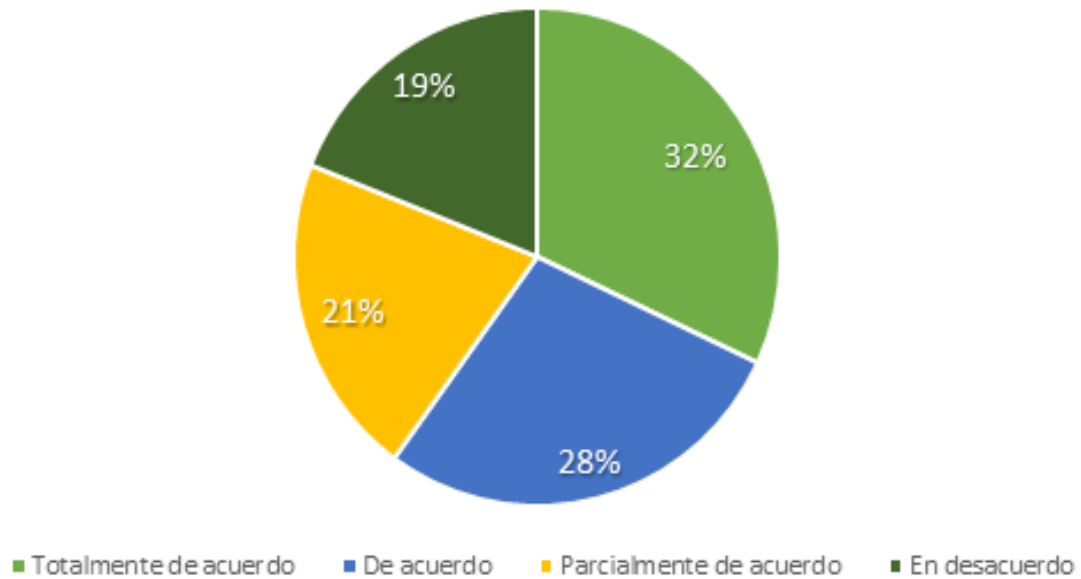


Figura 33. Opinión de los egresados sobre la contribución al servicio social a su formación profesional.
Fuente: Elaboración propia.

También se recolectó la opinión de los egresados respecto del impacto concreto que tuvieron las unidades de aprendizaje del plan de estudios que cursaron, ante lo que se manifestaron por etapa de formación y, por separado acerca de las asignaturas optativas ofertadas en cada unidad académica.

Sobre el impacto que las asignaturas de etapa básica han tenido en su ejercicio profesional, 39% de los egresados opinan que Matemáticas para el diseño tiene poco o nada de impacto en su ejercicio profesional, seguido de Metodología de la investigación con 18%, geometría descriptiva con el 13%, e Historia de la cultura con el 9%. Los resultados completos de este tópico se observan en la Figura 34.

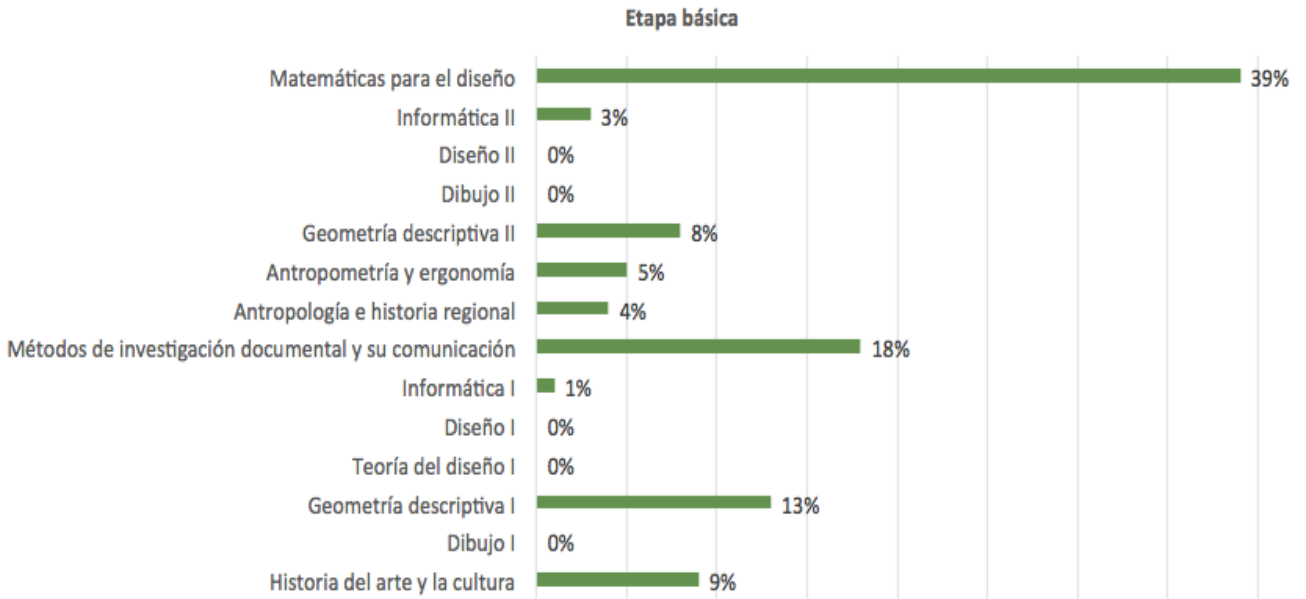


Figura 34. Unidades de aprendizaje de etapa básica que los egresados consideran con contenido obsoleto.

Fuente: Elaboración propia.

La Figura 35 presenta la opinión acerca del impacto de las asignaturas de etapa disciplinaria que los egresados cursaron durante su plan de estudios.

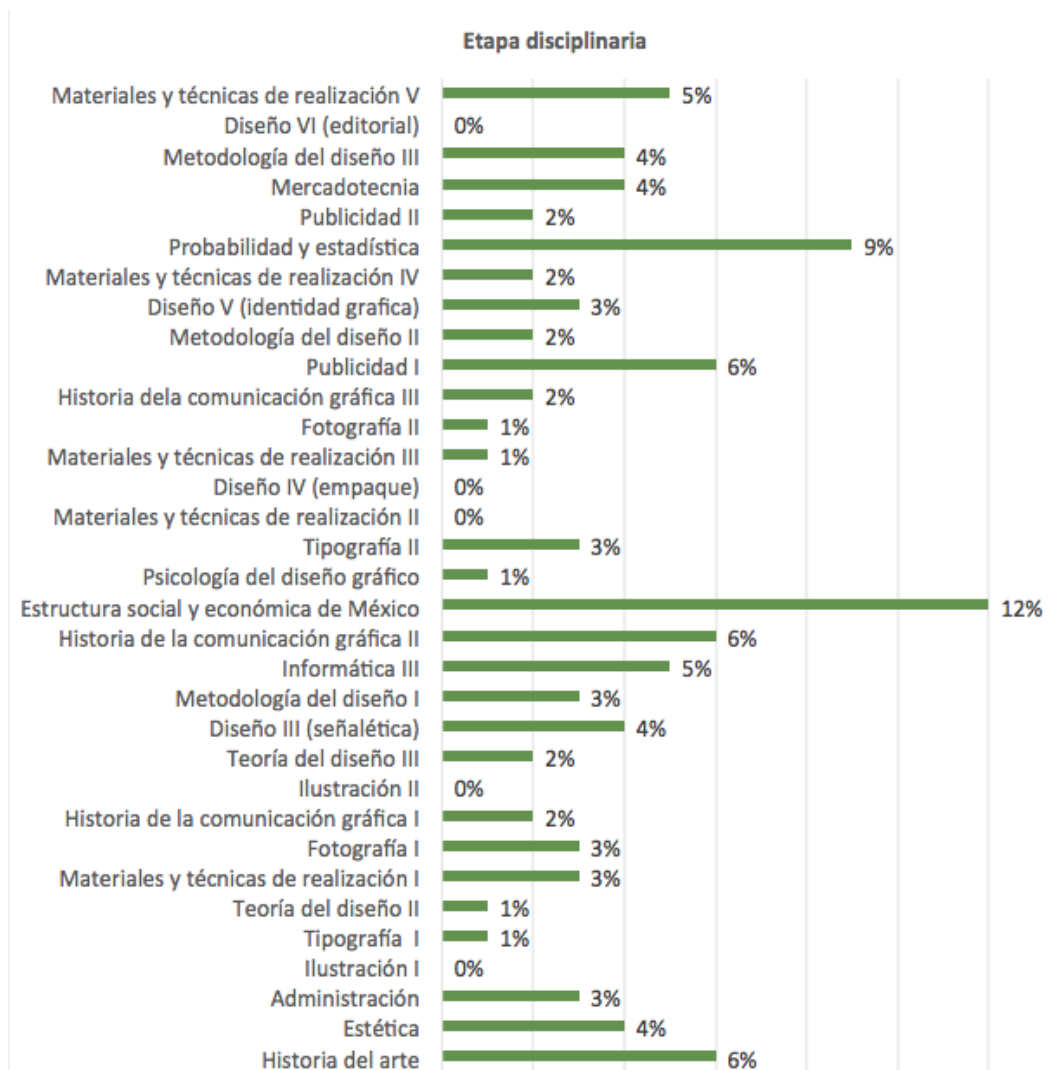


Figura 35. Unidades de aprendizaje de etapa disciplinaria que los egresados consideran con contenido obsoleto.
Fuente: Elaboración propia.

A partir de los resultados de la Figura 36, se observa que con el 12% Estructura social y económica de México se manifestó como unidad de aprendizaje con menor impacto profesional, seguida de Probabilidad y Estadística con el 9%, Historia del Arte y Publicidad I ambas con el 6%, Informática III, y Materiales y Técnicas de Realización V, ambas con 5%.

Sobre las asignaturas de etapa terminal que los egresados cursaron durante su plan de estudios (Figura 37), las opiniones manifestaron que el 31% opina que Pensamiento Contemporáneo tiene poco o ningún impacto, seguida de Lingüística con

el 29% . Debajo de ellas Desarrollo Empresarial con el 7%, Evaluación del Diseño, Metodología del Diseño V, Administración de Proyectos y Normatividad en el diseño con el 6%. Los resultados sugieren la detección de contenidos obsoletos en dichas asignaturas.

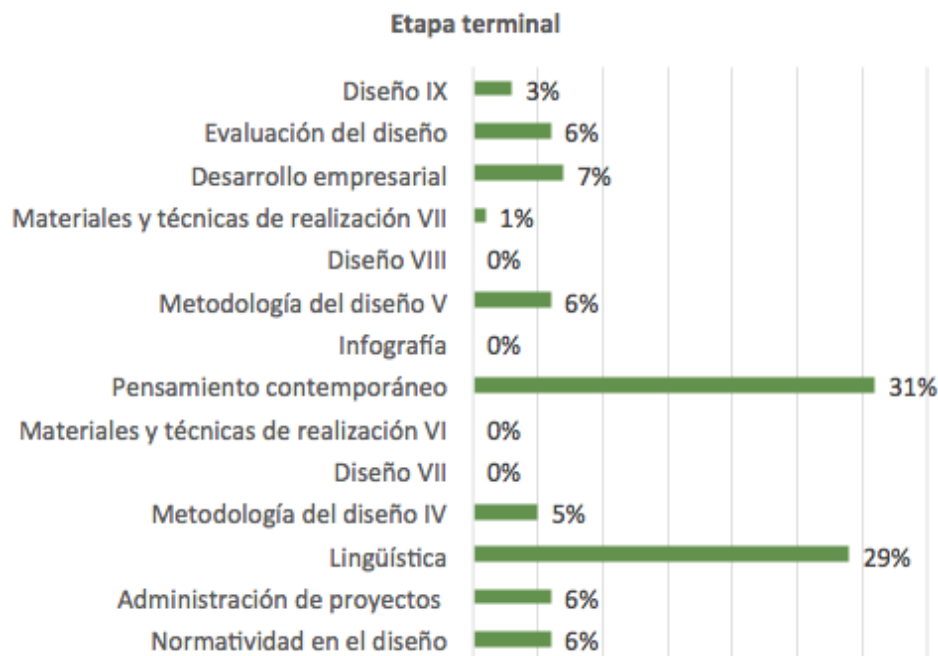


Figura 36. Unidades de aprendizaje de Etapa terminal que los egresados consideraron con contenido obsoleto.
Fuente: Elaboración propia.

Respecto al impacto que habían tenido las asignaturas optativas en su ejercicio profesional, se presentan las opiniones de los egresados segmentados por unidad académica. Los egresados de la FAD manifestaron que Vectorización en el diseño con el 20% se presenta como la asignatura con mayor impacto positivo en su desempeño profesional. Debajo se encuentra Diseño de cartel, Proyectos vectoriales para el diseño gráfico, Técnicas de comunicación para el diseñador y Fundamentos del diseño, todas ellas con el 12% (Figura 37).

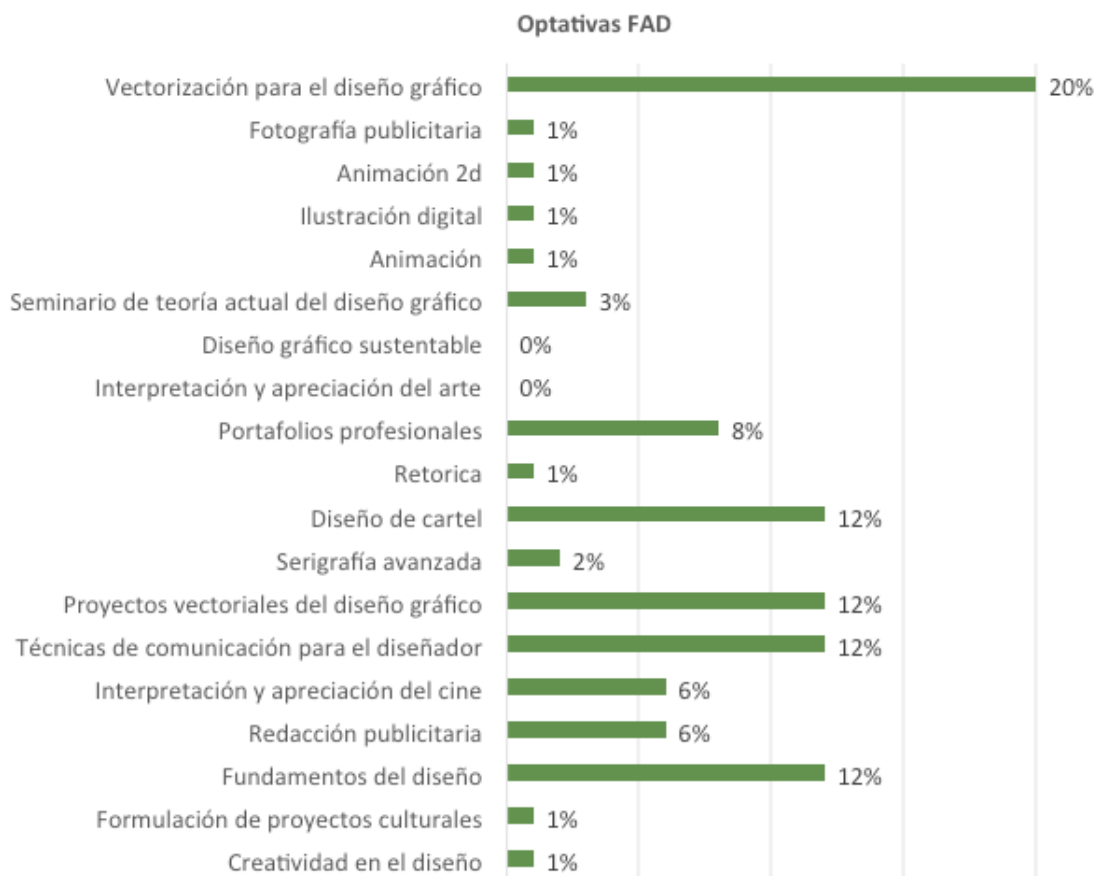


Figura 37. Unidades de aprendizaje Optativas de FAD que los egresados consideraron más útiles.
Fuente: Elaboración propia.

Por su parte, los egresados de la FCITEC manifestaron que las asignaturas optativas que tienen mayor impacto en el ejercicio profesional son Vectorización con el 23%, seguida de Diseño de la marca con el 22%, Diseño de cartel con el 18% e Informática avanzada con el 14% (Figura 38).

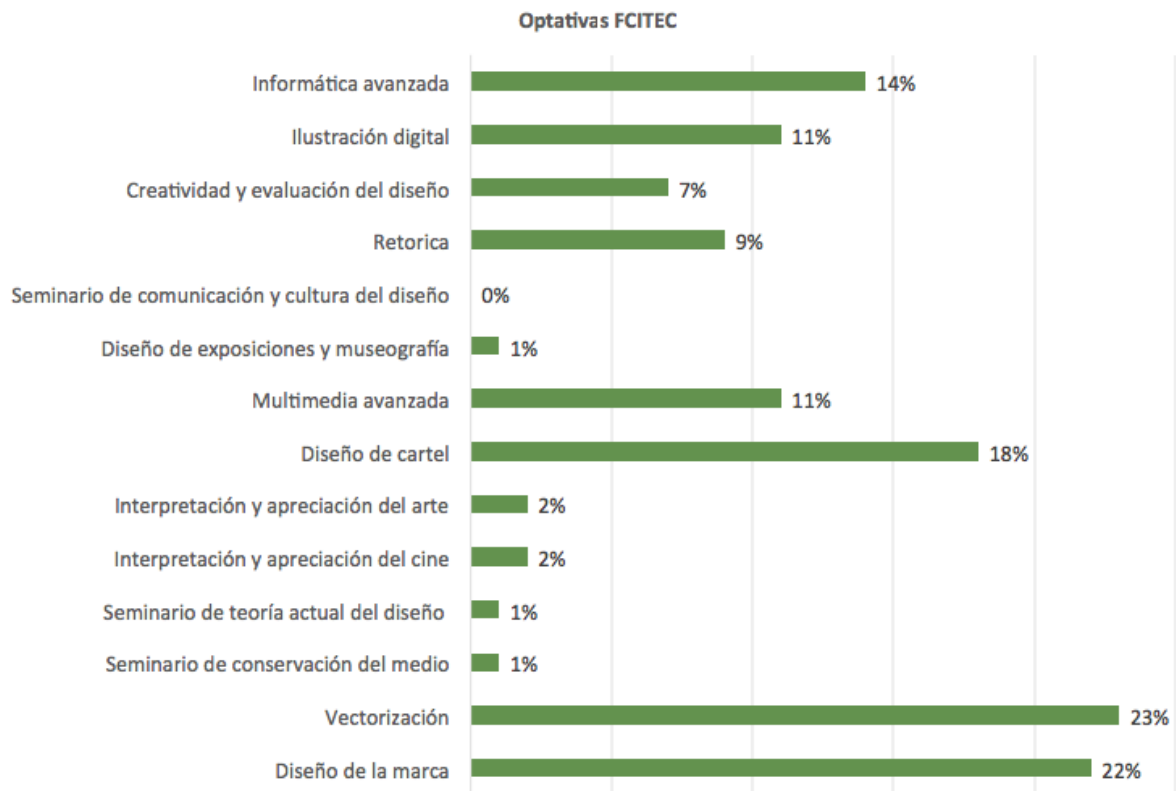


Figura 38. Unidades de aprendizaje optativas de FCITEC que los egresados consideran más útiles en su ejercicio profesional.

Fuente: Elaboración propia.

Los datos previamente analizados nos permiten concluir sobre aspectos laborales y formativos que reflejan tanto las debilidades como las fortalezas del Plan de Estudios actual. Entre las fortalezas se destaca que el 95% de los egresados encuestados están integrados a la fuerza laboral, y que el 51% de los que no se encuentran trabajando tampoco están en la búsqueda de empleo. Del 95% que sí está trabajando, la mayoría representada por el 92% lo hacen en un empleo relacionado o relativamente relacionado con su formación profesional, solo el 8% trabajan en algo no relacionado con su formación. Este dato identifica el nivel de pertinencia del programa que han estudiado los egresados de la licenciatura en diseño gráfico, tanto en su empleabilidad, como en los conocimientos adquiridos.

Por su parte las dificultades para encontrar trabajo se identifican como propias del contexto regional ya que la mayoría de quienes no tienen trabajo, representada por el 53%, dice que la oferta de trabajo es poco atractiva. Esto representa una oportunidad

para revisar los criterios sobre la empleabilidad a nivel global entre los que se encuentran un nivel de inglés profesional, la obtención de certificaciones que son el estándar internacional (Adobe Certified Associate y Adobe Certified Expert) de los egresados en diseño gráfico, dado que las características intrínsecas de su profesión se prestan al empleo a distancia y la inserción en un mercado más amplio, con mejores y más amplias ofertas de trabajo que las encontradas a nivel regional.

En este sentido una de las debilidades en el plan de estudio es que egresan con escasa experiencia profesional, representado por el 13% que mencionaron este motivo para no conseguir trabajo, lo que puede corregirse desde el plan de estudios con la revisión de las horas que se incluyen de prácticas profesionales, y otros mecanismos que permitan al egresado mejorar su currículum en cuanto a la experiencia con proyectos laborales.

La mayoría de los egresados (89%) trabaja en el sector privado y su posición dentro de la organización es como empleado (77%). Esto indica que fomentar la capacidad de autoempleo, emprender su propia empresa, o trabajar como independiente es un área de oportunidad que permitirá fortalecer el espectro de empleabilidad.

El giro de las empresas donde trabajan es diverso, pero son los servicios profesionales donde tienen la mayor incidencia (26%), por lo que prepararlos para trabajar en equipos multidisciplinarios de profesionistas altamente capacitados representa mejorar las oportunidades para su adaptación al contexto laboral. En segundo término, los giros comerciales, restauranteros y turísticos en donde la atención al cliente es primordial, es donde se tienen buena empleabilidad, por lo que considerar aspectos relativos a la cultura gerencial, imagen pública y gestión de proyectos en su formación aumentaría su valía para el sector ocupacional.

En coincidencia con el giro de sus empleadores, la Identidad corporativa es la actividad que más desarrollan en sus empleos y aunque están bien posicionados en ello, ampliar sus conocimientos del área por medio de optativas específicas, y educación continua es darle más herramientas para atender las solicitudes que de ellos esperan sus empleadores. La actividad que más desarrollan es Identidad Gráfica, seguida de Diseño Editorial, Diseño Web, Aplicaciones móviles y Productos interactivos, por lo que

también reforzar estas áreas es afianzarlos ante el giro de los empleadores que los están ocupando.

Una debilidad detectada es que los egresados tienen entre 1 y 2 años en el mismo trabajo y sumados a los que tienen menos de 6 meses representan el 85%, por lo que se detecta una estadía de corto plazo con sus empleadores, que si bien puede obedecer a mejorar sus condiciones de trabajo también les impide habilitarse de experiencia en un sector laboral específico.

El 87% de los egresados encuentra la relación entre lo estudiado durante su carrera y su desempeño profesional actual, lo que representa una fortaleza para el plan de estudios actual. El 85% que no ha recibido algún tipo de capacitación adicional, lo que habla de una suficiencia de conocimiento al momento de insertarse en el mercado laboral, pero 54% lo consideran más como cursos y talleres que como posgrado, lo que habla de la necesidad de la Educación Continua.

El modelo educativo de la UABC incluye el programa de tutorías que al 65% de los egresados les parece indispensable, o importante. Mientras que el 24% lo considero poco o nada importante para su formación.

Respecto de las asignaturas con mayor grado de incidencia sobre su ejercicio profesional se encuentran Identidad Gráfica, Vectorización, Fotografía, Diseño, Serigrafía, Pre-prensa y otras de imprenta Teoría del Diseño, Publicidad, Creatividad en el Diseño, Proyectos Vectoriales, Diseño de cartel, Portafolios Profesionales, Ilustración Digital, Multimedia Avanzada, todas ellas con más del 75% de incidencia sobre su ejercicio profesional.

Con un nivel de incidencia media sobre su ejercicio profesional se encuentran Informática, Ilustración, Animación para Medios, Tipografía, Metodología, Materiales y Técnicas de realización, Fundamentos del Diseño, Redacción Publicitaria, Interpretación y Apreciación del Cine, Técnicas de Comunicación para el Diseño Gráfico, Serigrafía Avanzada, Interpretación y Apreciación del Arte, Informática, Diseño de Exposiciones y Museografía, Diseño de la Marca y Seminario de Cultura Visual.

Las asignaturas que fueron mencionadas como asignaturas con bajo o nulo impacto sobre su ejercicio profesional son Formulación de Proyectos Culturales, Fundamentos del Diseño, Diseño Editorial, Retórica, Diseño Gráfico Sustentable, Seminario de Teoría Actual del Diseño, Seminario de Conservación del Medio, Geometría, e Historia de la Comunicación Gráfica. De todas ellas se debe contrastar con que Diseño Editorial es la segunda actividad que más desarrollan dentro del trabajo por lo que hay que revisar los contenidos de la unidad de aprendizaje y no tanto su pertinencia dentro del mapa curricular. Lo mismo para las demás de esta lista que se encuentran entre las de humanidades.

Análisis de la oferta y demanda

El análisis de oferta tiene como propósito identificar y analizar la oferta de programas educativos similares o afines al programa educativo que se está evaluando con el fin de analizar la oferta de programas educativos a nivel institucional, estatal y nacional con los cuales el programa educativo compite. Así también, el análisis de demanda consiste en identificar y analizar la demanda vocacional a nivel estatal que existe para cursar el programa educativo.

Según Juan José Díaz (2008) la demanda y oferta de educación superior responden entre otros factores a las presiones demográficas, al proceso de urbanización del país, a la rentabilidad de la educación en el mercado laboral y a las expectativas de movilidad social. Por su parte Virginia Rincón (2013), indica que las Instituciones de Educación Superior deben concentrar sus esfuerzos en atraer a estudiantes cuyas necesidades mejor se adecuan a su oferta con el fin de reducir niveles elevados de abandono de la universidad por parte de los estudiantes. Ahí radica la importancia que el programa no solo satisfaga la demanda si no que deberá cumplir con las expectativas de calidad de los demandantes.

Objetivo

Analizar la oferta de programas educativos en diseño gráfico y la demanda vocacional para cursar el programa educativo.

Método

Este apartado se realiza mediante una investigación documental. Para ello se ha recopilado información de la matrícula de los programas relacionados con el diseño gráfico en el Estado de Baja California a partir de los Anuarios Estadísticos de Educación Superior de ANUIES (2019). Con esta información se logra determinar cómo está distribuida la matrícula en las escuelas públicas y privadas que ofertan el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico y afines, lo que permite establecer cuál es el porcentaje de participación que UABC tiene en esa matrícula.

Por otra parte, con los datos de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles de UABC se ha realizado un pronóstico mediante la información histórica de la demanda de los últimos 5 años para las tres unidades académicas de UABC donde se oferta el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico. Para lograr lo anterior, se emplea el método de la Regresión Lineal, posterior a la aplicación del modelo de regresión se determina el pronóstico de demanda.

Resultados

La oferta de programas educativos de Licenciatura en Diseño Gráfico y afines disponibles en Baja California provienen de once Instituciones de Educación Superior (Tabla 7), de las cuales diez corresponden a Instituciones de Educación Privadas, mientras que únicamente UABC pertenece a la educación pública (ANIUES 2019). Como se observa en la Tabla 7, en suma las 11 IES ofertan 17 programas educativos similares o afines al programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico. Cabe destacar que algunos de ellos han desaparecido en el tiempo que abarca este estudio, como es el caso del programa educativo Ingeniería en Multimedia en el Centro de Estudios Superiores del Noroeste.

Tabla 7.
IES que ofertan diseño gráfico o programas afines en Baja California.

IES	Programas educativos
1. Centro de Enseñanza Técnica y Superior	1. Ingeniería en Diseño Gráfico Digital 2. Licenciatura en Diseño Gráfico 3. Licenciatura en Diseño Gráfico con opción en Diseño de Espacios 4. Licenciatura En Diseño Gráfico con opción en Diseño Multimedia 5. Licenciatura En Diseño Gráfico con opción en Publicidad
2. Centro de Estudios Superiores del Noroeste	6. Ingeniería en Multimedia
3. Centro de Estudios Universitarios 16 de Septiembre	7. Licenciatura en Diseño Gráfico
4. Centro de Estudios Universitarios Xochicalco	8. Licenciatura en Diseño
5. Universidad Autónoma de Baja California	9. Licenciatura en Diseño Gráfico
6. Universidad Autónoma de Durango A.C.	10. Licenciatura en Diseño Gráfico Digital
7. Universidad de Las Californias Internacional, S.C.	11. Licenciatura en Diseño Gráfico Electrónico
8. Universidad de Tijuana CUT	12. Licenciatura en Diseño Gráfico
9. Universidad del Desarrollo Profesional	13. Licenciatura en Diseño Gráfico Multimedia 14. Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia
10. Universidad del Valle de México	15. Licenciatura en Diseño Gráfico
11. Universidad Iberoamericana Ciudad de México	16. Licenciatura en Diseño Gráfico 17. Licenciatura en Diseño Gráfico Estratégico

Fuente: Elaboración propia.

El estudio de la matrícula se elaboró por IES considerando la suma de todos los programas afines. En la Tabla 8 podemos observar que el Centro de Enseñanza Técnica y Superior lleva la delantera en la matrícula estatal de las IES privadas en los últimos cinco años, con la suma de sus cinco programas afines al diseño gráfico. Mientras que UABC se posiciona como líder de matrícula tanto para escuelas públicas como privadas. En este caso la matrícula es la población total de estudiantes inscritos en dichos programas educativos, no los ingresos a cada periodo.

En los datos se revela que durante los años 2015, 2016 y 2017 hubo un decremento general, incluso algunas IES cerraron la oferta educativa que se presenta en este análisis. Mientras que en 2018 la matrícula vuelve a posicionarse e incluso aumenta la oferta educativa.

Tabla 8.

Matrícula de cada IES de 2013 - 2018, en los programas afines a diseño gráfico.

IES	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018
1. Centro de Enseñanza Técnica y Superior	250	275	82	265	269
2. Centro de Estudios Universitarios Xochicalco	173	161	186	152	186
3. Centro Internacional de Estudios Superiores, A.C	4	0	0	-	-
4. Centro Universitario de Tijuana	50	63	62	-	77
5. Universidad Autónoma de Baja California	791	879	875	508	799
6. Universidad Autónoma de Durango A.C.	40	42	51	41	78
7. Universidad de Estudios Avanzados.	78	51	12	20	-
8. Universidad de Las Californias Internacional, S.C.	59	47	117	66	118
9. Universidad del Desarrollo Profesional	138	115	113	51	112
10. Universidad del Valle de México	28	25	16	10	9
11. Universidad Iberoamericana - Ciudad de México	74	50	35	44	59
12. Centro de Estudios Universitarios 16 de Septiembre	-	-	-	-	12

Fuente: Elaboración propia.

Por su parte, a partir de datos obtenidos de la Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de UABC en relación al ingreso a las tres unidades académicas FAD, FCITEC Y FIAD del 2014 al 2018, se aplica un modelo de regresión lineal para pronosticar la demanda para los próximos seis años. La proyección se muestra en la Figura 39, e incluye la matrícula de las tres unidades académicas. De FIAD se mantiene estable, FAD presenta un ligero decremento y de FCITEC se espera aumente su ingreso.

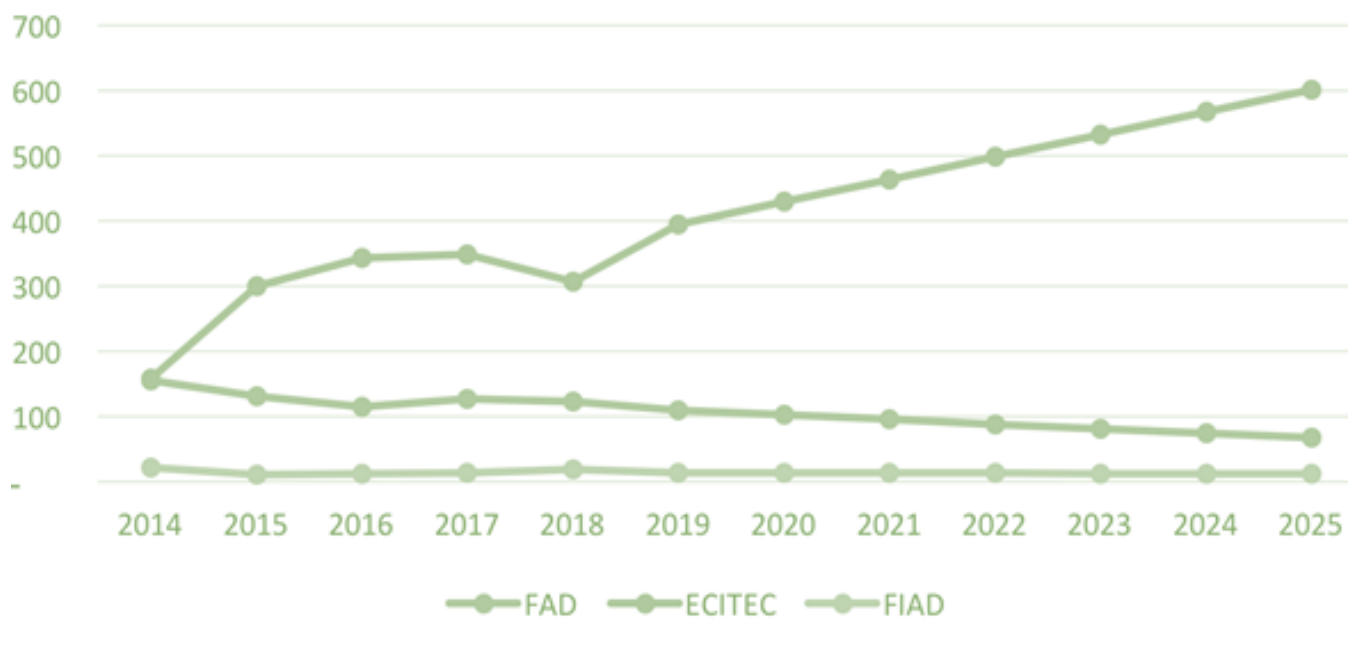


Figura 39. Proyección a 2025 DG UABC

Fuente: Elaboración propia.

Los mismos datos utilizados en forma de tabla (Tabla 9) revelan la proyección de matrícula esperada para cada unidad académica, hasta el 2025.

Tabla 9.
Proyección de matrícula de diseño gráfico.

Proyección de la matrícula que se espera en los próximos seis años para FAD FCITEC FIAD			
	FAD	FCITEC	FIAD
2014	155	158	21
2015	131	299	11
2016	115	343	12
2017	127	348	13
2018	122	306	18
2019	109	394	14
2020	102	429	13
2021	95	463	13
2022	88	498	13
2023	81	532	12
2024	74	567	12
2025	67	601	11

Fuente: Elaboración propia.

Para analizar la demanda vocacional se hizo un estudio documental con los datos del la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Control escolar entre 2015 y 2019, donde se lleva registro acerca de los aspirantes que eligieron el programa educativo en diseño gráfico como primera opción para realizar sus estudios universitarios en UABC (Tabla 10).

En los datos se revela que las fluctuaciones en las solicitudes llegan a doblar la cantidad de aspirantes de un semestre a otro pero manteniendo el rango entre las cien y trescientas solicitudes.

Tabla 10.

Cantidad de aspirantes que eligieron diseño gráfico como primera opción de carrera

Cantidad de aspirantes que eligieron el programa educativo en diseño gráfico como primera opción de carrera	
Periodo	Aspirantes
2015-2	101
2016-1	188
2016-2	193
2017-1	227
2017-2	226
2018-2	217
2018-2	234
2019-1	269

Fuente: Elaboración propia.

De lo anterior se puede concluir que la matrícula del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico por parte de las tres unidades académicas de la UABC tiene una posición de liderazgo y sus fluctuaciones coinciden con las que otras IES a nivel estatal han experimentado por lo que son imputables a factores exógenos al plan de estudios que aquí se analiza, pero no identificables con los datos actuales.

Se puede identificar en la oferta de las IES la tendencia a ofertar programas educativos con gran peso en la tecnología (Ingeniería en Multimedia, Ingeniería en Diseño Gráfico Digital, Licenciatura en Diseño Gráfico Multimedia, Licenciatura en Diseño Gráfico Digital, Licenciatura en Diseño Gráfico Electrónico) sin que ello haga mella de manera particular en la cantidad de estudiantes matriculados. La otra tendencia es ofrecer el diseño gráfico con orientación al ámbito más estratégico y de gestión de la profesión, pero sus datos aún son incipientes para basar en ello una verdadera diferencia en la proyección de matrícula.

02

ESTUDIOS DE **REFERENTES**

El estudio de referentes consiste en el análisis de elementos estratégicos de referencia con el objetivo de reflexionar en relación a la pertinencia y actualidad de un programa educativo. En este estudio se realiza un análisis prospectivo de la profesión, con el fin de describir las características particulares de la misma, su evolución en respuesta a las dinámicas de la sociedad y del mercado laboral, y la relación que ésta guarda con otras profesiones afines o complementarias.

Por otro lado, en esta sección también se realiza un análisis comparativo de las características de los programas educativos de diseño gráfico ofertados por otras instituciones, con el propósito de identificar prácticas que puedan beneficiar la actualización o modificación del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico ofertado por la UABC, de tal forma que se alinee con los requerimientos definidos por organismos nacionales e internacionales, y se asegure que los contenidos del plan de estudios cumplan con los criterios de calidad y trascendencia necesarios para que el programa obtenga los niveles de reconocimiento que lo posicionen como una oferta de excelencia educativa.

Análisis de la profesión y su prospectiva

Objetivo

Analizar la profesión, su evolución y sus campos de acción a nivel nacional e internacional con el fin de fundamentar la modificación o actualización del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico.

Método

En apego a la metodología para la actualización de programas educativos de licenciatura de la Universidad Autónoma de Baja California, se ha realizado una investigación de tipo documental para este apartado. Se realizó el análisis de documentos especializados del American Institute of Graphic Arts, así como otros documentos generados por académicos de distinguidas instituciones en el ámbito, como el Comité Nacional Acreditador de Escuelas de Diseño en México, Asociación Mexicana para Escuelas de Diseño Gráfico y de la Universidad Autónoma de Baja California. Aunado a ello, se ha complementado con la opinión de los empleadores y académicos tanto de la FAD como de la FCITEC.

Resultados

- ***Estado actual de la profesión en el ámbito nacional e internacional***

La licenciatura en diseño gráfico se oferta por primera vez en la Universidad Iberoamericana en donde se gradúa la primera diseñadora, Ana María Peláez Villegas y obtiene el título de Licenciada en Diseño Gráfico. Kloss (2006) relata:

El 31 de agosto de 1967 el Consejo Universitario de la Universidad Iberoamericana aprobó incluir una *rama de diseño gráfico* en el plan de 10 semestres de diseño industrial. Las clases comenzaron el 25 de noviembre de 1968, cuando Fernando Rovalo asumió la dirección de la escuela, y en 1974 se expidió el primer título de *diseñador gráfico* a nivel de licenciatura, a nombre de Ana María Peláez Villegas (Kloss, 2006, p.26).

Entre otros sucesos sumados, en 1968 en el desarrollo del evento internacional de las Olimpiadas en México, se utilizó al diseño gráfico como código de comunicación multicultural siendo uno de los fenómenos que se considera como parteaguas para entender el diseño como lo vemos actualmente.

Con este dato podemos argumentar lo relativamente nuevo de la profesión en México, misma que ha alcanzado un desarrollo lento por la falta de conocimiento del ejercicio profesional. Al respecto Mayuli Ascencio señala (en Ascencio, 2016), que este desconocimiento trae un impacto negativo para los diseñadores gráficos. Uno de los problemas más importantes es la poca valoración de la carrera en México. Debido a la falta de conocimiento se clasifica al diseñador gráfico como un buen dibujante creativo, y en tiempos modernos quien maneja los programas para diseño. De acuerdo a un reporte especializado del Observatorio Laboral (Observatorio Laboral, 2018) sólo en 14 estados de la república se oferta el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico y el campo laboral está concentrado en el centro del país con un 60% ejerciendo la profesión, y con un sueldo aproximado de \$9,497 pesos mensuales.

Al respecto, representantes de importantes despachos de diseño gráfico en México opinan que enfrentamos el reto de lograr la profesionalización del diseñador gráfico, atendiendo el fondo por encima de la forma, a través de metodologías y procesos tanto creativos como pragmáticos (Coolhunting, 2018). También apuntan que la industria mexicana del diseño ha tenido un crecimiento importante en los últimos 10 años, mayormente impulsado por la interacción con otras disciplinas. Toropinto (en Coolhunting, 2018) menciona que en los últimos 5 años hay menos resistencia del empresario mexicano al invertir en diseño; sin embargo, considera que es solo cuestión de tiempo para que el diseño sea reconocido y remunerado de manera apropiada (Coolhunting, 2018).

Acerca del desarrollo actual de la industria creativa del diseño en México, el Instituto Mexicano de la Competitividad (en Quesada, 2018) señala:

Se estima que en México cerca de 7% del PIB provino de las industrias creativas en los últimos 10 años y que ha crecido un 0.18% en este periodo. Se calcula que, de crecer de acuerdo con su potencial y probabilidades, las industrias creativas podrían tener un incremento en los próximos años de entre 3% y 4% anual. Para

dar una idea más específica, podemos utilizar el diseño de interiores. Esta industria representa el 0.14 del PIB. Sin embargo, se encuentra a la alza con una expansión anual estimada de 20%. diseño en sus diferentes ramas es la tercera carrera a nivel nacional con mayor incursión de jóvenes: 46% (Quesada, 2018, p.3).

En el mismo sentido es importante destacar que México es considerado como uno de los países que más aporta al diseño en procesos y materiales (Quesada, 2018). Nuestra gráfica artesanal y cultural, que integra las tendencias globales y elementos nacionales, generan una identidad gráfica muy particular. Cabe destacar, que la Ciudad de México fue denominada capital mundial del diseño en el 2018, dado que reúne diseñadores de gran renombre internacional. Es la primera metrópoli en América Latina en ser galardonada como sede de la Design Week. Emilio Cabrero, director de dicho evento, comenta al respecto:

Este tipo de eventos posiciona a México y a los participantes en el plano internacional. Posiblemente traiga una inversión significativa. La idea es dar a conocer nuestra aportación al diseño internacional y que haya intercambios culturales (Quesada, 2018, p.3)

No es un evento exclusivo de diseño gráfico, sin embargo envuelve todas las ramas del diseño por lo que lo convierte en un marco de alto valor para la exposición del diseño mexicano al mundo entero.

En otro sentido, es importante tener claridad sobre los referentes mundiales de la profesión. Según Graphic Design Degree (Graphic Design Degree, 2018), organismo dedicado a la investigación de agencias y programas educativos mejor posicionados en el mundo, los mejores despachos de diseño se encuentran en Inglaterra, Italia, Nueva York, Japón, Alemania y Canadá. De ellos se destacan los ganadores de múltiples premios internacionales, especializados en diseño de identidad, innovación en técnicas de impresión, marketing digital, estrategias interactivas, diseño de experiencias de usuarios, diseño integral, diseño multidisciplinario, diseño sustentable, entre otros.

- ***Entorno de la profesión***

Respecto al entorno de la profesión, Tapia (2014) señala que el diseño gráfico debe concebirse como una disciplina social y humanística. El autor define al diseño gráfico como "el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales para resolver

y enriquecer las situaciones humanas" (Tapia, 2014, p.8). Siguiendo al autor entendemos que más allá de los materiales, las técnicas y las metodologías, el diseñador gráfico debe formarse en la comunicación. El autor considera además que "el núcleo epistemológico del diseño se halla en la retórica" (Tapia, 2014, p.6). Siguiendo la idea de Tapia, se considera que el diseño gráfico se sirve de la producción visual para persuadir al individuo y generar una respuesta hacia su entorno, ya sea en forma de consumo, apropiación de un significado, adhesión de una idea o un pensamiento determinado.

Esta concepción contemporánea coincide con la óptica clásica de Frascara (2011), cuya obra define al diseño como un acto de comunicación visual, donde el profesionalista debe problematizar los aspectos visuales de la comunicación por encima de los principios estéticos universales. Entendemos entonces que el diseñador gráfico debe ser capaz de estructurar mensajes asertivos mediante el uso adecuado de la composición visual, y no solamente mensajes que estén basados meramente en la estética.

En ese sentido, autores como Cepeda y Salas (2014) consideran que la profesión de diseño gráfico en la actualidad debe enfocarse en la formación de directores creativos con un amplio dominio de la comunicación, con habilidades de organización y manejo de presupuestos, pensamiento crítico, y un alto nivel técnico en manejos de programas de cómputo para la producción de imágenes para las distintas vertientes de la comunicación visual.

- ***Avances científicos y tecnológicos de la profesión***

Desde la perspectiva del diseño gráfico y su relación con la sociedad, es importante mencionar su aportación en cuanto a la mejora de calidad de vida. Uno de los objetivos principales del diseñador gráfico es lograr una comunicación responsable y efectiva que lleva consigo el manejo de mensajes. El diseño gráfico facilita la comunicación traspasando lenguajes hablados y multiculturales, pero también, como comenta Sánchez Ramos (en Ramírez, Barroso, Magaña y Sánchez, 2010), es un mediador de la convivencia entre los humanos y el entorno, lo cual lo convierte en un instrumento al servicio de la cultura y la alfabetización de los pueblos.

Históricamente es importante referir a la Revolución Industrial como uno de los fenómenos impulsores del nacimiento del diseño gráfico, ya que los procesos de industrialización y producción sustituyeron a la producción manual, permitiendo la evolución de la impresión publicitaria masiva. Esto daría paso a la apertura de la comunicación a gran escala. Se puede decir entonces que, a partir de este momento histórico, “los avances de los medios publicitarios se valoran entre otros por su desarrollo técnico” (Obregón, 2017).

Desde sus orígenes, los ejes de formación del diseño gráfico se encuentran en los campos de la tecnología, la investigación, científico, humanista, metodológico, la comunicación y el arte. Actualmente, la industria del diseño se basa en gran medida en la tecnología para su desarrollo y su producción. Los sistemas de software son cada vez más amplios en cuanto a oferta de paquetería para materializar las ideas del diseñador. La tecnología ha avanzado hasta poder incursionar en el mundo de las impresoras 3D (López, 2018). Los avances tecnológicos en el diseño son temas de estudio en diversas plataformas, entre ellos se encuentran tópicos como el código, usabilidad, diseño de experiencia, entre otros. Al respecto, el contenido digital publicado plataformas especializadas hacen referencia al respecto de las impresoras 3D:

Quando esta tendencia comenzó era muy futurista y a muchos les costaba creer que estas máquinas fueran reales. Ahora se ha vuelto mucho más común y miles de diseñadores alrededor del mundo están aplicándola en sus obras y productos de mayor innovación. Las impresoras 3D permiten traer a la realidad esos diseños y se han convertido en uno de los avances más impactantes en el diseño gráfico, llegando abarcar desde la creación de productos promocionales hasta la elaboración de materiales de marketing como folletos, carteles o pendones (Simple Web, 2018, p.5).

Esta es sólo una muestra de lo mucho que se ha avanzado en los medios de producción del diseño a razón de la tecnología que permite al diseñador trascender en formatos y dimensiones.

Por otro lado, el acceso a la información de manera masiva y a nivel mundial, ha permitido el manejo de gráficos y el auto-aprendizaje de programas de diseño. Sin embargo, es necesario mencionar que para ser diseñador gráfico se necesita la parte profesionalizante y especializada, en alfabetización visual, composición, habilidades creativas, metodologías enfocadas en eficientizar los resultados y procesos, entre otros

conocimientos. Otras herramientas que suman al trabajo del diseñador gráfico son los diversos modelos de plumas digitales, pantallas cada más grandes y con capacidad de interacción táctil, ordenadores con mayor capacidad para procesamiento de gráficos de gran formato, entre otros. La tecnología es entonces un medio que facilita la labor del diseñador gráfico y que complementa las competencias esenciales para lograr una formación integral.

En ese mismo sentido, es importante mencionar el impacto que la ciencia ha tenido en los grandes avances del diseño, ya que al crear nuevos medios digitales de comunicación ha permitido que los diseñadores desarrollen su creatividad y aprovechen las oportunidades que ofrece la tecnología cada día. Aunado a lo anterior, la neurociencia cognitiva enfocada se utiliza como instrumento en el proceso de investigación en el branding, publicidad y otros. Existen varios conceptos alrededor de este campo del conocimiento, entre ellos Carles Escera (2004) describe la neurociencia como "la disciplina que busca entender cómo la función cerebral da lugar a las actividades mentales, tales como la percepción, la memoria, el lenguaje e incluso la conciencia" (Carles, 2004). En el ámbito del diseño gráfico se puede considerar entonces que la correcta aplicación de los conocimientos de la neurociencia puede potenciar la generación y recepción de mensajes en proyectos de comunicación gráfica.

La investigación y divulgación de la ciencia es otro aspecto de necesidad social en la actualidad. Existe el término propuesto y desarrollado por el diseñador, investigador y profesor universitario Joan Costa, (en Guyot, 2008) la *cientigrafía* que se describe como "el lenguaje de la visualización científica que permite explicar el conocimiento mediante recursos visuales. Su objetivo fundamental es la socialización de ese conocimiento" (Guyot, 2008). En otras palabras, hace referencia al entendimiento común de los datos duros obtenidos, codificados en elementos gráficos legibles y apoyados en infográficos, analogías, que buscan lograr un lenguaje visual del conocimiento científico.

- ***Análisis de las tendencias futuras en la profesión***

El diseño gráfico está comprometido con los ámbitos sociales, tecnológicos y los procesos creativos y de producción. El diseñador gráfico actúa ya no como un mediador entre el usuario y el canal de mensaje, si no como un gestor de proyectos, por lo que

habrá de adquirir competencias que sumen a una formación integral. El papel del diseñador gráfico va más allá de lo técnico, es un socializador del conocimiento desarrollando el diseño de la experiencia y los procesos de creación. El diseño gráfico se deriva de la comunicación visual, la cual se considera un lenguaje amplio que engloba términos análogos en relación a lo gráfico, y su construcción en un mensaje no verbal indistintamente del formato; de aquí surgen términos como “comunicación gráfica, comunicación sígnica, sentido de la comunicación visual, entre otras. Dondis (1980) en su libro *La sintaxis de la imagen*, se refiere a la comunicación visual como un lenguaje:

Debemos pasar del campo de la simple intuición o de la realización personal, en el cual no hay duda que se producen expresiones a veces geniales, que jalonean a la Historia del arte, pero cuya fuerza comunicativa podemos decir es unidireccional a la estructuración de una gramática de las formas, que haga posible la determinación de códigos visuales aptos para la intercomunicación entre los más amplios sectores de la sociedad (Dondis, 1980, p. 23).

Es decir, señala la importancia de la correcta emisión de signos codificados en un discurso de entendimiento mutuo, un mismo lenguaje sin interpretaciones ambiguas, considerando los elementos sociales como aportes para desarrollar dicho código, de manera que pueda lograrse el diálogo en la interpretación.

En el mismo sentido, Frascara (2011) menciona la afección que tienen estos mensajes visuales en el comportamiento de un individuo: “El diseño de comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. Una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad existente en una realidad deseada” (Frascara, 2011).

Frascara hace énfasis en la transformación de un contexto por medio del uso direccionado de elementos gráficos, esta definición está inclinada al diseño social y a la necesidad de concientizar el uso de estos componentes para favorecer de alguna manera la educación de los individuos. En este sentido el diseño gráfico está relacionado a la interpretación que el individuo pueda darle, la significación dependerá de lo que lleve consigo como miembro de una sociedad en un punto de tiempo y geografía, como el lenguaje, modo de percibir el mundo, la formación, la simbología que reconozca, entre

otras. Son elementos que le darán la pauta para una codificación o decodificación que forma parte de la comunicación en una comunidad.

En respuesta a las distintas preocupaciones que existen sobre el futuro del diseñador gráfico, la organización internacional *The Professional Association for Design* AIGA (2017) menciona en estudios prospectivos del 2017 al 2026 que algunos fenómenos que experimentará la profesión son la adaptabilidad al cambio en sistemas de información complejos, el manejo de sistemas de información complejas y la transición a la velocidad del cambio tecnológico (AIGA, 2017); por ejemplo, los software para producción de diseño las actualizaciones de versiones son extremadamente rápidas, por lo que se requiere adaptarse a ellos a través del autoaprendizaje, unir experiencias físicas y digitales, responsabilidad por anticipar resultados de diseño con valores éticos. Además se debe considerar la evolución hacia el diseño de experiencias y no de productos en sí mismo, para lo que se requiere conocimiento del marco político y económico en las empresas (AIGA, 2017).

En otros tópicos derivados del mismo estudio, AIGA (2017) refiere cómo se posiciona en este momento el ejercicio de la profesión según el tipo de trabajo. En primer lugar se encuentra el Diseñador de software en aspectos creativos y programación, le sigue el Diseñador web como comunicador de redes sociales, Director de arte creativa, Diseñador gráfico para la identidad corporativa” (AIGA, 2017).

En general, los estudios señalados refieren las actuales condiciones y oportunidades para el diseño gráfico; otros datos obtenidos en el Foro Económico Mundial en el 2018, (World Economic Forum, 2018) señalan que las principales habilidades demandadas por los empleadores en 2020 serán la resolución de problemas complejos, pensamiento crítico, creatividad, gestión personal, coordinación de equipos en modalidades virtuales y presenciales, inteligencia social y emocional, juicio y toma de decisiones, orientación al servicio, negociación, flexibilidad.

En ese mismo sentido, se plantea la necesidad de sumar al diseñador gráfico a un modelo de desarrollo sustentable ya que la población mundial está enfrentando los efectos del llamado cambio climático causados por clara influencia humana. De acuerdo al Informe de síntesis (2014) publicado por el Grupo Intergubernamental de Expertos

sobre Cambio Climático –IPCC- (2014), las mediciones de gases de efecto invernadero producidos por causas antropogénicas son las más elevadas de la historia; se identifican cambios del sistema climático en el incremento de las temperaturas cálidas, decrecimiento de las temperaturas bajas, aumento en los niveles del mar y acentuación y agudeza en los eventos de precipitación pluvial. Esto es solo una parte del problema, a esto debemos sumar el aumento de los índices de pobreza, miseria y condiciones de vida desventajosas en la que viven el 85% de la población; siendo esto un gran desafío en la esfera económica y ambiental (Pelta, 2013).

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo estableció 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (Organización de las Naciones Unidas [ONU] 2019) para tener mejoras sustanciales en rubros relacionados con el cambio climático, la desigualdad económica, la innovación, el consumo racional sostenible, la justicia y la paz; con una gran meta establecida para el año 2030. Este es un segundo esfuerzo internacional, previamente en el año 2000 se plantearon los Objetivos de Desarrollo del Milenio con una fecha de término al 2015, buscando atender las necesidades humanas más urgentes y favorecer el respeto a los derechos de las personas (ONU, 2019). De alguna manera el esfuerzo se redirigió, sin embargo los resultados aún no son palpables y cada vez son más evidentes los impactos a la salud humana por los cambios ambientales, así como las consecuencias sociales y económicas relacionadas con la desigualdad.

Respecto a la profesión del diseño gráfico y la sustentabilidad en este particular tiempo de crisis ambiental, se desarrollan dos aspectos que deben ser parte del ejercicio profesional: 1) la necesidad cambios en la concepción y gestión del diseño, el conocimiento de nuevos materiales y formas de trabajo, es necesario impulsar investigación y trabajo con otras disciplinas ambientales y, 2) la participación de los diseñadores gráficos en el desarrollo de productos de comunicación dirigidos a la comunidad en general, como parte de estrategias de educación ambiental.

Tocante al primer aspecto, el del ejercicio profesional sustentable del diseñador gráfico, éste tiene un compromiso ineludible en su práctica por el impacto ecológico resultado de la propia naturaleza de las propias actividades que realiza y la desmedida producción resultado de las exigencias del mercado basado en un análisis de las

necesidades individuales y la competencia mercantil, por ello, el diseñador gráfico debe estar capacitado para incorporar una visión de cuidado del medio ambiente (Vilchis, 2015).

Los diseñadores gráficos requieren estar mejor educados para conocer las tendencias de diseño gráfico sustentable, eco-diseño, diseño verde, diseño sustentable, y otros modelos. En ese sentido, Vilchis (2015) destaca tres elementos de cambio.

En primera instancia la autora destaca la necesidad de formar una conciencia sobre los recursos para el diseño, diferenciando los que son renovables o no renovables, conocer los tiempos de biodegradación y la potencial incorporación a procesos de reuso o reciclaje. En segundo lugar, Vilchis (2015) refiere la importancia de discutir el diseño innecesario, promover la innovación sustentable, apoyar la tendencia del consumidor ecológico, encontrar nichos de diseño gráfico responsable. En otros términos esto implica la reducción de impresiones de volantes, folletos, catálogos, envolturas, empaques, y formatos similares. El último elemento de cambio señalado por Vilchis (2015) hace referencia a reflexionar sobre las necesidades generadas o provocadas por el diseño. Es decir, el diseñador gráfico debe cuestionar como su producción de mensajes contribuye en la formación de necesidades ficticias, hábitos de consumo irracional y sobreconsumo, haciendo un esfuerzo para difundir la sustentabilidad.

En el mismo sentido, desde las comunidades de diseñadores gráficos existen ya guías de consulta abierta o iniciativas para acercarse al camino de la sustentabilidad, como: *Re-nourish*, *The Designers Accord*, *Creative for a Cause* y *Design can Change* (Pelta, 2013); en ellos los diseñadores gráficos han dejado evidencia de un discurso y tendencia más sostenible, aunque son particularmente de habla no hispana. Los diseñadores gráficos deben estar abiertos a establecer nuevos modelos de trabajo considerando el entorno social, económico y ambiental y ser conscientes de las consecuencias producto de las soluciones de diseño dadas.

En cuanto al segundo aspecto, el de la aportación discursiva, los diseñadores gráficos pueden informar y concientizar al público sobre los problema ambientales y sus soluciones (Pelta, 2013). Estas comunicaciones tendrán como fin cambiar hábitos y

generar una conciencia de consumo más acorde a las condiciones actuales del planeta, planteando la posibilidad de tener una relación equilibrada entre individuo-naturaleza.

El diseño se debe articular a la educación ambiental formal para cambiar hábitos, tendencias, aunque como menciona Dieleman y Juárez-Nájera (2008) esto es una lucha de paradigmas, aquí se plantean conceptos al parecer sencillos como ¿qué es la naturaleza? ¿qué es lo sostenible? Y en sentido ¿cómo se pueden enseñar y aprender esos conceptos? Asimismo, a todos los que están participando de las políticas y de la comunicación ambiental, son parte del problema; pues también tienen sus valores, creencias, ideas. El diseñador gráfico debe estar habilitado para comunicar conceptos ambientales.

Sauvé (en Dieleman y Juárez-Nájera, 2008) hizo un ejercicio para identificar las principales maneras en las que se concibe el concepto ambiente y a partir de ahí encontrar la estrategia de enseñanza-aprendizaje; por ejemplo, si la naturaleza se concibe como un recurso, debe trabajarse campañas de 3R; o bien, si el ambiente es parte de un proyecto de comunidad se pueden presentar narraciones de cuentos, historias. Todas las anteriores posibilidades las puede materializar el diseñador.

Para resumir, el diseñador gráfico como un profesional adaptado a los tiempos actuales y en su papel de responsable del impacto ambiental debe conciliar desde la creatividad e innovación procesos de gestión sustentable del diseño gráfico. Convertirse en un facilitador de procesos y productos de bajo o nulo impacto ambiental, ser capaz de gestionar ante los usuarios la concreción de productos de diseño gráfico sustentable. El diseño en su faceta de comunicación y educacional debe generar productos de comunicación confiable, válidos, en un momento donde la desinformación deja entredicho incluso las acciones en pro del medio ambiente, resultando una distorsión de la realidad, que divide y agudiza opiniones.

En comparativa con los contextos que plantean profesionales del diseño gráfico, organismos internacionales y nacionales antes mencionados, empleadores actuales, egresados, entre otros estudios mencionados en este documento, nos encontramos ante una clara necesidad de plantear modificaciones y propuestas académicas que sean capaces de cubrir estas demandas laborales y sociales, en donde el Licenciado en

Diseño Gráfico responda a una formación integral, atienda necesidades de comunicación visual tanto físicas como virtuales, un profesionalista responsable con su entorno; que sean la investigación, la administración, la planeación, la coordinación de proyectos y el sentido crítico-ético, ejes fundamentales en el ejercicio de su profesión aportando a mejorar la vida del ser humano.

- ***Campos de acción***

Respecto a los campos de acción de la profesión a nivel internacional, la Universidad Politécnica de Valencia (UPV, 2017), considera como salidas profesionales del diseñador gráfico los campos de “diseño de imagen corporativa, audiovisual, editorial, diseño web y aplicaciones móviles, diseño de videojuegos, ilustración, animación y creación publicitaria” (Universidad Politécnica de Valencia [UPV], 2017). En otro contexto, la Universidad Nacional de Colombia (UNAL, 2017) considera como campos de acción el “los distintos ámbitos de la producción gráfica y la comunicación visual: diseño editorial, visual, publicitario, audiovisual, multimedia, diseño de objetos, empaque y señalización” (Universidad Nacional de Colombia [UNAL], 2017).

En una forma más abstracta, la Universidad de los Andes (UNIANDES, 2014) engloba los campos de acción en la concepción del diseñador gráfico “estratega, desarrollador y autor” (Universidad de los Andes [UNIANDES], 2014). En dicho sentido se considera el campo de acción del diseñador estratega en comunidades y organizaciones; el diseñador desarrollador como actor solucionador de problemáticas en contextos específicos; y al diseñador autor como creador de expresiones en el campo cultural. Respecto a la consideración de los campos de acción en el ámbito nacional, la Universidad Iberoamericana (UI, 2019) considera los siguientes ámbitos:

La preparación de la imagen corporativa de empresas, grupos o individuos; diseño y producción editorial; diseño y seguimiento de la producción de envases y empaques; diseño de comunicación visual de eventos, acontecimientos e ideas; diseño de programas señaléticos; diseño digital, producción multimedia, diseño y producción de software; diseño y producción de sitios web (Universidad Iberoamericana [UI], 2019, p.2).

Por su parte, la Universidad de Guadalajara (UDG, 2017) considera como campo único de acción el ejercicio profesional de la comunicación visual, de donde deriva que la función profesional del diseñador gráfico:

Su función principal será comunicar visualmente un mensaje proveniente de un servicio, producto, empresa o institución, mediante la transformación de dicho mensaje de signos y códigos visuales que sean bien percibidos y aceptados por el público receptor (Universidad de Guadalajara [UDG], 2017, p.1).

En un sentido similar, el Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas (IEST, 2019) identifica los siguientes campos de acción:

Conceptualizar, producir y gestionar sistemas de identidad visual; dirigir proyectos editoriales de identidad y contenido de mensajes; asesorar sobre la imagen de proyectos; manejar la comunicación visual proponiendo soluciones creativas (Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas [IEST], 2019, p.1).

- ***Prácticas de la profesión***

Respecto a las prácticas de la profesión, algunas IES en el contexto internacional documentan su realización en empresas de diseño industrial, textil, cerámico, audiovisual o gráfico; editoriales, estudios de decoración y fotografía; galerías de arte, fundaciones culturales, museos; y en agencias de publicidad (Universidad Politécnica de Valencia [UPV], 2017).

Referente a las prácticas de la profesión en el contexto nacional, la Universidad de Guadalajara (UDG, 2017), por ejemplo señala que “el diseñador gráfico podrá trabajar para empresas, instituciones o por cuenta propia en la realización de imágenes corporativas, diseño de carteles, empaques y envases, campañas de difusión, diseño editorial, etc., al igual que en el campo de investigación y la docencia” (Universidad de Guadalajara [UDG], 2017).

Por su parte el Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas (IEST, 2019) identifica como espacios para las prácticas de la profesión los “despachos de diseño, agencias de publicidad, agencias editoriales, imprentas, estudios de cine y televisión, empresas del ramo turístico y del entretenimiento, así como la posibilidad del emprendimiento como profesionista independiente” (Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas [IEST], 2019)

- ***Disciplinas con las que convive***

Respecto a las disciplinas con las que convive la Licenciatura en Diseño Gráfico, se debe distinguir lo que ocurre en las instituciones educativas de lo que ocurre en el campo profesional.

Respecto a las instituciones educativas, de acuerdo con la investigación documental realizada para el presente proyecto, se destaca que en la mayoría de las instituciones consideradas para el estudio comparativo, la licenciatura en diseño gráfico se imparte frecuentemente en unidades académicas especializadas en Arquitectura y Diseño, donde comparten con programas educativos como Diseño Industrial, Diseño Integral, Diseño de Espacios, Creación Visual, entre otros. En algunos casos excepcionales, la licenciatura se imparte en unidades académicas de Arte y Humanidades, y en menor medida en unidades de Tecnología. En el contexto particular de la UABC, la licenciatura se imparte actualmente en tres casos distintos:

- En el campus Mexicali se imparte en la FAD.
- En el campus Tijuana se imparte en la FCITEC.
- En el campus Ensenada se imparte sólo el tronco común en la Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño (FIAD).

Como puede observarse, solamente en el caso de Mexicali se cuenta con una unidad especializada en Arquitectura y Diseño, lo cual coincide con la tendencia nacional e internacional. En los dos casos restantes la licenciatura se imparte en el marco de las ingenierías, conviviendo entonces con programas como Ingeniería Civil, Ingeniería Aeroespacial, Ingeniería Mecatrónica, Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Mecánica, Ingeniería Industrial, además de las ya señaladas Arquitectura y Diseño Industrial.

En el caso del campo profesional, los resultados documentados en los foros de egresados de la UABC constatan que actualmente los licenciados en diseño gráfico trabajan en cercanía a las áreas de mercadotecnia, publicidad, comunicación audiovisual, ingeniería en programación y en menor medida diseño industrial.

- ***Evolución y prospectiva de la disciplina***

Respecto a la evolución de la profesión en Tijuana, Salinas (2015) identifica tres momentos concretos. En primera instancia el ejercicio profesional del diseño gráfico se daba desde la formación disciplinar en arquitectura y artes plásticas. Torres Carrillo (en Salinas, 2015) señala que “algunos diseñadores, incluso, hicieron carrera como artistas plásticos, por lo que la percepción de lo que hacía un diseñador profesional se centró en el dominio y desarrollo de las técnicas, más que en el aspecto metodológico y comercial-utilitario” (Salinas, 2015, p. 26).

En segunda instancia, Salinas (2015) identifica la época que denomina “de la conformación de agencias publicitarias”. Foglio y Ciccone (en Salinas, 2015) destacan que en dicha época se vuelve primordial “que el profesional del diseño tenga trato con el cliente y capacidades para trabajar con mercadólogos, comunicólogos y equipos multidisciplinarios” (Salinas, 2015, p. 27). Se da entonces una perspectiva del diseñador gráfico como un gestor de proyectos creativos.

En tercer lugar, Salinas (2015) conceptualiza al diseñador gráfico contemporáneo como un investigador. Al respecto, Rodríguez (en Salinas, 2015) menciona:

El diseñador de hoy es un estratega del diseño, se pone más énfasis en el pensar que en el hacer. Debe desarrollar tácticas específicas, debe investigar, analizar y dar soluciones precisas y de calidad a cualquier problema de diseño; debe ser hábil en la generación de escenarios e ideas, así como en el análisis de fortalezas y debilidades (Salinas, 2015, p. 27).

Respecto a la prospectiva de la profesión, Rosas (2014) considera, con fundamento en los datos obtenidos en su investigación académica, que durante la presente década la licenciatura en diseño gráfico experimentará una evolución en tres vertientes: evolución en nombre, evolución en la disciplina y la evolución en el trabajo.

En cuanto a la evolución del nombre de la profesión, el autor mencionado señala que “el término gráfico se queda corto para expresar el alcance de la disciplina en el mundo moderno” (Rosas, 2014, p. 3), por lo que es probable que la nomenclatura se apegue más al diseño de la comunicación visual, la innovación y el diseño integral. Inclusive considera que simplemente podría utilizarse la palabra *diseño* para englobar la disciplina.

En cuanto a la evolución de la disciplina, el autor señalado vislumbra la extensión de la disciplina hacia “las disciplinas implicadas en la creación de marcas como las diversas ingenierías, comunicación, mercadotecnia, sistemas o administración, entre otras” (Rosas, 2014, p.3). En el mismo sentido, el autor destaca la aproximación coyuntural con “la arquitectura de la información, el desarrollo de sistemas y los aspectos generales de ciertas ingenierías como la civil, mecánica, electrónica, materiales o sistemas” (Rosas, 2014, p. 4).

Finalmente, en cuanto a la evolución en el trabajo, el autor indica que “las grandes empresas están conscientes de que deben producir innovación a un mayor ritmo, situación que por lógica abre espacios para los profesionales de todas las carreras relacionadas al comercio, incluidos los responsables de la identidad, la imagen y el diseño” (Rosas, 2014, p. 4). El cumplimiento de esta premisa puede ya constatarse en la realidad laboral de Tijuana, ya que en los diversos foros de egresados de la FCITEC se ha corroborado que en los años recientes diversas empresas maquiladoras han comenzado a abrir departamentos internos de diseño y comunicación visual, en lugar de contratar agencias externas de diseño.

Análisis comparativo de programas educativos

Objetivo

Realizar un análisis comparativo para identificar las mejores prácticas en los programas educativos nacionales e internacionales de la licenciatura en diseño gráfico de acuerdo con criterios de calidad, trascendencia y reconocimiento.

Método

Para la elaboración del presente apartado se realizó una investigación comparativa y documental, analizando la información publicada en los sitios oficiales de cinco programas educativos nacionales y cinco internacionales iguales o afines al programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico. La selección de las instituciones se realizó

fundamentada en las clasificaciones de organismos especializados, como COMAPROD, COPAES y CENEVAL. Dichos procedimientos de selección se detallan en la sección de resultados de este apartado.

Resultados

A continuación se detallan los resultados del análisis comparativo de los programas educativos similares o afines. Los hallazgos se presentan en primera instancia sobre el comparativo en el contexto nacional y posteriormente en el contexto internacional.

- ***Contexto nacional***

Con el propósito de identificar los mejores programas educativos afines a la licenciatura en diseño gráfico a nivel nacional, se realizó un cruce de información entre la base de datos de programas educativos acreditados por el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (COMAPROD, 2019), avalado por COPAES, y la base de datos del Padrón de Alto Rendimiento del EGEL (CENEVAL, 2017). De este último se toman en consideración solamente programas con estándar de rendimiento 1 y 2.

En consecuencia se propone considerar en el análisis 5 universidades en función siguientes criterios:

- Dos universidades que cuentan con el estándar 1 del EGEL y la acreditación de COMAPROD en los últimos tres años.
- Dos universidades que cuentan con el estándar 2 del EGEL y la acreditación de COMAPROD en los últimos tres años.
- Una universidad con acreditación de COMAPROD en los últimos tres años.

En el orden mencionado se consideran para el análisis los programas educativos de diseño gráfico o afines de la Universidad de Guadalajara, Universidad Anáhuac México, Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas, Universidad Iberoamericana Puebla y Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

En función de los propósitos del presente documento, y en apego a la guía metodológica para actualización de programas educativos de la UABC, se propone realizar el análisis considerando las siguientes categorías:

- Duración del programa
- Créditos
- Áreas de conocimiento
- Perfil de egreso

Tabla 11.
Análisis comparativo con programas nacionales.

Categorías de análisis	Universidad de Guadalajara	Universidad Anáhuac México	Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas	Universidad Iberoamericana Puebla	Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
Título	Licenciado en Diseño para la Comunicación Gráfica	Licenciado en Diseño Gráfico	Licenciado en Diseño Gráfico	Licenciado en Diseño Gráfico	Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica
Duración	8 semestres	8 semestres	8 semestres	8 semestres	12 trimestres
Créditos	414 créditos	352 créditos	363 créditos	384 créditos	535 créditos
Áreas	Básica común obligatoria, Básica particular obligatoria, Especializante, Obligatoria y Optativa abierta	Bloque electivo profesional y Bloque Electivo de Estudios Generales.	Bloque profesional y Bloque profesional electivo.	Área profesional, Área de especialización y Área de reflexión universitaria.	Tronco general, Tronco básico, Tronco profesional y Tronco de integración.
Perfil de egreso	“El Diseñador Gráfico podrá resolver los problemas de	“El diseñador gráfico Anáhuac es una persona	“El Diseñador Gráfico del IEST conceptualiza	“Habilidad y conocimiento para ejercer la gestión	“Profesionistas capaces de realizar diseños

<p>comunicación visual que surjan de la sociedad, aportando soluciones creativas y funcionales.</p> <p>Su función principal será comunicar visualmente un mensaje proveniente de un servicio, producto, empresa o institución, mediante la transformación de dicho mensaje de signos y códigos visuales que sean bien percibidos y aceptados por el público receptor.</p> <p>Así el diseñador gráfico podrá trabajar para empresas, instituciones o por cuenta propia en la realización de imágenes corporativas, diseño de carteles, empaques y envases, campañas de</p>	<p>con una sólida formación integral preparado para identificar en distintos entornos, situaciones o necesidades de comunicación visual.</p> <p>Propone, por medio de procesos de investigación, estrategias y soluciones de diseño viables, efectivas, sostenibles e innovadoras enfocadas al usuario, la sociedad y el medio ambiente. Es un profesionalista que demuestra dominio en el uso de técnicas, métodos, tecnologías, herramientas y procesos para distintos medios impresos y digitales. Es un emprendedor que conoce</p>	<p>, propone y resuelve de modo estratégico, problemas de comunicación visual relacionados con la imagen e identidad corporativa, señalización, mercadotecnia, publicidad, envase, embalaje, diseño editorial y multimedia, considerando la cultura visual y las tendencias del diseño. Dirige proyectos de diseño a través de equipos multidisciplinarios, que se caracterizan por un manejo ético de la información, la sensibilidad hacia las necesidades culturales a nivel local, regional y nacional, y que promueven la dignidad de la persona y el respeto al</p>	<p>estratégica del diseño, coordinar proyectos multidisciplinarios involucrados en la proyección del producto, bien o servicio.</p> <p>Visión y conocimiento para abordar desde una perspectiva amplia, el proceso integral del diseño que incluye diagnóstico, estudio y análisis del contexto, desarrollo de herramientas de comunicación, así como la coordinación de equipos interdisciplinarios para la concreción de un proyecto de diseño.</p> <p>Capacidad para considerar los intereses, perspectivas y necesidades de las personas y los grupos para quienes trabajan con una actitud</p>	<p>destinados a la comunicación gráfica; mediante el desarrollo de un proceso sistemático que permita captar las necesidades de comunicación gráfica y a partir de ellas estructurar el problema específico de las propuestas que se le presenten; plantear las soluciones alternativas probables, formalizar en un proyecto, así como dirigir y controlar la realización de los objetos diseñados. Todo ello con el compromiso de la permanente investigación de las prioridades sociales de nuestro país, no sólo durante su formación universitaria, sino en la práctica profesional”</p>
---	--	---	---	--

	<p>difusión, diseño editorial, etc., al igual que en el campo de investigación y la docencia” (UDG, 2017).</p>	<p>el estado de su profesión y sus tendencias a nivel global; capacitado para gestionar proyectos de diseño en coordinación con equipos inter y multidisciplinares como profesional independiente, como empresario, como coordinador o ejecutor de proyectos en el interior de una empresa, institución u organización” (UA, 2016).</p>	<p>medio ambiente” (IEST, 2019).</p>	<p>responsable, crítica y propositiva, logrando que el diseño sea un instrumento para mejorar el nivel de vida de las personas”. (UAM-A, 2019).</p>
--	--	---	--------------------------------------	---

Fuente: Elaboración propia.

El primer aspecto a destacar en la tabla comparativa (Tabla 11) es que en varias instituciones nacionales se concibe la licenciatura como una profesión cercana a la de comunicación visual; en ese sentido dos instituciones utilizan las palabras Comunicación Gráfica dentro del título que otorgan.

El segundo aspecto a destacar es la duración del programa en todas las instituciones analizadas es menor o igual a 4 años, bien sea en modalidades semestrales o trimestrales. Se considera relevante este aspecto dado que una de las principales críticas al plan de estudios de diseño gráfico en UABC por parte del organismo acreditador COMAPROD ha sido la duración excesiva de 5 años.

Respecto al análisis de los perfiles de egreso, durante la investigación para esta categoría se detectó que cada una de las universidades ha generado un perfil apto para su contexto. Sin embargo, existen aspectos de su programa que pueden ser retomados y que por las condiciones de la Universidad Autónoma de Baja California pueden ser posibles como:

1. Posibilidad de realizar intercambio de estudiantes extranjeros para cursar alguno de sus semestres, propiciando las condiciones para una óptima revalidación de asignaturas.
2. Flexibilidad del plan curricular para distintas áreas especialización mediante asignaturas optativas no seriadas.
3. Oportunidad de realizar un proyecto integral en los dos últimos semestres de la carrera en donde el estudiante desarrolle y perfeccione su habilidad para gestionar, crear, administrar, y presentar un proyecto gráfico enfocado a resolver un problema de comunicación visual real o ficticio y de manera integral.

4.

- ***Contexto internacional***

Para el realizar un análisis comparativo del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de la UABC con instituciones internacionales, se seleccionaron 5 universidades reconocidas en el World University Rankings 2019 de Times Higher Education (THE, 2019). Para los criterios de búsqueda en dicho portal se ingresaron los parámetros de programas ofertados en la categoría *Arts & humanities*, subcategoría *Art, performing arts & design*. Bajo estos criterios el ranking arroja un total de 506 instituciones, de las cuales se decide reducir el análisis a las 25 instituciones iberoamericanas. En consecuencia se consideran las dos mejores institución de cada uno de los 3 países mejor ubicados en el ranking, y se discrimina aleatoriamente una institución para mantener el análisis comparativo con 5 instituciones. Como resultado entonces se propone realizar el análisis comparativo con las siguientes instituciones:

- Universidad Autónoma de Barcelona, España
- Universidad Politécnica de Valencia, España.
- Universidad de Chile, Chile.

- Universidad de Los Andes, Colombia.
- Universidad Nacional de Colombia, Colombia.

En función de los propósitos del presente documento, y en apego a la guía metodológica para actualización de programas educativos de la UABC, se propone realizar el análisis considerando las siguientes categorías:

- Duración del programa
- Créditos
- Áreas de conocimiento
- Perfil de egreso

Tabla 12.
Análisis comparativo con programas internacionales.

Categorías de análisis	Universidad Autónoma de Barcelona (España)	Universidad Politécnica de Valencia (España)	Universidad de Chile (Chile)	Universidad de Los Andes (Colombia)	Universidad Nacional de Colombia (Colombia)
Título	Grado en Diseño con Mención en Diseño Gráfico	Grado en Diseño y Tecnologías Creativas	Licenciado en Diseño	Pregrado en Diseño	Pregrado en Diseño Gráfico
Duración	8 semestres	8 semestres	10 semestres	8 semestres	8 semestres
Créditos	240	240	300	137	148
Áreas	Formación general, Mención en Diseño.	Formación básica, Formación Obligatoria, Formación Optativa.	Formación básica, Formación complementaria, Formación general, Formación especializada.	Formación básica, Ciclo de énfasis en Diseño para Comunicación, Ciclo de énfasis en Diseño de Productos, Ciclo de Estudios Avanzados.	Componentes de fundamentación, Componentes de formación disciplinar.

<p>Perfil de egreso</p>	<p>"El diseñador es un factor estratégico en el desarrollo global y uno de los motores de la economía, el conocimiento y la innovación. Conscientes de esta realidad, en EINA afrontamos la enseñanza de la disciplina con un afán constante de renovación que nos lleva a implicarnos en proyectos nacionales e internacionales y a vincularnos con empresas e instituciones" (UAB, 2019).</p>	<p>"El Grado en Diseño y Tecnologías Creativas se enmarca en el ámbito profesional derivado de la aplicación de los procesos artísticos en las industrias culturales. Estas industrias culturales se dirigen a la producción de bienes y servicios relacionados con el encargo profesional y con la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos. Este uso profesional y aplicado de los procesos artísticos implica un conocimiento profundo de los usos visuales, el entendimiento de soluciones funcionales y estéticas, así como la utilización de técnicas variadas, que implican en muchos casos nuevas tecnologías" (UPV, 2017).</p>	<p>"El perfil de egreso del/de la Diseñador(a) de la Universidad de Chile señala, en cuanto a su saber fundamental que se trata de un(a) profesional formado(a) para conceptualizar, proyectar y producir creativa y reflexivamente los objetos, signos y fenómenos del entorno humano artificial y natural a través de procesos significativos de creación morfológica de mediación, que generen valor social y económico y ambiental, para y desde las ciudadanías, las comunidades y la persona" (UCHILE, 2019).</p>	<p>"El egresado genera una expresión concreta de las ideas de diseño, dialogante con el paisaje cultural y accesible desde la experiencia humana, susceptible de ser producida y reproducida de manera controlada" (UNIÁNDE S, 2014).</p>	<p>"El diseñador gráfico es requerido en ámbitos relacionados con la producción gráfica y la comunicación visual. Es una actividad interdisciplinaria que interactúa estrechamente con otras disciplinas de las artes, la tecnología, la comunicación y las humanidades" (UNAL, 2017).</p>
-------------------------	---	--	---	---	--

Fuente: Elaboración propia.

A través del análisis comparativo (Tabla 12) se observa en primera instancia que en cuatro de las cinco universidades la duración del programa es de 4 años, y que los sistemas para asignación de créditos difieren dadas las particularidades de cada sistema nacional de educación.

Se observa además que en dos de las cinco instituciones no se considera un esquema de formación básica. En el mismo tenor, cabe destacar que en ninguno de las cinco instituciones analizadas el programa de Diseño Gráfico comparte un esquema de tronco común con programas afines.

Finalmente se destaca que los perfiles de egreso varían en función de cada región. En el contexto europeo, por ejemplo, el enfoque es hacia las vertientes tecnológicas del diseño. En otras latitudes, tal es el caso de las instituciones latinoamericanas, el enfoque es hacia los aspectos comunicativos del diseño y las técnicas del diseño.

A partir de los hallazgos de los análisis comparativos del contexto nacional e internacional, se considera que la reestructuración del plan de estudios de la licenciatura en diseño gráfico de la UABC debería considerar la reducción de dos semestres para alinearse a la tendencia nacional e internacional. Con ello el plan de estudios se reduciría de 10 a 8 semestres.

En el mismo sentido las tendencias nacionales e internacionales muestran que no es indispensable compartir un tronco común con disciplinas afines como Arquitectura y Diseño Industrial, por lo que en lo sucesivo el tronco común podría reducirse un semestre, o bien desaparecer en atención a las observaciones del organismo acreditador COMAPROD.

De igual forma se ha detectado una tendencia por reducir las líneas totales de los programas educativos a metodologías del diseño, comunicación visual y tecnologías del diseño, por lo que se propone considerar la reducción de academias en el plan de estudios de UABC, que actualmente cuenta con cuatro academias para el programa educativo de diseño gráfico.

Análisis de organismos nacionales e internacionales

Objetivo

Analizar los referentes nacionales e internacionales que señalan competencias, contenidos de dominio y prácticas que deben cubrirse para apoyar la modificación o actualización del plan de estudios.

Método

En apego a la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación o actualización de programas educativos de licenciatura de la Universidad Autónoma de Baja California* (Serna & Castro, 2018) se ha realizado para este apartado una investigación documental, que consistió en la selección, lectura y análisis de documentos oficiales de los organismos especializados.

Como organismos referentes nacionales se considera dentro del campo al Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (COMAPROD), el Centro Nacional de Evaluación (CENEVAL), y los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior A.C. (CIEES). Estos tres organismos delimitan las cualidades consideradas como óptimas para que los programas educativos sean de calidad para la formación de profesionales acordes a la sociedad contemporánea. Si bien, las dos unidades académicas que imparten diseño gráfico en la Universidad Autónoma de Baja California cuentan con alguna evaluación realizada por estos organismos, es importante identificar los requerimientos de la disciplina recomendados como modelo para incorporarlos en la actualización del programa educativo.

En cuanto al ámbito internacional, existe otro referente importante que analiza e investiga la profesión del diseño gráfico, organiza foros, mesas de trabajo, publicaciones especializadas: The Professional Association for Design, perteneciente al American Institute of Graphic Arts (AIGA).

Resultados

- **COMAPROD**

El Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A.C. (COMAPROD) fue creado en respuesta a la demanda de la Secretaría de Educación Pública de abrir organismos de acreditación en los diferentes ámbitos del diseño, y con ello justificar ante la sociedad los perfiles de educación superior que enriquecen el ámbito de este ejercicio profesional en el país. El COMAPROD forma parte del Consejo para la Acreditación de la Educación Superior, A.C. (COPAES).

El COMAPROD Está conformado por cuatro organismos de alto reconocimiento nacional e internacional en el diseño. En el sector académico se cuenta con la participación de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, que reúne diversos esfuerzos de las IES que imparten programas de diseño gráfico y de Diseño de la Comunicación Gráfica; en el sector profesional colabora El Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A.C.; además, en representación del sector de sociedad civil participa el Neural Research Investigación de Mercados, S.C.

El COMAPROD sigue los lineamientos del Consejo para la Acreditación de Educación Superior (COPAES), y al realizar las evaluaciones propone pautas de calidad a las universidades privadas o públicas con el fin de elevar el nivel educativo.

El COMAPROD tiene como una de sus premisas fundamentales la descripción del diseño como disciplina, así como también del perfil del profesionista y de su desarrollo para ejercer dicha profesión. El consejo persigue identificar las coincidencias conceptuales entre los diversos programas académicos de diseño y de la literatura teórica actual de la profesión; derivado de ello se considera que "el diseño es una actividad proyectual basada en la conceptualización, la formalización y la capacidad de resolución técnica de distintos tipos de procesos que competen la invención y el desarrollo de objetos, imágenes, sistemas y servicios" (COMAPROD, 2019, p.3).

El diseño entonces debe ser visto a la vez como una capacidad de lograr intervenciones útiles y técnicamente bien resueltas. Como una actividad que hoy se realiza de forma interdisciplinaria, donde los diseñadores gráficos deben ser capaces de

vincular las teorías y los procesos de análisis con las condiciones prácticas que son indispensables para la realización de sus proyectos, nutriendo así los distintos objetivos de las instituciones, las empresas y los organismos que requieren de sus servicios.

En seguimiento a los ideales del COMAPROD entendemos que el ejercicio profesional del diseño sucede en campos de muy variada índole, como el diseño textil, gráfico, industrial, ambiental, de interacciones espaciales y virtuales, de moda, entre otros. En estos campos el diseñador gráfico se convierte en un agente activo para la generación de identidad, participe de la riqueza simbólica de una comunidad para su crecimiento y consolidación, además de la actividad económica derivada de estos procesos. Por todo ello el COMAPROD considera como "factores relevantes de la profesión la investigación, la interdisciplina, la sustentabilidad ecológica, cultural y económica y la integración entre teoría y práctica" (COMAPROD, 2019, p.3).

En el diagnóstico cualitativo de la profesión, realizado por el COMAPROD en las diversas instituciones de diseño gráfico, industrial y textil (COMAPROD, 2019) se observa que es necesario promover la participación de los estudiantes en las investigaciones desarrolladas por los grupos de investigación en de sus universidad. Los planes curriculares y los contenidos de las asignaturas deben ser realizados por los profesores en el ambiente de academia para poder considerar la experiencia tanto profesional como también de académicos e investigadores expertos y no haya repetición de contenidos. Por otra parte es necesario vincular al estudiante a la práctica a través del servicio social y prácticas profesionales para que pongan en práctica sus conocimientos. Los planes de estudio deben proporcionar las herramientas a los estudiantes para poder argumentar el diseño de manera coherente.

Al respecto de la UABC, es importante destacar que el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico que se imparte en la unidad académica FCITEC cuenta con la acreditación del COMAPROD por el periodo 2017-2022. En el mismo sentido la otra unidad académica que oferta el programa en UABC, la FAD, tiene programado aplicar en el 2020, toda vez que concluyan los trabajos presentes de actualización del plan de estudios.

Los indicadores marcados por el organismo durante la acreditación del programa educativo de la FCITEC arrojaron puntos importantes a atender. En primera instancia, se señaló puntualmente la necesidad de actualizar el Plan de Estudios, que tuvo su última modificación en 2010. Además se señaló la importancia de generar procesos internos que propicien discusiones de academia, implementar procesos para evaluar la calidad de los programas operativos, documentar foros de egresados donde se recaben experiencias profesionales, considerar a los empleadores, egresados, definir la postura teórica de la disciplina, difundir de forma más asertiva los productos de investigación, mejorar infraestructura digital, actualización de software, realizar análisis comparativos, y promover mayor vinculación con las empresas de la región. En respuesta a las recomendaciones emitidas, la FCITEC cuenta ya con un plan de seguimiento , el cual tiene como punto primordial la presente actualización del plan de estudios, que como se ha señalado tiene 9 años de antigüedad.

- **CENEVAL**

El segundo referente a considerar en este apartado es el Centro Nacional de Evaluación (CENEVAL), organismo encargado entre otras actividades de generar y aplicar los Exámenes Generales para el Egreso de Licenciatura. Estas pruebas se aplican con una cobertura nacional y evalúa el nivel de conocimientos y habilidades académicas de los recién egresados de la licenciatura en diseño gráfico o carreras afines. La evaluación tiene una estructura en la que se evalúan tres áreas específicas, las cuales son definidas, estructuradas y aprobadas por el Consejo Técnico del CENEVAL. La estructura vigente fue aprobada en la reunión de puntos de corte celebrada el 26 de mayo del 2015 (Centro Nacional de Evaluación [CENEVAL], 2016)

- Área A: Diseño de comunicación visual, la cual es la segunda área de mayor puntaje en dicha prueba con un 35.9% del valor total. Estima la delimitación de la problemática de la comunicación visual, la planeación del proceso de diseño y el diseño de mensajes gráficos significativos.
- Área B: Producción de proyectos de diseño gráfico, área que consigue con 41.67% del valor total. Considera los Medios de reproducción del proyecto, Materiales y formatos del proyecto, soluciones de producción del proyecto.

- Área C: Gestión del diseño gráfico: con un 22.44% del total de reactivos, evalúa la promoción de servicios profesionales, planeación estratégica del proyecto, la dirección del proceso de diseño gráfico.

Como se ha mencionado, el EGEL-DISEÑO está delineado por un Consejo Técnico, integrado por expertos en el área del diseño gráfico, los cuales representan distintas instituciones educativas, colegios o asociaciones de profesionistas, instancias empleadoras del sector público, privado y de carácter independiente. Se consideran los siguientes aspectos de la disciplina (CENEVAL, 2016):

- La definición de principales funciones o ámbitos de acción del profesional
- La identificación de las diversas actividades que se relacionan con cada ámbito.
- La selección de las tareas indispensables para el desarrollo de cada actividad
- Los conocimientos y las habilidades requeridos para la realización de esas tareas profesionales
- La inclusión de dichos conocimientos y habilidades en los planes y programas de estudio vigentes de la licenciatura en diseño gráfico

La relación que tiene el plan de estudios con la estructura de evaluación del CENEVAL es directa en los contenidos que refieren al área del Diseño, Comunicación, Humanidades y Tecnología, en donde se procura que el estudiante cuente con herramientas teóricas sobre la composición visual, el significado de la imagen, el mercado, las técnicas de reproducción o difusión del mensaje, ya sean impresas, audiovisuales, digitales o en plataformas web.

Con base en los temas que evalúa el EGEL-DISEÑO, la actualización del plan de estudios de diseño gráfico debe considerar que es pertinente hacer cohesión entre las asignaturas de metodología, teoría y técnicas de reproducción, así como las asignaturas de nuevas tecnologías de manera que el estudiante pueda involucrarse en los distintos niveles en diseño. Por su parte, los talleres tienen como objetivo realizar una síntesis de conocimiento para poder resolver los problemas de comunicación desde el punto de vista integral y el desarrollo de problemas complejos, dando oportunidad al estudiante para comprender la utilidad de los contenidos vistos en las asignaturas teóricas. Con ello se

persigue no solo que el estudiante obtenga un mejor resultado en el EGEL-DISEÑO, sino que tenga una mejor formación profesional.

Derivado de esto, se ha considerado que los contenidos la etapa terminal de la carrera se modifiquen también, propiciando que en el taller de Diseño, se realicen proyectos en los que el estudiante integren propuestas de análisis de mercado, análisis de las necesidades de comunicación, gestión del proyecto, ejecución del mismo, así como planeación, presupuesto de la reproducción de los medios y su difusión. Además se buscará que los proyectos partan de las necesidades de empresas reales que actualmente están vinculadas a la UABC.

- **CIEES**

El tercer referente considerado en este apartado son los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior A.C. (CIEES). Su objetivo es la evaluación de los programas de educación superior de México. En la estructura de su evaluación considera 5 ejes principales y 12 categorías que se muestran en la Tabla 13.

Tabla 13.
Aspectos que evalúa el CIEES, organizados en ejes y categorías

Ejes	Categorías
i. Fundamentos y condiciones de operación	1. Propósitos del programa
	2. Condiciones generales de operación del programa
ii. Currículo específico y genérico	3. Modelo educativo y plan de estudios
	4. Actividades para la formación integral
iii. Tránsito de los estudiantes por el programa educativo	5. Proceso de ingreso al programa
	6. Trayectoria escolar
	7. Egreso del programa
iv. Resultados	8. Resultados de los estudiantes
	9. Resultados del programa
v. Personal académico, la infraestructura y los servicios	10. Personal académico
	11. Infraestructura académica

Fuente: Elaboración propia.

Las categorías señaladas en la Tabla 11 son consideradas básicas, ya que son el fundamento sobre el que se construye el programa educativo. Los puntos a evaluar por CIEES se detallan en el manual del *Proceso general para la evaluación de programas educativos de educación superior* (CIEES, 2018) actualizado en Junio 2018. La evaluación se realiza por los Comités de programas educativos de cada área del conocimiento, siendo el Comité de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, quien atiende la licenciatura en diseño gráfico.

A razón de la presente investigación, se destacan algunos aspectos particulares considerados por CIEES. Por ejemplo, se considera relevante que en las unidades académicas existan estructuras donde "los responsables del programa y todos quienes apoyan al programa tengan claridad en los propósitos del mismo" (CIEES, 2018, p.13). Esto permitirá "formar personas en concordancia con un perfil de egreso claro, explícito y fundamentado" (CIEES, 2018, p.13).

Otro aspecto importante es que debe haber concordancia entre los resultados del estudiante y los resultados del programa, por lo que debe evidenciarse una planeación estratégica en los procesos educativos fundamentales que impacten los dos ámbitos. Algunos de los resultados de estudiantes que se evalúan y que especifica el manual son: "resultados de los estudiantes en exámenes de egreso ajenos a la institución, certificaciones de competencias otorgadas por organismos externos; desempeño de los estudiantes en concursos y competencias, el cumplimiento del perfil de egreso" (CIEES, 2018). En el mismo sentido, algunos de los resultados del programa evaluado son "los índices de deserción, eficiencia terminal, eficiencia en la titulación, empleabilidad, opinión de los egresados" (CIEES, 2018, p.14).

Es importante destacar que para la FCITEC los criterios de evaluación de CIEES son considerados sólo como un marco complementario, aplicable a otros programas educativos impartidos en la unidad académica. Como ya se ha señalado, el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico se encuentra acreditado por otro organismo más

especializado, es decir COMAPROD, avalado por COPAES. Por su parte el programa educativo en la FAD fue acreditado originalmente por CIEES, pero se persigue que la próxima acreditación se realice ante el organismo especializado previamente mencionado.

- **AIGA**

The Professional Association for Design es una rama especializada del American Institute of Graphic Arts. Está dedicada al fomento de la excelencia en diseño de la comunicación gráfica como una disciplina de amplia delimitación, una herramienta estratégica para el negocio y una fuerza cultural. Participa en la educación crítica del análisis, de la investigación y del avance de la ética en la profesional. Se encarga de fijar el papel del diseño en sus contextos económicos, sociales, políticos, culturales y creativos. AIGA, fundada en 1914, es la más grande y antigua asociación de los profesionales en la práctica y cultura del diseño.

AIGA apoya los intereses de profesionales, de educadores y de los estudiantes en lo referente al proceso de diseño, sin definir expresamente la modalidad del diseño de sus carreras. Las disciplinas representadas en la profesión se extienden desde el diseño del libro, la tipografía, la señalética y otras disciplinas tradicionales del diseño de la comunicación hasta las disciplinas más recientes del diseño interactivo, diseño estratégico y los gráficos en movimiento. Además, AIGA "apoya los intereses de éstos implicados en diseñar las otras disciplinas, profesiones y negocios que comparten la comisión de todos los diseñadores en el desarrollo del valor del diseño." (ID, 2011, p.3)

Los estándares de calidad, tecnología y ciencia que plantea AIGA, son internacionales y de reconocimiento mundial por lo que suma a la claridad de objetivos en la prospectiva del programa educativo de diseño gráfico en miras de la internacionalización y el cumplimiento con la demanda actual laboral. En el mismo sentido, e; *Plan de Desarrollo Institucional de la Universidad Autónoma de Baja California 2015-2019* (UABC, 2015), Apartado VIII Estrategias para la implementación de los programas institucionales e indicadores para su seguimiento y evaluación, se establece lo siguiente:

Evaluar la pertinencia y grado de actualización de cada uno de los programas educativos que actualmente ofrece la Universidad, tomando en consideración las tendencias internacionales de la formación universitaria, las necesidades del desarrollo de la entidad, la evolución del mundo laboral, de las profesiones y ocupaciones y, en su caso, de las vocaciones productivas del estado, y realizar las adecuaciones requeridas que aseguren la pertinencia de los programas (UABC, 2015, p.148).

Es por ello que se considera sumamente relevante para este escrito alinear la visión estratégica de la UABC para la actualización sus programas educativos, con la de los organismos especializados de renombre internacional, tal es el caso del AIGA-The Professional Association for Design.



EVALUACIÓN **INTERNA**

01

EVALUACIÓN DE **FUNDAMENTOS Y CONDICIONES DE OPERACIÓN** DEL PROGRAMA EDUCATIVO

La evaluación interna del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico está dirigida a determinar las fortalezas, debilidades, áreas de oportunidad para mejora, cambio e innovación a fin de fundamentar la modificación o actualización del plan de estudios. Para la evaluación interna se analizan primero los fundamentos y condiciones de operación del programa educativo, los cuales son los propósitos del programa, misión y visión. Segundo, el currículo que se deriva del modelo educativo y plan de estudios, así como las actividades para la formación integral. Tercero, el tránsito de los estudiantes que corresponde al proceso de ingreso al programa educativo, la trayectoria escolar, la participación de estudiantes en programas de apoyo y los resultados de los estudiantes. Cuarto, el personal académico, infraestructura y servicios, que incluye personal académico, infraestructura académica, infraestructura física y servicios de apoyo.

Lo mencionado anteriormente, es la estructura de los estudios para realizar la evaluación interna de los programas educativos de licenciatura, los cuales son aspectos relevantes que promueven el aseguramiento de la calidad educativa de nuestra institución.

Objetivo

Evaluar los fundamentos y condiciones de operación del programa educativo para fundamentar la modificación o actualización del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico.

Método

Este apartado se realizó a partir del análisis de información documental y estadística generada por la Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la UABC, los responsables del programa educativo, los administradores de las unidades académicas, el Departamento Psicopedagógico de la FAD, empleadores de Baja California, así como la opinión de docentes y estudiantes partícipes del programa.

A partir de la información documental se obtuvo el estado sobre la misión, visión, objetivos, el perfil de ingreso y perfil de egreso del programa educativo. Para la evaluación de los fundamentos y las condiciones de operación del programa educativo, se trabajó con información estadística relacionada con la matrícula total y de primer ingreso; información presupuestal asignada al para su operación y su estructura organizacional.

Además, se evaluó y se contrastó en el programa educativo, el perfil de ingreso para identificar la coincidencia de este perfil con las características de los estudiantes aceptados en primer ingreso; así como el perfil de egreso con la finalidad de determinar si es pertinente y viable en relación con el plan de estudios. Se describen y analizan las estadísticas de la matrícula total y su evolución durante la implementación en el programa educativo; las estadísticas del primer ingreso durante los últimos cinco años; el presupuesto asignado para identificar si los recursos son suficientes para atender sus necesidades; y finalmente se incluye la estructura organizacional para operar el programa, con la finalidad de concluir si es la adecuada.

Resultados

Propósitos del programa, misión y visión

- ***Misión, visión y objetivos del programa educativo***

Conforme al Estatuto Escolar de la Universidad Autónoma de Baja California en su artículo 114, se indica que la base sobre la cual se diseñan e instrumentan los programas, planes y programas de estudios, estará sustentada en los objetivos de la Institución y el Plan de Desarrollo Institucional (UABC, 2018).

La misión y visión del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico aspiran a estar alineadas con las misiones y visiones de la UABC, de la FAD, y de la FCITEC. Sin embargo, el programa educativo del plan 2006-2 no cuenta con una misión y visión por lo que actualmente se soporta con la misión y visión de las unidades académicas mencionadas, además que la metodología del diseño curricular en la cual se basó esa modificación no contemplaba esos elementos, por lo que, desde su operación, el plan de estudios está alineado con la misión y visión de las unidades académicas mencionadas e institucional.

Los objetivos de todo plan de estudios tienen la función de formar al estudiante como profesionalista en diseño gráfico. En el plan 2006-2, no cuenta con la redacción de los objetivos en el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico. A pesar de no tenerlo estipulado en un documento oficial, sí se realizan actividades académicas que llevan al cumplimiento de los objetivos de las unidades académicas FAD y FCITEC.

El coordinador del programa educativo en las dos unidades académicas promueve actividades para el cumplimiento de la misión, visión y objetivos institucionales. Los cuales persiguen alcanzar el perfil del diseñador gráfico capaces de proponer una comunicación visual con un alto sentido ético y de responsabilidad social, para lograr la equidad, pluralidad y respeto a partir de una dinámica sustentable dada en el contexto local, nacional e internacional.

Las actividades que se promueven a través de los coordinadores del programa en FAD y FCITEC son: Proyectos de Vinculación con Valor en Créditos (PVVC), modalidades como ayudantía de laboratorio, ayudantía docente, apoyo a actividades de extensión y vinculación donde se relaciona con la industrial y el comercio, ayudantía en

investigación y el Programa de Prácticas Profesionales (PPP), todos registrados dentro del Sistema Integral de Formación Profesional y Vinculación Universitaria (SIFPVU). De igual manera se llevan a cabo eventos culturales y académicos donde participan tanto los docentes como los estudiantes con el propósito de instruirlos al emprendimiento, así como el desarrollo de técnicas innovadoras que coadyuven en la evolución de la disciplina del diseño gráfico y el uso de tecnologías y *softwares* contemporáneas.

Como se indicó anteriormente, de momento no se cuenta con la misión, visión y objetivos en el plan 2006-2 del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, sin embargo, se considera importante realizar de manera colegiada con docentes de ambas unidades académicas, la construcción de una misión, visión, y objetivos del programa educativo.

- ***Perfil de ingreso***

El aspirante a la Licenciatura en Diseño Gráfico debe contar con lo siguiente:

Intereses:

- Deseo de crear y experimentar
- Agrado de inquietar a través de lo estético.
- Gusto por el uso de la tecnología.
- Anhelo por comprender deseos y necesidades de la sociedad.

Conocimientos básicos de:

- Dibujo.
- Geometría y matemáticas.
- Historia de la cultura y el arte.
- Computación.
- Metodología de la investigación.

Habilidades:

- Capacidad de observar, identificar y diferenciar elementos visuales.
- Comunicación gráfica, oral y escrita.
- Aptitud para el trabajo manual.
- Destreza para la resolución de problemas.

- Facilidad de concepción espacial.
- Memoria visual

Actitudes:

- Sentido crítico.
- Tendencia a la innovación y al cambio.
- Creatividad.
- Sensibilidad artística.
- Capacidad analítica.

Valores:

- Sensibilidad social.
- Conciencia medioambiental.
- Perseverancia.
- Apertura y respeto a posturas diferentes.
- Superación y mejoramiento personal. (FAD y FCITEC, 2019)

Estas características son evaluadas en el examen de ingreso a la facultad, el cual consta de dos secciones. La primera sección es general, debe ser contestada por todos los estudiantes que deseen ingresar a la universidad, como lo son: habilidades verbales, habilidades cuantitativas, español, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales. La segunda sección evalúa las áreas de matemáticas, física y química.

Sin embargo, se ha considerado que el examen de admisión no evalúa todas las competencias deseables para que un estudiante ingrese a la institución. Tampoco se espera que el aspirante pueda desempeñarse con estas competencias; puesto que no todas las instituciones de educación media superior ofrecen especializaciones que les permitan ejercitar esas competencias. Aunque sí es deseable que sea sensible, tenga disposición, motivación, habilidad del manejo de tecnologías y softwares, así como capacidades innatas que hagan posible desarrollar las competencias particulares durante la licenciatura en diseño gráfico.

Por lo anterior, sí es pertinente el cumplimiento del perfil de ingreso puesto que los estudiantes sí ingresan a la universidad en cada periodo escolar. Cabe mencionar que,

para mejorar la calidad de la difusión de la información del perfil de ingreso, debe homologarse la información que se ofrece en los dos sitios web oficiales, tanto en el de la FAD como en el de FCITEC.

- ***Perfil de egreso***

El Licenciado en Diseño Gráfico tiene una formación basada en el diseño, las ciencias sociales, la comunicación y el desarrollo de la creatividad. Está capacitado con las competencias necesarias para ser experto en ver lo que otros no ven y prestar un servicio que responda a una necesidad definida de comunicación gráfica. Su constante observación y aprendizaje lo acreditan para anticiparse, percibir y estudiar un entorno al que irá dirigido el mensaje. El diseñador gráfico tiene la capacidad para formar parte en el desarrollo de proyectos de investigación interconectados con la historia y la teoría de la imagen, la comunicación o el progreso de proyectos empíricos de creación gráfica.

El diseñador gráfico se ocupa de:

- 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 asignaturales 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 requieran, 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.

- Comunicar eficientemente los resultados del proceso de diseño, por medio del uso de las técnicas de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Con el propósito de 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 interdisciplinario; 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 área 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 (FAD y FCITEC, 2019).

El perfil de egreso del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico del plan 2006-2 sí es viable pues se cumple al tener egresados de dicho plan de estudios en el periodo promedio establecido según los lineamientos de la institución. Actualmente el perfil de egreso no se logra de manera eficiente en los egresados según opiniones retomadas de los instrumentos aplicados a los empleadores (ver Figura 1 y 4) y egresados; fue pertinente y viable en relación a las necesidades sociales y laborales planteadas en su año de creación, sin embargo, dados los avances científicos, tecnológicos y necesidades emergentes, fue necesario implementar asignaturas como unidades de aprendizaje optativas para solventar y fortalecer las cuatro áreas de conocimiento que se requerían, las cuales son: Humanidades, Diseño, Comunicación y Tecnología, haciendo mayor énfasis en las áreas de Diseño y Tecnología.

De acuerdo con las expresiones de empleadores y egresados respecto a la satisfacción del perfil de egreso (ver Figura 6), se considera modificar el plan de estudios 2006-2 para cubrir las demandas sociales y laborales según los datos obtenidos en los estudios de dichos empleadores (ver Figura 2) y egresados (ver Figuras 34, 35, 36 y 37). Por ello, se considera viable atender la creación de un nuevo perfil de egreso para el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de acuerdo a los análisis realizados para atender eficazmente las necesidades del mercado laboral que requiere en la actualidad, asimismo considerar las nuevas tendencias científicas y tecnológicas. Se considera viable dar seguimiento por medio de las Academias de dicho programa educativo y aplicarlo en ambas unidades académicas para homogeneizar el perfil de egreso según las nuevas necesidades.

Condiciones generales de operación del programa educativo

Matrícula total y de primer ingreso

De acuerdo con información oficial del Departamento de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la UABC y de las Coordinaciones de los Planes de Estudio, al ciclo escolar 2014-1 se atendió una matrícula total de 537 estudiantes en las dos unidades académicas. La FAD contaba en 2014-1 con 253 estudiantes y, durante 2019-1, fueron 217. Por su parte, la matrícula atendida por FCITEC en el ciclo 2014-1 fue de 284 estudiantes y, en 2019-1, contaba con 282. En este sentido, la Facultad de Arquitectura y Diseño ha reducido la matrícula, y en la FCITEC ha mantenido estable.

En la Tabla 14 se puede observar la matrícula total del programa educativo de diseño gráfico por ciclo escolar a partir del 2014-1.

Tabla 14.

Matrícula total del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico

Matrícula total del programa educativo de diseño gráfico			
Matrícula	FAD	FCITEC	FIAD
2014-1	253	284	537
2014-2	259	330	589
2015-1	252	341	593
2015-2	264	368	632
2016-1	239	356	595
2016-2	229	343	572
2017-1	233	357	590
2017-2	228	348	576
2018-1	224	310	539
2018-2	229	285	509
2019-1	217	282	499

Fuente: Elaboración Propia (2019). Matrícula total del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico tomado de los datos de la población estudiantil por unidad académica del Departamento de la Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la UABC.

En la Figura 40 se refleja la evolución de la matrícula a lo largo del programa educativo. Como puede observarse la matrícula va a la baja, y aunque no es el objetivo del presente escrito, es importante señalar que se tiene identificada la problemática y se está atendiendo mediante acciones de vinculación con los sectores previos de la educación.

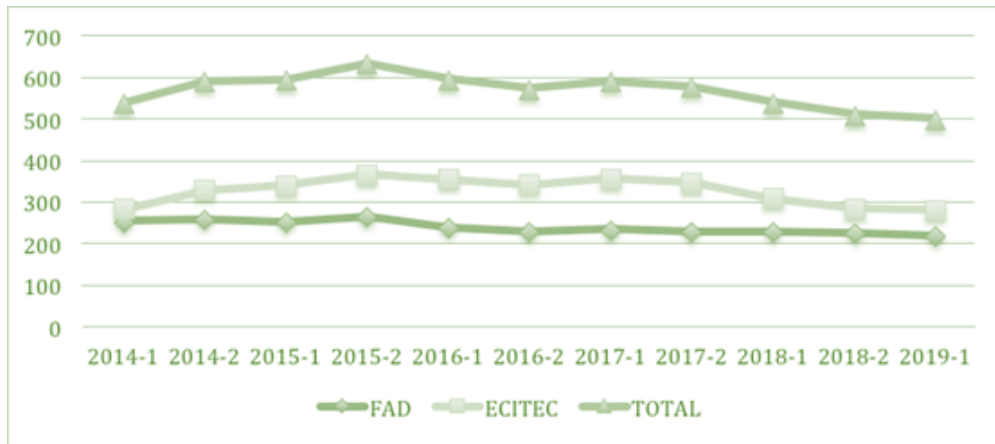


Figura 40. Evolución de matrícula de diseño gráfico

Fuente: Elaboración propia (2019). Gráfica con la descripción de matrícula programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico tomado de los datos de la población estudiantil por unidad académica del Departamento de la Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la UABC.

La FCITEC, inicia en 2009 con 601 estudiantes con 11 programas educativos, 8 ingenierías y 3 licenciaturas: arquitectura, diseño gráfico y diseño industrial, aumentando gradualmente su población estudiantil. El programa educativo de diseño gráfico inicia con ocho estudiantes en 2009, creciendo aceleradamente hasta llegar a 368 durante el ciclo 2015-2 siendo su máximo histórico y actualmente, en el 2019-1 cuenta con una población de 282 estudiantes, la FCITEC muestra una reducción de matrícula total.

La matrícula total desde primer ingreso a la FAD en el ciclo 2014-1 era de 256 estudiantes, a partir del 2017-2 comenzó a disminuir gradualmente a 228, y en ciclo 2019-1 hasta 217 estudiantes, lo cual indica una reducción con respecto al ingreso de estudiantes a la licenciatura en diseño gráfico de la FAD.

Presupuesto / recursos del programa educativo

El Estatuto Escolar de la UABC en su artículo 191, establece:

“La disponibilidad y el uso de los apoyos académicos se sujetarán, en todos los casos, a los lineamientos que emitan la unidad académica o dependencia administrativa que tenga a su cargo la administración de los servicios o bienes. Los apoyos académicos podrán hacerse extensivos a los egresados de la Universidad, padres de familia, y a personas colectivas o físicas en convenio” (p.19).

La asignación de presupuesto para los programas educativos es de acuerdo con las necesidades de cada uno en el desarrollo de las actividades académico-escolar, siempre cuidando que tengan un impacto en los estudiantes y la formación académicas de la planta.

Los programas educativos de diseño gráfico cuentan con fondos presupuestales asignados a la unidad académica para los gastos operativos de la misma, los cuales se asignan semestralmente y se clasifican en: a) cuotas específicas. Son recursos con los que se apoya la movilidad académica para la asistencia a congresos, encuentros nacionales, cursos de actualización y capacitación, así como las actividades operativas del programa. b) fondo por ingresos de sorteos universitarios. Este recurso se destina para equipamiento, creación de espacios en apoyo a los estudiantes y gastos relacionados con las visitas de campo. c) apoyos por recursos federales y vinculación. Presupuesto asignado específicamente a *vinculación*, se apoya atendiendo las solicitudes hechas por los académicos responsables de este rubro generando vinculación que beneficie y ayude al desarrollo del programa.

Por medio de recurso federal se obtienen fondos para apoyar el desarrollo de las actividades relacionadas con el programa, movilidad académica, asistencia a congresos, presentación de ponencias, equipamiento, publicaciones y movilidad estudiantil; con la participación de estudiantes en concursos y/o congresos y actualización y adquisición de equipo para los laboratorios de cada programa educativo. En este caso se hace una planeación anual para la participación en proyectos del Programa Institucional de Formación de Investigadores (PIFI) del Instituto Politécnico Nacional (IPN); el Programa de Fortalecimiento de la Calidad en Instituciones Educativas (PROFOCIE) de la Secretaría de Educación Pública (SEP); el Programa para el Desarrollo del Personal Docente (PRODEP), así como recursos de proyectos de cuerpos académicos, nombrado recientemente PFCE. Siempre en atención al crecimiento y fortalecimiento de los programas, así como atendiendo las recomendaciones que hacen los organismos acreditadores.

De acuerdo con los informes de los administradores de las unidades académicas, el acceso a los recursos es de manera ágil y oportuna para atender las necesidades del

programa educativo, sin embargo, es importante comentar que es un recurso limitado para las actividades que se realizan en el mismo, por lo que es importante fomentar acciones para obtener recursos adicionales que apoyen las necesidades del programa.

El presupuesto se ejerce en función de las metas estratégicas planteadas en el Plan de Desarrollo (PD) de la FAD y la FCITEC y de las necesidades del programa educativo. El recurso se destina a la compra de mobiliario, equipo para salones de clases, talleres y laboratorios, viajes de estudio, eventos académicos organizados por el plan de estudios, entre otros.

Los recursos asignados al programa educativo han permitido cubrir las necesidades y las actividades básicas programadas. Mientras que algunas necesidades adicionales como los viajes de estudio y la realización de eventos académicos, se han solventado con recursos adicionales obtenidos de cursos intersemestrales. En el programa educativo se cuenta con fuentes adicionales de recursos obtenidos a través de sorteos de la UABC, en el que participan docentes y estudiantes a través de la venta de boletos.

Para cubrir las necesidades extraordinarias como la actualización del equipo de cómputo y de licencias, así como la compra de sistemas de ventilación para los salones de clase, talleres y laboratorios, y la actualización de video proyectores; se gestionan cursos de educación continua que permitan la obtención de recursos adicionales para estos fines.

En cada ciclo escolar las administraciones realizan actividades en donde muestran los recursos asignados a los programas educativos de diseño gráfico, las políticas de asignación y la clasificación de gastos realizados, información que se apega a los lineamientos establecidos por transparencia.

El programa educativo de diseño gráfico ha trabajado tanto con recursos propios como asignación de presupuesto anual, que funciona como *techo financiero* para gastos operativos y otros conceptos como cuotas específicas, sorteos, formación integral del estudiante e intercambio estudiantil, este último para apoyo a los estudiantes que realizarán intercambio nacional e internacional o participación en eventos nacionales e internacionales en el área de interés.

Así mismo no ha dejado de tener fuentes extraordinarias de financiamiento; como los recursos provenientes de apoyos federales a proyectos de investigación, becas PRODEP en apoyo a las actividades académicas de los Profesores Tiempo Completo (PTC), apoyos del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) y apoyos PFCE para los programas de licenciatura y posgrado canalizados principalmente al desarrollo de la investigación, movilidad académica y movilidad estudiantil. En la FAD para el ejercicio de PFCE 2017-2018, el apoyo fue por el monto de \$1 529 138.00. Las acciones para la obtención de recursos extraordinarios fueron cursos de educación continua, cursos intersemestrales, así como proyectos de investigación y vinculación se han impactado de manera efectiva.

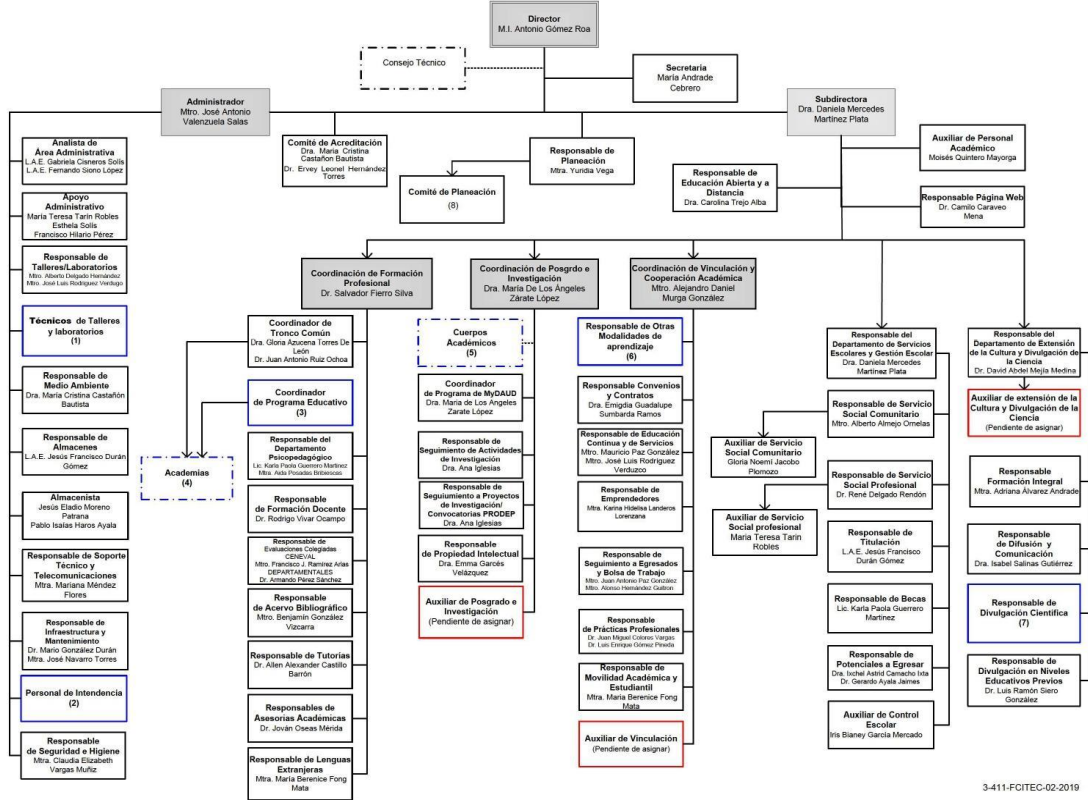
Dicho lo anterior, el programa educativo de diseño gráfico es atendido de acuerdo con las necesidades, siendo suficiente para el desarrollo del proceso dentro de aula, la adquisición de equipo, asignaturales, mobiliario y apoyo a las actividades escolares y académicas que fortalecen la formación profesional de los estudiantes.

Las recomendaciones son, analizar el origen del presupuesto, el proceso de planeación para el uso de los recursos del programa educativo y el desglose del uso de los recursos como las mejoras al gasto de operación, las inversiones, la compra y la sustitución de equipos, etcétera. Así como analizar fuentes adicionales de recursos exclusivos para el programa como lo son los programas estatales y federales, los convenios de colaboración, sorteos, etcétera.

Estructura organizacional para operar el programa educativo

En la FCITEC, la estructura organizacional del programa está definida de acuerdo al organigrama de la propia Facultad (Figura 41). Donde se tiene a una coordinación especial para el área de diseño gráfico, con responsables en el área de conocimiento a través de cuatro academias, personal docente tanto de tiempo completo como de asignatura, así como a responsables de los laboratorios serigrafía, pre-prensa y fotografía. La FCITEC cuenta con la estructura necesaria para recibir a la matrícula que por ahora se tiene, los espacios son propicios para el desarrollo de las actividades académicas según corresponde.

**ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA (FCITEC)
UNIDAD VALLE DE LAS PALMAS**



3-411-FCITEC-02-2019

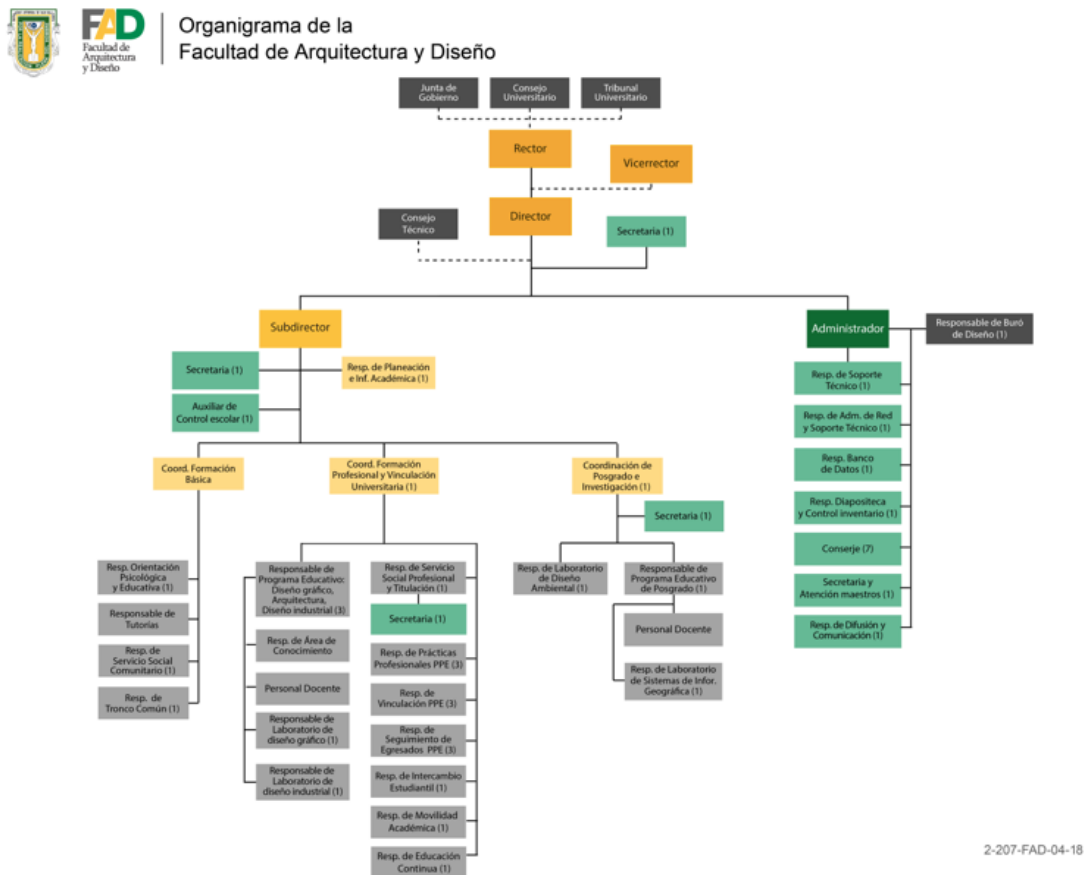
Figura 41. Organigrama de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.

Fuente: FCITEC, (2019).

En la FAD la estructura organizacional del programa educativo se ubica en primer lugar al director de la facultad, posteriormente al subdirector que es el responsable en línea directa de la Coordinación de Formación Básica y la Coordinación de Formación Profesional y Vinculación, esta última tiene relación directa con la coordinación del programa de educativo. Posteriormente, la Coordinación del Tronco Común de Arquitectura y Diseño, y por último los docentes (Figura 42). Esta estructura es coincidente con el modelo educativo y administrativo de la institución. Dentro de las labores adjetivas se cuenta con un administrador, y de acuerdo con el organigrama se encuentran a su cargo un auxiliar de administración y los intendentes. Todos los profesores de tiempo completo (PTC) del programa educativo de diseño gráfico conforman las cuatro Academias del mismo; un cuerpo académico en formación donde se discuten temas relacionados con el funcionamiento del programa, docencia, tutorías,

gestión e investigación. Los PTC del programa educativo de diseño gráfico realizan labores sustantivas tales como docencia, asesoría, tutoría, gestión e investigación. Las actividades están distribuidas de acuerdo a las necesidades del programa y son reguladas por lineamientos establecidos dentro de la normatividad. En cuanto a la docencia, es importante comentar que imparten asignaturas en el programa educativo acordes a su formación y área de especialidad.

Figura 42. Organigrama de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.



Fuente: FAD, (2019).

El programa educativo cuenta con una estructura organizacional que permite el adecuado desarrollo de las actividades administrativas y académicas. La estructura organizacional vigente es suficiente y adecuada para la operación del programa educativo de diseño gráfico. Es importante reforzar la planta docente con el propósito de

generar mayor producción académica. Los PTC del programa realizan labores integrales tales como docencia, asesoría, tutoría, gestión e investigación. Las actividades están balanceadas de acuerdo a las necesidades que se presentan en el programa y son reguladas por la normatividad universitaria.

Conclusiones

Es en esta revisión se formularon la misión y visión del programa educativo. Para su formulación se procuró ser coherente con la misión, visión y objetivos de las unidades académicas y la UABC.

Los propósitos, la misión y visión del programa educativo se cumplen gracias a la organización de las actividades académicas:

1. Existen asignaturas obligatorias y optativas las cuales están a disposición del estudiante para su formación flexible y especializada. A partir de 2015 el programa de licenciatura en diseño gráfico ha podido fomentar la colaboración entre estudiante-investigador y a partir del año 2017 a la presente fecha en la FAD y FCITEC se cuenta con varios profesores de tiempo completo con doctorado en el área del diseño gráfico.
2. La colaboración de estudiante con el profesor de tiempo completo se ejerce a través de la modalidad de “Ayudantía docente” en la cual parte de las actividades es la elaboración de material didáctico, organización, diseño de medios, difusión de eventos para la misma facultad.
3. Así mismo, ha sido frecuente la colaboración de los estudiantes en la industria a partir del programa de Vinculación.
4. También existen actividades como exposiciones, simposios, conferencias las cuales son organizadas por los profesores de tiempo completo para fomentar compartir los contenidos de las asignaturas, ya sea que los productos sean medios de comunicación gráficos impresos y/o digitales así como también presentaciones de ensayos con temas al nivel correspondiente de licenciatura.

La misión y visión tratan de tener un alcance de innovación y cubrir las necesidades de un diseñador gráfico egresado de un futuro a medio plazo (2025), por lo cual se

recomienda volver a revisar y actualizar en el año 2025; en conjunto con los objetivos y los contenidos del plan de estudios.

La redacción de los objetivos puede ser más clara y relacionarse mejor con la visión y misión.

Cabe mencionar que, para poder actualizar la misión, visión, objetivos y perfiles de ingreso y egreso, se cuenta con los resultados de un análisis completo. Aunado a ello, es recomendable que las dos unidades académicas reúnan bibliografía sobre filosofía del diseño para poder construir una definición de la disciplina contemporánea, así mismo visualizar a futuro el desarrollo de la profesión de acuerdo al sector geográfico y cultural, las capacidades y perfil de los catedráticos e investigadores con los que cuentan las unidades académicas.

Se requieren conservar ciertos conceptos en la misión, visión, perfil de ingreso y egreso ya identificados en este estudio, sin embargo, se requiere especificar a partir de la definición de lo que se entiende por diseño gráfico.

Los objetivos pueden cuestionarse y precisarse con base a las actividades que propone perseguir la misión y visión.

Este ejercicio requiere del trabajo colaborativo de FCITEC y FAD para que de manera conjunta se puedan integrar las expectativas de ambas unidades académicas. Además se considera pertinente tener contacto con los empleadores de los egresados a través de una encuesta o entrevista que se aplique anualmente, para considerar qué habilidades y conocimientos son conveniente reforzar y conformen la propuesta de los planes de estudio futuros.

La FAD contaba en 2014-1 con 253 estudiantes y, en 2019-1, con 217. Por su parte, la matrícula atendida por la FCITEC en el ciclo 2014-1 fue de 284 estudiantes y, en 2019-1, contaba con 282. En este sentido, la FAD ha reducido la matrícula, y en la FCITEC se mantiene la matrícula estable.

El programa educativo de diseño gráfico es atendido de acuerdo con las necesidades y al plan de estudio, siendo suficiente para el desarrollo del proceso dentro de aula. Con la adquisición de equipo, materiales, mobiliario y apoyo a las actividades

escolares y académicas que fortalecen la formación profesional de los estudiantes. Se sugiere analizar fuentes adicionales de recursos exclusivos para el programa como lo son los programas estatales, los programas federales, los convenios de colaboración, sorteos, etcétera.

La estructura organizacional vigente es suficiente y adecuada para la operación del programa educativo en diseño gráfico. Es importante reforzar la planta docente con el propósito de generar mayor producción académica. El programa cuenta con una estructura organizacional que permite el adecuado desarrollo de las actividades administrativas y académicas.

02

EVALUACIÓN DEL **CURRÍCULO**

La evaluación del currículo incluye evaluar el plan de estudios, el mapa curricular, las asignaturas o unidades de aprendizaje, la tecnología educativa y de información utilizada para el aprendizaje, además de analizar los cursos o actividades complementarias para la formación integral y la enseñanza de otras lenguas extranjeras.

Objetivo

Evaluar el currículo específico y genérico del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico para fundamentar su modificación o actualización.

Método

Para evaluar el currículo específico y genérico del programa educativo se realizó una investigación documental y empírica de cada indicador pertinente.

Para la evaluación del modelo educativo y el plan de estudios se realizó lo siguiente:

- Evaluación del plan de estudios.
- Evaluación del mapa curricular.
- Evaluación de los Programas de Unidades de Aprendizaje (PUA).
- Evaluación de la tecnología educativa y de la información para el aprendizaje.

Para la evaluación de las actividades para la formación integral se realizó lo siguiente:

- Evaluación de las actividades complementarias para la formación integral.
- Evaluación de la enseñanza de otras lenguas extranjeras.

El estudio documental se realizó a partir de la revisión de los programas educativos vigentes de diseño gráfico, como lo son: plan de estudios (mapa curricular, asignaturas o unidades de aprendizaje, tecnología educativa y de la información utilizada para el aprendizaje, cursos o actividades complementarios para la formación integral y enseñanza de otras lenguas extranjeras); el modelo educativo de la UABC; estudiantes; profesores; coordinadores y datos estadísticos que permitan valorar debilidades del plan de estudios.

El estudio empírico se realizó a partir de las opiniones expresadas por los estudiantes y docentes del programa educativo que se opera en ambas unidades académicas, para ello se realizaron encuestas en las unidades académicas (Ver Anexo 2.1.1 Encuesta estudiantes y Anexo 2.1.2 Encuesta docentes).

Estudio empírico para docentes

Población y muestra

La población de docentes de la planta académica es de 58 distribuida en las dos unidades académicas como se muestra en la Tabla 15.

Tabla 15.

Número de docentes que participaron en la encuesta para la evaluación del plan de estudios del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de cada unidad académica de UABC.

Facultad	No. Docentes
Facultad de Arquitectura y Diseño	26
Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología	32
Población total	58

Fuente: Elaboración propia (2019). Docentes encuestados.

Instrumento

Para medir las variables de estudio se diseñó un cuestionario con seis secciones, la primera de identificación de la unidad de aprendizaje, la segunda asociada al cumplimiento del propósito, la tercera sección asociada al contenido temático, la cuarta asociada a enseñanza-aprendizaje, la quinta a los procedimientos utilizados para la evaluación de los estudiantes y la sexta cubre aspectos generales.

Procedimiento de recolección de análisis de datos

El instrumento se aplicó en formato en línea, se diseñó el formulario de en Google. El link del formulario se envió a los docentes por correo electrónico. Las unidades académicas que fueron consideradas para realizar el estudio fueron la Facultad de Arquitectura y Diseño, y la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología. Se obtuvo la participación de los docentes en 149 entradas, siendo estas una por cada una de las unidades de aprendizaje que imparten.

La recolección de información del estudio sobre la opinión docente se realizó con el siguiente proceso: 1. Identificación de los docentes del programa educativo de licenciado en diseño gráfico. 2. Aplicación de la encuesta. 3. Análisis de datos. 4. Tabulación en línea y elaboración del informe. El período en que se recolectaron los datos fue entre mayo y junio del 2017. El link del cuestionario quedó deshabilitado al término del periodo para responderlo.

Características de la muestra: En relación al grado académico de los docentes del programa educativo, el 15.51% cuenta con grado de doctorado, el 60.34% con grado de maestría, y 24.13% con nivel de licenciatura.

Estudio empírico para estudiantes

Población y muestra

La población de estudiantes es de 280 distribuida en las dos unidades académicas como se muestra en la Tabla 16.

Tabla 16.

Número de estudiantes que participaron en la encuesta para la evaluación del plan de estudios del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de cada unidad académica de UABC.

Facultad	No. Estudiantes
Facultad de Arquitectura y Diseño	189
Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología	91
Población total	280

Fuente: Elaboración propia (2019). Estudiantes encuestados.

Instrumento

Para medir las variables de estudio se diseñó un cuestionario con las secciones de datos generales, información laboral, perfil de egreso, ejercicio profesional, capacidades y habilidades, unidades de aprendizaje, mapa curricular, plan de estudios y educación continua.

Procedimiento de recolección de análisis de datos

El instrumento se aplicó en formato en línea, se diseñó el formulario de en Google. El link del formulario se envió a los estudiantes por correo electrónico. Las unidades académicas que fueron consideradas para realizar el estudio fueron la Facultad de Arquitectura y Diseño, y la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología. Se obtuvo la participación de 280 estudiantes.

La recolección de información del estudio sobre la opinión de los estudiantes se realizó con el siguiente proceso: 1. Identificación de los estudiantes del programa educativo de licenciado en diseño gráfico. 2. Aplicación de la encuesta. 3. Análisis de datos. 4. Tabulación en línea y elaboración del informe. El período en que se recolectaron los datos fue entre marzo 2017 y junio del 2019. El link del cuestionario quedó deshabilitado al término del periodo para responderlo.

Características de la muestra: Del total de la muestra el mayor porcentaje corresponde al sexo femenino (65%) y el 95% se encuentra con trabajo.

Resultados

Modelo educativo y plan de estudios

Plan de estudios

El plan de estudios del programa educativo de diseño gráfico se construye bajo los lineamientos del modelo educativo siguiendo la *Guía Metodológica para la Creación y la Modificación de Planes de Estudio de la UABC*.

Tal y como se observó en el Eje 1, existen diversos puntos de convergencia en la misión del programa educativo y la misión de las unidades académicas, mismos que resultan vitales para el correcto desarrollo; consideran la formación integral de un profesionista que favorezca el desarrollo social, económico, científico, político y cultural.

Se identificó la congruencia con las visiones de las distintas unidades académicas en las que se ofertan el plan de estudios de Licenciado en Diseño Gráfico, en cuanto a la formación de profesionistas e investigadores emprendedores se refiere, se busca el que logren su temprana inserción laboral, que se encuentre conformado por una planta docente profesional y actualizada, la búsqueda de reconocimiento nacional e internacional y el desarrollo de investigación vinculada a los distintos sectores de la sociedad.

El plan de estudios presenta gradualidad establecida por etapas de formación. La etapa básica consta de dos períodos y es donde se adquieren los conocimientos

relacionados con los principios del diseño mediante unidades de aprendizaje, técnicas y metodología. Sigue la etapa disciplinaria, que corresponde a cinco periodos, en los que se adquieren los conocimientos teórico-metodológicos y técnicos orientados al desarrollo de las competencias genéricas de la profesión de diseño gráfico. Finalmente, en la etapa terminal que corresponde a los tres últimos periodos de formación profesional, se integran y aplican los conocimientos adquiridos en la etapa disciplinaria y se propicia la vinculación del estudiante con el sector productivo.

El egresado es un profesional competente para diseñar aplicaciones gráficas y dar solución a los problemas de comunicación visual a través de un proceso creativo que involucra, la sensibilidad artística y la técnica, para satisfacer necesidades de habitabilidad del ser humano en los ámbitos físico, psicológico y espiritual, en correspondencia con la sociedad y el medio ambiente que lo circunda.

El egresado del programa educativo de diseño gráfico será capaz de desarrollar proyectos ejecutivos de diseño que presenten soluciones integrales de funcionalidad y equilibrio con el ambiente. Su constante observación y aprendizaje lo acreditan para anticiparse, percibir y estudiar el entorno al que dirigirá el mensaje. El diseñador gráfico tiene la capacidad para formar parte en el desarrollo de proyectos de investigación interconectados con la historia y la teoría de la imagen, la comunicación o el progreso de proyectos empíricos de creación gráfica.

No obstante, a lo anterior y en concordancia con los resultados obtenidos en la evaluación externa del programa educativo, se identificó que es importante reforzar o, en su caso, integrar nuevas áreas del diseño gráfico al plan de estudios. El programa educativo vigente no es totalmente congruente con los requerimientos actuales de la disciplina y la profesión.

Respecto a la vigencia de las competencias profesionales se propone realizar una actualización particularmente en los rubros de sistemas de impresión y diseño digital, buscando que haya pertinencia entre las competencias requeridas en el ejercicio profesional actual y las competencias que se enseñan dentro del plan de estudios, dada la acelerada obsolescencia que se da en los sistemas y herramientas digitales en la era tecnológica.

La congruencia interna se ve expresada en un modelo de plan de estudios basado en competencias con una fuerte carga valoral. La estructura curricular permite visualizar a través de esta el logro del perfil de egreso.

En lo que respecta a la congruencia externa, el perfil de ingreso establece el anhelo de los aspirantes para comprender los deseos y necesidades de la sociedad y los valores de sensibilidad social, conciencia medio ambiental y la apertura y respeto ante posturas diferentes. Como resultado obtenido a través de la investigación con empleadores de la licenciatura en diseño gráfico, denotan el interés en que los egresados cuenten con características que los ayuden a solventar las necesidades sociales, como la argumentación, el liderazgo, la iniciativa, encontrar nuevas ideas y soluciones, facilidad para la toma de decisiones, trabajo en equipo y pensamiento analítico.

El plan de estudios vigente se identifica como Plan 2006-2, ya que fue en este ciclo cuando inició su operación. En lo general, el plan de estudios es congruente con el modelo educativo, sin embargo es necesaria la actualización del perfil de egreso, perfil de ingreso y las coherencias internas y externas, para que exista congruencia entre el plan de estudios y los requerimientos actuales de la profesión y responder a las necesidades de la sociedad actual.

Opinión de estudiantes

En opinión de los estudiantes sobre el mapa curricular, en el reactivo 11. Escribe tu opinión sobre lo que consideres puede fortalecer o incorporar en las unidades de aprendizaje de tu programa académico, expresan la necesidad de actualizar el plan de estudios debido a la desactualización de los contenidos en asignaturas de tecnologías como 3D. En el reactivo 29. Las competencias del curso fueron, mencionaron Muy satisfactorio con el 59%, Excelente con el 22%, Regular con el 19% y Poco satisfactorio con el 1%. En la opinión de los estudiantes sobre el plan de estudios siendo 1 totalmente de acuerdo y 4 en desacuerdo total, los estudiantes respondieron a los siguientes reactivos: 87. Con el plan de estudios que cursé adquirí habilidades en la comunicación oral y escrita: 2 (39%). 88. Con el plan de estudios que cursé adquirí habilidades para la búsqueda de información 2 (41.8%). 92. Con el plan de estudios que cursé aprendí a

identificar y solucionar problemas: 1 (42.9%). 96. Con el plan de estudios que cursé puedo dirigir proyectos: 2 (40.7%).

Opinión docente

En cuanto a la opinión docente, en respuesta a la pregunta 6.1 Los contenidos de la unidad académica están vigentes en función del avance de la disciplina, los docentes respondieron en su mayoría, 52 docentes (34.9%) con 2, siendo 1 Totalmente de acuerdo y 5 totalmente en desacuerdo. En respuesta a la pregunta 6.2 ¿La redacción de las competencias de la unidad de aprendizaje es adecuada con el modelo educativo de la UABC? (qué, cómo, para qué, con qué valores y actitudes), los docentes respondieron en su mayoría, 57 docentes (38.3%) con 2, siendo 1 Totalmente de acuerdo y 5 totalmente en desacuerdo.

Mapa curricular

El mapa curricular del programa educativo de diseño gráfico atiende dos lógicas de construcción, una vertical y una horizontal. La primera, organiza las unidades de aprendizaje en tres etapas de acuerdo con el desarrollo del mismo. La segunda, corresponde a la organización de las unidades de aprendizaje en función del área de conocimiento a la que correspondan (Figura 43.).

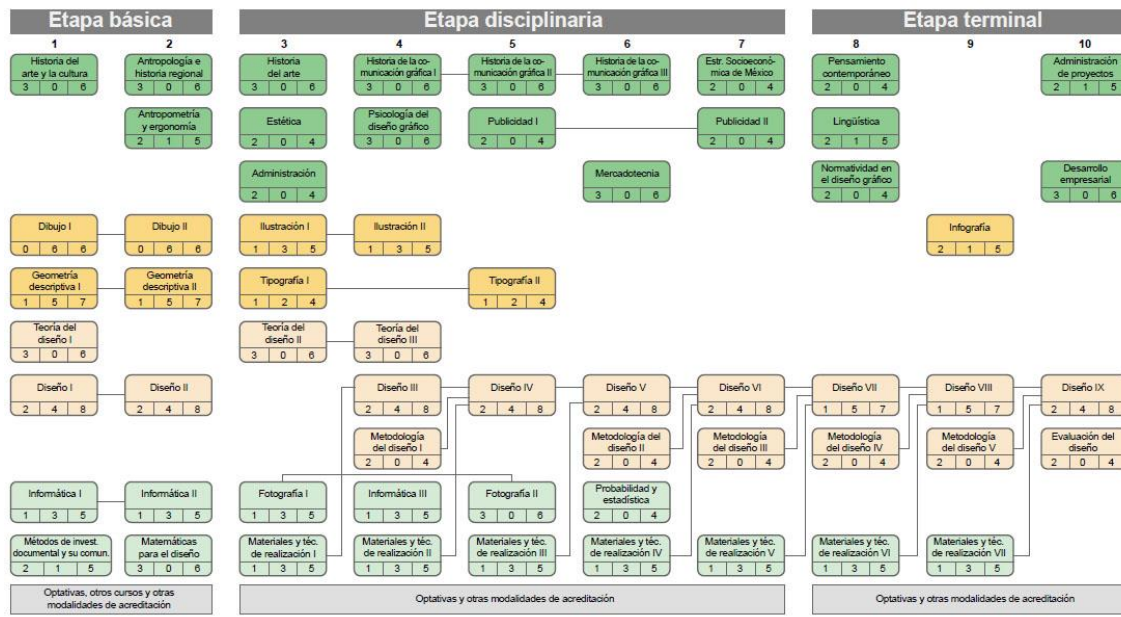


Figura 43. Mapa curricular del programa educativo de licenciado en diseño gráfico 2006-2.

Nota: Facultad de Arquitectura y Diseño, UABC; (2019). Mapa curricular que muestra las unidades de aprendizaje vertical y horizontal. Recuperado de: <http://arquitectura.mx1.uabc.mx/wp-content/uploads/2017/09/Mapa-Curricular-DG.pdf>

En este sentido, verticalmente el mapa curricular está organizado en las siguientes etapas de formación:

Etapas básicas

Corresponde a los primeros dos periodos que conforman el tronco común homologado para los tres programas de estudio de diseño de la UABC: diseño gráfico, diseño industrial y arquitectura. Consta de 14 unidades de aprendizaje con un total de 86 créditos obligatorios. Representa 24.64% de los 349 créditos obligatorios considerados en el plan de estudios. Además, en esta etapa se incluye el tronco común. Las unidades de aprendizaje que conforman el currículo del programa de educativo se presentan en la Tabla 17.

Tabla 17. Unidades de aprendizaje ofertadas en etapa básica del programa educativo de licenciado en diseño gráfico.

Etapa Básica	Unidades de aprendizaje
Unidades de aprendizaje obligatorias	Historia del arte y la cultura Dibujo I Geometría descriptiva I Teoría del diseño I Diseño I Informática I Métodos de investigación documental y su comunicación Antropología e historia regional Antropometría y ergonomía Dibujo II Geometría descriptiva II Diseño II Informática II Matemáticas para el diseño

Fuente: Elaboración propia, 2019. Unidades de aprendizaje en etapa básica.

Etapa disciplinaria

En esta etapa el estudiante tiene la oportunidad de conocer y profundizar los conocimientos teórico-metodológicos y técnicos, orientados a un aprendizaje genérico de la profesión de diseño gráfico, además de desarrollar valores, destrezas y habilidades para la siguiente etapa de formación. Esta etapa se compone de 33 unidades de aprendizaje con un total de 175 créditos obligatorios, comprendiendo 50.14% de los créditos del plan de estudios. En este periodo el estudiante concluye el servicio social comunitario (primera etapa). Las unidades de aprendizaje que conforman el currículo del programa educativo se presentan en la Tabla 18.

Tabla 18.

Unidades de aprendizaje ofertadas en etapa disciplinaria del programa educativo de diseño gráfico 2006-2.

Etapa Disciplinaria	Unidades de aprendizaje
Unidades de aprendizaje obligatorias	Historia del arte Administración Estética Tipografía I Ilustración I Teoría del diseño II Materiales y técnicas de realización I Fotografía I Historia de la comunicación gráfica I Ilustración II Teoría del diseño III Metodología del diseño I Diseño III Materiales y técnicas de realización II Informática III Historia de la comunicación gráfica II Tipografía II Diseño IV Materiales y técnicas de realización III Fotografía II Publicidad I Historia de la comunicación gráfica III Metodología del diseño II Diseño V Materiales y técnicas de realización IV Probabilidad y estadística Mercadotecnia Estructura socioeconómica de México

	Publicidad II Metodología del diseño III Diseño VI Materiales y técnicas de realización V
--	--

Fuente: Elaboración propia, 2019. Unidades de aprendizaje en etapa disciplinaria.

Etapa terminal

Se plantea al final del programa, reforzando los conocimientos teórico-prácticos específicos del programa educativo. En esta etapa se incrementan los trabajos prácticos y se propicia la vinculación del estudiante con el sector productivo, explorando las distintas orientaciones a través de la integración y la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas, para poder distinguir los aspectos relevantes de las técnicas y procedimientos en la solución de problemas específicos del campo profesional. Esta etapa se desarrolla en un período de tres semestres con un total de 73 créditos, resultando 20.92% de los créditos obligatorios del plan de estudios. Además, incluye las prácticas profesionales con valor de 15 créditos, que representan 4.30% de los créditos obligatorios del plan de estudios y los proyectos de vinculación con un valor mínimo de dos créditos optativos. En esta etapa, el estudiante concluye el servicio social profesional (segunda etapa). Las unidades de aprendizaje que conforman el currículo del programa educativo se presentan en la Tabla 19.

Tabla 19.
Unidades de aprendizaje ofertadas en etapa terminal del programa educativo de diseño gráfico 2006-2.

Etapa Terminal	Unidades de aprendizaje
Unidades de aprendizaje obligatorias	Normatividad en el diseño gráfico Lingüística Metodología del diseño IV Diseño VII Materiales y técnicas de realización VI Pensamiento contemporáneo Infografía Metodología del diseño V Diseño VIII Materiales y técnicas de realización VII Administración de proyectos Desarrollo empresarial

Fuente: Elaboración propia, 2019. Unidades de aprendizaje en etapa terminal.

Sobre las asignaturas optativas, se cursa un mínimo de 65 créditos, para dar un total de 414 créditos que incluyen los créditos por asignaturas obligatorias, de las prácticas profesionales y de asignaturas optativas.

En cuanto a la organización horizontal del plan de estudios vigente es posible identificar cuatro áreas de conocimiento:

- **Diseño.** Su estructura continua permite que los conocimientos que se van acumulando, provenientes del resto de las asignaturas, se vayan reflejando en los ejercicios realizados en cada una de las etapas de formación. En la etapa de formación básica, el diseño tiene como objetivo proporcionar las herramientas fundamentales de la composición. En la etapa de formación disciplinaria su propósito es ejercitarse a través de la composición, involucrando gradual y sucesivamente las variables que determinan el diseño de los elementos que corresponden a la disciplina. Finalmente, la terminal tiene un carácter eminentemente integrador, donde se consideran todas las variables que definen al objeto o problema a resolver.
- **Humanidades.** Tiene como objetivo fundamental el estudio de las determinantes y condicionantes psicológicas y socioculturales que definen a los elementos que se proyectan en el diseño gráfico.
- **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 la licenciatura, como son los talleres de diseño. Esto a través de asignaturas como dibujo, ilustración, tipografía, entre otras. En esta área se incluye el manejo de sistemas computacionales como medios de expresión y de desarrollo de proyectos.

- **Tecnología.** Esta área del conocimiento incorpora las asignaturas que tienen que ver con los procesos de concreción y realización de los diferentes productos que se generan en la licenciatura (impresiones, audiovisuales, digitalización).

La seriación entre asignaturas es moderada, existe en mayor medida entre las asignaturas de diseño, materiales y técnicas de realización; y metodología del diseño, lo que limita la flexibilidad en el tránsito del programa educativo. Al mismo tiempo, la seriación en algunas asignaturas de diseño (el eje rector del programa educativo) favorece al estudiante a través de la acumulación de experiencias para el desarrollo de habilidades compositivas y la comprensión de las implicaciones humanas, técnicas y estéticas de los objetos de diseño, mientras que en otras no existe relación directa entre las competencias y no hay razón para que exista seriación horizontal entre ellas.

En conformidad al análisis realizado por la academia, y en congruencia con las observaciones del organismo acreditador del área, se recomienda eliminar los candados en sistemas escolares por seriaciones, ya que generan rezago e impiden la flexibilidad curricular; en el mismo sentido se recomienda la reducción total de la carrera de diez a ocho semestres, con la correspondiente reducción a un semestre del tronco común, o en medida de lo posible eliminación del mismo.

Respecto a la nomenclatura de las asignaturas se sugiere eliminar los nombres genéricos numerados (por ejemplo, Diseño III, Materiales IV, etcétera) y reemplazarse por un título que apele al contenido real de las asignaturas. En este sentido se ha detectado la necesidad de fortalecer los contenidos teóricos para fundamentar los ejercicios proyectuales.

También es imperativo evitar la saturación de asignaturas proyectuales por semestre, ya que se ha detectado una sobrecarga de actividades para los estudiantes. Esta cuestión se puede solventar en cierta medida con la ampliación de la oferta de asignaturas virtuales y semipresenciales; es importante destacar la condición particular de horarios que tiene la unidad Valle de las Palmas, dado que se reduce la posibilidad de carga horaria vespertina.

Las unidades de aprendizaje obligatorias conforman el cuerpo disciplinar de conocimientos, mientras que las optativas están relacionadas con diferentes perfiles

profesionales que el mismo estudiante puede ir formando al adquirir conocimientos y desarrollar capacidades interdisciplinarias.

La mayoría de los contenidos temáticos de cada asignatura son congruentes con los objetivos de la misma. Sin embargo, se han detectado varios casos de duplicidad temática, sobre todo en algunas asignaturas teóricas. Por otro lado, en algunos casos los contenidos temáticos se han ido adecuando a partir de la experiencia e implementación del plan. El plan de estudios contempla que el estudiante realice en promedio una hora de estudio por cada hora clase.

La proporción de la enseñanza teórica y la enseñanza práctica está equilibrada en aproximadamente 50 y 50%. Dato obtenido a través del análisis del mapa curricular en la distribución de horas clase, horas laboratorio, horas taller y horas prácticas.

El plan de estudios cuenta con un total de 414 créditos, de los cuales 65 son optativos. El total aproximado de horas escolarizadas son 276. Los créditos por asignatura abarcan un rango de 4 a 8, sin embargo, las asignaturas con créditos de 4 a 6 representa la mayoría con 82% del total. Algunos contenidos temáticos son redundantes por lo que es factible una reducción de créditos.

El plan de estudios contempla la seriación horizontal y vertical. En ambos casos corresponde con la integración de conocimientos y habilidades para la obtención de determinadas competencias generales y específicas. El núcleo de asignaturas más representativo de la seriación horizontal lo conforman los nueve cursos de diseño, mientras que el grupo de asignaturas más representativo de la seriación vertical lo conforman los cursos de metodologías del diseño, materiales y técnicas de realización y los diseños.

De esta manera se tiene que, para obtener la competencia de diseñar aplicaciones de comunicación gráfica, el estudiante debe tener los conocimientos sobre identificación, aplicación del lenguaje y la teoría del diseño; así como del dominio de la abstracción, interpretación, análisis y representación de diseño bidimensional y tridimensional. Esto para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos. La flexibilidad del plan se contempla a través de las asignaturas optativas que representan 16% de la carga

curricular. Este tipo de cursos permite al estudiante obtener un cierto grado de especialización en algunas de las sub-áreas de la disciplina. No cancelando por ello, la opción de cursar asignaturas en otra licenciatura, lo que permite distintas alternativas de contenidos curriculares que complementan su formación integral. Es importante la presencia de unidades de aprendizaje relacionadas con la administración, como medio para dar factibilidad a las propuestas, al entender que éstas deben ser programadas, organizadas y controladas desde su gestación hasta su materialización. De igual forma, los estudiantes obtienen créditos a través de cursos de idiomas, artes, deportes y otras modalidades de acreditación como proyectos de vinculación con valor en créditos, prácticas profesionales, entre otras actividades. El plan se encuentra en la página oficial de la facultad y es de acceso libre, también puede solicitarse directamente con los coordinadores o tutores.

No todos los contenidos temáticos de cada asignatura son congruentes con los objetivos de la misma. La enseñanza teórica y práctica está equilibrada. El total de créditos del plan puede ser reducido a través de la estructuración de algunos contenidos temáticos. La seriación horizontal de algunas asignaturas de diseño no tiene justificación, ya que no existe relación entre ellas. Las mejoras que deben realizarse al mapa curricular es hacerlo flexible, eliminando seriaciones entre asignaturas de Diseño que no tienen contenidos seriados entre sí, por ejemplo, marca y diseño de envase y diseño editorial, por mencionar tres asignaturas seriadas.

Los cambios en las distintas áreas del conocimiento se dan de la siguiente manera: en el área de humanidades las asignaturas de historia, psicología, mercadotecnia, desarrollo empresarial; se encuentra en constante renovación debido a los nuevos enfoques, hallazgos, métodos que han explicado mejor los fenómenos sociales a través del tiempo, el comportamiento humano en relación a los mensajes visuales, la compra, así como también en las estructuras de organización de las empresas del diseño.

En el área de comunicación, las técnicas de expresión van experimentando sus procesos, se generan nuevas herramientas, materiales y procesos, las cuales se requieren implementar dentro de los contenidos de las asignaturas.

En el área de diseño, la teoría del diseño está buscando nuevas interpretaciones prácticas, otros enfoques e incluso se están generando nuevas pautas para diseñar. De igual manera los métodos que desarrollan profesionales y especialistas en la materia, se comparten a través de libros, sitios *web*, congresos y revistas, por lo que se debe considerar como valioso dicho conocimiento.

En el área de tecnología es donde se considera que existen cambios constantes, sobre todo lo referente con *software*, diseño web y multimedia, el uso de aparatos, dispositivos móviles y otros artefactos útiles en el diseño y las artes gráficas.

Cada una de estas áreas considera a través de sus asignaturas, la formación intelectual y práctica del diseñador gráfico. Los contenidos, actividades y los objetivos de cada una, requieren estar en acuerdo con la misión y visión del programa; asimismo, actualizarse de acuerdo a las demandas y condiciones de pertinencia.

Por otro lado, las competencias que pretende alcanzar en la misión y visión de los planes de desarrollo, así como a nivel institucional son: emprender, investigar, innovar, criticar. Sin embargo, estas competencias no son suficientes para que el profesionista se desarrolle ampliamente en sociedades multiculturales o extranjeras. Se sugiere que de manera colegiada se consensúe cuáles son las competencias que la taxonomía de *Bloom* destaca en la práctica profesional; en la práctica de investigación para el diseño; así como también en las habilidades para manipular la tecnología especializada.

Opinión de estudiantes

En opinión de los estudiantes sobre el mapa curricular, se expresaron opiniones como: el contenido similar en las asignaturas de Historia; incluir la asignatura dentro del mapa curricular como obligatoria y no únicamente como optativa; hacen notar la actualización del plan de estudios y por lo tanto la necesidad de actualizar el mapa curricular; se menciona la importancia de incluir en el mapa curricular contenidos como creatividad, editorial electrónico, interactivos, gramática/escritura, portafolio de diseño, diseño sustentable, aspectos legales, finanzas, diseño de videojuegos, visión empresarial.

Opinión docente

En opinión de los docentes, siendo 1 totalmente de acuerdo y 5 totalmente en desacuerdo, se brindaron opiniones abiertas sobre el mapa curricular en cuanto a la idoneidad en la distribución y seriación de las asignaturas, la carga de asignaturas por ciclo, el número de asignaturas por tema, la congruencia o suficiencia de asignaturas prácticas y teóricas, la congruencia vertical y horizontal así como las mejoras que deben realizarse al mapa curricular: Opinión 1: *Para mejorarlo hay que hacer modificación al contenido, eliminar temas que no se alcanzan a ver con el tiempo que se requiere y profundizar en los que poseen mayor importancia.* Opinión 2: *Solo incluir visitas de campo a empresas para diagnosticar la señalización.* Opinión 3: *Se recomienda actualizar algunos temas a contenidos más actuales. Se pueden proponer más proyectos de investigación y análisis, con un poco más porcentaje en su evaluación del alumno.* Opinión 4: *Faltan agregar nuevos temas para poder incrementar conocimientos que propicien las áreas de aprendizaje.* Opinión 5: *Hace falta incluir proyectos en los que exista colaboración entre los estudiantes.* Opinión 6: *Hace falta profundizar más en el trabajo colaborativo, ya que por lo general es la forma en que estos temas se trabajan en la industria.* Opinión 7: *La desactualización y el no tener un conocimiento previo por parte del alumno. La cantidad de horas, además, es insuficiente.* Opinión 8: *Dar congruencia a los tiempos que se asignan a cada tema.* En la pregunta 6.5 ¿La unidad académica se encuentra ubicada en el semestre adecuado?, sobre si la unidad académica que imparte, 77 (51.7%) docentes mencionaron 1 totalmente de acuerdo, mientras que 36 (24.2%) docentes seleccionaron 2, 13 (8.7%) docentes seleccionaron 3 como respuesta, 9 (6%) docentes eligieron 4 y 14 (9.4%) docentes mencionaron 5 totalmente en desacuerdo.

Programas de unidades de aprendizaje

Como parte del proceso de aplicación del *Modelo Educativo de la UABC*, para cada Unidad de Aprendizaje (UA), se crean Programas de Unidad de Aprendizaje (PUA). En estos últimos se definen los criterios, procedimientos y mecanismos operativos para la creación, revisión y registro de los programa de unidad de aprendizaje ante la Coordinación de Formación Básica.

Cada unidad de aprendizaje cuenta con un programa que contiene datos de identificación como: nombre de la unidad académica (dependencia), nombre del programa educativo, vigencia del plan, nombre de la unidad de aprendizaje, clave de la unidad de aprendizaje, tipología y duración en horas, número de créditos, ciclo escolar en el que inició, etapa de formación a la que pertenece, carácter de asignatura (obligatoria u optativa), requisitos para cursar la unidad de aprendizaje, nombre y firma de quién lo elaboró, fecha de elaboración y Visto Bueno de la autoridad. Además, contiene el propósito general del curso, las competencias generales del curso, las evidencias de desempeño, el desarrollo por unidades (contenido temático, duración de cada unidad temática y competencia específica de cada unidad temática), la metodología de trabajo, los criterios de evaluación y la bibliografía. El contenido temático de cada asignatura fue planteado y autorizado tomando en cuenta las necesidades de cada etapa y la secuencia entre una y otra asignatura buscando la estructuración óptima.

Al crearse el programa educativo, se seleccionó la bibliografía de todas las unidades de aprendizaje y se solicitó material bibliográfico al Departamento de Información Académica (DIA), donde existe disponibilidad de la mayoría de la bibliografía básica establecida en los programas de unidad de aprendizaje del plan de estudios.

En cuanto a las asignaturas obligatorias, el mapa curricular comprende 19 asignaturas del área de humanidades, nueve de comunicación, 18 de diseño y 15 del área de tecnología, las cuales se encuentran divididas en tres áreas: básica, disciplinaria y terminal. En apego a la normativa universitaria, las asignaturas del plan de estudios de diseño gráfico se imparten bajo el enfoque por competencias y el aprendizaje centrado en el estudiante.

Cada una de las asignaturas se evalúa por el facilitador de la unidad de aprendizaje, estableciendo los criterios de evaluación al inicio de cada semestre, revisados por el presidente de academia y el coordinador del programa educativo. Idealmente se consideran al menos tres actividades de evaluación al semestre y un proyecto o evaluación ordinaria. Las ponderaciones de cada actividad son designadas

por el facilitador de la asignatura con base en la carta descriptiva registrada para la misma.

El carácter de las actividades de evaluación se diseña en función del enfoque de las asignaturas, procurando entonces instrumentos de evaluación escrita como exámenes y ensayos para las asignaturas teóricas y evaluaciones por proyecto integrador para las asignaturas bajo modalidad *taller*.

El cumplimiento del propósito es suficiente, en algunas asignaturas se cumple en otras no. Para mejorar la efectividad del perfil de egreso, se sugiere implementar nuevas asignaturas optativas, de acuerdo a las opiniones de los encuestados sobre las áreas de mayor interés y la demanda del entorno; de tal manera que permita actualizar o reforzar los conocimientos del alumno. Las competencias de las unidades de aprendizaje no se encuentran bien redactadas y se encuentran desactualizadas, así mismo el contenido temático de las asignaturas está desactualizado a lo que demanda las necesidades de la profesión, los métodos de enseñanza-aprendizaje necesitan actualización en la metodología de trabajo, y los procedimientos utilizados para la evaluación de los alumnos son suficientes. La bibliografía que se encuentra en biblioteca o en las mismas facultades está desactualizada y no es pertinente.

Opinión de estudiantes

En opinión de los estudiantes sobre las unidades de aprendizaje, se respondió sobre sus docentes el reactivo 17. Presentó la bibliografía para el curso de una manera: Muy satisfactorio con el 41%, Regular con el 28%, Excelente con el 25% y Poco satisfactorio con el 6%. Se respondió al reactivo 30. La bibliografía utilizada como apoyo durante el curso fue: Muy satisfactorio 49%, Regular 24%, Excelente 23% y Poco satisfactorio 4%. Los estudiantes opinaron tener disponible la bibliografía descargable como se encuentra en biblioteca. La bibliografía que se encuentra actualmente registrada en el programa de unidad de aprendizaje es pertinente para los libros básicos o los libros sin ediciones actuales, pero se encuentra desactualizada en la mayoría de las asignaturas.

Se promueve un segundo idioma, preferentemente el idioma inglés por medio cursos en las Facultades, y por medio de material complementario como artículos, videos, sitios de internet en algunas de las unidades de aprendizaje de la licenciatura de

diseño gráfico. En la opinión de los estudiantes en respuesta a los reactivos sobre el plan de estudios siendo 1 totalmente de acuerdo y 4 en desacuerdo total, los estudiantes respondieron al reactivo 89. Con el plan de estudios que cursé adquirí capacidad de redactar textos en el idioma inglés: 4 (46.2%), notando con esto que los estudiantes no obtienen capacidades para redactar textos en el idioma inglés por medio del plan de estudios.

Opinión docente

En opinión de los docentes, siendo 1 totalmente de acuerdo y 5 totalmente en desacuerdo, se dieron respuesta a las siguientes preguntas sobre el las unidades de aprendizaje, el propósito del curso es congruente con: 2.1 La competencia del curso, 57 (38.3%) docentes contestaron 1 totalmente de acuerdo. 2.2 La evidencia de desempeño, 51 (34.2) docentes contestaron 2. 2.3 Las competencias de las unidades del curso, 52 (34.9%) docentes contestaron 2. 2.4 El contenido temático de cada unidad, 48 (32.2%) docentes contestaron 2. 2.5 La metodología de trabajo, 51 (34.2%) docentes contestaron 2. 2.6 Los criterios de evaluación, 47 (31.5%) docentes contestaron 2. 2.7 La bibliografía, 42 (28.2%) docentes contestaron 2. En cuanto a la enseñanza-aprendizaje, los docentes contestaron: 4.3 ¿Las fuentes de información (bibliografía) facilitan el aprendizaje de los temas?, 50 (33.6%) docentes contestaron 2. 4.4 ¿La biblioteca cuenta con la bibliografía requerida y actualizada para mi unidad académica? 44 (29.5%) docentes contestaron 2. En la pregunta 2.8 Si en alguno de los puntos anteriores su respuesta no es favorable, favor de indicar el o los motivos, los docentes hicieron comentarios como: *La bibliografía no es funcional para la asignatura, ya que no es muy accesible y las temáticas no son del todo acertadas. Existe bibliografía más actualizada con respecto a los temas de la unidad académica. Considero realizar algunos cambios en el orden de las unidades y sus contenidos temáticos, así como fusionar 2 unidades. Actualizar bibliografía porque algunos autores no se encuentran en biblioteca, la metodología debe cambiarse y actualizarse ya que no se debe sólo limitar a tareas escritas, siendo que lo que estamos formando son futuros diseñadores, también es importante la parte práctica, cómo aplicar los estilos artísticos que aprender durante el curso.*

Los métodos de enseñanza-aprendizaje

La UABC indica en el cuaderno de *Planeación y Desarrollo Institucional*, que los procesos permanentes de planeación y evaluación facilitan renovar sus programas, métodos y procedimientos, a fin de responder de una manera creativa a los requerimientos universitarios y a las exigencias del entorno. Por ello la institución entre varias modalidades de aprendizaje y obtención de créditos, por mencionar algunas, las asignaturas obligatorias y optativas utilizan principalmente el enfoque por competencias, el cual se centra en el desarrollo de los procesos, en cómo aprenden los sujetos, en evidenciar los aprendizajes y las capacidades requeridas en la práctica profesional, así como en vincular educación y trabajo, considerar el desempeño profesional en un contexto histórico, social y regional particular que exige distintos niveles de complejidad.

Además, el artículo 63 del Estatuto Escolar de la UABC, Título tercero de la evaluación del aprendizaje en el capítulo primero, indica que en el proceso de aprendizaje se deben evidenciar las competencias adquiridas durante dicho proceso. Asimismo, el artículo 66 dice que el alumno debe conocer al inicio del curso, el programa de la unidad de aprendizaje, incluyendo la metodología de trabajo y criterios de evaluación; donde el alumno tendrá el derecho a ser evaluado de acuerdo con los criterios de evaluación del programa.

Por lo anterior, para lograr la efectividad del perfil de egreso, la planta académica planea y elabora una Planeación Semestral de Unidad de Aprendizaje acorde a la unidad en particular, ya sea la asignatura teórica y/o práctica, mismo que le entrega a los estudiantes al inicio del curso, la cual le permite visualizar diversas técnicas y métodos pedagógicos que se desarrollan dentro y fuera del aula, para generar con ello un aprendizaje significativo en el estudiante, siendo el modelo de educación basado en competencias.

Se desarrollan competencias del perfil de egreso y las del plan de estudios, por ejemplo el estudiante aprende a diseñar objetos de comunicación gráfica a través de soluciones a necesidades que genera en la práctica; analizar los aspectos del contexto relacionados con el objeto por medio de metodologías y la investigación; identificar procesos y materiales nuevos que permitan obtener un resultado innovador; evaluar los

resultados para conocer la factibilidad de la aplicación gráfica creada, además el estudiante aprende a comunicar los resultados del proceso de diseño por medio de técnicas expositivas que le permiten desarrollar sus habilidades orales y escritas en conjunto con el uso de las nuevas tecnologías para demostrar de manera profesional y con responsabilidad un proyecto; siendo estas dentro del aula, por medio de exposiciones parciales o finales de curso, y en ocasiones al público en general, donde finalmente correlaciona el aprendizaje adquirido teórico con lo práctico, para lograr una propuesta gráfica y a su vez un argumento de lo elaborado.

La planta académica, si considera, evalúa y da seguimiento a las competencias en función de las unidades de aprendizaje, las principales capacidades son las que aplican los conocimientos en la práctica, las que fomentan la generación de nuevas ideas con creatividad y el trabajar en equipos interdisciplinarios, multiculturales y/o multidisciplinarios, al igual que organizar y planificar. Las principales habilidades que considera importantes son la comunicación oral y escrita, a la par que la investigación y/o desarrollo; los docentes valoran las actitudes, consideran en sus métodos la crítica y autocrítica, la ética profesional. Así como también se aplica el aprendizaje a lo largo de la vida en los métodos de enseñanza-aprendizaje.

En la etapa básica se introduce al estudiante a un proceso de enseñanza-aprendizaje de carácter multidisciplinario e interdisciplinario, con el objetivo de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes generales, que se desarrollan dentro de la práctica en las catorce unidades de aprendizaje obligatorias correspondiente al Tronco Común de todas las carreras (diseño gráfico, diseño industrial y arquitectura). Además, por medio de los créditos optativos se permite buscar la formación con unidades de aprendizaje como ética y valores, o bien, lo básico de la carrera seleccionada, así orientarlo y proporcionarle un panorama hacia el perfil del diseño.

La segunda es la etapa disciplinaria, que ofrece los medios para profundizar y adquirir conocimiento orientados hacia una formación de la carrera seleccionada, aquí se desarrollan las competencias acordes a los desempeños profesionales del campo ocupacional del diseño; mismas que generan conocimiento por medio de la práctica en treinta y tres unidades de aprendizaje de carácter obligatorio. Además de comenzar a

perfilarse con áreas de especialidad por medio de optativas, siendo éstas unidades de aprendizaje de libre elección por el estudiante.

La tercera es la etapa terminal, que tiene como objetivo reforzar aspectos teórico-prácticos de la carrera, donde el estudiante aprende a distinguir lo elemental de las técnicas y procesos aplicados a la solución de problemas, pero orientados específicamente al campo profesional; a través de ejercicios que favorecen e incrementan la práctica. Aquí es donde el estudiante realiza proyectos reales de carácter integral, donde además de aplicar su conocimiento, es fundamental desarrollar competencias profesionales como el trabajo colaborativo, la administración de los proyectos, la presentación formal de los mismos y el dominio de un lenguaje de todo diseñador gráfico; una etapa donde permite al estudiante prepararse por medio de catorce Unidades de Aprendizaje obligatorias; y al mismo tiempo optativas de áreas específicas, que el estudiante puede continuar cursando como optativas, con base a su interés.

Cabe mencionar que en las tres etapas de formación y en todas las Unidades de Aprendizaje; las estrategias y/o técnicas de enseñanza-aprendizaje que utiliza el docente dentro de las actividades que efectúa para cumplir con lo establecido en la Unidades de Aprendizaje, se encuentran la elaboración de proyectos, el análisis de imágenes, seguido de taller, aprendizaje cooperativo, y lluvia de ideas, se realiza el aprendizaje basado en problemas, aplican las preguntas (literales, exploratorias y guiadas), y aprendizaje basado en problemas. Permitiendo relacionar la teoría con la práctica, por medio de diversos proyectos de acuerdo al nivel en el que se presentan, por mencionar algunos: logotipos, identidad corporativa (hojas membretadas, tarjetas de presentación, facturas, etcétera), medios impresos (folletos, carteles, empaques, etcétera), audiovisuales e interactivos (videos, páginas electrónicas, gráficos animados, etcétera); siendo éstos los resultados y a su vez evidencias de desempeño dentro del aula, al aplicar diversos métodos de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, se tienen los contenidos y objetivos de cada asignatura, y su cumplimiento puede medirse con base a las evidencias de desempeño que cada una obtiene al finalizar el ciclo escolar; que, a pesar de ser cátedra libre para los profesores,

los contenidos temáticos son vistos por medio de distintos métodos didácticos acorde al tipo de asignatura como se mencionó anteriormente. Por ejemplo, puede generarse evidencia o resultados por medio de exámenes escritos, ensayos, presentación y exposición de análisis de casos, elaboración de proyectos, entre otros. De los cuales en todos se emite una calificación, siendo otra manera de comprobar la efectividad de los recursos para generar el aprendizaje significativo en los estudiantes, y además verificar el cumplimiento de los contenidos, a su vez fortaleciendo como se dijo anteriormente, con material didáctico que facilita el docente como base, aunque falta incrementar la producción de dicho material de una forma equitativa por la planta académica, ya que solo se cuenta con algunos ejemplos de todas las estrategias y/o técnicas de enseñanza que se dicen aplicar.

Es importante mencionar que cada semestre se efectúan exposiciones colectivas como un medio de difusión sobre los productos de diseño elaborados por los estudiantes, donde a su vez se coloca información de la unidad de aprendizaje con el objetivo general; así, tanto el estudiante como el público receptor, pueda visualizar lo que se lleva a cabo en la asignatura, ver los alcances y los resultados de un objetivo previamente indicado.

La planta académica de diseño gráfico cumple con los temas de la unidad de aprendizaje con una valoración 70-100%, lo que permite evidenciar la efectividad en el cumplimiento de los contenidos y objetivos de cada asignatura.

Otra estrategia que permite evidenciar la formación integral de los estudiantes, es a través de un proyecto terminal al finalizar el semestre, que puede reflejarse por medio de exposiciones principalmente, donde en algunos de los casos, se encuentran vinculadas diferentes unidades de aprendizaje que cursaron el mismo semestre, fortaleciendo el trabajo colaborativo.

Los métodos de enseñanza-aprendizaje como se puede ver con anterioridad, sí tienen congruencia al aplicar diversos métodos enfocados a lo indicado en el modelo educativo de la UABC basado en competencias y llevan al estudiante principalmente a aplicar los conocimientos a la práctica.

Asimismo, se promueve el aprendizaje de los estudiantes por medio del desarrollo de las competencias (capacidades, habilidades y actitudes) acorde al perfil de egreso del plan de estudios, donde se tiene a su vez efectividad para el cumplimiento de los contenidos y objetivos de cada asignatura por la mayoría de la planta académica.

En cambio, se cumple parcialmente con la adecuación de las actividades de aprendizaje de los objetivos del programa, pues si bien se realizan diversas estrategias y/o técnicas, estas no aparecen indicadas equitativamente en los programas de unidad de aprendizaje por no contar con una estructura pedagógica institucional, al igual que se sugiere incrementar y dejar evidencias sobre la producción de material didáctico que genera el docente.

Los procedimientos utilizados para la evaluación de los estudiantes

El estatuto escolar de la UABC dice en el Título tercero de la evaluación del aprendizaje, en el Capítulo primero del objeto de la evaluación y la escala de calificaciones, indica en el artículo 63 que las autoridades universitarias, los académicos y alumnos dispongan de la información adecuada para evaluar los resultados del proceso educativo y propiciar su mejora continua; al igual que los estudiantes conozcan el grado de aprovechamiento académico que han alcanzado y, en su caso, obtengan la promoción y estímulo correspondiente, y; evidenciar las competencias adquiridas durante el proceso de aprendizaje. De igual forma se especifica en el Capítulo tercero las evaluaciones institucionales, las cuales son de carácter obligatorio, como bien dice el artículo 77, la Universidad aplicará periódicamente evaluaciones de carácter institucional que revelen el grado de aprendizaje de los alumnos inscritos en un programa educativo, con el propósito de disponer de la información adecuada para valorar los resultados del proceso educativo y propiciar su mejora continua; en el Capítulo cuarto explica los procedimientos y formalidades de evaluación; y en el quinto capítulo habla sobre la revisión de los exámenes.

Por ello en el programa de cada unidad de aprendizaje por competencias establece los métodos de evaluación en el apartado VII, denominado Criterios de Evaluación, también las evidencias de desempeño en el apartado IV de cada programa de cursos, lo cual se comunica desde el inicio de clases en cada asignatura. La

estructura de cada unidad precisa las competencias generales del curso, así como para cada tema parcial.

La supervisión de los aprendizajes (adquisición de las competencias generales y específicas) es evaluada por el profesor de acuerdo a la *Planeación Semestral de Unidad de Aprendizaje* que se establece para cada curso al inicio del semestre como bien indica el estatuto escolar de la UABC mencionado anteriormente.

Los principales aspectos que consideran los docentes para la evaluación en la asignatura que imparte, son evaluaciones prácticas, seguido de tareas (extra clase) y exposiciones, y se evalúa por medio de investigaciones, evaluaciones teóricas y participación en clase. Los docentes consideran en su mayoría que lo que se está evaluando es suficiente para el aprendizaje del estudiante. Cabe mencionar que de lo anterior sobre la supervisión de los aprendizajes no se tienen probatorios para validar la congruencia entre los objetivos de las asignaturas y los objetivos de las actividades prácticas (desarrolladas en laboratorios y talleres), solo la opinión del docente, por lo cual se busca fortalecer por medio de la solicitud de un portafolio de evidencias como lo indica el estatuto.

A nivel nacional se cuenta con la aplicación del Examen General de Egreso de Licenciatura (EGEL) que proporciona el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior (CENEVAL), que desde 2013, doce generaciones de estudiantes del último semestre del programa han sido evaluados a través del instrumento “EGEL-DISEÑO”. Lo anterior ha permitido que el programa haya sido incluido en el Padrón de Programas de Licenciatura de Alto Rendimiento Académico del CENEVAL, lo cual permite en el periodo, el estándar de rendimiento académico 1 del Indicador del Desempeño Académico. El examen ha resultado efectivo como evaluación de las competencias de los estudiantes de diseño gráfico, pues con ello se puede valorar el aprendizaje a lo largo de su trayectoria académica, indicando la efectividad de los métodos de enseñanza-aprendizaje de la institución. En *Eje 3. Egreso del programa, y Resultados de los estudiantes* se amplía la información sobre este examen de egreso.

A nivel institucional, a partir del ciclo escolar 2013-2 se ha puesto en práctica un modelo de aplicación de examen departamental de conocimientos, para esto se

seleccionó una Unidad de Aprendizaje de la etapa básica (tronco común) de tipo taller y otra de tipo teórica, obteniendo buenos resultados. Derivado de esta experiencia, se planea ampliar el modelo al resto de ellas.

Otra forma de evaluar el aprendizaje y desempeño de los estudiantes es el programa de servicio social profesional llevado a cabo en la etapa disciplinaria y/o terminal, el cual es evaluado por el supervisor adscrito al mismo, a partir del informe intermedio y final de actividades. De igual manera las prácticas profesionales son evaluadas por los empleadores de las unidades receptoras obteniendo en algunas ocasiones comentarios sobre las competencias de los estudiantes; siendo esto otra modalidad de evaluación tanto para el estudiante como para la institución.

De acuerdo a las estrategias empleadas para evaluar la efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada asignatura, se puede inferir que existe una parcial congruencia con el plan de estudios y lo indicado en el estatuto de la UABC; pues si bien es cierto que se utilizan diversos métodos, estrategias y/o técnicas para evaluar al estudiante, no se cuenta con los probatorios que permitan ver detalladamente la valoración de cada método respecto a las unidades de aprendizaje de una manera individual. Por ende, se busca fortalecer el solicitarle al docente, evidencias de cada asignatura para tener un monitoreo idóneo que permita ver parcialmente el desarrollo de los estudiantes, así como la planeación semestral de unidad de aprendizaje para ver asegurar el proceso. Sin embargo, es importante señalar que lamentablemente existe una baja participación por parte de los académicos, tanto de asignatura como de tiempo completo, ya que, aunque se solicitan cada inicio de semestre no se entregan a la coordinación del programa educativo.

A nivel institucional, se cuenta con un instrumento de evaluación (examen) en la etapa básica que permite detectar aquellas áreas débiles, el resultado de estos, ha funcionado de manera positiva para implementar asignaturas optativas que ayuden a nivelar a los estudiantes antes de su ingreso a la etapa disciplinaria de su licenciatura.

Tecnología educativa y de la información para el aprendizaje

La UABC cuenta con las siguientes tecnologías de la información y la comunicación (TIC): a) plataforma *Blackboard*, y b) correo electrónico institucional —el cual tiene

asociado los servicios de *Google Drive* y *Google Classroom*—. Para el acceso a estas tecnologías se cuenta con una red inalámbrica a nivel institucional denominada Cimarred. Además, son utilizados otros recursos TIC alojados en servidores externos, tal como *blogs*, *Dropbox*, redes sociales, entre otros.

Adicionalmente, la UABC creó el Centro de Educación Abierta y a Distancia (CEAD) cuyo objetivo es llevar a cabo las estrategias institucionales de aprovechamiento de TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y ofrece un Catálogo de Unidades de Aprendizaje en Línea (CUAL) a estudiantes de licenciatura interesados en sumar créditos optativos.

También, se dispone de laboratorios de cómputo con *software* especializado, aulas con conexión a internet y video proyectores, así como el sistema de biblioteca y las bases de datos como apoyo a los contenidos del plan de estudio.

Por otra parte, algunos de los contenidos de las unidades de aprendizaje se encuentran disponibles en línea, lo que facilita su consulta entre los estudiantes y profesores. La utilización de las TIC facilita la interacción entre estudiantes fuera del horario de clases y son prácticas innovadoras que resultan atractivas e interesantes para ellos. La FAD, FCITEC y la FIAD, congruentes con la política institucional, transitan hacia la oferta de asignaturas en *modalidad mixta*.

En cuanto a la plataforma, la UABC, a través de la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa, ofrece cursos para la utilización adecuada de ésta, como parte del Programa Flexible de Formación y Desarrollo Docente (PFFDD). Además, desde el portal *web* del CEAD, tanto estudiantes como profesores, cuentan con recursos videotutoriales y documentales que les brindan capacitación respecto a la operación de esta tecnología, además de vínculos a recursos externos, por lo que cuentan con los medios necesarios para su correcta utilización.

La UABC oferta modalidad no presencial que es la modalidad educativa que se desarrolla fuera de las aulas y es susceptible de ajustarse a las disponibilidades y necesidades de cada estudiante con base en programas de educación abierta o a distancia; así mismo, ofrece modalidad mixta, que es aquella que combina las diversas modalidades educativas existentes para alcanzar el aprendizaje deseado.

La normatividad indica que, para programas educativos totalmente ofertados en la modalidad a distancia, por una unidad académica, los requisitos de ingreso y reingreso, estarán reguladas bajo las normas complementarias que para tal efecto emita el rector.

En el artículo 75 del Estatuto Escolar se menciona lo siguiente: La evaluación de las unidades de aprendizaje impartidas en las modalidades semipresencial y no presencial, se regirá por lo previsto en el plan de clase, el cual se elaborará con la aprobación de la unidad académica. El plan de clase deberá incluir el registro de las evidencias del aprendizaje de los estudiantes. Serán aplicables en lo conducente, a las modalidades establecidas en el párrafo anterior, los tipos de exámenes, procedimientos y formalidades de los mismos, regulados en el presente estatuto. El derecho a presentar exámenes ordinarios y extraordinarios se determinará por el cumplimiento cabal y oportuno de las actividades académicas contempladas en el plan de clase.

El *Reglamento de Propiedad Intelectual de la UABC*, menciona en sus artículos 37, 41, 45 y 50 algunos lineamientos para realizar búsquedas tecnológicas, alianzas tecnológicas, participar en nuevas empresas de base tecnológica y transferencia de tecnología.

Recientemente la UABC se encuentra conformando la Agenda Digital UABC (2019-2023) para lograr el máximo aprovechamiento posible de las tecnologías digitales en el marco de la misión y visión de la universidad, bajo criterios de selectividad, orden, relevancia y optimización; revisar y en su caso rediseñar los procesos y procedimientos académicos y de gestión de la institución educativa.

Es importante crear elementos normativos internos que garanticen la utilización de las TIC, así como mejorar los procesos para impulsar y promoverlas para su uso en el programa educativo.

FCITEC cuenta actualmente con un laboratorio de computadoras *Mac* destinadas exclusivamente a la carrera de diseño gráfico, y se cuenta además con el equipo de cómputo para habilitar un segundo laboratorio. Dichas computadoras cuentan con licencias de la paquetería *Adobe* para diseño. Además, FCITEC cuenta con cinco laboratorios más de computadoras *PC* que se comparten con los distintos programas

educativos. Adicionalmente se cuenta con un *stock* de tabletas de ilustración digital, cámaras fotográficas, equipos de filmación de video, proyectores y equipos para impresión, sobre ellos se detallará en el apartado de infraestructura.

En el programa educativo de diseño gráfico prepondera la impartición de asignaturas utilizando recursos audiovisuales para la enseñanza de los contenidos, así como el soporte en recursos en línea mediados por la plataforma institucional *Blackboard* y recursos sugeridos por los profesores. Al finalizar cada semestre el Cuerpo Colegiado de Diseño realiza evaluaciones de los materiales didácticos generados por los profesores, y actualmente se está trabajando en la creación de un repositorio de recursos.

A partir de tercer semestre algunos estudiantes cuentan ya con su propia computadora portátil, permitiendo que las asignaturas que requieren el uso de *software* puedan impartirse en aulas convencionales. En este sentido, se ha detectado la necesidad de actualizar el mobiliario de mesabancos por mesas de trabajo y ampliar la cantidad de conexiones eléctricas por aula.

El acceso para los estudiantes al equipamiento tecnológico mencionado está controlado por los reglamentos internos de laboratorios. De igual forma el uso de la plataforma *Blackboard* opera a través de los reglamentos institucionales del CEAD, dentro de los que se destaca que sólo los profesores que hayan cumplido con los cursos de formación para la docencia en línea pueden impartir en esta modalidad.

La FAD tiene un área interna denominada *Diapositeca* y un banco de datos que tienen como objetivo facilitar la consulta de recursos para apoyo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen documentos escritos como memorias, tesis, manuales, revistas, libros de texto, así como materiales virtuales como documentales en video, tutoriales de programas en discos, videos digitalizados de eventos de la misma facultad, 60 libros electrónicos, tesis digitalizadas para consulta y una *cd-teca* para diseño gráfico. Asimismo, se presta equipo de cómputo y audiovisual como laptop, cañones, pantallas, entre otros, siendo estos materiales de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje; el control de ésta es a través de la identificación como docente/estudiante,

notificación del equipo, y firma en bitácora con datos que permitan localizarlo por cualquier detalle.

Existe un responsable y coordinador del Centro de Educación Abierta y a Distancia (CEAD) en las Facultades, quien fue capacitado para poder ofrecer este apoyo, y quien por medio de correo electrónico solicita a la planta académica si requieren de la plataforma *Blackboard Learn Ultra®* y *Blackboard Learn®* para sus cursos presenciales, semipresenciales o en línea. El docente utiliza la plataforma para facilitar a los estudiantes los materiales de clase, o bien, mantener la comunicación de manera no presencial. En caso de contingencia, es una alternativa para evitar la cancelación de las actividades académicas.

También se cuenta con espacios físicos como la Biblioteca Central Mexicali, que tiene una manera práctica de búsqueda en línea dentro del Catálogo Cimarrón para ver los libros de texto disponibles en todas las facultades; además cuenta con una opción para búsqueda de libros y revistas electrónicos; asimismo, se tiene el acceso a una base de datos de recursos bibliográficos digitales de información científica y tecnológica, a través del Consorcio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica (CONRICyT) del CONACyT, que direcciona a otras bases de datos o fuentes a nivel nacional e internacional. El estudiante y profesor tienen acceso para la obtención, análisis, evaluación, selección y uso de la información por medio de la solicitud con su credencial vigente, o en su defecto vía electrónica con su correo institucional.

En la FAD hay cinco laboratorios de cómputo para realizar consultas por medio de internet, y tener acceso a lo antes mencionado, siendo dos acondicionados con plataforma *Mac* exclusivos para diseño gráfico y tres con plataforma *PC* como alternativa. Los estudiantes consideran el uso de los laboratorios muy satisfactorio y el equipo de cómputo es suficiente, por lo tanto, se puede decir que es un buen servicio de la tecnología educativa para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se cuenta con dos aulas equipadas con televisión, cañón y otros equipos audiovisuales para utilizarlo durante los cursos que requieran de dichos medios.

La tecnología educativa que la planta académica considera para fortalecer y favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, es el correo electrónico, la red social

de *Facebook* y el uso de la plataforma *Blackboard*. Respecto a los medios de consulta para investigaciones de clase, los docentes refieren el uso de la biblioteca de la UABC y los *blogs* como forma más interactiva a través de la *web*.

Los recursos tecnológicos como plataformas educativas de apoyo en la docencia siempre están disponibles para el uso del docente y se envía incluso una invitación vía correo para su uso en todas las modalidades de los cursos; al igual que se tiene el soporte directo por cualquier situación. También se cuenta con documentales y materiales educativos en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje tanto de manera física como virtual, los cuales son básicos, pertinentes y accesibles a la comunidad estudiantil. Al impartir asignaturas a distancia y semipresenciales se impulsa y promueve el uso de las TIC en el programa educativo (Ver Anexo 2.1.3. Asignaturas a distancia y semipresenciales). A continuación, en la Tabla 20 se muestran los indicadores de las asignaturas a distancia y semipresenciales que se han impartido en el programa educativo de diseño gráfico.

Tabla 20.
Asignaturas a distancia y semipresenciales del programa educativo de licenciado en diseño gráfico 2006-2.

		FAD	FCITEC
Ciclo escolar	Modalidad	No. de Asignaturas	
2017-1	Distancia	5	0
	Semipresencial	5	0
2017-2	Distancia	6	0
	Semipresencial	5	0
2018-1	Distancia	6	0
	Semipresencial	5	0
2018-2	Distancia	6	0
	Semipresencial	7	0
2019-1	Distancia	6	0
	Semipresencial	7	0

Fuente: Elaboración propia, 2019. Asignaturas a distancia y semipresenciales.

Los laboratorios y el equipo de cómputo son suficientes para las necesidades de los estudiantes y docentes, sin embargo, para mejorar la funcionalidad es necesario actualizar el *hardware* y *software* para el programa educativo de diseño gráfico. La tecnología educativa que existe y se usa en el programa permite mantener contacto directo con el docente, así como reforzar los conocimientos. Los docentes emplean la tecnología educativa y los recursos tecnológicos como complemento de sus cursos presenciales, o como elementos indispensables para sus cursos a distancia y semipresenciales. El uso de la tecnología educativa le permite al estudiante complementar su formación integral.

En opinión de los estudiantes de la FAD, existe suficiencia y efectividad en el uso de las TIC. En los resultados de la encuesta Sistema de Evaluación Docente opinión Alumnos (Anexo 2.1.4. SED), que trata del diagnóstico del desempeño de los profesores en base a la opinión de los estudiantes, del 2016-1 al 2017-1, los estudiantes califican con puntaje ALTO a los docentes respecto a el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, en base al reactivo 24 Utiliza diversos recursos didácticos en clase (por ejemplo presentaciones en computadora, videos, fotos, diagramas, etc.) y el reactivo 25 Incorpora en sus clases el uso de la tecnología de la información y la comunicación (por ej. Internet). En los resultados de la encuesta Sistema de Evaluación Docente opinión Alumnos del 2017-2 al 2019-1, los estudiantes califican con puntaje ALTO a los docentes respecto a el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, en base al reactivo 167 Seleccionó materiales digitales pertinentes en contenido para las actividades de aprendizaje, el reactivo 171 Incluye en las actividades el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (videos, wikis, blogs, aplicaciones web, software) acordes a mis posibilidades de aprendizaje, el reactivo 180 utiliza materiales digitales en diversos formatos para enriquecer la experiencia de aprendizaje, 181 Verifica que los materiales digitales seleccionados para cada actividad de aprendizaje estén accesibles de forma oportuna, el reactivo 182 Orienta a los alumnos cuando existen dudas o problemas con el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (por ejemplo, aplicaciones web y la plataforma) que se utilizan en el curso, reactivo 187 Mantiene comunicación continua con los alumnos a

través de los medios de interacción de la plataforma. En la opinión de los estudiantes de FCITEC, existe suficiencia y efectividad en el uso de las TIC. Adicionalmente, en respuesta a la pregunta ¿Qué cambios o mejoras le harías al plan de estudios? En el área de TECNOLOGÍA: Informática, Materiales y técnicas de realización, Fotografía, se respondió la importancia del uso de la web y las apps.

Existe suficiencia y efectividad en el uso de las TIC por parte de los profesores y los estudiantes.

Actividades para la formación integral

Actividades complementarias para la formación integral

El artículo 185 del Estatuto Escolar menciona que “con el propósito de fortalecer la formación integral de los alumnos, las unidades académicas en coordinación con las vicerrectorías, con el apoyo de las facultades de artes y deportes, promoverán la realización periódica de eventos deportivos, artísticos, recreativos y de difusión cultural” (UABC, 2018, p.18). Así mismo, el artículo 186 establece:

“Las unidades académicas de artes y deportes, tendrán las siguientes obligaciones:

I. Organizarán y dirigirán las actividades o eventos deportivos y culturales a nombre de la Universidad; II. Formarán a los equipos representativos de la universidad en el ámbito del deporte y el arte; III. Organizarán de manera permanente actividades deportivas y culturales con valor en créditos; IV. Promoverán en la comunidad universitaria la práctica de la actividad física saludable y el consumo del arte, y V. Las demás que se consideren pertinentes para fortalecer la salud y la formación integral de alumno y de la comunidad, de acuerdo a las disposiciones complementarias emitidas” (p. 18).

La UABC cuenta además con modalidades de aprendizaje para la obtención de créditos que complementan la formación integral del estudiante. Éstas se encuentran contempladas en el Capítulo noveno del Estatuto Escolar, artículo 154: I. Unidades de aprendizaje obligatorias; II. Unidades de aprendizaje optativas; III. Otros cursos

optativos; IV. Estudios independientes; V. Ayudantías docentes; VI. Ayudantías de investigación; VII. Ejercicio investigativo; VIII. Apoyo a actividades de extensión y vinculación; IX. Proyectos de vinculación con valor en créditos; X. Titulación por proyectos; XI. Actividades artísticas y culturales; XII. Actividades deportivas; XIII. Servicio social comunitario, asociado a la currícula; XIV. Servicio social profesional, asociado a la currícula; XV. Prácticas profesionales; XVI. Programas de emprendedores universitarios; XVII. Actividades para la formación en valores; XVIII. Cursos intersemestrales u otros periodos escolares; XIX. Intercambio estudiantil; XX. Lengua extranjera; XXI. Programas de educación continua, y XXII. Las demás que la Universidad establezca.

Se brindan las facilidades para que los estudiantes cursen asignaturas optativas en otras unidades académicas de la UABC y para que participen en actividades extracurriculares que les permitan obtener créditos optativos con la finalidad de enriquecer su formación.

La UABC mantiene un catálogo de actividades culturales y deportivas al alcance de la comunidad universitaria que favorecen su formación integral. La participación en las actividades complementarias de formación integral les permite a los estudiantes recibir créditos (máximo seis créditos en etapa básica y máximo cuatro créditos en etapa disciplinaria y terminal). Bajo este esquema el estudiante puede obtener un crédito si participa en actividades culturales, artísticas, deportivas y de prevención de la salud. Para validar los créditos es necesario hacer uso del carnet institucional que se puede solicitar con los tutores o coordinadores de Formación Básica y Formación Profesional y Vinculación Universitaria.

Los estudiantes de diseño gráfico tienen acceso a diferentes esquemas para la liberación de créditos optativos, tal es el caso de actividades culturales, deportivas, idiomas y modalidades no convencionales (estudios independientes, ejercicios investigativos, ayudantías). Además, se liberan créditos obligatorios por prácticas profesionales, y el estudiante debe cumplir con sus dos etapas de servicio social.

En este sentido se ha detectado una baja participación del alumnado de diseño en actividades deportivas y una mediana participación en actividades culturales.

En FCITEC durante el ciclo 2017-1 se realizó la actividad de cuenta cuentos para estudiantes de nivel preescolar y básico en la comunidad del Valle San Pedro, en dónde se atendieron a 25 estudiantes. En el 2017-2 se presentaron las obras de teatro *Rompeolas* y *Última Transmisión*, en dónde se atendieron a 324 estudiantes. En el ciclo 2018-1 se realizó la difusión del código de ética universitario y sus valores particulares a través de diversas actividades y medios, se atendieron a 3 000 estudiantes. Y finalmente en el 2018-2 se realizó la 9na Semana FCITEC en dónde se atendieron a 1 300 estudiantes.

En la FCITEC se ha detectado una baja participación del alumnado de diseño gráfico en el Proyecto de Vinculación con Valor en Créditos (PVVC), debido a las particularidades de la carga horaria. Se propone atender esta área de oportunidad una vez que se reduzca la saturación de actividades que ya se ha señalado. En la FAD se han realizado PVVC interrumpidos en los últimos cinco años.

Las diversas actividades culturales y deportivas en las que participan los estudiantes de FCITEC les permiten incorporarse y adaptarse al entorno escolar; las labores comunitarias también facilitan su vinculación con el medio social y cultural. Tanto las actividades culturales como las deportivas, promueven en los estudiantes la adquisición de habilidades para trabajar en equipo, de organización, así como otras habilidades técnicas y tácticas, fomentando al mismo tiempo los valores y el respeto.

La Facultad de Arquitectura y Diseño y el programa de la licenciatura en diseño gráfico tienen una trayectoria en la organización y realización de actividades destinadas a la formación integral del estudiante. Además, dentro de esta unidad académica se imparten cursos culturales y deportivos a los que pueden acceder los estudiantes. Entre las principales actividades con valor curricular o complementarias para la formación integral de los estudiantes se encuentran:

Participación en actividades internas

La participación de los estudiantes en este tipo de actividades les permite estar en contacto con estudiantes de otros niveles, programas académicos, instituciones y sociedad además de involucrarse directamente en la organización de los mismos para dar a conocer sus proyectos de diseño.

Asistencia a eventos externos y viajes de estudio

La asistencia a congresos nacionales e internacionales, permite que los estudiantes fortalezcan su formación participando en conferencias, talleres y debates. Por otro lado, se llevan a cabo viajes de estudio, con el objetivo de que los estudiantes amplíen su panorama en diversos temas, donde a su vez puedan comparar y fortalecer sus conocimientos en relación a otros estados o países.

Formación de la cultura y valores

Cada semestre se lleva a cabo la *Semana Cultural*, donde la facultad promueve el ámbito académico, humano, cultural y social por medio de distintas actividades como conferencias, torneos, exposiciones, entre otras. También se realiza anualmente la *Semana de Valores* cuyo propósito es fomentar en la población estudiantil y docente los valores personales, sociales y profesionales, con el ánimo de mejorar el crecimiento personal y el desempeño profesional de cada uno de los miembros de la comunidad universitaria, el servicio y apoyo que estos pueden brindar a la comunidad en general. Con este evento, se busca promover la buena salud emocional de los estudiantes, tocando temas de superación, autoestima y ayuda al prójimo. La formación ética se fomenta por medio de la propia *Semana de Valores* y mediante la impartición de la materia Ética y moral, cuyo principal propósito es que el estudiante valore la importancia de la ética y la moral en el trabajo y en su vida personal; a través del análisis de estas disciplinas, la emisión de juicios y toma de decisiones con respecto a su entorno social. La conciencia ecológica y la sustentabilidad se buscan a través de campañas como el reciclaje y el manejo adecuado de residuos peligrosos. Se han realizado varios *Seminarios de Cuidado al Medio Ambiente*, que consisten en una serie de conferencias que permite al estudiante tomar conciencia sobre la crisis del medio ambiente en el mundo y la necesidad de tomar medidas individuales y colectivas para ayudar a solucionar problemas ambientales.

Actividades deportivas y recreativas

En esta unidad académica está permitido que los estudiantes de todas las licenciaturas puedan cursar asignaturas en otras unidades aportando créditos optativos a su historial académico. De esta forma es como se ha impulsado a los estudiantes de la licenciatura

en diseño gráfico a que realicen actividades deportivas directamente en la Facultad de Deportes de la UABC. Las disciplinas que han practicado en la FAD desde 2011 son: Gimnasia, karate do, tenis, voleibol, natación, fútbol rápido, acondicionamiento físico, softbol, judo, aquafitness, boxeo, artes marciales, crossfit, pesas, zumba, baloncesto y banderitas. Por otra parte, se tiene registro también de que los estudiantes de esta unidad académica han participado desde el ciclo 2014-2 en un total de 497 torneos intramuros y 314 torneos interfacultades. Tres estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico pertenecen a equipos representativos de la UABC desde el período 2014-2. Con el propósito de incrementar la participación de los estudiantes de la FAD en actividades recreativas y deportivas, recientemente fue nombrado un promotor por parte de la Facultad de Deportes quien se encarga de la logística de todos los eventos deportivos, competencias y actividades recreativas. Como consecuencia de esto, durante el período 2017-1 y en adelante se realizaron torneos internos de fútbol rápido y voleibol en los cuales hubo participación de los tres programas de licenciatura que se imparten en esta unidad académica (Ver Anexo 2.2.1. Actividades deportivas FAD). A continuación, se muestran las actividades complementarias para la formación integral del estudiante (Tabla 21), realizadas en el programa educativo de diseño gráfico (Ver Anexo 2.2.2. Formación integral).

Tabla 21.

Actividades complementarias para la formación integral del estudiante en el programa educativo de licenciado en diseño gráfico.

Ciclo	Actividad complementaria	Alumnos FAD	Alumnos FCITEC
2015-1	PVVC	39	6
	Estudio independiente	4	0
2015-2	PVVC	24	12
	Estudio independiente	9	0
	Asistencia y participación en eventos	6	0
	Actividades complementarias de formación	9	0
	Ayudantía docente	0	6

	Ayudantía de investigación	0	4	
	Ejercicio investigativo	0	1	
2016-1	PVVC	34	0	
	Ayudantía docente	3	2	
	Apoyo en actividades de extensión y	2	0	
	Ayudantía de investigación	2	2	
	Estudio independiente	8	0	
	Asistencia y participación en eventos	27	0	
	Actividades complementarias de formación	25	0	
	Actividades complementarias de formación	2	0	
	2016-2	PVVC	38	0
		Apoyo en actividades de extensión y	14	0
Ayudantía docente		7	5	
Estudio independiente		10	0	
Actividades complementarias de formación		7	0	
Actividades complementarias de formación		1	0	
Ayudantía de investigación		0	3	
2017-1	PVVC	39	1	
	Apoyo en actividades de extensión y	18	0	
	Ayudantía docente	6	8	
	Ayudantía de investigación	0	3	
2017-2	PVVC	13	0	
	Ayudantía en extensión y vinculación	22	0	
	Ayudantía docente	3	3	
	Actividades complementarias de formación	14	0	
	Actividades complementarias de formación	1	0	

	Actividades complementarias de formación	1	0
	Ayudantía de investigación	0	4
2018-1	PVVC	31	0
	Ayudantía docente	1	3
	Ayudantía en extensión y vinculación	3	0
	Actividades complementarias de formación	3	0
	Actividades complementarias de formación	3	0
	Actividades complementarias de formación	2	0
2018-2	PVVC	3	0
	Ayudantía docente	6	1
	Ayudantía en extensión y vinculación	18	0
	Actividades complementarias de formación	1	0
	Actividades complementarias de formación	1	0
	Ayudantía de investigación	0	1
2019-1	PVVC	27	0
	Apoyo en actividades de extensión y	10	0
	Ayudantía docente	9	3
	Actividades complementarias de formación	1	0
	Ayudantía de investigación	0	3
	Ejercicio investigativo	0	2

Fuente: Elaboración propia, 2019. Actividades complementarias para la formación integral del estudiante.

Enseñanza de lenguas extranjeras

En el programa educativo es necesario el conocimiento de un idioma extranjero con un nivel mínimo intermedio para leer, comprender y comunicarse; lo anterior, está argumentado en el artículo 116 del Estatuto Escolar. Para ello, es necesario aprobar el examen de acreditación aplicado por la Facultad de Idiomas de la universidad.

Asimismo, la institución establece como requisito de egreso el conocimiento de un idioma extranjero para incrementar la competitividad de sus egresados. Para fortalecer el aprendizaje en lenguas extranjeras la Universidad Autónoma de Baja California ofrece a través del Centro de Idiomas UNISER, una diversidad de cursos de idiomas extranjeros como: inglés, francés, japonés, italiano, chino mandarín, alemán, y portugués; los cuales pueden ser considerados como optativos con valor en créditos.

Respecto a la oferta de idiomas en la unidad Valle de las Palmas es importante replantear la propuesta, ya que actualmente se imparten solamente los idiomas inglés pre-intermedio y francés; resulta pertinente ampliar la oferta de niveles de inglés, abrir asignaturas profesionalizantes en inglés, y determinar más opciones de idiomas vinculados al contexto regional, como podrían ser japonés, chino y coreano.

Las unidades de aprendizaje optativas de lenguas extranjeras como el francés I e inglés pre-intermedio, que se ofrecen en la FCITEC para todos los programas educativos, son asignaturas optativas de apoyo que se crearon para motivar al estudiante en el aprendizaje de idiomas extranjeros, y se considera su pertinencia desde el aspecto general del conocimiento de un segundo idioma. Ambos cursos están diseñados para fomentar la comunicación básica mediante el uso de cualquiera de estos idiomas.

La normativa universitaria considera el conocimiento de un idioma extranjero como parte indispensable de la formación de todo alumno. Este requisito académico está presente en todos los planes de estudios de la universidad según el Estatuto Escolar en su artículo 116 que dice:

“El conocimiento de una lengua extranjera se considera parte indispensable de la formación de todo alumno. Este requisito académico se entenderá implícito en todos los planes de estudios de la Universidad. El nivel de conocimiento de la lengua extranjera, así como las opciones y etapas para acreditarlo, la redacción y presentación de todo trabajo terminal, tesis u obra similar en lengua extranjera, serán determinados por la unidad académica” (p. 13).

El plan de estudios de diseño gráfico en su Sección 4.6.4 establece que los alumnos 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.

El estudiante debe dominar el idioma a nivel lectura y comprensión de textos especializados. 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 asignatura idónea ofrecida por la facultad, la cual puede ser común a todas las carreras.

En la FAD se implementó el curso de inglés APRUEVA por medio de Educación Continua de esta unidad académica, y por UNISER a partir del 2017-1. El curso está dirigido a estudiantes, docentes y público en general, y su objetivo principal es proporcionar los elementos básicos para el dominio del idioma inglés y así poder presentar el Examen APRUEVA como requisito de egreso. Desde el período 2011-1, un total de 58 estudiantes del programa educativo de diseño gráfico, han optado por tomar este curso.

La Facultad de Idiomas de la UABC ofrece, además, cursos de idioma extranjero como el inglés, francés, italiano, alemán, japonés y portugués que los estudiantes de toda la institución pueden tomar y acreditar como optativos. Esta facultad, cuenta con una infraestructura para cumplir con todas las necesidades para el aprendizaje de lenguas extranjeras; aulas, salas de lecturas, video consulta, salas audiovisuales de usos múltiples, talleres, entre otros.

La Facultad de Idiomas ofrece a los egresados un examen de idioma inglés como requisito de egreso. En su sitio de internet se muestra la descripción general, requisitos para inscripción, solicitud de inscripción, calendario de exámenes, curso de preparación para el examen de egreso, y resultados.

Otro recurso importante que favorece el aprendizaje de lenguas extranjeras es el Centro de Medios de Auto-Acceso de Idiomas (CEMAAI) que la Facultad de Idiomas de la UABC, pone a disposición de todos los estudiantes de esta institución que decidan tomar asignaturas optativas relacionadas con el aprendizaje de alguna lengua extranjera. El CEMAAI, es un espacio que propicia la práctica y reforzamiento de los conocimientos adquiridos en el aula a través de la utilización de diferentes herramientas

(libros, revistas, hojas de trabajo, videos, películas, y plataformas tecnológicas) con el fin de desarrollar el aprendizaje auto-dirigido de lenguas extranjeras.

Por otra parte, a partir del período 2015-2, los estudiantes de toda la UABC tienen acceso a los cursos de lenguas extranjeras que se ofertan a través de UNISER, los cuales se imparten directamente en la Facultad de Idiomas. UNISER tiene como objetivo diseñar, asesorar e impartir programas educativos orientados a la enseñanza de lenguas extranjeras, así como programas de educación continua, como diplomados, seminarios, cursos, talleres y otras actividades relacionadas a las lenguas extranjeras. Durante el período 2015-2 al 2017-1, un total de 79 estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico han participado en los cursos que ofrece UNISER.

A continuación, se muestra la enseñanza de otras lenguas extranjeras (Tabla 22), del programa educativo de diseño gráfico (Ver Anexo 2.2.3 Lengua extranjera).

Tabla 22.

Enseñanza de otras lenguas extranjeras del programa educativo de licenciado en diseño gráfico.

Ciclo escolar	Idioma extranjero	Alumnos FAD	Alumnos FCITEC*
2014-2	Idiomas II	1	0
2015-1	Francés I	0	10
	Inglés pre-intermedio	0	11
2015-2	Idiomas I	4	0
	Francés I	0	10
	Inglés pre-intermedio	0	9
2016-1	Idiomas I	2	0
	Francés I	0	8
	Inglés pre-intermedio	0	22
2016-2	Idiomas I	4	0
	Francés I	0	10
	Inglés pre-intermedio	0	21
2017-1	Idiomas I	1	0

	Francés I	0	1
2017-2	Francés I	0	17
2018-1	Idiomas I	2	0
	Inglés pre-intermedio	0	7
2018-2	Inglés pre-intermedio	0	28
2019-1	Idiomas I	3	0
	Francés I	0	6
	Inglés pre-intermedio	0	33
*Cifra que refleja la totalidad de estudiantes inscritos en los cursos de idiomas de la FCITEC.			

Fuente: Elaboración propia, 2019.

Tanto en la FAD como en la FCITEC existe suficiencia y efectividad de los apoyos por parte de los responsables de Educación Continua en las unidades académicas y de la Facultad de Idiomas para la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras.

Es importante reforzar o, en su caso, integrar nuevas áreas del diseño gráfico al plan de estudios. El programa educativo vigente no es totalmente congruente con los requerimientos actuales de la disciplina y la profesión.

Respecto a la vigencia de las competencias profesionales se propone realizar una actualización particularmente en los rubros de sistemas de impresión y diseño digital, buscando que haya pertinencia entre las competencias requeridas en el ejercicio profesional actual y las competencias del plan de estudios, dada la acelerada obsolescencia de los sistemas y herramientas digitales en la era tecnológica.

Se recomienda eliminar las seriaciones, ya que generan rezago e impiden la flexibilidad curricular; en el mismo sentido se recomienda la reducción total de la carrera de diez a ocho semestres, con la correspondiente reducción a un semestre del tronco común.

Respecto a la nomenclatura de las asignaturas se sugiere eliminar los nombres genéricos numerados y reemplazarse por un título que apele al contenido de las asignaturas.

La mayoría de los contenidos temáticos de cada asignatura son congruentes con los objetivos de la misma. Sin embargo, se han detectado varios casos de duplicidad temática, sobre todo en algunas asignaturas teóricas.

No todos los contenidos temáticos de cada asignatura son congruentes con los objetivos de la misma. La enseñanza teórica y práctica está equilibrada. El total de créditos del plan puede ser reducido a través de la estructuración de algunos contenidos temáticos. La seriación horizontal de algunas asignaturas de diseño no está justificada, ya que no existe relación entre ellas.

En apego a la normativa universitaria, las asignaturas del plan de estudios de diseño gráfico se imparten teniendo en consideración el enfoque por competencias y el aprendizaje centrado en el estudiante.

El carácter de las actividades de evaluación se diseña en función del enfoque de las asignaturas, procurando entonces instrumentos de evaluación escrita como exámenes y ensayos para las asignaturas teóricas y evaluaciones por proyecto integrador para las asignaturas por modalidad taller.

En busca de la efectividad del perfil de egreso, la planta académica planea y elabora una planeación semestral por unidad de aprendizaje acorde a cada una, misma que se entrega a los estudiantes al inicio del curso, permitiendo visualizar diversas técnicas y métodos pedagógicos que se desarrollan dentro y fuera del aula, para generar con ello un aprendizaje significativo en el estudiante, siendo el modelo de educación basado en competencias.

Se sugiere implementar estrategias que permitan compilar las evidencias de clase y que las planeaciones semestrales de las unidades de aprendizaje ofrezcan resultados a corto plazo, con la intención de estimular la participación de los académicos en dichas actividades, ya que actualmente la participación es reducida e poco constante.

Los métodos de enseñanza-aprendizaje tienen congruencia al aplicar diversas estrategias enfocadas a lo indicado en el modelo educativo de la UABC que es con base a competencias y llevan al estudiante principalmente a aplicar los conocimientos a la práctica.

Se realizan diversos métodos, estrategias y/o técnicas para evaluar al estudiante, pero no se cuenta con todos los probatorios que permitan ver a detalle la valoración de cada método respecto a las unidades de aprendizaje de una manera individual. Por ende, se busca fortalecer la solicitud al docente de evidencias por cada asignatura para tener un monitoreo idóneo que permita ver parcialmente el desarrollo de los estudiantes, así como la planeación semestral de unidad de aprendizaje para ver la concordancia en el proceso.

La UABC oferta la modalidad educativa *no presencial* que se desarrolla fuera de las aulas y es susceptible de ajustarse a las disponibilidades y necesidades de cada estudiante con base en programas de educación abierta o a distancia; así mismo, ofrece modalidad mixta, que combina las diversas modalidades educativas existentes para alcanzar el aprendizaje deseado.

En el programa educativo de diseño gráfico prepondera la impartición de asignaturas utilizando recursos audiovisuales para la enseñanza de los contenidos, así como los recursos en línea mediados por la plataforma institucional *Blackboard* y recursos sugeridos por los profesores. Al finalizar cada semestre el Cuerpo Colegiado de Diseño realiza evaluaciones de los materiales didácticos generados por los profesores, y actualmente se está trabajando en la creación de un repositorio de recursos.

Existe pertinencia del uso de los recursos tecnológicos en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje por medio del docente, quien fomenta el uso de la plataforma que ofrece la misma institución, al igual que la biblioteca UABC y la *web* como alternativa.

Los laboratorios y el equipo de cómputo son suficientes para las necesidades de los estudiantes y docentes, sin embargo, es necesario actualizar el *hardware* y *software* para el programa educativo de diseño gráfico. La tecnología educativa que existe y se usa en el programa educativo permite mantener contacto directo con el docente así

como reforzar los conocimientos. Los docentes emplean la tecnología educativa y los recursos tecnológicos como complemento de sus cursos presenciales, o como elementos indispensables para sus cursos a distancia y semipresenciales. El uso de la tecnología educativa le permite al estudiante complementar su formación integral.

Los estudiantes de diseño gráfico tienen acceso a diferentes esquemas para la liberación de créditos optativos, tal es el caso de actividades culturales, deportivas, idiomas y modalidades no convencionales (estudios independientes, ejercicios investigativos, ayudantías). En este sentido se ha detectado una baja participación del alumnado de diseño gráfico en actividades deportivas y una mediana participación en actividades culturales.

La normativa universitaria considera el conocimiento de un idioma extranjero como parte indispensable de la formación de todo estudiante. Este requisito académico estará implícito en todos los planes de estudios de la universidad según el Estatuto Escolar. Los egresados del programa educativo de diseño gráfico cuentan con la acreditación de una lengua extranjera.

03

EVALUACIÓN DE LA **TRAYECTORIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES** POR EL PROGRAMA EDUCATIVO

En este apartado se evalúa la eficiencia de la operatividad del programa y su difusión para que el estudiante pueda conocerlo, ingresar a la facultad y darle finalidad a su preparación como licenciado en diseño gráfico de manera exitosa. La evaluación consiste en un método de estudio empírico, y revisión de indicadores proporcionados por los responsables que brindan el servicio dentro del programa en ambas unidades administrativas. Los apartados que se analizan son cuatro: Proceso de ingreso al programa, Trayectoria escolar, Egreso del programa, Resultado de los estudiantes. De cada uno de ellos se describe la situación actual en las dos unidades académicas, las diferencias que pudiese haber entre estas unidades y los juicios de valor que en algunos casos se consideran sugerencias para poder mejorar el programa educativo.

De manera breve se explica de qué trata cada apartado evaluado:

El proceso de ingreso al programa educativo se observa que existen distintas etapas a través de las cuales tanto los profesores como los estudiantes realizan varios encuentros en los que se les informa sobre el programa educativo sus contenidos, las

responsabilidades que tienen los estudiantes como universitarios y sus derechos. También se les proporciona material informativo y orientativo.

Indicadores de trayectoria escolar, considera una serie de análisis cuantitativos sobre los ingresos, deserciones o bajas académicas, rendimiento escolar, los índices de reprobación en cada asignatura. Esta información es relevante para poder considerar cuáles son las asignaturas en las que es necesario revisar sus contenidos, su coherencia con relación a las asignaturas organizadas en un eje vertical y horizontal del programa. Así mismo el ritmo en el cual a lo largo de los años, la población estudiantil ha disminuido o aumentado y observar bajo otro criterio, los factores que han motivado a estos cambios. Egreso del programa, es importante para las unidades académicas, evaluar cuántos estudiantes han concluido sus estudios y cuántos no lo han podido realizar para revisar sus procesos administrativos o actividades académicas que motiven a ello.

Objetivo

Evaluar la trayectoria escolar de los estudiantes por el programa educativo Licenciados en Diseño Gráfico proceso de ingreso al programa, trayectoria escolar, egreso del programa y resultados de los estudiantes.

Método

El método consiste en el análisis de los fundamentos y condiciones de la trayectoria escolar de los estudiantes del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, esto se realiza a través de un estudio empírico y de la revisión de indicadores proporcionados por distintos responsables de diferentes actividades que brindan servicio al programa en cada una de las facultades participantes. Por lo cual fue necesario analizar variables de forma pertinente, como son los siguientes: proceso de ingreso al programa, indicadores por cohortes de la trayectoria escolar y la eficiencia terminal de diferentes generaciones secuenciales a la implementación del programa, esto basado en los resultados que se generaron en las actividades como titulación, EGEL-CENEVAL, encuesta de trayectoria, encuesta a docentes, así como las recomendaciones realizadas por CIEES y COMAPROD.

Resultados

Proceso de ingreso al programa educativo

Estrategias de difusión, promoción y orientación del programa

A continuación, se expone la estrategia de difusión realizada por las unidades académicas distinguiendo tres grandes etapas: etapa de contacto con el estudiante de niveles previos a la licenciatura, etapa de información para el proceso administrativo del programa de licenciatura en diseño gráfico y etapa de bienvenida a la unidad académica y programa de licenciatura en diseño gráfico.

Etapas de contacto con el estudiante de niveles previos a la licenciatura: la primera etapa de la estrategia de difusión, promoción y orientación del programa de licenciatura en diseño gráfico es creada por las unidades académicas dentro del contexto de los medios y actividades de la UABC desarrollados por docentes, estudiantes de la misma carrera, coordinadores y personal administrativo.

La estrategia está conformada por una red de medios electrónicos, medios impresos, y la exposición de proyectos y conferencias profesiográficas en la *Expo UABC*. También se ofrece información personalizada por teléfono o en atención directa con el público, misma que realiza el personal de secretaría de cada unidad o en las coordinaciones respectivas a la carrera de diseño gráfico. A continuación, se describen cada uno de estos medios y el tipo de información:

Se emplea folletería con información sobre el objetivo de la profesión, el campo ocupacional, competencias que se adquieren y el plan de estudios, la dirección *web* de la unidad académica. Este folleto es distribuido en la *Expo UABC* en el *stand* asignado a la unidad académica y también puede adquirirse en las instalaciones de la administración y coordinaciones de las unidades académicas. Además, se cuenta con difusión en los sitios *web* de la FAD y de la FCITEC. A continuación, se presenta una estructura con los contenidos de la página *web* de ambas unidades académicas (Figura 44).

ESTRUCTURA WEB FAD / LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

<http://arquitectura.mx/uabc.mx/?licenciatura=lic-en-diseno-grafico>

¿QUÉ ES?

PERFIL INGRESO/EGRESO

CAMPO OCUPACIONAL

MODALIDADES DE APRENDIZAJE

PLAN DE ESTUDIOS

CARTAS DESCRIPTIVAS

ESTRUCTURA WEB ECITEC / LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

<http://citecuvp.tij.uabc.mx/pdis/>

INICIO	NOSOTROS	LABORATORIO	DOCENTES	IR A ECITEC
	Misión Visión Perfil de ingreso Perfil de egreso Compo ocupacional Organigrama Plan de desarrollo Plan de estudios Mapa curricular	Reglamentos y Horarios Manuales	Directorio de profesores de Diseño Gráfico	

Figura 44. Comparación de la información en el sitio web de FCITEC y la FAD sobre el programa de licenciatura en diseño gráfico.

Fuente: Sitio web FAD, 2019 y FCITEC, 2019.

Cabe destacar que en ambas páginas web se presenta el mapa curricular un documento que informa y guía al estudiante sobre las asignaturas que va a cursar en la etapa básica, etapa disciplinaria y etapa terminal, a qué área académica pertenece (diseño, humanidades, comunicación, tecnología) y el número de horas y créditos de cada una de las asignaturas obligatorias. Así como también se indican los espacios para considerar las asignaturas optativas publicadas a manera de listado. Este mapa, por sus

atributos gráficos es una guía fácil para que el estudiante pueda identificar el semestre y/o asignaturas que cursa y cursará.

En el sitio *web* de las unidades académicas se puede encontrar descargables las cartas descriptivas de las asignaturas obligatorias y optativas, de manera que el estudiante podrá conocer el contenido, objetivos, competencias y bibliografía de cada asignatura de interés.

Conferencias profesiográficas y stand en la EXPO UABC: Este evento tiene lugar tanto en la ciudad de Tijuana como en Mexicali con un formato similar. Las conferencias son impartidas por los coordinadores de la carrera y profesores colaboradores, quienes particularmente exponen la misión y visión de la licenciatura, así como también el plan de estudios de manera gráfica y ejemplos visuales de los productos que un profesional puede realizar. Aunado a ello, se expone el mercado laboral para un profesionista con tal perfil. Posterior al discurso hay un momento de preguntas y respuestas, concluyendo con la invitación a pasar al *stand* en donde podrán recibir información impresa de la carrera. En éste se exponen proyectos de estudiantes de niveles avanzados que representan las destrezas desarrolladas como diseñadores gráficos. Es un espacio informativo y persuasivo, pueden estar profesores representantes o estudiantes de servicio social o ayudantías ofreciendo explicación de los productos y el programa educativo.

Etapas de información para el proceso administrativo al programa de licenciatura en diseño gráfico

El proceso de difusión tiene como objetivo facilitar al candidato el proceso administrativo de ingreso a la licenciatura en diseño gráfico de la UABC.

La información sobre esta etapa es igual para todas las unidades académicas que conforman la UABC. La estrategia principal para la difusión de dicho proceso está a cargo de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar y la Coordinación General de Formación Básica de la UABC y lo publican a través de su página web <http://admisiones.uabc.mx/>. El folleto electrónico expone los siguientes contenidos:

1.-Una tabla considerando información general pertinente a todas las facultades; procedimiento que deben seguir los aspirantes; requisitos de ingreso; examen psicométrico; examen de conocimientos; notas relacionadas al perfil de estudiantes que pueden solicitar a partir de sus antecedentes escolares con la UABC antes de la convocatoria en vigencia; características específicas de los troncos comunes; aspirantes a un tronco común; beca fomento a las ciencias naturales y exactas; notas relacionadas a lo que se requiere en el examen de admisión; teléfonos y direcciones de contacto de cada unidad de la UABC. También esta publicación informa de fechas, lugares, formas de pago, requisitos para casos recurrentes del proceso de admisión y las instrucciones para bajar la aplicación y poder obtener la ficha de inscripción y para obtener notificaciones de manera electrónica.

2.- La página *web* de la UABC ofrece acceso a otros apartados con información sobre los planes de estudio, tronco común, modalidad educativa semiescolarizada, contacto del Departamento de Formación Básica y Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de los tres campus principales, Mexicali, Tijuana y Ensenada.

La FCITEC y la FAD, promueve estos contenidos a partir de una liga entre las páginas *web* oficiales.

En la de FCITEC se ha generado un enlace a la página de la UABC directo a la *Convocatoria Concurso de selección para el ingreso a la licenciatura*, ya citada. Mientras que el sitio *web* institucional de la FAD tiene dos rutas establecidas para dicha información, la primera se encuentra habilitada y la segunda no.

Por su parte, cada unidad académica realiza eventos académicos, culturales, sociales o de otra instancia y su difusión es a través de la página *web* de cada Facultad o facultad, así como la red social de *Facebook*, y el correo institucional de la UABC por medio de los coordinadores de carrera.

Etapa de bienvenida a la unidad académica y al programa de licenciatura en diseño gráfico

Al inicio del ciclo escolar, los estudiantes tienen un curso de inducción organizado por la Coordinación de Formación Básica de la UABC. Este se compone por 20 horas

distribuidas en cinco días. Aquí se le presenta al estudiante información sobre la planta administrativa, explicando sus cargos y funciones, así como la manera en la cual el estudiante puede tener contacto con ellos o consultarlos en caso de tener inquietudes o dudas con relación al primer semestre de tronco común. Las coordinaciones o profesores de apoyo ofrecen una plática de motivación e introducción a los contenidos del programa de diseño gráfico.

Las estrategias de difusión y promoción de las unidades administrativas en la etapa del primer contacto con el interesado, se pueden considerar débil, ya que las conferencias sobre la carrera son cortas, utilizan material audiovisual poco actualizado, y la página web solamente se encuentra redactada en un solo idioma, sin contemplar que al traducirse en inglés y un tercer idioma, puede ampliar su difusión en el extranjero.

Para poder asegurar los 60 lugares que ofrece en la licenciatura, es necesario diseñar una estrategia dinámica, fortalecida con visitas a distintas instituciones, conferencias, videos actualizados, al igual que los sitios web con traducción a diversos idiomas.

Control del desempeño de los estudiantes dentro del programa

Dentro de las unidades académicas los directivos junto a los tutores tienen acceso en cualquier momento a la información concerniente a la trayectoria escolar de los estudiantes para los fines de planeación y seguimiento escolar. Los estudiantes también pueden acceder a esta información a través de consulta vía electrónica en el portal de reinscripciones: <http://reinscripciones.uabc.mx/>.

Actualmente el programa educativo cuenta con una matrícula de 527 estudiantes, correspondiendo 245 a la Facultad de Arquitectura y Diseño, y 282 matriculados en la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, hasta el ciclo 2019-1.

El porcentaje de estudiantes que concluyen sus estudios se distribuye de la siguiente manera: el 48.4% han concluido en un periodo de cinco años, el 45% en seis años, y 6.6% en siete años. Es decir, casi la mitad de los egresados concluyen su licenciatura en el tiempo previsto por el plan de estudios

De acuerdo con los datos proporcionados por el Sistema Institucional de Indicadores de la UABC, la tasa de retención para el programa de diseño gráfico es como se muestra en la tabla 23.

Tabla 23.

Tasa de retención de diseño gráfico en la FAD y FCITEC del 2014 al 2018

Ciclo	Tasa retención	
	FAD	FCITEC
2014-1	85.90%	93.80 %
2014-2	91.66%	95.11%
2015-1	92.87%	96.75%
2015-2	92.91%	98.28%
2016-1	94.66%	95.33%
2016-2	94.18%	95.60%
2017-1	95.30%	97.25%
2017-2	96.66%	98.66%

Fuente: Elaboración propia (2019), porcentajes específicos de retención ambas unidades académicas.

Respecto a la tasa de retención, se puede observar que, la evolución de la tasa de retención en los últimos años oscila entre 85.90% y 98.66%, si bien pueden considerarse porcentajes altos y que cumple, es necesario implementar estrategias para que incrementen estos porcentajes, y lograr más de 90%. Para lograrlo, se debe analizar principalmente el aspecto económico de los estudiantes ya que, si bien la UABC y el gobierno otorgan becas, es necesario que los estudiantes tengan acceso de manera directa a estos apoyos para aminorar este punto. Existen otros factores como el que no

es lo que esperaban la carrera, algunos otros por cuestiones psicológicas se retiran, etcétera.

De acuerdo a datos obtenidos por la Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar, el índice de rezago y aprobados del programa educativo se muestra a continuación (tabla 24).

Tabla 24

Índice de rezago y aprobación por ciclo y etapa del programa educativo

Ciclo	Etapa	% de aprobados		% de rezagados	
		FAD	FCITEC	FAD	FCITEC
2014-1	1	90.93	70.37	9.07	29.68
	2	91.36	91.42	8.05	8.58
	3	97.36	95.13	2.64	4.87
2014-2	1	81.21	74.86	18.84	25.24
	2	89.62	90.68	10.41	9.34
	3	97.06	90.88	2.94	9.13
2015-1	1	96.27	79.11	3.37	20.89
	2	84.60	94.03	15.40	5.97
	3	97.20	96.13	2.80	3.87
2015-2	1	96.90	80.70	3.10	19.30
	2	94.53	91.42	5.47	8.63
	3	95.79	90.71	4.29	9.29
2016-1	1	73.55	76.61	26.45	23.39
	2	84.44	85.51	15.59	14.51
	3	80.71	96	19.29	4
2016-2	1	89.57	82.16	10.43	17.84
	2	89.17	89.53	10.83	10.47
	3	95.56	88.44	4.44	11.56
	1	86.60	82.44	13.40	17.56

2017-1	2	93.63	91.05	6.37	8.95
	3	96.29	97.40	3.71	2.60
2017-2	1	82.78	91.29	17.22	8.71
	2	88.94	88.08	11.06	11.92
	3	87.24	98.33	12.76	1.67
2018-1	1	91.59	97.53	8.41	2.47
	2	93.72	83.30	6.31	16.73
	3	96.57	91.75	3.43	8.25
2018-2	1	99.13	88.47	.88	11.53
	2	88.90	86.92	11.10	13.08
	3	93.65	84.88	6.35	15.56
2019-1	1	56.25	100	43.75	0
	2	96.97	90.73	3.03	9.39
	3	97.00	96.50	3.00	3.50

Fuente: Elaboración propia (2019), índice de rezago para ambas sedes 2014 - 2019. Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar.

La evolución del índice de rezago en los periodos analizados, nos indica que, los más bajos se presentaron durante los ciclos 2014-2, 2016-1, 2016-2, específicamente en la etapa 1, y conforme avanzan en la etapa 2 incrementa el porcentaje de aprobados y por ende baja el de rezagados. Para la tercera etapa se ve un incremento notable de aprobados en la mayoría de los ciclos, exceptuando el ciclo 2016-1 y 2017-2 con unos porcentajes menores a 90. Es de esperarse que en el próximo año mejore este indicador.

En el rubro de abandono del programa educativo de diseño gráfico, los datos proporcionados por la subdirección son los siguientes (tabla 25)

Tabla 25*Tasa de abandono del programa por ciclo del programa educativo*

Ciclo	Tasa de deserción (baja)	
	FAD	FCITEC
2014-1	3%	13%
2014-2	0%	6%
2015-1	9%	11%
2015-2	0%	0%
2016-1	0%	0%
2016-2	0%	4%
2017-1	0%	0%

Fuente: Elaboración propia, (2019) porcentajes de deserción periodos 2014-1 a 2017-1.

La evolución de la tasa de abandono de manera general, se puede considerar de baja oscilación, los ciclos con mayor baja académica han sido para ambas sedes, 2014-1 con 3% y 13% por la FAD y la FCITEC respectivamente, y del ciclo 2015-1 con una tasa de 9% y 11%; solo para la FCITEC en 2014-2 presentó una baja de 6% siendo esta la más alta en los últimos cinco años, se espera continuar en los siguientes ciclos con 0% de abandono del programa como la mayoría de los ciclos presentados.

La tasa de rendimiento por cohorte en los últimos cinco años es como se presenta a continuación (Tabla 26):

Tabla 26.*Tasa de rendimiento por ciclo*

Ciclo	Tasa de rendimiento escolar	
	FAD	FCITEC
2014-1	85%	82%
2014-2	88%	86%
2015-1	85%	84%
2015-2	85%	85%
2016-1	87%	83%

2016-2	90%	87%
2017-1	84%	83%
2017-2	88%	86%
2018-1	87%	84%

Fuente: Elaboración propia, (2019) rendimiento escolar periodos 2014-1 al 2018-1

La evolución de la tasa de rendimiento de los últimos años oscila entre 82% siendo esta la más baja y el 90% correspondiente a la más alta, con un promedio histórico de 85.5%. Es importante en este punto, generar estrategias para que estos porcentajes aumenten y se mantengan de manera mínima en un 90%, para esto se debe de coordinar esfuerzos entre docentes, directivos y coordinadores.

Referente a las asignaturas con mayor índice de reprobación en la etapa disciplinaria y terminal se presenta su análisis en las tablas 27 y 28, de los periodos 2014-1 al 2019-1.

Tabla 27.

Unidades de aprendizaje más reprobadas en la etapa disciplinaria en la FAD y FCITEC.

Periodo	Materia	% Reprobación	
		FAD	FCITEC
2014-1	Tipografía i	23	10
	Tipografía ii	48	
	Ilustración ii	13	
	Probabilidad y estadística	20	
	Materiales y técnicas de realización iii		8
	Fotografía ii		8
	Ilustración i		7
2014-2	Metodología del diseño i	23	
	Informática iii	38	
	Historia de la comunicación gráfica ii	13	
	Psicología del diseño gráfico	14	

	Historia de la comunicación gráfica iii		24
	Metodología del diseño ii		23
	Probabilidad y estadística		15
	Mercadotecnia		11
2015-1	Probabilidad y estadística	28	
	Metodología del diseño iii	25	
	Metodología del diseño i	33	
	Tipografía ii	38	
	Historia de la comunicación gráfica ii		30
	Teoría del diseño ii		18
	Estructura socioeconomica de méxico		22
	Materiales y técnicas de realización v		18
2015-2	Metodología del diseño i	26	
	Probabilidad y estadística	22	
	Informática iii	10	
	Historia de la comunicación gráfica iii	12	27
	Estructura socioeconómica de méxico		18
	Publicidad ii		9
	Metodología del diseño iii		9
2016-1	Probabilidad y estadística	27	60
	Metodología del diseño iii	22	
	Historia de la comunicación gráfica ii	18	
	Materiales y técnicas de realización iv	20	
	Estética		57
	Historia de la comunicación gráfica iii		32
	Teoría del diseño ii		28
2016-2	Probabilidad y estadística	35	25
	Psicología del diseño gráfico	23	
	Diseño vi	20	

	Metodología del diseño iii	19	
	Historia de la comunicación gráfica iii		34
	Teoría del diseño ii		19
	Materiales y técnicas de realización iv		28
2017-1	Materiales y técnicas de realización iii	9	
	Metodología del diseño iii	8	
	Historia de la comunicación gráfica i	7	
	Ilustración ii	7	
	Historia de la comunicación gráfica ii		47
	Psicología del diseño gráfico		21
	Tipografía ii		13
	Ilustración i		19
2017-2	Estética	21	
	Materiales y técnicas de realización i	28	
	Fotografía i	15	
	Historia de la comunicación gráfica iii	17	39
	Probabilidad y estadística		25
	Ilustración i		27
	Psicología del diseño gráfico		19
2018-1	Metodología del diseño i	17	
	Informática iii	15	
	Metodología del diseño iii	14	
	Psicología del diseño gráfico	14	23
	Ilustración i		32
	Teoría del diseño ii		33
	Materiales y técnicas de realización iii		69
2018-2	Materiales y técnicas de realización ii	13	
	Informática iii	11	
	Ilustración ii	11	

	Mercadotecnia	9	
	Psicología del diseño gráfico		38
	Metodología del diseño ii		23
	Metodología del diseño iii		30
	Diseño vi		12
2019-1	Estética	16	
	Psicología del diseño gráfico	12	39
	Historia del arte	11	
	Diseño iii	8	
	Ilustración i		25
	Teoría del diseño ii		22
	Materiales y técnicas de realización i		13

Fuente: Elaboración propia (2019), asignaturas con mayor índice de reprobación en etapa disciplinaria

De acuerdo al análisis de la tabla 27, la evolución por áreas es la siguiente: en el área de tecnología, las asignaturas más reprobadas son: probabilidad y estadística con una incidencia de 7 y un porcentaje que oscila entre el 60 y 35% en los periodos analizados, la segunda más reprobada es materiales y técnicas de realización III con una incidencia de 3 e índice de reprobación entre 69% y 9%; en el área de humanidades las más reprobadas son historia de la comunicación gráfica III, incidencia de 5 y porcentaje que oscila entre el 39 y 24 en los periodos analizados, la segunda asignatura más reprobada de esta área es historia de la comunicación gráfica II con índices que van del 47% al 13% e incidencia de 4. Referente al área de comunicación la unidad de aprendizaje con índice más alto es tipografía II que va entre 48% y 13% e incidencia de 3, seguido de ilustración I con índices que oscilan entre el 32 y 7% incidencia de 5. Para el área de diseño la unidad de aprendizaje con más índice de reprobación es diseño I con un índice entre el 33 y 17% de reprobación, y una incidencia de 4 en los periodos analizados, seguida de diseño III con incidencia de 7 y porcentajes de reprobación entre los 30 y 8%. Como se puede observar el área con más alto porcentaje de reprobación e incidencia es la de tecnología, con las unidades de aprendizaje de probabilidad y

estadística y materiales y técnicas de realización III, se deben de tomar medidas pertinentes para que baje de manera considerable los porcentajes, sin dejar a un lado las otras áreas de conocimiento. Como se puede observar, la evolución de las unidades de aprendizaje más reprobadas, es oscilatorio, sin embargo, se puede observar que conforme van avanzando en el programa educativo, se mejoran los porcentajes de reprobación, en las diferentes asignaturas.

Tabla 28.

Unidades de aprendizaje más reprobadas en la etapa terminal en la FAD y FCITEC.

Periodo	Asignatura	% Reprobación	
		FAD	FCITEC
2014-1	Infografía	12	
	Materiales y técnicas de realización vii	9	
	Administración de proyectos	5	
	Lingüística	4	
	Metodología del diseño v		23
2014-2	Lingüística	26	
	Metodología del diseño iv	6	
	Materiales y técnicas de realización vi	7	
	Diseño ix	5	
	Evaluación del diseño		20
	Infografía		19
	Metodología del diseño v		19
	Diseño vii		10
2015-1	Diseño vii	9	13
	Administración de proyectos	7	
	Lingüística	7	
	Normatividad en el diseño gráfico	5	
	Metodología del diseño v		14

	Materiales y técnicas de realización vi		8
	Pensamiento contemporáneo		7
2015-2	Desarrollo empresarial	13	
	Materiales y técnicas de realización vi	11	
	Infografía	8	
	Lingüística	6	
	Diseño vii		30
	Normatividad en el diseño gráfico		10
	Metodología del diseño v		8
	Pensamiento contemporáneo		5
2016-1	Desarrollo empresarial	21	
	Pensamiento contemporáneo	20	15
	Diseño vii	14	9
	Lingüística	8	
	Administración de proyectos		11
	Infografía		9
2016-2	Desarrollo empresarial	29	7
	Pensamiento contemporáneo	16	
	Infografía	5	
	Metodología del diseño	4	7
	Diseño ix		9
	Evaluación del diseño		6
2017-1	Materiales y técnicas de realización vi	13	
	Materiales y técnicas de realización vii	9	
	Evaluación del diseño	7	8
	Metodología del diseño v	5	11
	Diseño ix		11

	Diseño vii		5
2017-2	Normatividad en el diseño gráfico	12	
	Desarrollo empresarial	12	
	Pensamiento contemporáneo	11	
	Evaluación del diseño	9	
	Infografía		15
	Administración de proyectos		7
	Diseño vii		3
2018-1	Pensamiento contemporáneo	8	
	Infografía	8	6
	Desarrollo empresarial	8	4
	Materiales y técnicas de realización vii	7	
	Diseño ix		7
	Diseño vii		4
2018-2	Lingüística	10	
	Evaluación del diseño	10	
	Desarrollo empresarial	8	
	Diseño vii	5	
	Metodología del diseño iv		22
	Infografía		15
	Materiales y técnicas de realización vii		4
	Normatividad en el diseño gráfico		4
2019-1	Evaluación del diseño	11	
	Pensamiento contemporáneo	10	
	Desarrollo empresarial	7	
	Metodología del diseño v	5	5
	Infografía		26

Metodología del diseño iv	4
Diseño viii	4

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir de datos del Registro de estadística poblacional, publicada por la Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar UABC

De acuerdo con el análisis de la Tabla 28, la evolución por áreas es la siguiente: en el área de tecnología, las asignaturas más reprobada en los periodos revisados es materiales y técnicas de realización VI con una incidencia de 4 y porcentajes que oscilan entre el 13 y 7%. Para el área de humanidades la asignatura más reprobada es desarrollo empresarial con una incidencia de 7, porcentajes de reprobación que oscilan entre el 29 y 7%. Respecto al área de comunicación, para la etapa terminal solo cuenta con la unidad de aprendizaje de infografía esta tiene una incidencia de 9 e índices de reprobación que van del 26% al 5%. Por último, el área de diseño, la unidad de aprendizaje más reprobada es diseño VII con una incidencia de 8 en los periodos revisados y porcentajes que oscilan entre 30 y 3%. Es de suma importancia tomar medidas preventivas y correctivas para que los porcentajes de reprobación bajen en todas las áreas. Sobre todo, en aquellas en las que son más de 15%, para el nuevo plan es imperante revisar estos números y poder tomar acciones para su corrección. Es importante mencionar que la evolución de los índices de reprobación en porcentajes, de acuerdo a como avanzan en esta etapa es significativamente menor a la etapa anterior, llegando a porcentajes menores a 10 en la mayoría de las unidades de aprendizaje.

Cuando los docentes o tutores detectan el caso de estudiantes con problemas de reprobación o de casos especiales de aprendizaje se le canaliza al área de orientación educativa y psicológica, brindando un seguimiento al estudiante con el fin de mejorar su rendimiento académico.

La efectividad y actualidad del registro para el análisis de la información de la trayectoria de los estudiantes desde el ingreso hasta el egreso se cumple, debido a que se da seguimiento por matrícula durante toda su trayectoria académica.

Eficiencia terminal

En el artículo 145 del Estatuto Escolar de la UABC se estipula que el plazo máximo para cursar el total de créditos de licenciatura es de siete años. El currículo vigente del programa educativo está diseñado en 10 ciclos escolares, por lo que puede concluirse en cinco años. En la tabla 32 se consideran los estudiantes que cumplieron el programa educativo desde el semestre 2014-1 al 2018-2.

Para poder calcular la eficiencia terminal del programa educativo se utilizó la siguiente fórmula:

$$Etn = (Egn/NL1(n-d)) \times 100$$

Donde:

Etn= eficiencia terminal

Egn = egresados del programa educativo

NL1 (n-d) = nuevo ingreso a primer grado del programa educativo que se registró

d-1 ciclos escolares

d = duración del programa educativo

n = ciclo escolar.

Asimismo, se consideran los porcentajes de eficiencia terminal en ambas sedes por separado y de manera general desde el semestre 2014-1 al 2018-2 en las Tablas 29, 30 y 31:

Tabla 29.
Eficiencia terminal FAD 2014 a 2018

Eficiencia terminal FAD		
Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2014-1	2017-2	Porcentaje
29	22	75%

Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2014-2	2018-1	Porcentaje
34	16	47%
Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2015-1	2018-2	Porcentaje
36	32	88%

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir de datos del Registro de estadística poblacional, publicada por la Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar UABC.

Tabla 30.
Eficiencia terminal FCITEC 2014 a 2018.

Eficiencia terminal FCITEC		
Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2014-1	2017-2	Porcentaje
22	47	213%
Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2014-2	2018-1	Porcentaje
33	40	121%
Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2015-1	2018-2	Porcentaje
29	32	110%

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir de datos del Registro de estadística poblacional, publicada por la Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar UABC

Tabla 31.*Eficiencia terminal programa educativo licenciatura en diseño gráfico 2014 a 2018.*

Eficiencia terminal programa educativo licenciatura en diseño gráfico		
Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2014-1	2017-2	Porcentaje
51	69	135%
Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2014-2	2018-1	Porcentaje
67	56	83%
Ingreso	Egreso	Eficiencia terminal
2015-1	2018-2	Porcentaje
65	64	98%

Fuente: Elaboración propia (2019), información recabada del Sistema Institucional de Potenciales a Egresar.

Se tiene que considerar que, debido a la variación de rezago, en algunos ciclos excede el egreso en relación al ingreso de la generación a la que originalmente pertenece el estudiante.

Por lo que los resultados obtenidos respecto a la eficiencia considerada deseable del programa educativo es positivo ya que esté se maneja en parámetros altos, siendo el mínimo en ambas Unidades Académicas de 83%, sin embargo, el rezago de estudiantes puede originar que durante los siguientes semestres varíe el porcentaje, sin embargo para poder tener una completa eficiencia terminal se deben de implementar acciones desde la tutoría, donde se verifique que los estudiantes tomen la carga académica correcta para cada ciclo, para detectar a tiempo situaciones que pongan el riesgo el estatus académico del estudiante. Otra acción es el apoyo mediante la orientación educativa y psicológica para estudiantes con riesgo académico por cuestiones de salud, familiares y/o conductas inapropiadas. Por último, en caso de

estudiantes que se encuentren cerca de la deserción por cuestiones económicas se busca apoyarlos a través del sistema institucional de becas y su diversa oferta

Eficiencia en la titulación u obtención del grado

Por eficiencia de titulación se entiende la relación entre el número de estudiantes que se inscriben por primera vez a una carrera profesional, conformando a partir de este momento, una determinada cohorte generacional; y los que logran ejercer la misma, después de acreditar todos los créditos obligatorios y optativos del currículo de cada carrera, en los tiempos estipulados por los diferentes planes de estudio.

La información a continuación descrita (tablas 32 a 35), deriva del análisis de las solicitudes de titulación presentadas por los egresados ante Coordinación de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar.

Tabla 32.

Eficiencia titulación u obtención del grado en relación a obtención del grado, FAD 2014 a 2018.

Eficiencia titulación u obtención del grado en relación a ingreso, FAD			
Periodo	Ingreso	Titulados	Eficiencia titulación al ingreso
2014 - 1	29	19	65.5 %
2014 - 2	34	26	46.4 %
2015 - 1	36	16	44.4 %
2015 - 2	43	18	41.8 %
2016 - 1	22	11	50 %
2016 - 2	28	7	25 %
2017 - 1	16	11	68.7 %
2017 - 2	33	10	30.3 %
2018 - 1	26	0	0 %
2018 - 2	21	2	9.5 %

Fuente: Elaboración propia (2019), información obtenida del Sistema Institucional de Potenciales a Egresar.

Tabla 33.*Eficiencia titulación u obtención del grado en relación a obtención del grado, FCITEC 2014 a 2018.*

Eficiencia titulación u obtención del grado en relación al ingreso, FCITEC			
Periodo	Ingreso	Titulados	Eficiencia titulación al ingreso
2014 - 1	22	0	0 %
2014 - 2	33	8	24.2 %
2015 - 1	29	0	0 %
2015 - 2	30	6	20 %
2016 - 1	31	9	29 %
2016 - 2	23	9	39 %
2017 - 1	23	8	34.7 %
2017 - 2	30	20	66.6 %
2018 - 1	25	23	92 %
2018 - 2		14	

Fuente: Elaboración propia (2019), información obtenida del Sistema Institucional de Potenciales a Egresar (UABC, 2019).

Tabla 34.*Eficiencia titulación u obtención del grado en relación al egreso, FAD*

Eficiencia titulación u obtención del grado en relación al egreso, FAD			
Periodo	Egreso	Titulados	Eficiencia titulación al
2014 - 1	30	19	63.3 %
2014 - 2	38	26	68.4 %
2015 - 1	24	16	66.6 %
2015 - 2	32	18	56.2 %
2016 - 1	21	11	52.3 %
2016 - 2	16	7	43.7 %
2017 - 1	20	11	52.3 %
2017 - 2	22	10	45.4 %

2018 - 1	16	0	0%
2018 - 2	32	2	6.25 %

Fuente: Elaboración propia (2019), Sistema Institucional de Potenciales a Egresar.

Tabla 35.

Eficiencia titulación u obtención del grado en relación al egreso, FCITEC

Eficiencia titulación u obtención del grado en relación al egreso, FAD			
Periodo	Egreso	Titulados	Eficiencia titulación al egreso
2014 - 1	6	0	0 %
2014 - 2	18	8	44 %
2015 - 1	16	0	0 %
2015 - 2	35	6	17 %
2016 - 1	40	9	22 %
2016 - 2	20	9	45 %
2017 - 1	39	8	20 %
2017 - 2	47	20	42 %
2018 - 1	40	23	57 %
2018 - 2	32	14	43 %

Fuente: Elaboración propia (2019), información tomada del Sistema Institucional de Potenciales a Egresar (UABC, 2019), Recuperado del sitio de internet de la UABC: <http://sipe.uabc.mx/>

Los números referente a egresados y titulados, en general son bajos, alcanzando hasta 0 titulados (2018-1) en la FAD y para FCITEC 0 en el periodo 2014-1. Es alarmante los números ya que en todos los periodos los números de titulados son por debajo de la media respecto a los egresados.

Los porcentajes de titulación mencionados en la tabla anterior, se han llevado a cabo a través de las diversas modalidades de titulación que de acuerdo al artículo 104 del Estatuto Escolar de la UABC, son por las cuales pueden optar los estudiantes del programa educativo: Aprobar el examen profesional; aprobar el examen EGEL-CENEVAL;

promedio general de calificaciones; estudios de especialidad o maestría; desempeño del ejercicio profesional de dos años posteriores a su egreso; aprobar el informe o memoria del servicio social profesional; y, por programa educativo de buena calidad.

Los porcentajes de titulación resultan inconsistentes a pesar de que existen modalidades que facilitan el proceso las cuales se mencionaron ampliamente de acuerdo al artículo 104 del Estatuto Escolar de la UABC. Se ha buscado el estar en contacto con los egresados mediante medios o plataformas de comunicación digitales, tales como correo electrónico y sitios de redes sociales, donde en ambos casos se les invita a cumplir con los trámites de titulación, así como las oportunidades y ventajas que implican cumplir con este proceso. Sin embargo, en base a las opiniones vertidas en estudios de egresados, se pueden observar datos que mencionan que en el caso de empleadores estos no exigen más que carta pasante, pasando por alto título o cédula profesional, por otro lado, al ejercer de manera independiente los clientes no tienen conocimiento de la preparación académica, sino de lo visto en el portafolio profesional. Por lo tanto, se deben tomar en cuenta acciones como la motivación a los estudiantes desde el inicio de su carrera, destacando la importancia del cumplimiento de trámites, así como la importancia de un buen desempeño en el examen EGEL-CENEVAL. En cuanto a los empleadores es necesario hacer convenios con las empresas que se tienen contacto, incluyendo las que tienen registro de Unidades Receptoras de prácticas profesionales y proyectos de vinculación para que incluyan en sus requisitos de empleo el que los candidatos hayan cumplido con los trámites correspondientes, destacando el beneficio mutuo en relación a los sectores en los que se verá involucrado el egresado en su ejercicio profesional.

Entre las causas más frecuentes por las cuales los estudiantes egresados no se titulan u obtienen el grado se encuentran: no pueden acreditar el idioma extranjero, no han podido concluir el servicio social profesional, inserción al mercado laboral, cambio de residencia y falta de documentación oficial.

En cuanto a la relación de ingreso, egreso y titulación, no son consistentes, ya que los números van en decremento, esto se puede observar en las tablas anteriores, sobre todo en la relación de egreso y titulación que es cuando se presentan los números más alarmantes, teniendo hasta 0 titulado.

Durante los primeros semestres en los que los estudiantes ingresaron a etapa disciplinaria inició el rezago de asignaturas las cuales fueron haciendo que la información se desfasada, ya que los estudiantes continuaron en evaluación permanente de etapa básica, así como de disciplinaria en lo sucesivo. Por otra parte, al ingresar al sistema de Coordinación General de Servicios Estudiantiles las actas que se encuentran en línea aparecen incompletas y en algunos casos no se encuentran, por lo que para poder tener la información correcta de cohorte es necesario revisar las actas de evaluación en físico, para poder comparar manualmente los estudiantes que cumplieron con sus etapas y posteriormente sus procesos de titulación.

Participación de los estudiantes en programas de apoyo

Programas de asesoría académica, regularización y acciones de nivelación a los estudiantes

Existe un programa de asesorías académicas, tanto para la etapa básica como para la etapa de profesionalización. Estas asesorías las imparten los mismos docentes del programa educativo. Para utilizar el programa, los estudiantes se registran previamente y acuden por iniciativa propia o por indicaciones del docente titular del curso cuando detecta que hay estudiantes en riesgo académico.

Durante la jornada de tutorías para reinscripción, se analiza a detalle la situación de cada estudiante para determinar la carga académica conveniente y correspondiente, por lo que el sistema de tutorías tiene un impacto directo en el trayecto académico del estudiante, así como en su oportuna canalización para casos especiales en sistemas escolares, psicopedagógico, becas, y otras instancias.

También se consideran algunos programas de regularización para que los estudiantes ingresen y terminen su licenciatura de manera regular, entre los cuales se encuentran: los intersemestrales, proyectos de vinculación con valor en créditos, como otras modalidades de aprendizaje.

- Servicios de orientación y asesoría en apoyo al aprendizaje

El Estatuto General de la Universidad Autónoma de Baja California en su artículo 151, señala que: “la estructura del personal académico de esta institución, está integrada por Profesores, Investigadores y Técnicos Académicos, cada uno con diversas funciones”. El Estatuto del Personal Académico en su artículo 59, señala que además de impartir el número de horas-clase asignadas, los profesores de carrera deberán prestar asesoría docente a estudiantes y pasantes, así como asesoría en proyectos externos y servicio social, por lo que esta actividad se convierte en una de las tareas sustantivas de todo docente.

Prácticas profesionales, estancias y visitas en el sector productivo

Una modalidad de asesoría a estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico se ha dado por medio de los proyectos de vinculación con instituciones externas, entre las cuales se encuentran: *Christmas Business de México*, MXLI Bici, UNAM, ISESALUD, Facultad de Ingeniería y Negocios Guadalupe Victoria, y la Facultad de Ingeniería de la UABC. Estos proyectos han sido asesorados por los profesores de tiempo completo de la licenciatura en diseño gráfico.

El estudiante de diseño gráfico puede acudir tanto al responsable de orientación educativa y psicológica como a los tutores para recibir información y apoyo en la realización de diversos trámites como becas, bajas, acreditación del segundo idioma, credenciales, resellos, seguro facultativo y de gastos médicos mayores, y justificantes. Por otra parte, debido a las necesidades de los estudiantes potenciales a egresar del programa educativo, se implementaron las asesorías de preparación para el examen EGEL, convocando cada inicio de semestre a los estudiantes para registrarse. En este curso se cubren los tres ejes de evaluación del EGEL.

Es importante mencionar que se debe de implementar de manera más eficiente el programa de asesorías académicas, sobre todo para la etapa disciplinaria, ya que como se vio en la tabla 18, los porcentajes de reprobación oscilan entre el 60 y 10%, siendo porcentajes altos, esto nos indica es necesario atender los rezagados por cada unidad de aprendizaje más reprobada.

Programa de inclusión

No se tiene algún programa de inclusión, es necesario para poder atender a estudiantes en situación de vulnerabilidad.

Movilidad e intercambio de estudiantes

De acuerdo con el Estatuto Escolar, Sección quinta, artículo 176, se entiende por intercambio estudiantil:

“La posibilidad que la Universidad le otorga a sus estudiantes ordinarios de cursar en instituciones de educación superior del país o el extranjero, unidades de aprendizaje que puedan ser consideradas equivalentes a las que se encuentren incluidas dentro del plan de estudios en el que están inscritos”.

El intercambio estudiantil preferentemente, deberá llevarse a cabo con instituciones de educación superior del país o del extranjero con las que la UABC tenga convenios, así como con organizaciones a las que la universidad pertenezca; esto para garantizar la buena calidad de los cursos y la pertinencia de los contenidos de programas de estudio.

La Coordinación de Cooperación Internacional e Intercambio Académico, vinculada con las coordinaciones de las unidades académicas, es la responsable de gestionar los convenios para la movilidad estudiantil, así como de la expedición de la convocatoria dirigida a los estudiantes para participar en los programas de intercambio y difundir las convocatorias a través de carteles colocados en espacios universitarios, folletos informativos y vía internet.

El programa académico fomenta la movilidad nacional e internacional entre sus estudiantes a través de pláticas al inicio de cada semestre, donde se les da a conocer las diferentes opciones de movilidad a las que puede acceder (consultar concentrado de movilidad del programa educativo de diseño gráfico).

Existen dos vías de movilidad: interna y externa. Su operatividad está basada en los Lineamientos Generales y Específicos de las Modalidades de Aprendizaje y Obtención de Créditos, los cuales permiten al estudiante cubrir créditos de unidades de aprendizaje en cualquier programa educativo, siempre y cuando la asignatura que elija sea relevante para su perfil profesional y que sea aprobada por su tutor.

De acuerdo al Estatuto Escolar, artículo 181, para poder participar en los programas de intercambio académico se requiere:

- I. Ser propuesto por la unidad académica de procedencia
- II. Contar con un promedio general de calificaciones mínimo de ochenta o su equivalente.

- III. Ser estudiante regular al solicitar su participación al programa y al momento de incorporarse a su estancia de intercambio.
- IV. Haber cubierto cincuenta por ciento del total de los créditos del plan de estudios en el que esté inscrito, al momento de presentar la solicitud respectiva.
- V. Solicitar su participación en un programa educativo con los que la Universidad tenga convenio, de buena calidad, en los términos fijados en el presente estatuto, y VI. Cumplir con los demás requisitos establecidos en las disposiciones complementarias. (UABC, 2018, p.18)

Por su parte, el artículo 182 establece que:

“El programa de intercambio estudiantil no podrá extenderse a más de dos periodos escolares. El máximo de unidades de aprendizaje que se pueden acreditar a través de este programa será de un número igual al establecido para dos periodos escolares en el plan de estudios que cursa. La carga académica mínima será de tres unidades de aprendizaje de acuerdo con el plan de estudios de su institución de procedencia y a partir de la oferta de cursos de la institución receptora.” (UABC, 2018, p.18)

La convocatoria es de carácter semestral y actualmente se tienen convenios nacionales con 48 universidades, 16 institutos y 10 colegios y centros de investigación. A nivel institucional existen, 205 convenios generales de movilidad y 106 convenios específicos tanto para movilidad nacional como internacional.

La Coordinación de Cooperación Internacional e Intercambio Académico de la UABC es la encargada de convocar a los estudiantes que tengan interés en participar en los programas de intercambio estudiantil y de llevar a cabo las actividades de promoción de movilidad estudiantil. Será responsabilidad de los departamentos de Cooperación Internacional e Intercambio Académico, difundir los cursos que se ofertan para intercambio, y realizar los trámites pertinentes para la homologación de las unidades de aprendizaje que se cursarán en el intercambio, en coordinación con las unidades académicas. Igualmente existe un profesor que coordina las actividades respectivas en cada unidad académica.

Los estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico, podrán cursar asignaturas de su interés de los planes de estudio de las carreras de arquitectura y de diseño industrial, siempre y cuando sean autorizadas por el tutor.

De la misma manera, los estudiantes inscritos en la licenciatura en diseño gráfico podrán cursar asignaturas en otras facultades pertenecientes a la Universidad Autónoma de Baja California, y validarlas como créditos optativos al finalizar la asignatura. Para participar en movilidad interna, el estudiante debe investigar en qué campus desea realizar una estancia escolar; debe llenar los formatos correspondientes y en el caso de aplicar a movilidad deberá cumplir con los requisitos establecidos por la convocatoria.

En cuanto al valor curricular, los estudios bajo la modalidad de movilidad estudiantil tienen pleno reconocimiento curricular, siempre y cuando se hayan realizado de acuerdo a la normatividad vigente establecida en los artículos 176 a 182 del Estatuto Escolar de la UABC.

Para garantizar la congruencia de las estancias con el desarrollo académico del estudiante, el tutor y coordinador de carrera revisan la solicitud del estudiante, y la propuesta de intercambio con respecto a la formación académica que desea desempeñar durante su estancia. La institución de educación superior destino será la que expida el oficio donde se comprueba el cumplimiento del objetivo académico para el cual se realiza el intercambio.

El estudiante selecciona las unidades de aprendizaje a cursar de acuerdo a su interés y a la oferta de la institución receptora y, posterior a esto, el tutor académico avala las unidades de aprendizaje que su tutorado cursará a través de las unidades de aprendizaje local; así como la coherencia de contenidos de la universidad seleccionada y la correspondencia con el plan de estudios del programa educativo. De esta manera se prevé un reconocimiento total de las unidades de aprendizaje cursadas y su homologación en la universidad.

En relación a la pertinencia curricular, en caso de que no exista correspondencia entre los contenidos de los cursos externos, se debe desarrollar un programa de unidad de aprendizaje equivalente al contenido del curso tomado en la universidad receptora. El proceso de asignación de créditos lo realiza el Departamento de Servicios Estudiantiles de la UABC, una vez que se ha recibido la boleta de calificaciones por parte de la institución receptora y que se ha realizado el acta de validación y correspondencia de créditos por parte de la unidad académica.

El programa educativo de diseño gráfico utiliza algunos recursos informativos de la Coordinación de Cooperación Internacional e Intercambio Académico de la UABC para realizar promover el intercambio entre los estudiantes, la difusión se realiza con posters, trípticos, charlas, postales, y otros recursos informativos.

La universidad brinda un apoyo económico a los estudiantes sujetos a movilidad nacional e internacional, siendo las principales becas o apoyos económicos la Beca Santander de movilidad nacional y la Fundación UABC / Beca Alas.

Los estudiantes realizan como parte de sus obligaciones un informe de sus experiencias de movilidad el cual es entregado a la Coordinación de Movilidad Estudiantil, esta información permite evaluar el impacto del programa de intercambio en el crecimiento personal y académico del estudiante.

Las actividades que los estudiantes realizan durante el intercambio se encuentran descritos en un primer momento en el *Manual de usuario: Alumnos UABC*, y posteriormente los estudiantes realizan actividades dependientes de la unidad académica receptora.

La retroalimentación con los estudiantes de la UABC se realiza una vez que regresan de sus intercambios mediante el *Encuentro de Intercambio Estudiantil* donde participan todos los estudiantes que hayan realizado intercambio de los distintos programas educativos de la misma universidad.

El número de convenios firmados con otras universidades e instituciones educativas que ofertan la licenciatura en diseño gráfico o un programa educativo afín, es suficiente para promover la movilidad e intercambio estudiantil por lo que este indicador se cumple.

Movilidad e intercambio de estudiantes

De acuerdo con el Estatuto Escolar, Sección quinta, artículo 176, se entiende por intercambio estudiantil:

“La posibilidad que la Universidad le otorga a sus estudiantes ordinarios de cursar en instituciones de educación superior del país o el extranjero, unidades de aprendizaje que puedan ser consideradas equivalentes a las que se encuentren incluidas dentro del plan de estudios en el que están inscritos”.

El intercambio estudiantil preferentemente, deberá llevarse a cabo con instituciones de educación superior del país o del extranjero con las que la UABC tenga convenios, así como con organizaciones a las que la universidad pertenezca; esto para garantizar la buena calidad de los cursos y la pertinencia de los contenidos de programas de estudio.

La Coordinación de Cooperación Internacional e Intercambio Académico, vinculada con las coordinaciones de las unidades académicas, es la responsable de gestionar los convenios para la movilidad estudiantil, así como de la expedición de la convocatoria dirigida a los estudiantes para participar en los programas de intercambio y difundir las convocatorias a través de carteles colocados en espacios universitarios, folletos informativos y vía internet.

El programa académico fomenta la movilidad nacional e internacional entre sus estudiantes a través de pláticas al inicio de cada semestre, donde se les da a conocer las diferentes opciones de movilidad a las que puede acceder (consultar concentrado de movilidad del programa educativo de diseño gráfico).

Existen dos vías de movilidad: interna y externa. Su operatividad está basada en los Lineamientos Generales y Específicos de las Modalidades de Aprendizaje y Obtención de Créditos, los cuales permiten al estudiante cubrir créditos de unidades de aprendizaje en cualquier programa educativo, siempre y cuando la asignatura que elija sea relevante para su perfil profesional y que sea aprobada por su tutor.

De acuerdo al Estatuto Escolar, artículo 181, para poder participar en los programas de intercambio académico se requiere:

- I. Ser propuesto por la unidad académica de procedencia
- II. Contar con un promedio general de calificaciones mínimo de ochenta o su equivalente.
- III. Ser estudiante regular al solicitar su participación al programa y al momento de incorporarse a su estancia de intercambio.
- IV. Haber cubierto cincuenta por ciento del total de los créditos del plan de estudios en el que esté inscrito, al momento de presentar la solicitud respectiva.
- V. Solicitar su participación en un programa educativo con los que la Universidad tenga convenio, de buena calidad, en los términos fijados en el presente

estatuto, y VI. Cumplir con los demás requisitos establecidos en las disposiciones complementarias. (UABC, 2018, p.18)

Por su parte, el artículo 182 establece que:

“El programa de intercambio estudiantil no podrá extenderse a más de dos periodos escolares. El máximo de unidades de aprendizaje que se pueden acreditar a través de este programa será de un número igual al establecido para dos periodos escolares en el plan de estudios que cursa. La carga académica mínima será de tres unidades de aprendizaje de acuerdo con el plan de estudios de su institución de procedencia y a partir de la oferta de cursos de la institución receptora.” (UABC, 2018, p.18)

La convocatoria es de carácter semestral y actualmente se tienen convenios nacionales con 48 universidades, 16 institutos y 10 colegios y centros de investigación. A nivel institucional existen, 205 convenios generales de movilidad y 106 convenios específicos tanto para movilidad nacional como internacional.

La Coordinación de Cooperación Internacional e Intercambio Académico de la UABC es la encargada de convocar a los estudiantes que tengan interés en participar en los programas de intercambio estudiantil y de llevar a cabo las actividades de promoción de movilidad estudiantil. Será responsabilidad de los departamentos de Cooperación Internacional e Intercambio Académico, difundir los cursos que se ofertan para intercambio, y realizar los trámites pertinentes para la homologación de las unidades de aprendizaje que se cursarán en el intercambio, en coordinación con las unidades académicas. Igualmente existe un profesor que coordina las actividades respectivas en cada unidad académica.

Los estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico, podrán cursar asignaturas de su interés de los planes de estudio de las carreras de arquitectura y de diseño industrial, siempre y cuando sean autorizadas por el tutor.

De la misma manera, los estudiantes inscritos en la licenciatura en diseño gráfico podrán cursar asignaturas en otras facultades pertenecientes a la Universidad Autónoma de Baja California, y validarlas como créditos optativos al finalizar la asignatura. Para participar en movilidad interna, el estudiante debe investigar en qué campus desea realizar una estancia escolar; debe llenar los formatos correspondientes y en el caso de aplicar a movilidad deberá cumplir con los requisitos establecidos por la convocatoria.

En cuanto al valor curricular, los estudios bajo la modalidad de movilidad estudiantil tienen pleno reconocimiento curricular, siempre y cuando se hayan realizado de acuerdo a la normatividad vigente establecida en los artículos 176 a 182 del Estatuto Escolar de la UABC.

Para garantizar la congruencia de las estancias con el desarrollo académico del estudiante, el tutor y coordinador de carrera revisan la solicitud del estudiante, y la propuesta de intercambio con respecto a la formación académica que desea desempeñar durante su estancia. La institución de educación superior destino será la que expida el oficio donde se comprueba el cumplimiento del objetivo académico para el cual se realiza el intercambio.

El estudiante selecciona las unidades de aprendizaje a cursar de acuerdo a su interés y a la oferta de la institución receptora y, posterior a esto, el tutor académico avala las unidades de aprendizaje que su tutorado cursará a través de las unidades de aprendizaje local; así como la coherencia de contenidos de la universidad seleccionada y la correspondencia con el plan de estudios del programa educativo. De esta manera se prevé un reconocimiento total de las unidades de aprendizaje cursadas y su homologación en la universidad.

En relación a la pertinencia curricular, en caso de que no exista correspondencia entre los contenidos de los cursos externos, se debe desarrollar un programa de unidad de aprendizaje equivalente al contenido del curso tomado en la universidad receptora.

El proceso de asignación de créditos lo realiza el Departamento de Servicios Estudiantiles de la UABC, una vez que se ha recibido la boleta de calificaciones por parte de la institución receptora y que se ha realizado el acta de validación y correspondencia de créditos por parte de la unidad académica.

El programa educativo de diseño gráfico utiliza algunos recursos informativos de la Coordinación de Cooperación Internacional e Intercambio Académico de la UABC para realizar promover el intercambio entre los estudiantes, la difusión se realiza con posters, trípticos, charlas, postales, y otros recursos informativos.

La universidad brinda un apoyo económico a los estudiantes sujetos a movilidad nacional e internacional, siendo las principales becas o apoyos económicos la Beca Santander de movilidad nacional y la Fundación UABC / Beca Alas.

Los estudiantes realizan como parte de sus obligaciones un informe de sus experiencias de movilidad el cual es entregado a la Coordinación de Movilidad Estudiantil, esta información permite evaluar el impacto del programa de intercambio en el crecimiento personal y académico del estudiante.

Las actividades que los estudiantes realizan durante el intercambio se encuentran descritos en un primer momento en el *Manual de usuario: Alumnos UABC*, y posteriormente los estudiantes realizan actividades dependientes de la unidad académica receptora.

La retroalimentación con los estudiantes de la UABC se realiza una vez que regresan de sus intercambios mediante el *Encuentro de Intercambio Estudiantil* donde participan todos los estudiantes que hayan realizado intercambio de los distintos programas educativos de la misma universidad.

El número de convenios firmados con otras universidades e instituciones educativas que ofertan la licenciatura en diseño gráfico o un programa educativo afín, es suficiente para promover la movilidad e intercambio estudiantil por lo que este indicador se cumple.

- **Movilidad e intercambio en la FAD**

Para evaluar el impacto del programa de movilidad estudiantil se considera, por una parte, la cantidad de estudiantes que han realizado intercambio nacional e internacional dentro del programa educativo de diseño gráfico, y por otro, la experiencia vivencial y académica de los estudiantes participantes. Como se muestra en las Tablas 36 y 37, en las cuales se concentra la información de los intercambios nacionales e internacionales respectivamente.

Tabla 36.
Estudiantes de diseño gráfico de la FAD en intercambio estudiantil nacional del 2015-1 al 2019-1.

Periodo	Estudiantes	Universidad
2015-1	1	Universidad Autónoma de Nuevo León
	1	Universidad de Guanajuato
2017-2	3	Universidad Nacional Autónoma de México UNAM
	1	Universidad Autónoma Metropolitana
2018-1	2	Universidad Autónoma de Yucatán

Fuente: Elaboración propia (2019), información obtenida del departamento de movilidad e intercambio de UABC.

Como se puede observar en la tabla 36, no existe evolución notoria ya que, se poca participación de los estudiantes del programa para intercambios nacionales, ocho estudiantes en total durante los periodos del 2015-1 al 2019-1. El análisis se realizó en estos periodos ya que en el año 2014 (ambos períodos) no hubo intercambio en la FAD. A pesar de los esfuerzos hechos por la unidad académica, es necesario generar una estrategia en conjunto con los directivos y coordinación del diseño gráfico para elevar este número en los siguientes periodos.

Tabla 37.

Estudiantes de diseño gráfico de la FAD en intercambio estudiantil internacional del 2012-2 al 2019-1.

Periodo	Estudiantes	Universidad	País
2014-1	1	Universidad del Museo Social Argentino	Argentina
	1	Universidad de Lleida	España
2015-1	1	Universidad de Concepción del Uruguay	Uruguay
	1	Universidad Nacional de Colombia	Colombia
2015-2	1	Universidad De Castilla La Mancha	España
2017-1	2	Instituto de Arte, Design e Empresa-Universityario	Portugal
2017-2	1	Universidad de Burgos	España
2019-1	1	Instituto de Arte Design e Empresa - Universitario (IADE)	Portugal
	1	Universidad de Temuco	Chile

Fuente: Elaboración propia (2019), información recopilada del departamento de intercambio y movilidad estudiantil.

Referente al intercambio internacional (tabla 37), la evolución es como sigue: 10 estudiantes optaron por esta opción entre los ciclos del 2014-1 al 2019-1, dos estudiantes más que en el intercambio nacional. En los años 2016 y 2018, no hubo participación de los estudiantes para este tipo de intercambio. Referente al idioma es un 30% de universidades de habla hispana y 70% de universidades con el idioma inglés obligatorio.

Como conclusión se tiene que ocho estudiantes desde el 2015-1 a la fecha se han ido de intercambio a nivel nacional, una cantidad muy baja por los ciclos que se toman en cuenta, respecto a los intercambio internacionales 10 estudiantes desde el ciclo 2014-1 al 2019-1 han optado por esta opción, contrastando la opción nacional y la internacional, pareciera que oscilan con la misma demanda, pero se debe de contemplar los ciclos escolares, ya que en el intercambio nacional se tiene información desde el 2015-1, y del internacional desde el 2014-1, un año de diferencia. Por lo que se concluye que hay más estudiantes que optan por el intercambio internacional, sin embargo, la población de diseño gráfico que opta por intercambio en general es muy baja, de acuerdo a los datos presentados el total de estudiantes con intercambio es de 18 al ciclo 2019-1. Es importante generar estrategias para aumentar los números en los siguientes ciclos, algunas de ellas pudieran ser, incrementar el número de pláticas a los estudiantes, siendo enfáticos en los beneficios, una campaña integral de fomento al intercambio nacional e internacional, etcétera.

- **Movilidad e intercambio FCITEC**

Con lo que respecta a la unidad de la FCITEC, los intercambios nacionales e internacionales se presentan a continuación en las Tablas 38 y 39, con información de intercambio nacional e internacional, respectivamente.

Tabla 38.

Estudiantes diseño gráfico FCITEC en intercambio estudiantil nacional del 2014-1 al 2019-1.

Periodo	Estudiantes	Universidad
2014-1	2	Universidad de Guanajuato
	5	Universidad Autónoma Metropolitana
2014-2	7	Universidad Autónoma Metropolitana
	2	Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco
	3	Universidad de Guanajuato
	1	Universidad Nacional Autónoma de México
2015-2	1	Universidad Autónoma Metropolitana
2016-1	3	Universidad de Guanajuato
2016-2	1	Universidad De Guanajuato

2018-2	2	Universidad de Guadalajara
	3	Universidad Nacional Autónoma de México
	1	Universidad Autónoma Metropolitana
	1	Universidad Iberoamericana Ciudad de México
2019-1	1	Universidad Iberoamericana
	1	Universidad Nacional Autónoma de México

Fuente: Elaboración propia (2019), información obtenida del departamento de intercambio y movilidad estudiantil.

Referente a la evolución de los intercambios nacionales, del 2014-1 al 2019-1 se han realizado 34 intercambios a las diferentes instituciones con las que UABC tiene convenio; como se puede observar en la tabla 3, ha ido disminuyendo la participación de los estudiantes, ya que al inicio del primer ciclo (2014-1) siete estudiantes fueron de intercambio, esto aumentó durante el periodo 2014-2 con un total de 13 estudiantes; registrando el número más alto de intercambio en lo que va de los últimos cinco años. Posterior a este ciclo ha disminuido considerablemente los intercambios, es importante también señalar que en el año 2017 (ambos ciclos) la FCITEC no tuvo intercambios nacionales. Definitivamente se deben de tomar medidas para aumentar la participación de los estudiantes, y analizar de manera minuciosa la situación del ciclo 2014-2 para conocer cuál fue la o las variables que influyeron para que los estudiantes se interesan más en el intercambio.

Para el intercambio internacional, los números se han comportado como se muestran a continuación en la (tabla 39).

Tabla 39.

Estudiantes de diseño gráfico de FCITEC en intercambio estudiantil internacional del 2014-1 al 2019-1.

Periodo	Estudiantes	Universidad	País
2014-2	1	Universidad de la Coruña	España
	2	Universidad De Especialidades Espíritu Santo	Ecuador
	1	Université Rennes 2 Campus Villejean	Francia
	1	Universidad Complutense de Madrid, Campus Moncloa	España
2016-2	1	Universidad De Rennes 2	Francia

2019-1

2

Kyung Hee University

Corea del
Sur

Fuente: Elaboración propia (2019), información obtenida del departamento de movilidad e intercambio estudiantil.

Respecto a la evolución de los intercambios internacionales, el total de estudiantes es de ocho, cabe señalar que, de los últimos cinco años, en 2015, 2017 y 2018, no hubo participación de los estudiantes para este tipo de intercambio. Referente al idioma, 50% de universidades son de habla hispana y 50% de universidades con el idioma inglés por obligación.

Como conclusión, en FCITEC se tienen más intercambios nacionales con 34 estudiantes participantes, y en el rubro internacional sólo 10 estudiantes han participado en los últimos cinco años. Es importante generar medidas para aumentar estos números, como campañas integrales mostrando los diversos beneficios que un intercambio conlleva.

Movilidad e intercambio

A continuación, en la tabla 40 se muestra de manera general el comportamiento de los intercambios de manera anual, tanto nacional como internacional en ambas sedes.

Tabla 40.

Concentrado de intercambio nacional e internacional FAD y FCITEC del 2014 al 2019

Año	Estudiantes	Tipo de intercambio
2014	20	Nacional
	7	Internacional
2015	3	Nacional
	3	Internacional
2016	4	Nacional
	1	Internacional
2017	4	Nacional
	3	Internacional
2018	9	Nacional
2019-1	2	Nacional

Fuente: Elaboración propia (2019), información proporcionada por el departamento de intercambio y movilidad estudiantil.

La evolución general, de intercambios nacionales e internacionales de ambas sedes es de 60 en los últimos cinco años, de los cuales, de manera particular se tiene que han participado 42 estudiantes en intercambios nacionales; y 18 estudiantes en el intercambio internacional de ambas sedes. Es importante mencionar que en todos los años han participado estudiantes en intercambio nacional, lo cual no ha sido de la misma manera para el internacional, ya que, en el año 2018 no hubo participantes.

Los resultados de estos intercambios impactan de manera positiva en los estudiantes específicamente en su desarrollo integral, sin embargo, en ambas sedes es necesario y urgente generar estrategias que motiven la participación de estudiantes sobretodo en intercambio internacional; como se mencionó, se puede generar una campaña integral que invite a los estudiantes a la movilidad e intercambio, resaltando las diversas oportunidades, apoyos y beneficios que estos programas conllevan. Por otra parte, de acuerdo a los responsables de movilidad de cada unidad académica los obstáculos para estudiantes de diseño gráfico son varios, tales como no contar con suficiente oferta para realizar su intercambio, esto debido a que pocas universidades ofrecen la carrera de diseño gráfico, limitando la equivalencia en su mayoría a asignaturas optativas siendo esta una limitante para la selección de estancia. Así mismo la acreditación del examen TOEFL limita al estudiante a no tener acceso a ofertas fuera de Latinoamérica.

Servicios de tutoría

El Modelo Educativo de la UABC establece la tutoría académica como uno de los ejes transversales en las etapas de formación profesional, y menciona:

“Desde su ingreso, el estudiante cuenta con el servicio de tutoría académica, que consiste en el acompañamiento de un docente que asume la función de tutor, quien lo apoya durante su trayectoria académica, le brinda información para facilitar la planeación y desarrollo de su proyecto académico y profesional y, de ser el caso, canaliza las necesidades específicas que le plantea el tutorado hacia las instancias de la institución encargadas de atender dichas necesidades

–establecidas en la normatividad y según los apoyos institucionales disponibles–, siempre en un marco de respeto a la libertad del estudiante en la toma de las decisiones acerca de su trayectoria académica” (UABC, 2018, p.100).

En su artículo 167, Fracción I, establece que “Son programas de servicio a la comunidad estudiantil los siguientes: I. Asesoría y tutorías de los alumnos...” (UABC, 2018, p. 17). En el artículo 170, establece que: “Las unidades académicas emitirán los manuales de operación de las tutorías académicas, de conformidad con el presente estatuto y disposiciones complementarias respectivas. Las unidades académicas proveerán los mecanismos de tutoría a distancia para los alumnos en condición de intercambio estudiantil” (UABC, 2018, p. 17).

En el ámbito de la tutoría, se creó el *Manual de tutorías* y se implementó el Sistema Institucional de Tutorías (SIT) a nivel institucional. Las unidades académicas cuentan con formatos internos para organizar la información necesaria para inscripción, ajustes y datos de los alumnos. En el programa educativo, la relación tutor-tutorado es de 29 alumnos por tutor, contando el apoyo de 11 PTC, un técnico académico de tiempo completo y seis docentes de asignatura.

La UABC cuenta con lineamientos generales para la operación de las tutorías académicas, y en el artículo 168, establece que “Las tutorías académicas tienen como propósito acompañar a los alumnos de licenciatura y posgrado, para que éstos diseñen un programa de actividades académicas curriculares y extracurriculares que favorezcan su formación integral y lograr el perfil profesional deseado” (UABC, 2018, p. 17).

La operación de la tutoría se apoya en la Subdirección y la Coordinación de Formación Básica, a través de un *responsable de tutorías*, quien coordina esta actividad y le da seguimiento organizando y gestionando el sistema al interior de la unidad académica.

De acuerdo al *Manual de tutorías de la Facultad de Arquitectura y Diseño*, autorizado en agosto de 2012 para subirse al Sistema Institucional de Tutorías, la tutoría puede ser:

1. Individual: Atención personalizada a un estudiante, que brinda el tutor académico previamente designado por el Responsable de tutorías de la unidad académica.
2. Grupal: Es en la cual se brinda atención a un grupo de estudiantes, para así proporcionarles información de interés general, o bien para la atención de una problemática en particular del grupo; programando si es necesario tutorías

individuales, ya sea porque el alumno así lo solicite o el tutor lo considere pertinente.

El sitio *web* de cada unidad académica cuenta con una sección de tutorías donde se puede consultar información general, directorio de tutores y formatos.

En el área de tutorías, se cuenta con el Sistema Institucional de Tutorías (SIT) que, entre otros beneficios, es una herramienta de difusión que permite establecer comunicación tutorado-tutor de forma directa y por lo tanto cubrir un mayor alcance en cuanto al porcentaje de estudiantes que se informan y reciben tutoría. Las tutorías se realizan tanto en forma individual como grupal y en ambas se brinda información clara y completa al tutor sobre la situación académica del estudiante, su trayectoria académica, datos de contacto y particularidades que como tutores le permiten detectar las necesidades específicas de cada estudiante, poder orientarlo según su situación y encaminarlo a que termine sus estudios satisfactoriamente.

Institucionalmente, existe una herramienta dentro del SIT donde los estudiantes evalúan el funcionamiento de las tutorías de las unidades académicas. Mediante la herramienta de *evaluación al tutor*, se pueden detectar las necesidades del programa interno de tutorías de las unidades académicas, así como plantear mejoras a los procedimientos y la atención que se brinda a los estudiantes.

En apoyo a estudiantes rezagados se implementó un proyecto de cursos intersemestrales como estrategia para solventar la problemática.

Todos los profesores de planta, tienen asignada en su carga de trabajo la tutoría académica, actividad a la cual dedican un promedio de cuatro horas a la semana (10%). Se cuenta con un formato de registro de tutorías, en el cual los tutores evidencian esta actividad por período. Además, se cuenta con un registro de tutorías directamente en el SIT, que permite conocer el número total de tutorías realizadas tanto individuales como grupales por los tutores del programa educativo por cada período escolar.

La existencia y cobertura del programa institucional de tutorías se cumple totalmente y se atiende al 100% de los estudiantes del programa educativo de diseño gráfico.

Servicios de orientación educativa y psicopedagógica de apoyo al estudiante

Ambas unidades académicas cuentan con un responsable de orientación educativa y psicológica, que da orientación educativa y psicológica a través de profesionales de la salud mental. Este departamento brinda orientación que favorece el aprendizaje en el estudiante, por medio de la estimulación de las habilidades del pensamiento y la enseñanza de técnicas y hábitos de estudio.

Prácticas profesionales, estancias y visitas en el sector productivo

El servicio social profesional o de segunda etapa al igual que las prácticas profesionales, constituyen un aspecto de la formación integral del estudiante que permite, mediante diversos programas, vincular a la UABC y a sus estudiantes con el sector público, social y productivo, en beneficio del desarrollo profesional, al fortalecer la formación académica, desarrollar valores y favorecer la inserción al mercado laboral y al desarrollo comunitario como una actividad comprometida con los problemas sociales.

Las prácticas profesionales son las actividades propias de la formación profesional para la aplicación del conocimiento y la vinculación con el entorno social y productivo; contribuyen a la formación integral del estudiante a través de la combinación de conocimientos teóricos adquiridos en el aula con aspectos prácticos de la realidad profesional. Tienen como objetivo coadyuvar en la formación del estudiante con el fin de desarrollar habilidades y competencias para diagnosticar, planear, evaluar e intervenir en la solución de problemas de la vida profesional. De acuerdo con el perfil profesional; son fuente de información permanente para la adecuación y actualización de los planes y programas de estudio, mientras que fortalecen y consolidan la vinculación de la universidad con el entorno social y productivo.

La unidad académica es la responsable de coordinar la planeación, organización, supervisión, seguimiento, evaluación y control de la realización de las prácticas profesionales en sus respectivos programas. Las prácticas son obligatorias y tienen un valor de 15 créditos conforme al plan de estudios. Los estudiantes pueden iniciar sus prácticas profesionales cuando hayan cubierto 70% de los créditos del plan de estudios, siempre y cuando ya estén dados de alta en un programa de servicio social profesional.

En la licenciatura de diseño gráfico se ha desarrollado el servicio social curricular, particularmente en la etapa profesional, ofreciendo a los estudiantes un listado de programas que se encuentran adscritos al programa educativo, mediante el cual se promueve la vinculación de los cursos con los programas de servicio social; de esta manera se busca mantener la correspondencia entre los contenidos de las unidades de aprendizaje y el servicio social.

Al inicio de cada ciclo escolar se implementa un curso de orientación dirigido a los estudiantes, que aborda los objetivos y procedimientos del servicio social y las prácticas profesionales. Además de la promoción del servicio social mediante la implementación del Sistema Integral del Servicio Social, se estableció que para que un estudiante pueda continuar con su inscripción después de cursar 40% de sus créditos debe concluir con su servicio social comunitario.

En relación a la adecuación de la planeación y el control de los programas de servicio social, se puede considerar un esfuerzo el que se realiza en el programa educativo de diseño gráfico por parte de los tutores y el responsable de servicio social, al orientar a los estudiantes mediante un desarrollo organizado de tiempos con la información necesaria para que el estudiante cumpla con el programa y obtenga los créditos correspondientes.

Además del trabajo del responsable en servicio social y prácticas profesionales, los tutores académicos tienen dentro de sus funciones brindar orientación y asesoría a los estudiantes. En los casos de servicio social curricular, el supervisor inmediato del programa es el profesor del curso inscrito en esta modalidad, y en el caso de las prácticas profesionales, la supervisión depende de cada empresa en donde esté inscrito el estudiante. A continuación, se enlistan las unidades receptoras (tabla 41).

Tabla 41.

Unidades receptoras para Servicio Social Profesional por sector en la FAD y al FCITEC.

Servicio Social Profesional				
Sector	Cantidad de Unidades Receptoras		Programas Activos	
	FAD	FCITEC	FAD	FCITEC

Dependencias oficiales	18	3	20	9
Universidad, Unidades Académicas, Escuelas Facultades e Institutos	14	5	27	151
Asociaciones Civiles	11	7	13	42
	Total: 43	Total: 15	Total: 60	Total: 202

Fuente: Elaboración propia (2019), información obtenida del departamento de Servicio Social de ambas sedes.

Como se puede observar, las principales unidades receptoras para servicio social profesional son 58. Las más solicitadas son las dependencias oficiales, 21 en total. En este sector se incluye la misma UABC, considerando sus escuelas, facultades e institutos, sumando un total de 37 unidades; además, en este sector se encuentran 18 asociaciones civiles. En gran medida los servicios son pertinentes ya que los estudiantes generan material gráfico, utilizando los programas específicos para su desarrollo. La mayoría de ellos ayuda a generar campañas de publicidad, diseñando desde cero toda la identidad gráfica.

Para las estrategias de supervisión de las actividades del servicio social y/o prácticas profesionales; dentro del programa educativo de diseño gráfico, los estudiantes presentan reportes trimestrales y finales, mismos que sirven como evidencia durante el periodo en que desarrollan sus actividades, el cumplimiento y avance de las mismas. Los conocimientos y las competencias adquiridas por los estudiantes en el servicio social y en las prácticas profesionales son evaluados mediante un portal institucional que solicita en cada uno de sus indicadores valorar el desempeño del estudiante en función a sus capacidades, habilidades, actitud, entre otros rubros. De igual modo, las empresas receptoras de prácticas profesionales, estarán a cargo de la evaluación del trabajo desarrollado por los estudiantes al tiempo que se les da seguimiento dentro de las unidades académicas mediante un conjunto de formatos que los estudiantes entregan durante sus prácticas.

Los proyectos de servicio social comunitario de atención a zonas vulnerables han proveído de valiosas experiencias que han beneficiado a comunidades o áreas marginales como los sectores en pobreza extrema a través del banco de alimentos,

colectas de víveres y alimentos para comunidades afectadas o devastaciones naturales y atención a grupos de inmigrantes, entre otros.

Actualmente han existido dentro del programa de diseño gráfico 262 empresas e instituciones en las que los estudiantes del programa educativo han realizado proyectos de práctica profesional, registradas a partir del semestre del 2014-2.

Los programas de servicio social y prácticas profesionales han sido relevantes en la implementación del plan de estudios, ya que han permitido desarrollar las competencias del estudiante, tanto en la etapa básica como en la etapa profesional, para su formación integral permitiendo además un vínculo directo con el entorno regional.

Internamente ambas sedes (FAD y FCITEC), llevan a cabo actividades destinadas a facilitar la inserción laboral de los estudiantes del programa educativo como:

- Realización de visitas guiadas a empresas relacionadas con diversas asignaturas de la carrera cuyo propósito es fortalecer el aprendizaje adquirido en clase. Las visitas a empresas, organizaciones e instituciones que se han realizado son las siguientes:
- Lechera Imperial, Mexicali, Baja California
- *Christmas Business de México*, Mexicali, Baja California
- *Christmas Business de México*, segunda ocasión, Mexicali, Baja California
- Casas vinícolas en el Valle de Guadalupe y locales comerciales en Ensenada, Baja California.

Conjuntando información de ambas sedes, se puede concluir que los servicios de prácticas profesionales están cargados a la universidad, unidades académicas, escuelas, facultades e institutos. Respecto al tema, se ha detectado un área de oportunidad para la carrera, ya que lo primordial debe ser que los estudiantes trabajen fuera del ambiente académico, y se vivan la experiencia del trabajo en la industria creativa. Por tal motivo el programa educativo debe de generar consciencia con los estudiantes para que lleven sus prácticas profesionales en lugares externos a la academia. Además, se considera que debe buscarse mayor acercamiento con el sector industrial de la región para enviar a los estudiantes a realizar proyectos reales.

Servicio social

El servicio social es un factor preponderante en la formación integral de los estudiantes de la UABC; es por ello que, desde su oferta, el programa educativo ha cumplido cabalmente con la inserción de sus estudiantes en programas de impacto social y de relevancia para la comunidad, contando con la infraestructura institucional para su manejo eficiente.

De acuerdo a la normativa, el servicio social se divide en dos etapas: la primera etapa o servicio social comunitario y la segunda etapa o servicio social profesional. En ambos casos se deben cumplir de manera obligatoria y enfocarse principalmente a los sectores menos favorecidos de la población aplicando los conocimientos, habilidades, actitudes y valores desarrollados en el proceso de formación universitaria.

En sus dos etapas, el servicio social constituye un instrumento para la formación profesional de los estudiantes, particularmente en su formación valoral. Sus objetivos son:

- Apoyar la creación de conciencia sobre responsabilidad social en la comunidad universitaria.
- Extender los beneficios de la ciencia, la tecnología y la cultura para impulsar el desarrollo sociocultural de los sectores marginados de la sociedad.
- Difundir las experiencias y los conocimientos sobre el proceso de transformación social obtenidos mediante el servicio social a las comunidades involucradas y al público en general fortaleciendo la función institucional de la universidad.

La institución cuenta con la página del Sistema de Información del Servicio Social (www.serviciosocial.uabc.mx), donde se detalla la normatividad establecida en el Reglamento del Servicio Social, así como los procedimientos y formatos que deben llenar los estudiantes.

Con la finalidad de dar seguimiento a la incorporación de los estudiantes asignados en los diversos programas que se ofertan para el servicio social primera etapa, se cuenta con un responsable, quien está bajo la supervisión del Coordinador de Formación Básica. El servicio social segunda etapa, está bajo la supervisión del Coordinador de Formación Profesional y Vinculación Universitaria. Ambas responsabilidades cubren las necesidades del programa educativo de diseño gráfico.

Una vez concluido el servicio social primera etapa, y habiendo obtenido 60% de los créditos del programa educativo, los estudiantes asisten al taller de inducción al servicio social segunda etapa, como prerrequisito para su asignación, en el que se plantean los objetivos, necesidades y lineamientos establecidos por la institución para realizar un servicio social vinculado al perfil de su formación profesional.

El servicio social de segunda etapa al igual que las prácticas profesionales, constituyen un aspecto de la formación integral del estudiante, que permite, mediante diversos programas, vincular a la UABC y a sus estudiantes con el sector público, social y productivo, en beneficio del desarrollo profesional, al fortalecer la formación académica, desarrollar valores y favorecer la inserción al mercado laboral y al desarrollo comunitario como una actividad comprometida con los problemas sociales.

En la licenciatura de diseño gráfico se ha desarrollado el servicio social curricular, particularmente en la etapa profesional ofreciendo a los estudiantes un listado de programas que se encuentran adscritos al programa educativo mediante el cual se promueve la vinculación de los cursos con los programas de servicio social; de esta manera se busca mantener una correspondencia entre los contenidos de las unidades de aprendizaje y el servicio social.

Para las estrategias de supervisión de las actividades del servicio social dentro del programa educativo de diseño gráfico, los estudiantes presentan reportes trimestrales y finales, con los cuales van demostrando durante el periodo en que desarrollan sus actividades, el cumplimiento y avance de las mismas. De igual modo, las empresas o unidades receptoras de servicio social profesional, estarán a cargo de la evaluación del trabajo desarrollado por los estudiantes al tiempo que se les da seguimiento mediante un conjunto de formatos que los estudiantes entregan durante su asignación.

El servicio social de segunda etapa se puede llevar a cabo en la propia universidad, unidades académicas, escuelas, facultades e institutos; asociaciones civiles y dependencias gubernamentales federales, estatales y municipales, (gubernamental).

De acuerdo al portal de servicio social (www.serviciosocial.uabc.mx) las unidades receptoras con programas activos para profesional o segunda etapa están organizados en cuatro rubros (tabla 42).

Tabla 42.
Servicio social profesional.

Sector	Gubernamental	Académico	A.C.	Totales
Cantidad de Unidades Receptoras FAD	18	14	11	43
Programas Activos FAD	20	27	13	60
Cantidad de Unidades Receptoras FCITEC	3	5	7	15
Programas Activos FCITEC	9	151	42	202
Cantidad de Unidades Programa Educativo	21	19	18	58
Programas Activos Programa Educativo	29	178	102	309

Fuente: Elaboración propia (2019), información obtenida del portal de servicio social.

Los programas de servicio social han sido relevantes en la implementación del plan de estudios, ya que han permitido desarrollar las competencias del estudiante, tanto en la etapa básica como en la etapa profesional para su formación integral, permitiendo además un vínculo directo con el entorno regional.

Los conocimientos y las competencias adquiridas por los estudiantes en el servicio social son evaluados mediante un portal institucional que solicita en cada uno de sus indicadores valorar el desempeño del estudiante, en función a sus capacidades, habilidades, actitud, entre otros rubros.

Resultados de los estudiantes

Resultados en exámenes de egreso externos a la institución

A partir del semestre 2014-1 y hasta el 2018-2 se ha aplicado el Examen General de Egreso de Licenciatura CENEVAL EGEL - DISEÑO, un programa que permite medir las competencias adquiridas durante la carrera, así se puede demostrar el dominio de las

áreas de conocimiento del diseño gráfico, mismas que pueden ser comparativas a nivel nacional con otras instituciones.

A continuación, se muestran a través de la tabla 43, los resultados obtenidos en ambas unidades académicas.

Tabla 43.
Resultados CENEVAL - EGEL Diseño Gráfico 2014-1 a 2018-2

Tabla resultados CENEVAL-EGEL Diseño Gráfico								
FCITEC					FAD			
Periodo	Sustentantes	DSS	DS	ANS	Sustentantes	DSS	DS	ANS
2014-1	6	3	2	1	28	3	20	5
2014-2	18	3	11	4	41	5	27	9
2015-1	16	1	8	7	20	2	14	4
2015-2	38	0	28	10	37	0	20	17
2016-1	36	0	18	18	22	0	14	8
2016-2	22	0	12	10	11	0	6	5
2017-1	42	0	15	27	26	0	14	12
2017-2	42	1	19	22	21	1	14	6
2018-1	40	2	20	18	16	3	9	4
2018-2	26	2	10	14	30	2	21	7
Total	286	12	143	131	252	16	159	77

Fuente: Elaboración propia (2019), Nomenclatura CENEVAL-EGEL DISEÑO: Desempeño sobresaliente "DSS", Desempeño Satisfactorio "DS", Desempeño No Satisfactorio "ANS".

En el periodo de 2014-1 al 2018-2 el examen CENEVAL EGEL-DISEÑO se ha aplicado a 252 estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD) de los cuales 63.09% obtuvieron resultado satisfactorio y a 286 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC,) de los cuales 50% también cuentan con resultado satisfactorio resultados que indican que se tiene un nivel positivo dentro de los rangos a evaluarse en CENEVAL a nivel nacional, permitiendo al programa educativo estar dentro de las mejores universidades (tabla 44).

Tabla 44.
Porcentajes CENEVAL-EGEL de Diseño Gráfico 2014-1 a 2018-2

Tabla porcentajes CENEVAL-EGEL Diseño Gráfico					
FCITEC			FAD		
Conceptos	286 estudiantes	Porcentaje	Conceptos	252 estudiantes	Porcentaje
Sobresaliente	12	4.20%	Sobresaliente	16	6.34%
Satisfactorio	143	50%	Satisfactorio	159	63.09%
Sin testimonio	131	45.80%	Sin testimonio	77	30.55%

Fuente: Elaboración propia (2019), resultados del CENEVAL-EGEL Diseño Gráfico, Universidad Autónoma de Baja California.

Participación de estudiantes en concursos, competiciones, exhibiciones y presentaciones nacionales o internacionales

En la Facultad de Arquitectura y Diseño no se cuenta con un área que supervise y de seguimiento a la participación de estudiantes en eventos de impacto social, por ende, no se tiene una base de datos al respecto, y solo ha identificado a tres estudiantes ya egresados que participaron en eventos a nivel nacional e internacional.

Cumplimiento del perfil de egreso

El desempeño de los egresados es parte del estudio diagnóstico y se generó un análisis referente al seguimiento de egresados, tomando como base una muestra representativa de licenciados en diseño gráfico que concluyeron sus estudios en la UABC a partir del periodo escolar 2012-2. Cabe mencionar que este instrumento estadístico incluye a todas las generaciones que han egresado del plan de estudios vigente (2006-2) de la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD) y de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC). Dicho instrumento se aplicó durante el periodo de 2017-2 y 2018-1.

Las 176 encuestas realizadas arrojaron los resultados que se puntualizan a continuación:

- Más del 90% trabaja.
- Solo 64% ejerce su profesión.

- El 56% tardó menos de dos meses en encontrar trabajo.
- El 93% considera adecuado el contenido de las asignaturas en relación al ejercicio profesional.
- El 7% no considera adecuado el contenido de las asignaturas en relación al ejercicio profesional.
- Casi 80% consideran favorable el nivel de formación proporcionado en la licenciatura.
- Se considera que 85% de la planta docente está correctamente capacitada.
- Un porcentaje menor a 10% concluyó estudios de posgrado.
- El 15% trabaja como profesionista independiente, el resto son empleados o no laboran.
- El 78% considera que las ofertas laborales de trabajo son poco atractivas.

De acuerdo a los valores mencionados, el nivel de satisfacción de los egresados con la formación recibida durante la etapa académica tiene una tendencia positiva, destacando a la planta docente como correctamente capacitada. Sin embargo, la continuación con los estudios de posgrado es baja llegando a 10%, siendo poco el interés por continuar con su formación académica.

Las recomendaciones de los egresados para mejorar el programa educativo se pueden resumir en las siguientes: contar con un seguimiento de egresados que lo acompañe al ámbito laboral; aumentar asignaturas optativas de especialidad y convertir algunas en obligatorias, como vectorización en diseño gráfico, fundamentos del diseño, técnicas de comunicación para el diseñador gráfico, diseño de cartel y serigrafía avanzada; equilibrar el tiempo teórico-práctico de clases, como en el caso de las asignaturas de metodología del diseño e historia del arte; y mejorar materiales, equipo, instrumentos y *software*.

Desarrollo disciplinario y habilitación académica

Según el campo laboral de la licenciatura en diseño gráfico el egresado se desempeña en el ámbito local, nacional e internacional, tanto en el sector público como privado en diversas empresas de giro afines al diseño, por mencionar algunas:

- Agencias de publicidad.
- Talleres de artes gráficas o editoriales de prensa, revistas y libros.

- Compañías de pre-prensa digital.
- Canales de televisión.
- Productoras audiovisuales.
- Oficinas de diseño gráfico publicitario.
- Instituciones gubernamentales.
- Instituciones educativas y culturales.
- Dentro de la empresa o instituciones, en departamentos de mercadotecnia y comunicación.
- Productoras de eventos.
- Docencia.
- Ejercicio independiente de la profesión.

En 2016 se realizó un encuentro con empleadores a propósito del tema de empleabilidad, obteniendo la respuesta de 100% de los encuestados con áreas afines al diseño que sí contratan a diseñadores gráficos. Del total de encuestas obtenidas, 58.8% utilizan un contrato de tiempo completo, seguido de 19.6% bajo contrato de medio tiempo y 17.6% por honorarios. Respecto al número de profesionistas de diseño gráfico que contratan en sus empresas, se obtuvieron los siguientes resultados: el 25.5% dos diseñadores gráficos, 21.3% un diseñador gráfico, 17% tres diseñadores gráficos y 12.8% cuatro diseñadores gráficos.

De esta forma se puede decir que sí existe trabajo para los egresados de la licenciatura en diseño gráfico de la UABC, tanto en el sector público como en el privado, de los cuales, según la encuesta aplicada a los empleadores, han contratado a diseñadores gráficos con 37.8% un solo diseñador gráfico, con 28.9% a dos diseñadores gráficos, seguido de 11.1% a cinco diseñadores gráficos, lo cual indica que sí existe empleabilidad para los egresados.

Finalmente decir que, si existen muchas áreas de oportunidad para el diseñador gráfico de la FAD, solo hay que monitorear las tendencias respecto a las necesidades de las empresas locales, nacionales e internacionales, y así generar especialidades y producto competitivo para el campo laboral.

Cumplimiento de perfil de egreso

En conclusión, para el cumplimiento de perfil de egreso, los mecanismos que se utilizan para garantizar el perfil de egreso de la carrera son pertinentes, sin embargo, es necesario actualizar por área de conocimiento las unidades de aprendizaje, esto por los avances tecnológicos y surgimientos de nuevos paradigmas en el Diseño Gráfico.

Los estudiantes si están adquiriendo los conocimientos, habilidades, actitudes y valores correspondientes a su formación, señalados el programa educativo, pero es necesario tomar en cuenta los avances en los últimos años en la disciplina para generar egresados preparados para el área laboral que los espera.

04

EVALUACIÓN DEL **PERSONAL ACADÉMICO, INFRAESTRUCTURA Y SERVICIOS**

En este apartado se genera una evaluación sobre la suficiencia del personal académico, la infraestructura académica, la infraestructura física, y los servicios de apoyo, al desarrollar una valoración de los elementos que conforman los espacios existentes y los recursos humanos de ambas sedes del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico.

En las siguientes páginas se revisa la suficiencia y habilitación académica de la FAD y FCITEC, para posteriormente analizar los espacios en los que se imparten actualmente las clases del programa educativo, y las condiciones generales de los espacios académicos, culturales y deportivos, de la misma forma se revisan los servicios de apoyo escolar y su intervención en la vida estudiantil.

Objetivo

Evaluar el personal académico, la infraestructura física y académica y los servicios de apoyo al programa a fin de fundamentar la modificación o actualización del programa educativo de la licenciatura en diseño gráfico.

Método

Se realizó una investigación documental para la evaluación de la suficiencia operativa del personal académico, la estructura física y académica, así como los servicios de apoyo para la operación, en donde se analizaron reportes de mantenimientos, planta académica, comportamiento asistencial, movimientos de personal y recomendaciones de CIEES y COMAPROD, mismos que se solicitaron a las áreas correspondientes. Para la revisión de la información se recurrió a la técnica de análisis de contenido bajo las categorías de análisis de: personal académico, infraestructura académica y servicios de apoyo. Con la finalidad de identificar las áreas de oportunidad que permitan optimizar la operación del programa.

Resultados

Personal académico

En el siguiente apartado se revisa la composición del cuerpo docente del programa educativo de diseño gráfico, junto a su habilitación académica y superación disciplinaria, analizando los productos académicos derivados de la investigación y las ligas de generación y aplicación del conocimiento del profesorado.

Composición actual del cuerpo docente

Actualmente el programa educativo de diseño gráfico cuenta con 59 académicos, de los cuales, 11 son profesores de tiempo completo y dos técnicos académicos, sumando así 13 docentes con dedicación al programa, y 46 profesores que están contratados por asignatura, que en conjunto atienden a 508 estudiantes.

Los 13 académicos de tiempo completo cuentan entre sus funciones con actividades de tutorías, asesorías académicas, responsables de proyectos de vinculación, seguimiento y actualización curricular, horas de investigación, entre otras actividades particulares, y en la mayoría de casos, con cargos administrativos para la operación del programa educativo, como: Responsable de prácticas profesionales, egresados, vinculación, así como cargos correspondientes a la operación de la unidad académica, tal como lo respaldan los movimientos de personal académico que semestralmente son proporcionados por la Coordinación General de Recursos Humanos de la UABC.

De los académicos que conforman el cuerpo docente, 15 cuenta únicamente con licenciatura, 35 con maestría y nueve con doctorado, puntualizando que de los docentes de tiempo completo: siete tiene maestría y cinco doctorados, y aunque se consideran aceptables las proporciones de los grados académicos, cinco de los PTC que solo tienen maestría actualmente, se encuentran inscritos en un doctorado (Figura 45).

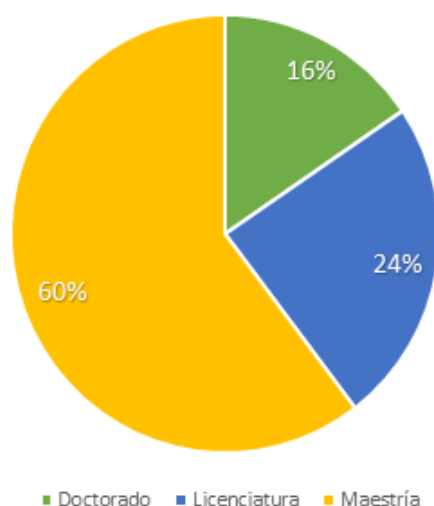


Figura 45. Composición de la planta docente del año 2019.
Fuente: Elaboración propia (2019) para este estudio

El perfil del personal académico está constituido principalmente por docentes con formación académica en diseño gráfico, al representar poco más de la mitad (52%), una cuarta parte tiene perfil en ciencias de la comunicación (26%) y el restante (23%) cuentan

con formación en áreas afines a la disciplina en licenciaturas como: ciencias de la educación, arquitectura, administración de empresas, mercadotecnia e ingeniería en sistemas computacionales.

En cuanto a la incorporación del profesorado, la gran mayoría de los académicos (93% de ellos) tiene una antigüedad que va de los tres a los 11 años, quien tiene menos años colaborando en el programa educativo tiene dos años y quien tiene más tiempo siendo parte de los académicos de la UABC lleva 14 años.

Sobre la labor docente del programa educativo, los profesores de tiempo completo cubren aproximadamente un tercio del total de horas clase. Además de ello, se dedican a otras actividades académico-administrativas como las tutorías, responsables de laboratorio, coordinación de la licenciatura y responsables de área, estas actividades se muestran en el movimiento del personal académico.

En cuanto al ingreso de nuevos profesores al cuerpo docente, es importante mencionar que no existen mecanismos únicos para dicho proceso, y generalmente se procede mediante la revisión de grupos colegiados para la selección de nuevos profesores. La coordinación del programa educativo, con la asistencia de los PTC y la subdirección, participa en la selección mediante el análisis curricular, evaluación de portafolio o de las actividades profesionales según sea el caso, así como la entrevista personal.

Para la contratación de personal de tiempo completo se diseña el perfil de la plaza y la carga académica con las actividades que debe realizar el docente que cubra la plaza, que posteriormente concursará por méritos y oposición, de acuerdo a lo establecido en el Estatuto del Personal Académico de la UABC, Título cuarto, Título quinto y Título sexto.

Una vez contratado el personal se les invita a que asistan al curso de "Inducción a la Universidad" que oferta la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa, destinado a los profesores de recién ingreso, en el que se explica la forma de operación de la universidad e información de compromisos y obligaciones en la relación empleado e institución.

A modo de conclusión podemos indicar que si bien actualmente el cuerpo docente del programa educativo licenciado en diseño gráfico en las dos unidades académicas, cuenta con una constitución que le permite operar y estar en correspondencia con las demandas de asignaturas de la licenciatura, si es importante señalar la necesidad de incorporar a más académicos a la planta docente, tanto profesores de tiempo completo que fortalezcan la actividad de investigación de los cuerpos académicos y la transferencia tecnológica, como técnicos académicos que den apoyo en las áreas de trabajo aplicado de la disciplina como responsables de laboratorios y talleres, para el buen funcionamiento y operatividad del programa educativo.

Superación disciplinaria y habilitación académica

Los miembros del programa educativo cuentan con una cultura de superación académica, sumando 275 cursos en los últimos cinco años (2014-2018) con una participación promedio de 55 cursos anuales en el área de pedagogía, aportando lo anterior a sus habilidades didácticas y docentes.

Los cursos a los que el profesorado ha asistido son ofertados públicamente por el Sistema de Formación y Desarrollo Docente (en el sitio *web*: <http://sifodd.uabc.mx>), mediante sus canales de comunicación institucionales tanto impresos como digitales, que distribuyen la oferta educativa del Centro de Innovación y Desarrollo Docente (CIDD) y el Centro de Educación Abierta y a Distancia (CEAD) de la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa de la UABC a nivel estatal (Tabla 45).

Tabla 45

Cursos a los que han asistido los docentes de la licenciatura en diseño gráfico del 2014 al 2019, asociados a la habilitación académica.

UA	2014-1	2014-2	2015-1	2015-2	2016-1	2016-2	2017-1	2017-2	2018-1	2018-2	Total
FAD	13	15	20	29	18	19	31	8	9	6	164
FCITEC	11	8	5	10	15	13	17	13	8	11	111
Total por semestre	24	23	25	39	33	32	48	21	17	13	275

Fuente: Información facilitada por el Sistema de Formación y Desarrollo Docente, UABC, (2019).

Los cursos que los académicos han tomado en la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa de la UABC, ya sea en línea o de oferta presencial son:

- BB: *Blackboard* para el trabajo en línea
- DI: Diseño instruccional para cursos en línea
- EAC: Evaluación del aprendizaje con enfoque por competencias
- EUC: Elaboración de unidades de aprendizaje con enfoque por competencias
- ET: Educación y Tecnologías: Modalidades Alternativas
- CDDA: Competencias docentes para el desarrollo efectivo en el aula (Microenseñanza)
- EMDP: Elaboración de material didáctico digital utilizando las herramientas de *Power Point* y *Prezi*
- APA: Aplicaciones de productividad académica para dispositivos móviles
- DRB: Desarrollo de habilidades de redacción básica
- DTI: Docencia apoyada en tecnologías de información, comunicación y colaboración (*Blackboard* intermedio, semipresencial)
- EPAA: Elaboración y publicación de artículos académicos
- TDA: Teoría y dinámica de grupos para el aprendizaje significativo
- ETA: Expertos sobre la tutoría académica universitaria
- CBD: Competencias básicas para la Docencia Universitaria
- CI: Curso de inducción a la UABC
- TCD: Trabajo Colaborativo Docente
- BE: Bibliotecas electrónicas: Una herramienta para la docencia
- DIM: Desarrollo de las inteligencias múltiples para la docencia
- AB: El aprendizaje basado en la solución de problemas
- PPE: Planeación del proceso enseñanza aprendizaje con enfoque por competencias
- EEC: Educación con enfoque por competencias
- CSR: *Classroom*: Una herramienta de google para la docencia
- EMD: Elaboración de material pedagógico digital en video
- EBB: Taller de herramientas de evaluación en *Blackboard*

- TA: La Tutoría Académica en la UABC
- EPC: Educación con enfoque por competencias
- EDTI: Estrategias didácticas apoyadas en Tecnologías de Información, comunicación y colaboración
- APD: Aplicaciones gratuitas de Internet para la docencia
- EMD: Elaboración de material didáctico
- ED: Estrategias didácticas con enfoque por competencias

Cabe mencionar que en el periodo del 2014 al 2018, ha existido un importante incremento dentro de la oferta y de la participación de los académicos en los cursos en modalidad virtual con fines de habilitación en competencias para el desarrollo y operación de cursos en línea mediante la plataforma institucional de la UABC, que se auspicia en *BlackBoard*.

Dicho incremento en los cursos de competencias de diseño y conducción de cursos en línea, ya sea para modalidades cien por ciento virtuales o semipresenciales se pueden evidenciar en los datos proporcionados por el Sistema de Formación y Desarrollo Docente de la UABC, en los cuales se puede observar que los cursos asociados a tecnologías de la información, conducción de cursos en línea y entornos virtuales del aprendizaje ha tenido una participación que suman 278 en total (Tabla 46).

Tabla 46.
Tipos de cursos a los que han asistido los docentes de LDG.

Unidad de Aprendizaje	FAD	FCITEC	Totales
Modelo educativo	18	10	28
Tecnología de la información	50	31	81
Didácticas específicas	6	1	7
Innovación educativa	8	1	9
Competencias para la docencia universitaria	8	8	16
Programas especiales	4	3	7
Producción académica	7	3	10

Conducción de cursos en línea	21	20	41
Diseño de estrategias didácticas	11	6	17
Internacionalización	5	5	10
Accesibilidad universal para entornos virtuales de aprendizaje	29	23	52
Totales	167	111	278

Fuente: Tabla desarrollada a partir de la información que proporcionó el Sistema de Formación y Desarrollo Docente, UABC, (2019).

El programa en diseño gráfico requiere que los docentes se actualicen en la disciplina que dominan y su enseñanza, por lo cual se debe señalar que han asistido a cursos y talleres disciplinarios en las áreas de diseño gráfico, *software* de diseño, imagen corporativa, diseño editorial, tipografía, semiótica, entre otros.

El programa de superación académica ofertado por la UABC cuenta con difusión, sin embargo, su impacto dentro del programa educativo aún es bajo. Es poca la participación de los docentes en los cursos de educación continua, y debe considerarse la implementación de estrategias a mediano plazo para aumentar la asistencia y con ello la superación disciplinaria.

Institucionalmente, la Coordinación de Posgrado e Investigación de la UABC, es la dependencia encargada de difundir y promover las oportunidades para la realización de posgrados dentro de la planta docente. A través de su página de internet publica las convocatorias para los diversos programas internos, nacionales e internacionales. Asimismo, la dependencia promueve la participación de la planta docente a través de las convocatorias de apoyos y adscripciones de perfil PRODEP y del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) de CONACYT.

El *Reglamento de Investigación de la UABC* en su Capítulo I, artículo 22, número II establece que es función de la coordinación autorizar y publicar las convocatorias internas de apoyo a proyectos de investigación que emita la universidad. En dichas convocatorias internas el programa educativo ha participado con 10 proyectos de investigación, con la actividad de los cuerpos académicos y proyectos individuales de investigación de la UABC desde 2014 a la fecha.

Dentro del programa educativo actualmente existen cinco doctores de 12 docentes tiempo completo, y de los siete restantes que solo tienen grado de maestría, actualmente cinco se encuentran como doctorandos, esperando que para el 2023 se cuente con 83% de la planta de tiempo completo con grado de doctor. En relación al perfil PRODEP, nueve de los PTC cuentan con el perfil deseable, y participan en cuerpos académicos.

Una parte importante de la actualización docente, se lleva a cabo por medio de los eventos académicos a los que asisten los profesores. La “Semana de Diseño” es un evento que se organiza en la Facultad de Arquitectura y Diseño desde el 2012 a la fecha, mientras que la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología ha venido realizando desde el 2017 el “Congreso Internacional de Arquitectura y Diseño” contando con la participación de toda la planta docente en sus dos ediciones. Dichos eventos son espacios en que los estudiantes y docentes asisten a conferencias y talleres, junto a eventos culturales del mismo, para actualizarse en asignatura de la disciplina del diseño gráfico y compartir las líneas de investigación que se han trabajado tanto individual como colectivamente.

Para el caso de la superación disciplinaria es importante señalar que la Facultad de Arquitectura y Diseño, tiene participación desde 2013 en la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE) la cual promueve la calidad de enseñanza y la investigación en la disciplina. En el 2014 cinco PTC presentaron ponencia en el XXV Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico y cinco docentes impartieron taller en este mismo evento. La FAD se ha mantenido participando en actividades de ENCUADRE.

A su vez, la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, efectuó en el 2018 el “Coloquio de Diseño y Comunicación en la Frontera Norte de México”, en el que participaron docentes de las universidades Xochicalco, CETYS, UABC (FAD y FCITEC) y la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, lo anterior por señalar algunas de las participaciones más representativas en eventos de carácter académico.

La habilitación del personal académico del programa educativo en cuanto al perfil de la formación académica y afín a la disciplina se cumple parcialmente debido a la baja participación en cursos por parte de los profesores de asignatura. En cuanto al nivel de

estudios del personal académico igualmente se cumple de manera parcial, ya que es ideal habilitar con el grado de doctor a todos los PTC.

Producción académica para el programa

La producción académica para favorecer la enseñanza-aprendizaje aún es baja. Falta incrementar la producción de material didáctico en libros, revistas de alto impacto, medios electrónicos, etcétera.

Por el momento hay una aportación significativa en capítulos de libro, artículos, reportes técnicos y libros electrónicos, junto a una amplia cantidad de participaciones en publicaciones de memorias en extenso, generando una distribución como se puede observar en la tabla 47.

Tabla 47.
Producción académica de los PTC de diseño gráfico.

Tipo de producción	Cantidad
Libros	5
Capítulos de libros	16
Artículos en revista	15
Reporte técnico	5
TOTAL	41

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir de la compilación de información compilada a partir de entrevistas a los miembros del programa educativo.

En la tabla anterior se puede observar que la mayor parte de las participaciones del profesorado en el periodo que comprende del año 2014 al 2019, se encuentra en publicaciones de capítulos de libro y artículos.

Otro tipo de publicaciones son los informes técnicos derivados de proyectos de investigación o de vinculación realizados por los académicos del programa educativo, entre los cuales se puede destacar como principales tópicos, los diseños de aplicaciones e identidad gráfica para casos particulares, junto a videojuegos y alteridad cultural.

Las principales temáticas desarrolladas en las producciones académicas, particularmente de los capítulos de libro dentro del programa educativo, pueden clasificarse en las siguientes seis categorías:

- A. Interactividad y videojuegos
- B. Realidad aumentada
- C. Aprendizaje a distancia
- D. Divulgación de la ciencia
- E. Estudios sobre la imagen
- F. Identidad gráfica

Por otra parte, hay que señalar que es mucho menor la producción de libros dentro del programa educativo, y que las líneas antes mencionadas no se ven precisamente expuestas en las propuestas realizadas (Tabla 48).

Tabla 48.

Libros publicados por académicos del programa educativo de diseño gráfico del 2014 al 2019.

#	Título de libros	Autor	Año	UA
1	Proyecto calavera Vol. 1	Martha Alcaraz Flores	2019	FAD
2	Ventanas a la divulgación científica: miradas desde el diseño la comunicación y las artes	Martha Alcaraz Flores y Carolina Medina Zavala	2018	FAD
3	La Profesión del Diseño Gráfico en Tijuana	Isabel Salinas Gutiérrez	2015	FCITEC
4	Desarrollo Sustentable: Material Particulado I	Gerardo Cesar Díaz, Ma. Cristina Castañón, Karina Landeros, Isabel Salinas	2011	FCITEC
5	Desarrollo Sustentable: Material Particulado II	Gerardo Cesar Díaz, Ma. Cristina Castañón, Karina Landeros, Isabel Salinas	2012	FCITEC

Fuente: Elaboración propia (2019).

Cabe mencionar que al cierre de 2018 la FAD inició trabajos con el cuerpo académico de “Diseño gráfico aplicado”, con el cual se concreta un grupo de docentes con líneas de interés afines fortaleciendo el rubro de investigación y por consecuencia

de producción académica. En contraste con FCITEC, quienes cuentan con años colaborando principalmente dentro del cuerpo académico “Diseño y comunicación”, y que actualmente cuentan con una cantidad considerable de productos académicos.

Del mismo modo, los procesos de acreditación y evaluación de los programas educativos, las investigaciones con base a proyectos doctorales e incorporación a cuerpos académicos, han permitido la maduración de la planta docente y su involucramiento en proyectos de investigación, con la certeza de que la cantidad de publicaciones incrementa, proceso que a la par, demanda participación en revistas que tengan impacto para CONACYT, reconociendo la carencia que hasta este momento se tiene de dichos indicadores de calidad.

Formas de organización para el trabajo académico

La organización de los docentes del programa académico de diseño gráfico *de base*, incluye atender las actividades de docencia, investigación, vinculación, difusión y extensión de los servicios a través de tres formas dependiendo de su naturaleza:

- a) Reuniones de trabajo y/o informativas convocadas principalmente por la coordinación del programa, la subdirección, la dirección, o la presidencia de academia en la que estén adscritos, aunque eventualmente puede también ser convocada por alguno de los docentes. Este tipo de reuniones se da por lo general al inicio del ciclo escolar o bien durante el desarrollo del mismo, particularmente cuando se está organizando alguna actividad o evento académico.
- b) Los cuerpos colegiados denominados *academias*. Este tipo de organización lleva a cabo el trabajo permanente en aspectos como la revisión de los planes de estudio, la implementación de exámenes departamentales, la elaboración de programas de unidad de aprendizaje, la revisión de exámenes y/o trabajos a solicitud de los estudiantes, etcétera. Las academias se conforman en torno a las cuatro áreas disciplinares: diseño, humanidades, comunicación y tecnología según lo establece el plan de estudios. Cada academia está conformada por un grupo variable de docentes tanto de base como de asignatura (normalmente cuatro miembros por academia). Cada una determina la frecuencia y lugar de trabajo de acuerdo a las necesidades

que se van presentando. Se puede nombrar a un responsable quién se encarga de convocar o llevar las minutas de las reuniones.

c) Trabajo dentro de los cuerpos académicos: las actividades de los cuerpos académicos van desde la implementación de proyectos en actividades de campo hasta la revisión documental y monográfica, según lo demande cada proyecto de investigación, a su vez, la producción de los mismos se puede ver reflejada en participaciones dentro de eventos académicos, como en publicaciones de diferentes índoles.

En el *Estatuto del Personal Académico de la Universidad Autónoma de Baja California*, específicamente en Capítulo VII “De la carga docente”, en la Sección B, artículo 69, se indica que los profesores de carrera tienen la obligación de impartir clases conforme a ciertos límites, los profesores de carrera titulares, que se les asigne enseñanza oral, deberán de impartir un mínimo de 14 horas y un máximo de 18 horas a la semana, cuando además se les asigne enseñanza práctica, un mínimo de 16 horas y un máximo de 20 horas semanales, caso que aplica para 11 PTC del programa educativo, ya que ocho son categoría “Profesor de carrera titular nivel B” (111) y los tres restantes son “Profesor de carrera titular nivel A” (110).

En el Capítulo 1, artículo 3, se describe que el personal académico debe: “...impartir educación para formar profesionistas, investigadores, profesores universitarios y técnicos útiles a la sociedad; organizar y realizar investigaciones, principalmente sobre temas y problemas de interés nacional y estatal; y, fomentar que todas sus funciones se rijan por los principios de libertad de cátedra y de investigación, de creación e interpretación artística y de libre examen y discusión de ideas” (UABC, 2003, p.1).

Líneas de generación, aplicación del conocimiento, y su transferencia al programa

En el plan de estudios actual no se considera la investigación como parte de la misión, visión y objetivos del programa educativo, en efecto ello se ve reflejado en una pequeña cantidad de publicaciones formales como se mencionó anteriormente, que si bien es significativa para el programa educativo y se comprende que es parte del proceso de maduración del cuerpo docente, sigue siendo reducido y de bajo impacto.

En cuanto a las *líneas de generación, aplicación del conocimiento* y su relación a la investigación que se realiza dentro del cuerpo docente, se puede señalar que: 11 profesores son miembros de algún cuerpo académico y cuentan con Perfil Deseable PRODEP, mientras que dos están dentro del Sistema Nacional de Investigadores. Adicionalmente se agrega que seis PTC forman parte del Núcleo Académico Base (NAB) del programa de posgrado multisede que se oferta por primera vez (2019-2), *Maestría y Doctorado en Arquitectura, Urbanismo y Diseño* (MyDAUD), en la Facultad de Arquitectura y Diseño (Mexicali), Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología (Tijuana) y en la Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño (Ensenada).

La participación de miembros del programa educativo dentro del posgrado permite sumar dichos esfuerzos al trabajo de investigación que se realiza dentro de los tres cuerpos académicos, los cuales son:

- **Diseño Integral Ambiental:** es el primer cuerpo académico que se forma con la participación de diseñadores y arquitectos, cultiva la Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC); procesos, sistemas e indicadores de la percepción y/o de la sostenibilidad en el diseño del ambiente virtual, construido y de objeto.
- **Diseño y comunicación:** cultiva la línea de generación y aplicación del conocimiento, el diseño como objeto comunicativo. Ha sido apoyado con recursos PRODEP y ha participado en convocatorias internas de investigación de la UABC.
- **Diseño gráfico aplicado:** investigación de la aplicación de métodos, teorías, estrategias de comunicación, técnicas y tecnologías, procesos proyectuales al diseño gráfico de medios de comunicación visual que dan respuesta innovadora a problemas en las comunicaciones de una sociedad contemporánea.

Tabla 49.

Proyectos de investigación aprobados por la Coordinación General de Investigación y Posgrado del 2014 al 2019.

#	Título del proyecto	Responsable	Periodo	UA
1	Diseño Gráfico Profesional: Descripción del Surgimiento y Desarrollo en Tijuana	Isabel Salinas Gutiérrez	2014	FCITEC

2	La Identidad Gráfica como Herramienta Del Desarrollo Comunitario: Estudio del Potencial Estético-comunicativo del Diseño en las Culturas Nativas de Baja California	Isabel Salinas Gutiérrez	2014-2015	FCITEC
3	Técnicas visuales para la divulgación de la ciencia. El aporte del diseño gráfico y la comunicación visual en la construcción del mensaje público de la ciencia en BC.	Martha Alcaraz Flores	2015 - 2016	FAD
4	Videojuegos y Alteridad Cultural	Ervey Leonel Hernández Torres	2015 - 2017	FCITEC
5	Evaluación del Grado de Satisfacción y Usabilidad de los Textos Digitales Interactivos	Isabel Salinas Gutiérrez	2015 - 2017	FCITEC
6	Diseño de Prototipo de Videojuego para difusión de la Cultura Kumiai	Ervey Leonel Hernández Torres	2017 - 2019	FCITEC
7	El movimiento como generador de información para la usabilidad de aplicaciones web en dispositivos móviles	María Angélica Castro Caballero	2018 - 2019	FAD
8	Estructuras Conceptuales y de Significación en Los Procesos de Comunicación Visual; Sincretismo en La Frontera Norte	Susana Rodríguez Gutiérrez	2019-2020	FCITEC
9	La Construcción de una Memoria Gráfica como Pieza Clave para Describir la Cultura Visual de la Zona Metropolitana de Tijuana entre 1987 y 2017	Isabel Salinas Gutiérrez	2019-2020	FCITEC
10	Diseño de novela gráfica para preservación de la narrativa Kumiai	Ervey Leonel Hernández Torres	2019	FCITEC

Fuente: Compilación de proyectos de investigación de miembros del programa educativo aprobados por Coordinación General de Investigación y posgrado de la UABC (2019).

Dentro de la investigación realizada por los cuerpos académicos (Tabla 49) y en las convocatorias internas y especiales aprobadas por la Coordinación General de Investigación y Posgrado de la UABC, se encuentran 10 proyectos aprobados dentro de los últimos cinco años, en los cuales se reflejan problemáticas de interés regional asociadas a las culturas originarias del estado de Baja California, de igual manera, al estudio y documentación de la profesión de diseño gráfico y de la memoria gráfica del territorio tijuanaense, de los problemas de interactividad y videojuegos, junto con aportes para la difusión cultural.

Infraestructura académica

La infraestructura es considerada un elemento de suma importancia para el desarrollo eficiente de las actividades académicas y un apoyo fundamental para mejorar la calidad en el desarrollo de los programas educativos. Por esto, a través de los resultados de esta investigación empírica y documental, se pretende mostrar la efectividad y suficiencia de las aulas, laboratorios, bibliotecas, centros de cómputo, espacios para profesores y actividades culturales, oficinas administrativas, equipo y mobiliario.

Aulas y espacios para la docencia y su equipamiento

El ritmo de crecimiento de la matrícula en la UABC ha implicado la necesidad de mantener el nivel de calidad de los programas educativos y, tal como lo establece el *Modelo Educativo de la UABC*, las instituciones de educación superior deben “contar con infraestructura moderna y suficiente para apoyar el trabajo académico de los profesores y alumnos” (UABC, 2013, pág.19), esto depende de varios factores entre los que se encuentran la satisfacción de las necesidades de infraestructura que se requieren en el proceso de aprendizaje, así como la disponibilidad de laboratorios y equipo de cómputo en las proporciones recomendables. Por otro lado, dentro del Estatuto Escolar de la UABC, artículo 149, se establece que todos los programas educativos de todos los niveles estarán sujetos a un proceso de evaluación permanente y sistematizado, con el propósito de mantener o elevar la buena calidad de sus planes y programas de estudio tomando en cuenta la infraestructura física y equipamiento existentes. La información que determina las necesidades de infraestructura para la implementación y operación de cada plan de estudios se establece en la *Guía metodológica para la creación y modificación de los programas educativos de la UABC* en el apartado “Descripción de infraestructura, materiales y equipo de la unidad académica”.

La Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD), cuenta con una infraestructura e instalaciones de uso compartido por los tres programas educativos: Diseño gráfico, Arquitectura y Diseño Industrial, además del tronco común que atendió en 2019-1 a una

matrícula de 1357 estudiantes, entre los que se incluyen 226 asignados al programa de diseño gráfico. (Padrón de alumnos de la Facultad de Arquitectura y Diseño, 2019).

Las instalaciones de la Facultad se reparten entre los edificios denominados: edificio central (01), edificio anexo (02), edificio de diseño (03), edificio de 15 aulas (04), y edificio D (05) (ver Figura 46).

En estas instalaciones se cuenta con diez aulas para la impartición de asignaturas teóricas con capacidad promedio de 40 estudiantes, dos aulas audiovisuales con capacidad de 38 estudiantes, y eventualmente para la impartición de clases con el aula magna, recientemente nombrada “Arquitecto Macario Jorge Aguirre Puente” con capacidad para 80 personas.

El equipamiento de estas aulas depende de las actividades que se desarrollan en su interior, por lo que se cuenta con restiradores, pizarrones, bancos, mesabancos, sillas o complementos especiales, incluso algunas aulas se encuentran equipadas para proyecciones audiovisuales (ver tabla 50). Todos estos espacios se encuentran iluminados natural y artificialmente y están equipados con aire acondicionado. Por otro lado, se cuenta con un elevador para uso de toda la comunidad de la FAD, el cual permite brindar acceso a personas con capacidades diferentes a los siguientes espacios: Edificio anexo, edificio central, edificio de diseño y edificio de 15 aulas. Dentro de las instalaciones de la FAD, se cuenta con 12 sanitarios distribuidos en los cinco edificios (ver Figura 46).



Figura 46. Mapa de ubicación de la Facultad de Arquitectura y Diseño - Mexicali.

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir del mapa de ubicación de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

En relación a efectividad y suficiencia, las condiciones de cada una de las aulas y los espacios para la docencia de la FAD son aceptables. De acuerdo a la matrícula del programa educativo, los espacios son suficientes y se encuentran funcionando de manera adecuada. Se requiere revisar algunas condiciones que determinan la iluminación de las aulas debido a que en algunas ocasiones se dificulta la visualización de presentaciones por la cantidad de luz que ingresa a los espacios.

Con respecto al mobiliario y equipamiento de las aulas de la FAD, se recomienda renovar de manera regular algunos mesabancos y cuidar el mantenimiento de los mismos. De igual forma, aunque se han sustituido algunos pintarrones de las aulas, se recomienda dar mantenimiento y regular el uso de los mismos.

Tabla 50.

Relación de espacios y capacidades de aulas y espacios destinados para la docencia y su equipamiento de la Facultad de Arquitectura y Diseño - Mexicali.

Espacio	Descripción	Cant.	Capacidad	Equipo
Salones	Espacio destinado para clases teóricas.	10	Promedio 40 personas	Silla, escritorio, mesabancos, pizarrón acrílico. En algunos se encuentra instalado un retroproyector.
Salas audiovisuales	Espacios destinados para clases teóricas equipado con material que permite	2	Promedio 38 personas	Proyector, pizarrón acrílico, smartboard, escritorio, amplificador de sonido, silla, butacas, bocinas JBL-200, televisión plasma HD.
Sala Multimedia	Espacio de usos múltiples utilizado para reuniones, clases teóricas y talleres.	1	30 personas	Archiveros, mesa de trabajo fija, impresora, TV Plasma HD 47", 30 sillas, mesas ovaladas con estructura metálica, pizarrón acrílico.
Aula Arquitecto Macario Aguirre Punte	Espacio para eventos académicos y presentaciones formales tipo auditorio.	1	80 personas	Mezclador de audio, receptor de micrófonos inalámbricos, amplificador de alta potencia, ecualizador gráfico, micrófono inalámbrico, pódium de madera, butacas, mesa de madera con ruedas, silla, pantalla tipo cortina para proyección, proyector.
Talleres	Espacios con restiradores para trabajo en asignaturas prácticas.	22	Promedio 21.5 personas	Pizarrón acrílico, restiradores de madera con estructuras metálicas, bancos con asiento de madera, silla y escritorio.
Laboratorio de Fotografía	Espacio acondicionado con una sala para clase teórica, un estudio fotográfico con limbo y un área de revelado.	1	20 personas	Sillas plegadizas, mesas de trabajo, tripié, flash, cámara digital, exposímetro, Timer, Ampliadora fotográfica, Tanques de revelado, charolas de químicos, pinzas de revelado, termómetro metálico, termómetro de vidrio, portafondos, cámara análoga, abanico de piso, equipo de iluminación, escritorio, bancos de madera, regulador de corriente, bases para tripié, Snoot, sombrillas, lavador de negativos, pizarrones acrílicos, mueble para almacenar equipo, mueble de madera para charola de revelado.

Taller de pre-prensa	Espacio acondicionado para hacer prácticas de producción gráfica.	1	15 personas	Plotter, impresora Laserjet, Escáner, Computadoras, Reguladores, librero de madera, mesas de madera, sillas, ventilador de pared, mini refrigerador, pizarrones de cartón para notas, silla giratoria. quillotina.
Laboratorios de cómputo	Espacios equipados con computadoras para trabajo práctico.	2	24 personas	Computadoras iMac, pintarrón de acrílico, smartboard, escritorio, silla fija, sillas de estructura metálica, proyector, mesas de trabajo para estación de cómputo
Taller de serigrafía	Espacio para realizar prácticas en asignatura de serigrafía.	1	20 personas	Planchas de impresión, plotter, mueble de madera tipo estante, tanques de residuos tóxicos, mesas de trabajo metálicas, pizarrón acrílico, ventilador, 3 pulpos de 6 brazos, presecadores, mesa de luz, muebles carros para mover equipo, stand de aluminio para mochilas, mueble para guardar material para clase.
Sala de juntas	Espacio ubicado junto a la Dirección para llevar a cabo reuniones académicas	1	15 personas	Televisión Plasma HD 51", 5 mesas de madera comprimida, sillas tapizadas giratorias, credenza tipo librero.
Cubículos PTC	Espacios destinados para profesores en los cuales se pueden llevar a cabo reuniones	7	3 personas por cubículo	Computadora, escritorio, impresora, silla giratoria y silla para visitas.

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir del inventario de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

La FCITEC Valle de las Palmas cuenta con doce carreras de ingeniería, diseño gráfico, diseño industrial y arquitectura, las cuales comparten la infraestructura existente. Cabe mencionar que esta unidad académica se encuentra en proceso de crecimiento, y actualmente se cuenta con los siguientes espacios para las actividades académicas:

FCITEC tiene una infraestructura conformada por 10 edificios en los que se atiende a la matrícula de todos los programas educativos que se ofertan en la unidad académica. Estos se encuentran iluminados y ventilados de manera natural y artificial para la realización de las actividades de docencia. Todos estos edificios se encuentran provistos de escaleras, rampas y un elevador para facilitar el acceso a personas con capacidades diferentes. Los edificios son los siguientes: Edificio A, edificio B, edificio C,

edificio D, edificio E, edificio F, edificio G, Departamento de Información Académica (DIA), cafetería y edificio de talleres. (ver Figura 47)



Figura 47. Mapa de ubicación de la Escuela de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (Valle de las Palmas, Tijuana).
Fuente: Elaboración propia (2019) a partir del Mapa de Ubicación de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.

Se cuenta con 90 aulas destinadas al desarrollo de las funciones de docencia, las cuales tienen una capacidad promedio de 40 estudiantes. Cada una de ellas se encuentra equipada con pizarrones, mesabancos individuales o restiradores según las necesidades del programa. Todos estos espacios poseen ventilación e iluminación natural y artificial (ver Tabla 51).

La FCITEC cuenta con un aula magna, una sala audiovisual, una sala de usos múltiples y una sala de videoconferencias para realizar pláticas, conferencias y reuniones

de las distintas carreras. Asimismo, se cuenta con 12 sanitarios para estudiantes y personal académico y administrativo.

Por otro lado, la FCITEC cuenta con dos almacenes generales donde resguarda equipo, herramientas y materiales comunes para las distintas carreras de licenciatura que se imparten en la unidad académica.

Tabla 51

Relación de espacios y capacidades de aulas y espacios destinados para la docencia y su equipamiento de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.

Espacio	Descripción	Cant.	Capacidad	Equipo
Aulas	Aulas equipadas con pupitre para clases teóricas	90	40 personas	Pupitres y dos escritorios
Laboratorios de Informática	Espacios equipados con computadoras para trabajo práctico	5	30 personas	4 laboratorios equipados con computadoras PC y 1 con Mac, 16 tabletas de dibujo, Mesas y sillas.
Talleres de dibujo	Espacios equipados con restiradores para trabajo práctico.	11	34 personas	Restiradores, bancos de madera, escritorio y silla para docentes.
Taller de materiales y técnicas de impresión	Espacio destinado para actividades prácticas como serigrafía.	1	30 personas	Mesas de trabajo, pulpo 878 microregistro, 4 planchas de presecado, 2 tarjas de revelado, 1 mesa multiusos de insolación (luz halógena), 2 mesas de insolación U.V., 3 racks de secado, 1 tina holandesa, 1 tórculo, 1 prensa hidráulica, 1 suajadora, marcos de aluminio para serigrafía, raseros, aplicador de emulsión, 1 plancha de sublimación, impresora de inyección de tinta, 3 guillotinas, reglas "t" y de corte.

Taller de fotografía y video	Espacio destinado para realizar prácticas de fotografía	1	20 personas	Pantallas ciclorama, cámara de video Canon 3CCD, cámara Sony, 2 tripié, 2 set de luz de video, mirror anfle sope 52 mm, 3 GoPro.
Taller de impresión digital	Despacho de diseño.	1	20	Impresora Xerox WorkCentre 7220, computadora Mac, Plotter de impresión gran formato HD 510, mesas de trabajo, plotter de corte de vinil de 24", computadora PC.

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir del inventario de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.

Con respecto a la efectividad y suficiencia de los espacios en FCITEC, las condiciones son aceptables, sin embargo, es de suma importancia organizar el uso de los mismos para poder cubrir a la matrícula total del programa educativo. Por otro lado, en cuanto al mobiliario y equipamiento, se sugiere establecer un programa para renovarlos de manera constante y así evitar fallas debido a su desgaste. Se requiere también acondicionar las aulas con nuevos pintarrones y persianas para mejorar la iluminación de los espacios.

Analizando la suficiencia del equipamiento de las aulas en ambas sedes, se evidencia el cumplimiento de las necesidades del programa educativo, pues se tiene cobertura para impartir 100% de los cursos de manera presencial. Dentro de estos espacios se cuenta con el mobiliario suficiente para la atención de los grupos y sus necesidades; sin embargo, es necesario tomar en cuenta las consideraciones que se mencionaron de manera particular en cada una de las sedes para mejorar las condiciones del mobiliario, ventilación, suficiencia e iluminación de los espacios.

Laboratorios y talleres específicos para la realización de prácticas y su equipamiento

Dentro de las instalaciones de la FAD se cuenta con 22 talleres habilitados con mesas de dibujo, bancos de madera, escritorios, pizarrones acrílicos y tienen una capacidad

promedio de 21.5 plazas cada uno. Además, todos cuentan con iluminación y ventilación natural y artificial (ver Tabla 52).

Tabla 52

Relación de laboratorios y talleres específicos para la realización de prácticas y su equipamiento de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

Espacio	Descripción	Cantidad	Capacidad	Equipo
Talleres	Espacios con restiradores para trabajo en materias prácticas.	22	Promedio 21.5 personas	Pizarrón acrílico, restiradores de madera con estructuras metálicas, bancos con asiento de madera, silla y escritorio.
Laboratorios de cómputo	Espacios equipados con computadoras para trabajo práctico.	2	24 personas	Computadoras iMac, pintarrón de acrílico, smartboard, escritorio, silla fija, sillas de estructura metálica, proyector, mesas de trabajo para estación de cómputo
Laboratorio de Fotografía	Espacio acondicionado con una sala para clase teórica, un estudio fotográfico con limbo y un área de revelado.	1	20 personas	Sillas plegadizas, mesas de trabajo, tripié, flash, cámara digital, exposímetro, Timer, Ampliadora fotográfica, Tanques de revelado, charolas de químicos, pinzas de revelado, termómetro metálico, termómetro de vidrio, portafondos, cámara análoga, abanico de piso, equipo de iluminación, escritorio, bancos de madera, regulador de corriente, bases para tripié, Snoot, sombrillas, lavador de negativos, pizarrones acrílicos, mueble para almacenar equipo, mueble de madera para charola de revelado.
Taller de serigrafía	Espacio para realizar prácticas en materia de serigrafía.	1	20 personas	Planchas de impresión, plotter, mueble de madera tipo estante, tanques de residuos tóxicos, mesas de trabajo metálicas, pizarrón acrílico, ventilador, 3 pulpos de 6 brazos, presecadores, mesa de luz, muebles carros para mover equipo, stand de aluminio para mochilas, mueble para guardar material para clase.
Taller de pre-prensa	Espacio acondicionado para hacer prácticas de producción gráfica.	1	15 personas	Plotter, impresora Laserjet, Escáner, Computadoras, Reguladores, librero de madera, mesas de madera, sillas, ventilador de pared, mini refrigerador, pizarrones de cartón para notas, silla giratoria, guillotina.

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir del inventario de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

El programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico cuenta con cuatro laboratorios de cómputo; dos destinados al tronco común y dos para la licenciatura. Las capacidades son de 24 plazas para ambos. Para dar atención a los aspectos técnicos y de mantenimiento de estos laboratorios, se cuenta con personal capacitado para solucionar cualquier situación o complicación técnica ya sea con el equipo, con la conexión a Internet o con el software instalado en las máquinas. De igual forma, a este personal se le puede solicitar la instalación de algún software en específico para realizar actividades de las asignaturas de la licenciatura en diseño gráfico.

Además, se brinda el servicio de préstamo de computadoras laptop, cañones, extensiones, bocinas y material necesario para utilizar en talleres y aulas, cuyo servicio y cuidado se encuentra previsto en un programa de mantenimiento y verificación de equipos dentro de esta unidad académica, a través del cual se detecta el estado de cada componente y si es necesaria alguna actualización o reemplazo. Los mecanismos para el préstamo de este material se encuentran regulados en el protocolo para el préstamo de equipo audiovisual y se encuentran resguardados en *diapositeca*, ubicada en el edificio central. De igual forma, en relación a la atención de la diapositeca, se cuenta con personal capacitado para la atención a docentes y estudiantes y de esta manera apoyar las actividades académicas. En este espacio, algunos estudiantes fungen como becarios apoyando al personal a cargo.

Los laboratorios de serigrafía y fotografía, tienen una dimensión de 100 m² cada uno, están equipados con mobiliario, equipo, iluminación, ventilación natural y artificial y tienen capacidad para 20 estudiantes. Estos talleres cuentan con equipo instrumental, herramientas y materiales adecuados a las funciones de cada taller y acceso directo a fuente de energía eléctrica y servicio de agua-drenaje. También se cuenta con un taller de pre-prensa, el cual se encuentra ubicado dentro del área del buró de diseño, en el edificio D con cupo para 15 estudiantes. Este último se encuentra equipado para realizar trabajos de impresión digital y corte de vinil, e igualmente cuenta con iluminación y ventilación natural y artificial. De manera particular, tanto los laboratorios de serigrafía y fotografía, así como el taller de pre-prensa, se encuentran a cargo de profesores que imparten la asignatura correspondiente a cada taller, por lo que, además de mantener y

resguardar el equipo que se encuentran en estos espacios, los estudiantes cuentan con asesoría constante para la utilización y disposición de las herramientas de trabajo.

Por otra parte, dependiendo de las necesidades de cada asignatura, es posible contar con los talleres de plásticos, maderas, metales y cerámica los cuales pertenecen a la Licenciatura en Diseño Industrial, con una capacidad promedio de 20 estudiantes. Todos los estudiantes y docentes de la FAD tienen acceso a ellos respetando sus políticas de uso y seguridad.

En cuanto a medidas de seguridad, los talleres se encuentran normados por los reglamentos para su uso, en los que, en el apartado de seguridad, se especifican los lineamientos que todo estudiante o profesor debe respetar para garantizar el adecuado uso de estos espacios. Entre estas indicaciones se encuentra la vestimenta y aditamentos necesarios para poder ingresar, cantidad de personas permitidas por taller, respeto y uso de señalizaciones, manejo de desechos y materiales, y uso adecuado de las herramientas. Constantemente se realizan reparaciones y adecuaciones a las instalaciones donde los estudiantes del programa educativo cursan sus asignaturas, buscando garantizar la seguridad y bienestar de los usuarios.

Los talleres y laboratorios con los que cuenta el programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, aún no se han sometido a los procesos de certificación, sin embargo, en la búsqueda de esto, se llevó a cabo un curso llamado *Procedimientos de Calidad Ambiental*, en el cual participaron profesores y estudiantes de la unidad académica, analizando temas como la clasificación de residuos peligrosos, interpretación de hojas de seguridad, incompatibilidad de sustancias químicas, prevención de derrames, entre otros.

En la FCITEC se cuenta con 2 talleres para recibir a 32 estudiantes y cinco salas de cómputo para 30 estudiantes. Los talleres y laboratorios se encuentran equipados con pizarrones, mesabancos individuales o restiradores de acuerdo a las necesidades del programa (ver tabla 53). Todos estos espacios poseen ventilación e iluminación natural y artificial. Las salas de cómputo localizadas en el edificio DIA, son utilizadas por los diferentes programas de ingeniería, arquitectura y diseño. En lo particular, el área de diseño gráfico tiene asignado el *laboratorio 5* acondicionado con computadoras *Mac*,

mientras el tronco común de arquitectura y diseño utiliza el *laboratorio 4*. Estos espacios son utilizados para la enseñanza de programas computacionales de uso específico del área.

Tabla 53.

Relación de laboratorios y talleres específicos para la realización de prácticas y su equipamiento en la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.

Espacio	Descripción	Cant.	Capacidad	Equipo
Laboratorios de Informática	Espacios equipados con computadoras para trabajo práctico	5	30 personas	4 laboratorios equipados con computadoras PC y 1 con Mac, 16 tabletas de dibujo, Mesas y sillas.
Talleres de dibujo	Espacios equipados con restiradores para trabajo práctico.	11	34 personas	Restiradores, bancos de madera, escritorio y silla para docentes.
Taller de materiales y técnicas de impresión	Espacio destinado para actividades prácticas como serigrafía.	1	30 personas	Mesas de trabajo, pulpo 878 microregistro, 4 planchas de presecado, 2 tarjas de revelado, 1 mesa multiusos de insolación (luz halógena), 2 mesas de insolación U.V., 3 racks de secado, 1 tina holandesa, 1 tórculo, 1 prensa hidráulica, 1 suajadora, marcos de aluminio para serigrafía, raseros, aplicador de emulsión, 1 plancha de sublimación, impresora de inyección de tinta, 3 guillotinas, reglas “t” y de corte.
Taller de fotografía y video	Espacio destinado para realizar prácticas de fotografía	1	20 personas	Pantallas ciclorama, cámara de video Canon 3CCD, cámara Sony, 2 tripié, 2 set de luz de video, mirror anfle sope 52 mm, 3 GoPro.
Taller de impresión digital	Despacho de diseño.	1	20	Impresora Xerox WorkCentre 7220, computadora Mac, Plotter de impresión gran formato HD 510, mesas de trabajo, plotter de corte de vinil de 24”, computadora PC.

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir de inventario de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología.

La FCITEC cuenta con diversos espacios destinados a talleres para el apoyo del contenido práctico de las asignaturas del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico acorde al perfil profesional de los estudiantes, entre los que se encuentran 11 talleres de dibujo amueblados con restiradores y bancos, además del taller de materiales y técnicas de impresión, el cual está equipado con equipo de serigrafía completo, material para diversas técnicas de grabado, y equipo para la realización de papel orgánico y papel reciclado, dando así respuesta a los requerimientos marcados por los procesos de enseñanza aprendizaje del programa de estudios.

El programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico en FCITEC cuenta con el taller de impresión digital, espacio llamado *despacho de impresión* en el que se realizan ejercicios de impresión para las diferentes asignaturas y de apoyo a las distintas actividades administrativas, culturales y de investigación requeridas por la unidad académica. Éste, se encuentra equipado con una computadora, dos impresoras de tabloides láser a color, impresora para sublimación, *plotter* de gran formato, *plotter* de corte y herramientas de corte y montaje.

Analizando la suficiencia y equipamiento de talleres y laboratorios, se cuenta con un resultado favorable ya que todos los estudiantes del programa educativo de la licenciatura en diseño gráfico de las dos sedes, tienen acceso a estos espacios y pueden desarrollar actividades complementarias y sustanciales para sus asignaturas; sin embargo, en cuanto a los laboratorios de cómputo, se requiere en ambas sedes, ampliar la cantidad de computadoras disponibles o laboratorios disponibles para que los estudiantes puedan realizar trabajos de manera extra clase pues en muchas ocasiones, no se cuenta con las posibilidades para tener el equipo de cómputo en casa y el tener un espacio dentro de sus Facultades para esto, les facilitaría la realización de sus actividades.

Los talleres y laboratorios se encuentran equipados de manera suficiente y las actualizaciones del *software* son constantes.

Se considera idóneo y pertinente el personal que se encuentra encargado de los laboratorios y talleres específicos ya que se cuenta con profesores expertos en cada una de las áreas. Sin embargo, en algunas ocasiones debido a sus actividades les es

imposible estar en todo momento, por lo que se propone contratar a personal para que se encuentre de manera fija en estos espacios y de esta manera se brinde mayor accesibilidad y servicio a los estudiantes.

Otras instalaciones fuera de la sede

Existen otras instalaciones que han servido como puntos de encuentro para diversos eventos académicos, deportivos, culturales y prácticas externas por parte de los estudiantes de la FAD, y estos, aunque no se encuentran directamente dentro de esta sede, funcionan como espacios disponibles y accesibles para toda la comunidad estudiantil.

Eventualmente, se han llevado a cabo encuentros y actividades académicas en la sala de lectura ubicada en el 3er. piso del Departamento de Información Académica de la UABC el cual se encuentra contiguo a la FAD. La sala de lectura tiene una capacidad de 200 personas y es en este recinto donde se ha realizado la *Semana de Diseño*, evento académico de la FAD con asistentes internos y externos de diferentes niveles educativos y universidades.

A unos pasos de la FAD se ubica también el teatro universitario, con una capacidad para 550 personas, sala VIP para siete personas y un vestíbulo para 200 personas. En este recinto se han realizado conferencias magistrales, eventos culturales y artísticos como conciertos de música y danza, así como los eventos de graduación de nuestros egresados.

Otro recinto especial muy utilizado por los estudiantes de la FAD es el anfiteatro con capacidad para 250 personas y ubicado a 50 metros de la facultad, dentro del conjunto denominado Centro Comunitario Estudiantil. Se trata de una gradería exterior en desnivel donde se han llevado a cabo eventos académicos, artísticos, culturales y de esparcimiento.

Todos los recintos descritos arriba cuentan con adaptaciones para personas con capacidades diferentes como rampas y elevadores.

En el caso de FCITEC, por la naturaleza del lugar en donde se encuentra situado el campus, se dificulta el traslado de los estudiantes a lugar externos u otras instalaciones que no se encuentren dentro del campus, por lo que dentro de los espacios utilizados

por estudiantes y profesores de manera común para todas las licenciaturas se cuenta con la sala de butacas, la cual tiene una capacidad de más de 100 personas y cuenta con la posibilidad de realizar proyecciones audiovisuales.

Por otro lado, se cuenta con la sala de usos múltiples con una capacidad promedio de 40 personas la cual se puede utilizar como sala de exposiciones o como recinto para proyecciones audiovisuales.

La sala de videoconferencias, tiene una capacidad para 35 personas y puede ser utilizada de manera indistinta por estudiantes y profesores.

Todos estos espacios, cuentan con facilidad de acceso ya sea porque se encuentran en el primer nivel o porque se tiene la posibilidad de acceder por medio de rampas o elevador en el caso de personas con capacidades diferentes.

Llevando a cabo un análisis de las otras instalaciones consideradas dentro de la infraestructura académica, es posible identificar que existen espacios que permiten complementar las posibilidades que ofrecen las aulas, laboratorios y talleres, cumpliendo la función de permitir el desarrollo de actividades complementarias de manera específica para el programa educativo en ambas sedes. Estos espacios cuentan con los servicios y características suficientes para cubrir la totalidad de la matrícula existente en los campus.

Se considera que las actividades realizadas en las instalaciones fuera de la unidad académica, en realidad se centralizan en la realización de eventos académicos que requieren mayor capacidad, por lo que, en el caso de la FAD, son pertinentes y funcionales por la proximidad a la Unidad Académica y la facilidad de traslado entre una y otra; no se considera que existan obstáculos para el acceso a estos espacios por parte de los estudiantes, solamente es necesario solicitarlo a la administración de cada una de estas áreas y coordinar las agendas para utilizarlos. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, en el caso de FCITEC, no es funcional ni pertinente el salir de la Unidad Académica para la realización de otras actividades por la naturaleza de su ubicación.

Biblioteca

El sistema bibliotecario opera de manera institucional y se encuentra normado por el Reglamento General de Bibliotecas de la UABC. La Coordinación de Información Académica, a través del sistema bibliotecario organiza y supervisa la creación y acceso a bases de datos y acervos documentales para consulta y apoyo de las actividades universitarias. Dentro de este sistema se encuentra la biblioteca central, la cual es compartida con las facultades que integran el campus Mexicali en la unidad universitaria, brindando servicio a los programas educativos de arquitectura, diseño gráfico y diseño industrial.

La biblioteca central cuenta con espacios confortables y diseñados especialmente para ello, como salas de lectura, cubículos, mesas, hemeroteca, y áreas de colecciones especiales. En estas se encuentran mesas de trabajo para seis personas donde se puede estudiar, realizar tareas o consultar información, los módulos de estudio están diseñados para trabajar con mayor privacidad y mejores condiciones de concentración. Están ubicados en el segundo piso de la biblioteca, donde se considera un área de silencio absoluto. En estos módulos se puede consultar hasta tres libros simultáneamente.

Cuenta también con una sala de Internet, la cual está equipada con 98 computadoras, donde se ofrecen los servicios de internet, consulta a bases de datos y correo electrónico.

Asimismo, la biblioteca cuenta con un área de lectura ubicada frente a la hemeroteca, donde se puede consultar publicaciones como revistas y periódicos. Además, cuenta con una suscripción permanente a 120 revistas, colecciones de videos, mapas, bases de datos, etcétera.

También existe una sala de videoconsulta colectiva ubicada en el primer piso, la cual está equipada con televisión y videocasetera. Se dispone de una colección de videograbaciones en formato *VHS* que contienen documentales, programas de televisión de contenido y entrevistas sobre diferentes temas con propósito informativo y pedagógico. Estos materiales forman parte de la videoteca que está localizada en el tercer piso del edificio del SIA.

De igual forma, se cuenta con una sala de lectura ubicada en el primer nivel, donde se puede consultar material bibliográfico.

El acceso a la información contenida en la biblioteca es a través del catálogo cimarrón, un sitio *Web* que ayuda en la búsqueda del material que se deseé. También se cuenta con un *metabuscador* que realiza búsqueda en todos los recursos informativos de la UABC. Existen también las bases de datos, libros electrónicos y revistas electrónicas.

Los tipos préstamos que ofrece la biblioteca central son:

- A. Préstamos internos: Consiste en el préstamo de material para consulta dentro de la biblioteca. Este servicio es para la comunidad en general.
- B. Préstamos externos: El material puede ser utilizado fuera de la biblioteca. Se permite sacar hasta tres libros por siete días con derecho a renovación, si son de circulación libre. Para tener derecho a este tipo de préstamo, es requisito ser alumno, egresado, docente o trabajador de la UABC y presentar la credencial o gafete vigente según corresponda.
- C. Préstamo interbibliotecario: Se puede obtener material bibliográfico que se encuentre en cualquier biblioteca de la UABC, así como en otras instituciones con las que existan convenios de préstamo.
- D. Préstamo de circulación limitada: En la biblioteca se encuentran libros marcados con círculos de dos colores, los cuales indican lo siguiente:

Círculo rojo: Estos libros sólo se prestan para uso externo a partir de las 20:00 horas y deben regresar antes de las 8:00 horas del día siguiente.

Círculo naranja: Este material es de referencia y su préstamo es sólo interno. Comprende todos los diccionarios, enciclopedias y atlas.

La biblioteca central cuenta con un acervo en formato impreso de 53 496 títulos y 82 849 volúmenes, además de 120 suscripciones a revistas, 13 suscripciones a periódicos nacionales, locales e internacionales, aproximadamente 1 000 mapas, 553 videos, 42 bases de datos en discos compactos, acceso a un sin fin de información a través de internet y colecciones especiales.

El acervo con el que cuenta la biblioteca central Mexicali, se integra principalmente por bibliografía que apoya los planes y programas académicos que se desarrollan en el campus universitario en que se encuentra localizada la biblioteca. Otros libros que integran el acervo son las obras literarias, diccionarios y enciclopedias, y se encuentran en estantería abierta.

Otro acervo importante al cual pueden acceder los estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico, es el material que se encuentra en *diapositeca* de la FAD, en donde se resguardan materiales didácticos de utilidad para la licenciatura en diseño gráfico (imágenes, videos, libros, revistas) de los cuales, hasta la fecha, se tienen 69 libros digitalizados. El procedimiento para préstamo de este material es muy sencillo, y solamente se requiere presentar la credencial de estudiante.

Además del acervo general y las colecciones antes mencionadas, se cuenta con los siguientes tipos de publicaciones:

Tesis: Son investigaciones sobre aspectos relevantes para la comunidad realizadas bajo la perspectiva de un área de conocimiento. Las tesis son elaboradas por los estudiantes que aspiran titularse; después de un proceso de evaluación y aceptación, éstas forman parte del acervo bibliográfico de la biblioteca. Están ubicadas en estantería abierta, en el segundo piso de biblioteca, y son material de circulación libre.

Publicaciones periódicas: Se consideran publicaciones periódicas aquellas obras que son seriadas y editadas normalmente con frecuencias menores a la anual, que se caracterizan por la variedad de contenido y de autores en cada fascículo, así como de un fascículo a otro. Ejemplo de éstas son las revistas y los periódicos. En el área de hemeroteca localizada en el primer piso de biblioteca, se puede encontrar un amplio número de suscripciones a revistas especializadas de diversas disciplinas. Además, se tienen los ejemplares diarios de periódicos regionales, nacionales e internacionales.

Mapas: Un mapa, es una representación geográfica de la tierra o parte de ella en una superficie plana, en la que se proporciona información relativa a una ciencia determinada.

La hemeroteca de la biblioteca central Mexicali, tiene en su acervo alrededor de un millar de mapas. La mayoría de Baja California publicados por INEGI. Entre estos se pueden

encontrar cartografías geológicas, hidrológicas, de climas, de uso del suelo y vegetación, edafológicas y topográficas, en escalas de 1: 1,000,000, 1: 250,000 y 1: 50,000. También se cuenta con mapas producidos por *National Geographic* de diferentes zonas del mundo.

Colecciones especiales: Se le denomina colección especial a un conjunto de material bibliográfico, hemerográfico, cartográfico, gráfico y audiovisual referente a un tema específico o producidos por alguna institución.

Colección Celso Aguirre Bernal: Está conformada por 1 921 libros, periódicos, revistas y fotos principalmente de Baja California y su historia. Fue donada por Ernesto Zedillo Ponce de León durante su gestión como Secretario de Educación Pública.

Colección INEGI: Colección donada por el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática; está integrada por más de 2 500 ejemplares de cartografía, revistas y libros con información estadística nacional.

La UABC está suscrita a 32 recursos bibliográficos digitales de información científica y tecnológica a través del Consorcio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica (CONRICyT) del CONACyT. *Springer, Thompson Reuters, Wiley, Elsevier y EBSCO.* Estas tienen relación con la disciplina del diseño gráfico y se pueden consultar desde el sitio electrónico de la biblioteca central.

La biblioteca central posee las condiciones físicas óptimas de ventilación, iluminación y medidas de seguridad; cuenta además con rampas y elevador haciéndola accesible para personas con capacidades diferentes.

En FCITEC se cuenta con una biblioteca central perteneciente al SIA que brinda servicio a todos los programas educativos, así como al Centro de Ciencias de la Salud (CISALUD).

Estas instalaciones cuentan con 12 restiradores, siete cubículos de estudio grupal con capacidad para 46 personas, 13 mesas de trabajo para 52 personas, 106 cubículos individuales, 25 computadoras y 4 sillones; lo anterior con el fin de apoyar a los estudiantes en las diferentes necesidades propias del programa educativo. En cuanto a su acondicionamiento y capacidad: el área de biblioteca dispone de ventilación natural,

así como de aire acondicionado, incluyendo iluminación natural y artificial; creando un espacio confortable de trabajo. El mobiliario de la biblioteca consta de libreros o estantes abiertos para la organización del acervo, mesas de lectura o trabajo y sillas. Por el momento el edificio dispone de un elevador para personas con capacidades diferentes. El horario de atención es de 8:00 a 17:00 horas y es atendida por dos bibliotecarios para atender a los estudiantes del programa educativo.

Recientemente, se solicitó información referente al volumen del acervo en función de las necesidades del programa educativo al Departamento de Información Académica de la UABC, y como resultado, se obtuvo que, de acuerdo a las asignaturas y áreas de especialidad de la licenciatura en diseño gráfico en las dos sedes, se cuenta con un total de 28,043 títulos disponibles para los estudiantes de este programa educativo (ver tabla 54) concluyendo que se tiene bibliografía idónea y suficiente para consulta en las asignaturas correspondientes. Entre estas asignaturas se encuentra: Diseño gráfico, historia del arte, dibujo, geometría, teoría del diseño, geometría, informática, metodología de la investigación, estética, administración de empresas, ilustración, ilustración digital, tipografía, fotografía, publicidad, mercadotecnia, identidad corporativa, entre otras.

Tabla 54

Relación de recursos bibliográficos disponibles en Biblioteca Central Mexicali en conjunto con Biblioteca Central de FCITEC.

Asignaturas	Clasificación	Títulos
Diseño gráfico	NC	292
Historia del arte	N5300-7418	401
Dibujo	NA2695-2793	498
Geometría	QA	3438
Teoría del diseño	NA2760	97
Informática	QA75.5 – 76.95	1902
Metodología de la investigación	Q1 – 385	499
Estética	NK1520	7
Administración de empresas	HD28-70	167
Ilustración	NC710	75

Ilustración digital	NC7433	292
Tipografía	Z242.9 – 264.5	877
Fotografía	TR1- 1050	327
Publicidad	HF5801 – 6182	5062
Mercadotecnia	HF5410 – 5417.5	5062
Identidad corporativa	HD59 – 69	33
Artes en general	NX1 – 820	41
Diseño de empaque	TS168	1470
Señalética y señalización	NK8643.45	260
Diseño editorial	Z246	877
Diseño Web	QA76.76	1830
Infografía	P90	44
Probabilidad y estadística	QA	3438
Cine	PN1993 – 1999	794
Diseño de cartel	NK1169	260
	TOTAL	28,043

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir de la información otorgada por el Departamento de Información Académica en la cual se solicitó el número de ejemplares que apoyan a las asignaturas del programa educativo de Licenciatura en Diseño Gráfico en las bibliotecas de cada una de las sedes.

La disponibilidad e idoneidad del acervo bibliográfico es pertinente, ya que existe bibliografía que apoya a todas las asignaturas del programa educativo de la licenciatura en diseño gráfico y además a través de los recursos electrónicos, hay contenido bibliográfico que se puede consultar en línea por parte del estudiante, lo cual optimiza el proceso de formación profesional.

En cuanto a la adecuación de la biblioteca y las salas de lectura que apoyan al programa educativo, se cumple totalmente con las necesidades, tomando en cuenta la capacidad, acondicionamiento, cantidad, calidad y accesibilidad.

Llevando a cabo un análisis de los servicios de apoyo, los estudiantes tienen acceso a posibilidades que facilitan el acceso a la información y realización de tareas

complementarias. El acervo se actualiza constantemente y se tiene bibliografía que apoya a los programas de unidad de aprendizaje del programa. Se cumple con la capacidad para la atención a usuarios y el acervo que apoya a la licenciatura es consultado con regularidad. Además, se cuenta con el acceso a bases de datos y redes nacionales e internacionales para complemento de la formación de los estudiantes. De igual forma, dentro de las dos bibliotecas, se cuenta con algunos requerimientos que cumplen con la atención para personas con necesidades especiales.

Espacios destinados para profesores

Los siete docentes de planta del programa de diseño gráfico (seis PTC y un Técnico Académico) se ubican en cubículos individuales dentro de la Facultad de Arquitectura y Diseño, lo cual representa 100% de cobertura.

Los cubículos destinados a la planta docente cuentan con el equipo de cómputo y mobiliario apropiado para que los docentes puedan desempeñar adecuadamente todas sus actividades extraclase: asesoría, tutoría, investigación, gestión administrativa, entre otras. Además, todos tienen acceso a internet y a los programas de cómputo utilizados en las asignaturas del programa educativo, entre los que se encuentran *Adobe Creative Suite*, *iWork* y *Microsoft Office*. En algunos casos, los cubículos se ubican contiguos a laboratorios y talleres con el objeto de que los docentes tengan mayor control sobre los espacios que están bajo su responsabilidad.

Existe una sala de docentes con capacidad hasta para 35 personas, disponible para uso eventual de los docentes de tiempo parcial y para reuniones de docentes. Este espacio se encuentra equipado entre otras cosas con sillas, mesas, una televisión plasma *HD* de 47 pulgadas y archiveros. Además, se cuenta con una sala de juntas para usos múltiples y una cocineta para el personal de la unidad académica, administrativos, profesores de tiempo completo y de asignatura.

En cuanto al espacio para el trabajo colectivo de los profesores de tiempo parcial, se cuenta con espacios para poder realizar actividades docentes y de gestión de sus asignaturas y éstos se encuentran equipados con el mobiliario necesario para las actividades del programa académico. Todos los Profesores de Tiempo Completo tienen acceso a internet y a los programas de cómputo requeridos por lo que los espacios

individuales y colectivos destinados a las actividades del personal académico cubren satisfactoriamente sus necesidades.

En FCITEC se cuenta con 40 cubículos en los diferentes edificios del campus, de los cuales cinco están asignados a los docentes del programa educativo.

Se cuenta también con varias áreas comunes entre las que se encuentran la sala de juntas con capacidad para 15 personas, un comedor para docentes equipado con refrigerador, dos hornos de microondas, horno tostador, mesas y sillas, una sala de docentes habilitada con área de computadoras para profesores de asignatura, mesa y sillas, impresora y *lockers*, este espacio sirve a los profesores como área de descanso y para preparación de clases.

Analizando los cubículos y espacios para profesores en ambas sedes, se cumple con los requerimientos del personal académico. El espacio y el equipamiento son suficientes para las actividades de investigación, gestión, tutorías y asesorías académicas. Se sugiere ampliar la cantidad de computadoras disponibles para los profesores de asignatura, así como la disponibilidad de los espacios para ofrecerles un mejor servicio en apoyo a sus actividades académicas.

Espacios destinados para encuentros académicos y/o culturales

Dentro de la Facultad de Arquitectura y Diseño, existen algunos espacios que cubren los requerimientos especiales del programa educativo como el buró de diseño gráfico, el patio de exposiciones y la explanada FAD.

El buró de diseño gráfico es un taller de 50 m² donde estudiantes prestadores del servicio social del programa educativo de la licenciatura en diseño gráfico trabajan bajo la guía de un docente en la realización de proyectos reales en imagen corporativa, diseño editorial y medios audiovisuales e impresos. Para acceder al buró de diseño, existe una convocatoria que cada semestre el docente encargado de coordinar este espacio publica para que los estudiantes que se encuentren interesados, envíen su portafolio de trabajos y pueden ser elegibles para formar parte del grupo de estudiantes que lo conforman.

El patio de exposiciones es un recinto de 100 m² adaptado principalmente para mostrar los trabajos realizados por la comunidad estudiantil en sus cursos, el cual se

encuentra en el edificio de diseño junto a los talleres de maderas y metales. Para solicitar este espacio, es necesario que los estudiantes se pongan en contacto con la administración de la Unidad Académica, expongan las actividades a realizar y se coordinen en cuanto a la agenda según las actividades de los tres programas educativos.

La explanada FAD es un área que se encuentra justo en el centro del edificio central, que por sus características ha sido utilizada para una gran cantidad de eventos y exposiciones académicas. Para estos eventos, el área de *diapositeca* de la FAD, cuenta con material de exposición disponible para préstamo, como caballetes, repisas y cubos de madera, mesas, sistema de sonido y pantalla blanca para proyecciones.

El aula magna "*Arquitecto Macario Jorge Aguirre Puente*", mencionada anteriormente es un recinto en el cual se realizan eventos como las asambleas de docentes y estudiantes, conferencias, lecturas del informe anual del director y tomas de protesta, entre otros. Este espacio cuenta con equipo de sonido, amplificador, micrófonos inalámbricos, pódium, butacas, proyector, mesas, sillas y una pantalla para proyecciones. El acceso a este espacio es por medio de solicitud por parte de los profesores al personal de diapositeca, que es quien administra y lleva la agenda de esta aula.

En la infraestructura del campus al que pertenece la FAD, se cuenta con la explanada de Vicerrectoría con capacidad para 2000 personas, donde se lleva a cabo la Feria Internacional del Libro, Jardines Culturales dirigidos a la comunidad universitaria y sociedad en general además de otros eventos de la UABC. Tanto la sala de artes como el anfiteatro pueden ser utilizados para realizar eventos o actividades organizadas por la facultad, como exposiciones de proyectos participantes en concursos o presentaciones musicales y proyecciones de cinematográficas al aire libre en apoyo a la formación del estudiante. De igual forma, para obtener acceso a estos espacios, es necesario solicitarlo a la administración correspondiente con apoyo de un docente o del personal administrativo de la Unidad Académica.

La FCITEC cuenta con espacios para la realización de eventos académicos y culturales a disposición de los diferentes programas educativos que ofrece, entre ellos se encuentran la sala de juntas con capacidad de 15 personas y la sala de juntas "dos",

la cual tiene también una capacidad para 15 personas, esta se encuentra en el área de talleres y puede ser utilizada por estudiantes y docentes.

La sala de butacas, tiene una capacidad para más de 100 personas y se encuentra equipada con butacas y sillones laterales, cuenta con espacio al frente para la realización de eventos y la capacidad de proyección audiovisual.

La sala de usos múltiples tiene una capacidad para 40 personas, cuenta con mesas centrales y sillas laterales y por su equipo audiovisual, puede utilizarse como sala de exposiciones.

La sala de videoconferencias tiene una capacidad para 35 personas. Este espacio puede ser utilizado por docentes y estudiantes de todos los programas educativos.

El aula magna cuenta con una capacidad de 500 personas y se utiliza para eventos docentes y graduaciones.

Para el acceso a estos espacios, tanto por parte de los profesores como de los estudiantes, es necesario ponerse en contacto con la administración de la Unidad Académica y justificar el uso del mismo, de igual forma, como son espacios que se comparten por todas las licenciaturas del campus, se requiere coordinar los tiempos para no empalmar las actividades en la agenda de cada lugar.

En cuanto a la adecuación de espacios destinados para encuentros académicos y culturales, se cumple totalmente de acuerdo a las necesidades del programa, pues estos ponen a disposición de los estudiantes recintos acondicionados para la realización de eventos y actividades que fortalecen su formación.

Infraestructura física

La infraestructura física constituye un elemento fundamental para la formación integral del estudiante. De igual forma, el contar con instalaciones óptimas y seguras facilita las tareas de estudiantes, docentes y administrativos en la búsqueda de la calidad educativa. El equipamiento y actualización de las áreas que comprende se logra a través de los recursos otorgados al programa educativo por medio de sorteos universitarios, el

Programa de Fortalecimiento Institucional y recursos propios que se obtienen por medio de las unidades académicas.

Infraestructura física del lugar donde se imparte el programa

Las dos unidades académicas cuentan con oficinas administrativas y espacios para el aprendizaje y la docencia. Dentro de cada campus, se cuenta con la posibilidad de acceso a cafetería y servicios para los estudiantes. En general, todos los espacios se encuentran en condiciones suficientes y seguras.

Los servicios de fotocopiado e impresión se encuentran disponibles en el conjunto denominado Centro Comunitario Estudiantil, ubicado muy cerca de la FAD en el Campus Mexicali. Ahí mismo se localizan otros servicios como librería, bancos y cajas de tesorería; así como cafetería, que cuenta con cinco locales de comida, una sala de usos múltiples y una capacidad total de 266 personas.

En FCITEC, el centro comunitario se compone de cafetería, papelería, oficina de sorteos, librería y deportes. Este espacio tiene una capacidad para 200 personas.

La infraestructura física no es exclusiva de los programas educativos debido a que esta es compartida con los demás programas que se encuentran atendidos en cada Unidad. Todos estos espacios cuentan con un plan de mantenimiento semestral que incluye reparaciones generales preventivas y correctivas.

Seguridad de personas y bienes

Dentro del Estatuto General de la UABC en el artículo 95, Fracción XI, se hace referencia a la importancia de la coordinación y supervisión de las medidas de seguridad e higiene, así como las preventivas para evitar riesgos de trabajo. De manera particular en la FAD, la utilización de los laboratorios y talleres del área de diseño gráfico, así como el manejo de las herramientas, productos y desechos peligrosos se encuentra regulado por los reglamentos de uso de cada uno de estos y por la brigada de materiales peligrosos, que es operada por los brigadistas de la facultad, cuyo principal objetivo es realizar actividades de prevención y respuesta ante derrames o fugas de materiales peligrosos (productos químicos) en los inmuebles e instalaciones de la unidad académica.

A nivel institucional, se cuenta con un Comité de Protección Civil, que tiene por objetivo el mejoramiento de las condiciones de seguridad en que desarrollan sus labores los universitarios; la elaboración de un plan de contingencias para la salvaguarda de los miembros de las unidades académicas y dependencias administrativas de cada campus, así como público en general.

El Programa de Protección Civil y Seguridad funciona ante eventualidades riesgosas que puedan poner en peligro la integridad de los usuarios de las instalaciones. Existe una coordinadora del programa dentro de la misma facultad, asistida por un equipo de profesores y estudiantes. La participación de este equipo trabaja conjuntamente y tiene una línea de comunicación permanente con las autoridades de la Vicerrectoría Mexicali. Este programa brinda, entre otras cosas, recomendaciones generales en caso de emergencia, información sobre equipo de primeros auxilios, números de emergencia y códigos de color de las brigadas internas de emergencia.

Internamente, docentes de la FAD y estudiantes integran los brigadistas, grupo que tiene como principal objetivo asegurarse de que se cumplan las medidas de seguridad y protección civil, establecer de manera anticipada los comportamientos, actitudes y formas de organización para que la comunidad universitaria responda ágil y oportunamente durante la ejecución del ejercicio anual de evacuación, así como aplicar la señalización de rutas de evacuación, salidas de emergencia, áreas de mayor y menor riesgo, identificación de puntos de reunión, entre otros. La unidad interna de protección civil de la FAD, está integrada por los siguientes responsables de áreas:

- Responsable de la Unidad Interna de Protección Civil
- Responsable de la Brigada de Prevención y Combate de Incendios
- Responsable de la Brigada de Evacuación
- Responsable de la Brigada de Primeros Auxilios
- Responsable de la Brigada de Búsqueda y Rescate
- Responsable de la Brigada de Comunicaciones
- Responsable de la Brigada de Materiales Peligrosos

FCITEC al ser una unidad académica perteneciente a la UABC, cuenta con la operación del Sistema Integral de Seguridad Universitario (SISU) que, a través del

conjunto de medios humanos y técnicos, coordinados con la comunidad universitaria del campus, se logra obtener una institución segura para estudiantes, docentes y personal administrativo que utilizan las instalaciones durante la jornada laboral.

Por otra parte, se cuenta con el reglamento de seguridad e higiene para el ingreso y uso de laboratorios y talleres. Cada sitio cuenta con un profesor de tiempo completo o técnico académico responsable. Asimismo, de acuerdo al área, se colocan señalamientos de seguridad e higiene que indican las reglas para ingresar, el uso obligatorio de equipo de protección personal y uso correcto de maquinaria, herramienta y equipos que se encuentren en el laboratorio o taller.

En FCITEC se tienen seis brigadas para atención a emergencias: evacuación, comunicación, búsqueda y rescate, prevención y combate de incendios, primeros auxilios y materiales peligrosos. En cada periodo escolar, se realiza un simulacro de evacuación en la unidad académica y participa toda la comunidad universitaria.

Periódicamente se llevan a cabo cursos de capacitación: prevención y atención a combate contra incendios, primeros auxilios, manejo de materiales peligrosos. En éstos, participan los integrantes de las brigadas y la comunidad universitaria en general. Periódicamente se realiza una revisión de extintores, hidrantes, botiquines de primeros auxilios y regaderas de emergencia.

Institucionalmente, todos los estudiantes inscritos a la UABC, cuentan con el acceso al Seguro Facultativo de forma gratuita; el cual, protege a los estudiantes en caso de enfermedad y maternidad, así como accidentes ocurridos durante la realización de proyectos internos, servicio social o prácticas de las asignaturas.

Existen áreas de oportunidad en ambas Unidades Académicas con respecto a la seguridad de personas y bienes. En la FAD, es necesario aumentar la vigilancia y promover la instalación de más cámaras de seguridad pues han ocurrido varios incidentes que tienen que ver con robos de equipo y mobiliario en cubículos, diapositeca y en el área de dirección. Por otro lado, también es necesario incrementar el número de personal para resguardar la seguridad de los estudiantes sobre todo por las noches y, aunque se ha reportado ante las autoridades y se ha aumentado la vigilancia, resulta insuficiente. En el caso de FCITEC, se recomienda colocar una barrera a lo largo del

perímetro para evitar robos y daños a profesores y estudiantes y de igual forma disminuir el número de robo de vehículos.

Seguridad de personas discapacitadas

Dentro de la FAD, se cuenta con un elevador de reciente construcción que permite el acceso a todos los edificios de la Unidad Académica. A través de éste, el cual se encuentra ubicado en el edificio anexo, es posible acceder al edificio central, al edificio de diseño y al edificio 15 aulas; esto, debido a que estos se encuentran conectados por medio de puentes lo que facilita el tránsito sin tener que subir o bajar nivel. Por otro lado, algunos de los espacios cuentan también con la adaptación de rampas que facilitan el acceso a personas en silla de ruedas.

En el caso de FCITEC, debido a la naturaleza del terreno, se encuentran dispuestas rampas para el acceso a personas discapacitadas; sin embargo, en algunas ocasiones la pendiente de las mismas no es la adecuada y resulta peligroso el tránsito a través de las mismas.

En ambos casos, es necesario incrementar las opciones para el acceso a todos los espacios de las Unidades Académicas, considerando los reglamentos de construcción y poniendo especial cuidado en las necesidades de las personas discapacitadas. Además, en el caso de la FAD, es necesario regular el uso del elevador, pues debido a su uso excesivo, el mantenimiento es recurrente y en ocasiones se encuentra fuera de servicio.

Áreas de deporte, recreación y convivencia

El Centro Deportivo UABC, A.C. fue creado el 22 de noviembre de 1999, y actualmente es una entidad universitaria auxiliar que tiene como objetivos: planificar, organizar y fomentar el adiestramiento deportivo en la comunidad bajacaliforniana y universitaria; ofrecer a los estudiantes universitarios una alternativa para su recreación y mantenimiento físico; promover la formación y desarrollo de instructores y entrenadores; y crear las condiciones adecuadas para la detección y seguimiento de talentos deportivos. Actualmente el Centro Deportivo UABC imparte una amplia variedad de disciplinas deportivas y acuáticas.

El centro promueve la actividad física y deportiva en la comunidad mexicalense, a través de la oferta de más de 15 disciplinas deportivas y acuáticas, estas son impartidas en los campos deportivos universitarios, sala de gimnasia y complejo acuático universitario. Dentro de las disciplinas que se ofertan se encuentra: baloncesto, tenis, voleibol, gimnasia artística, fútbol soccer, atletismo, capoeira, karate, gimnasia acrobática, pesas, natación, entre otras.

En el campus de la FCITEC, se cuenta con una cancha de softball, una de futbol rápido, una de básquetbol y una para voleibol; las cuales se complementan con áreas verdes que están distribuidas en la unidad académica. Todas estas áreas deportivas cuentan con un espacio de gradas para asistentes y se encuentran en espacio abierto. En ambas sedes campus se cuenta con espacios suficientes y adecuados para llevar a cabo el desarrollo de actividades deportivas y de convivencia; como gimnasios, canchas deportivas, áreas de descanso, bancas, mesas y sillas.

Conectividad

El programa de diseño gráfico en la FAD cuenta con dos laboratorios de cómputo (LC2 y LC4), ubicados en el edificio D, con 25 y 20 computadoras respectivamente.

Durante el ciclo 2019-1 se contó en el programa con una población estudiantil de 217 estudiantes, teniendo por lo tanto una relación de 4.8 estudiantes por computadora. En estos laboratorios se imparten la totalidad de clases del programa educativo de diseño gráfico, por lo que su uso es continuo y la disponibilidad para que los estudiantes puedan utilizarlos de manera extra clase se presenta básicamente cuando ya no se tienen clases presenciales, como en las épocas de exámenes o intersemestrales.

Actualmente, no se cuenta con una sala de cómputo dentro de las instalaciones de la unidad académica para uso extraclase como tareas y consultas, sin embargo, a pocos pasos de la FAD se ubica el Departamento de Información Académica (DIA), que cuenta con una sala con acceso a internet y tiene una disponibilidad de 98 computadoras libres de tiempo para uso de los estudiantes.

Los docentes de planta de la FAD (PTC y TA), tienen a cargo una computadora en su área de trabajo con *software* especializado para apoyo en sus actividades

académicas y en las asignaturas que imparten en el programa. No hay profesores de tiempo parcial y por otro lado no se cuenta con una sala de cómputo para los profesores de asignatura, sin embargo, estos pueden solicitar una *laptop* en diapositeca. Para el semestre 2019-2 se cuenta con 19 profesores de asignatura, por lo que se estima una relación de tres docentes por laptop.

El *software* instalado tanto en los laboratorios de cómputo como en las computadoras de la planta docente, se actualiza constantemente, y actualmente se tienen licencias para los programas: *MACAFEE, ADOBE Creative Suite, 3dMax, Maya, Office, Sketchup, iWork y LightRoom.*

En cuanto a servicios de internet, la UABC recientemente puso a disposición de la comunidad estudiantil un sistema de red inalámbrica denominada *Cimarred*, la cual tiene el propósito de proporcionar una amplia cobertura de internet en las unidades académicas, por lo que los estudiantes de la FAD tienen acceso a esta red a través de cualquier dispositivo. Se tienen ocho antenas receptoras distribuidas estratégicamente en toda la unidad académica para recibir la señal. Además, se cuenta con una red institucional para el uso del personal administrativo y para laboratorios de cómputo donde se imparten las asignaturas del programa educativo. La FAD cuenta además con una red alterna cuyo proveedor es la empresa de telefonía TELNOR y funciona para solucionar situaciones imprevistas. Sin embargo, la conectividad en todo el campus representa un área de oportunidad debido a que en algunas aulas la recepción de Internet no es buena y esto dificulta las actividades docentes y prácticas dentro de las asignaturas.

La adecuación y sustitución de equipo y mobiliario es una actividad constante que beneficia a los talleres y laboratorios donde los estudiantes de diseño gráfico cursan sus asignaturas. Actualmente todos los profesores de tiempo completo tienen un área individual de trabajo debidamente equipada con mobiliario y equipo de cómputo, lo mismo aplica para el personal administrativo.

Anualmente se lleva a cabo una actualización de inventario del equipo resguardado por los profesores en sus cubículos. La FAD cuenta con un equipo para soporte técnico, integrado por tres personas y apoyado eventualmente por prestadores de servicio social de la Facultad de Ingeniería, quienes se encargan del mantenimiento,

funcionamiento y mejoramiento del equipo de cómputo, tanto en los laboratorios para estudiantes como en las áreas de trabajo administrativas y de profesores.

Actualmente, se tienen computadoras *Mac Apple* de 21.5 pulgadas para los laboratorios de cómputo y recientemente se actualizaron las computadoras de los profesores de tiempo completo y técnicos académicos.

Dentro del plan de mejoramiento se ha logrado cubrir totalmente las necesidades de equipo de proyección de la planta de profesores. Actualmente como parte final del proyecto de remodelación de las instalaciones, se trabaja en la implementación de mobiliario en las áreas exteriores que permitan a los estudiantes descansar, convivir y llevar a cabo tareas.

En la FCITEC, la conectividad de internet inalámbrico está disponible para estudiantes y docentes en los edificios A, B, C, D, DIA y centro comunitario. La red inalámbrica llamada Cimarred, da servicio a docentes y estudiantes de manera inalámbrica cubriendo la mayoría de los espacios (salones, talleres, áreas en común).

Los espacios destinados para las actividades académicas, la infraestructura física, el mobiliario y el equipamiento en el que actualmente se apoyan el programa educativo de la licenciatura en diseño gráfico en ambas sedes, se encuentra operando correctamente y en condiciones suficientes y seguras.

Con base en lo descrito anteriormente, es posible advertir que los espacios con que cuentan las unidades académicas son pertinentes para la dinámica que se lleva a cabo en el programa educativo durante el proceso enseñanza-aprendizaje, y son suficientes para la matrícula actual inscrita.

Servicios de apoyo

Administración escolar

El Departamento de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar opera de manera institucional y tiene por objeto realizar la inscripción de estudiantes de nuevo ingreso y reingreso de las unidades académicas del campus universitario, de conformidad con el

reglamento general de inscripciones. Este departamento se integra por dos áreas de trabajo: gestión escolar y servicios estudiantiles.

La primera es aquella en la que se lleva a cabo el control, gestión y expedición de documentación escolar de los estudiantes de los diversos programas (técnico superior universitario, licenciaturas, maestrías y doctorados UABC). Para el caso particular de la licenciatura de diseño gráfico en ambas facultades se cuenta con personal administrativo para atender a docentes y estudiantes en actividades correspondientes al control escolar, planta académica, servicios, etc. parte de las funciones de este personal son el control escolar, para atender a los estudiantes en cada unidad académica, aclarando que para los casos especiales tanto de estudiantes como de profesores del programa educativo, la atención está a cargo de los subdirectores de ambas facultades.

Por otro lado, el área de servicios estudiantiles brinda servicios de apoyo a los estudiantes de la institución, como becas, seguros médicos y trámites escolares.

Entre los diversos procesos que este departamento lleva a cabo, se encuentran:

- Expedición de fichas para examen de admisión y aplicación del mismo.
- Expedición y duplicados de credenciales de alumnos.
- Expedición de *kárdex* y diversas constancias de estudios.
- Expedición de duplicados de certificados de preparatorias que pertenecieron a UABC
- Elaboración de certificados de estudios parciales y completos.
- Elaboración de cartas de pasante.
- Autorizaciones de exámenes profesionales de grado y posgrado.
- Trámites para la expedición y duplicados de títulos y grados académicos.
- Trámites para la autorización de alguna de las 11 becas que existen, para estudios de licenciatura y posgrados.
- Aplicación de Examen General de Evaluación de Licenciatura (exámenes CENEVAL).
- Expedición de reconocimientos de mérito escolar.
- Autorizaciones de acreditaciones y equivalencias de estudios.
- Altas de alumnos en el Instituto Mexicano del Seguro Social.

- Altas de alumnos en seguro estudiantil de accidentes.

Servicios estudiantiles

En el Modelo Educativo de la UABC, capítulo 9.1.1, inciso e, considera la orientación educativa como un proceso de intervención psicopedagógica que puede darse en diferentes ámbitos, asumir diferentes modalidades y que tiene como fin primordial dotar al alumno de las herramientas intelectuales, actitudinales, emocionales o valorativas que le permitan conocer y desarrollar formas de vida satisfactorias acordes con sus potencialidades humanas. En este sentido, la FAD cuenta con el Departamento de Orientación Educativa y Psicológica que funciona bajo la responsabilidad de un profesionista altamente capacitado. Su función genérica es atender a aspirantes, estudiantes de nuevo ingreso, estudiantes y docentes de los tres programas educativos; brindando orientación y consejería en aspectos educativos y psicológicos que puedan influir en el desempeño escolar y académico. Entre las principales actividades del departamento se encuentran la organización y participación en la programación semestral del curso de inducción; la coordinación y participación en los procesos de evaluación y desarrollo; la atención individual y grupal de problemas que afectan el potencial del aprendizaje en lo escolar, personal, físico y psicológico; la impartición de cursos y talleres pertinentes a las actividades de orientación educativa y psicológica, de valores y técnicas de estudioegreso y t; la impartición de conferencias, paneles, foros sobre el proceso de aprendizaje; asesoría a los docentes en la elaboración de material para mejorar el rendimiento escolar; la elaboración de materiales orientados al desarrollo de habilidades del pensamiento; y la difusión de los servicios de la coordinación de orientación educativa y psicológica.

Los servicios médicos para la atención del estudiantado en la unidad principal del campus Mexicali, operan en el módulo del Centro Universitario de Promoción y Atención de la Salud (CUPAS). La misión del CUPAS es generar y fortalecer actitudes relacionadas con el autocuidado de la salud dentro de la comunidad universitaria, mediante acciones de atención primaria y multidisciplinaria. Entre los servicios que ofrece están el fomento y promoción a la salud a través de cursos y pláticas, el fomento del autocuidado, consejería y consultas de enfermería, participación en la prevención de

enfermedades tales como: hipertensión arterial, diabetes, cáncer de mama, cáncer cervicouterino, curación de heridas, primeros auxilios y servicios dentales. Desde 2010, se han llevado a cabo diversas actividades por medio de los estudiantes de la Facultad de Enfermería a través del CUPAS en la Facultad de Arquitectura y Diseño, entre los cuales se encuentran mesas de detección de enfermedades, pláticas informativas sobre adicciones, talleres de reanimación cardiopulmonar, módulos de orientación, pláticas de sobrepeso y obesidad, aplicación de exámenes especializados, entre otros.

La FCITEC a través de la Coordinación de Orientación Educativa y Psicológica brinda orientación específica en estas áreas. Su principal función es favorecer el aprendizaje en el estudiante, por medio de la estimulación de las habilidades del pensamiento y la enseñanza de técnicas y hábitos de estudio. Además de una orientación vocacional, se brinda atención a problemas personales, tanto familiares, como de salud, mismos que pueden interferir en el proceso de aprendizaje del estudiante. También se hace difusión de conferencias, cursos, talleres o asesoría individualizada sobre distintos temas.

En relación a la eficiencia de los trámites para el egreso y la titulación de los estudiantes, la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la Universidad Autónoma de Baja California, proporcionó mediante el Departamento de Servicios Estudiantiles los resultados de dos breves cuestionarios de cuatro preguntas cada uno, que miden los niveles de satisfacción de los usuarios sobre los trámites al momento de recoger el “certificado de estudios” y “el título y/o cedula profesional”, en los cuales se les pregunta entre otros reactivos: ¿cómo califican el tiempo de entrega de los trámites?

En los resultados arrojados por los cuestionarios, más de la mitad de los egresados comentan que consideran “excelente” los tiempos de entrega del trámite del certificado y título profesional, por lo cual, se identifica una satisfacción por parte de los egresados. Entre los criterios para evaluar los trámites se considera como muestra significativa la aplicación de mínimo 90 unidades de “Encuestas de Certificados” al mes, y se evalúa el 50% de los trámites en las “Encuestas de Títulos y Cédulas Profesionales” al mes, posteriormente se concentra la información para evaluar el desempeño por el

departamento de escolares y alcanzar una meta promedio, aunque se promedia cada una de las preguntas y así analizan los datos, para que la satisfacción de los egresados aumente.

En los criterios de las encuestas, los reactivos tienen cinco posibles respuestas, mismas que se clasifican de la siguiente manera: excelente, muy bien, bien, regular y mal.

Se realizó un análisis de los años 2017, 2018 y 2019, en los que se aplicaron más de 900 encuestas a egresados de distintos programas educativos de la UABC, que solicitaban evaluar el servicio proporcionado para la entrega del certificado de licenciatura, de las cuales más del 70% valoró el tiempo de duración del trámite y entrega como “excelente”, 21% “muy bien”, mientras el 7% considera que esta “bien”, y el 1% “regular”, de la misma manera, se les pregunta sobre el nivel de satisfacción que han tenido cuando dan seguimiento de su trámite, y el 75% respondió que es “excelente”, mientras el 20% considera que esta “muy bien”.

Por otra parte, la medición de la satisfacción del servicio proporcionado en el proceso de solicitud del trámite de titulación, se les cuestionó a los egresados entre otros reactivos, ¿cómo consideran los tiempos de trámite de la cédula y /o el título profesional?, para lo cual los resultados arrojados son los siguientes: 41% considera “excelente”, 25% “muy bien”, 17% simplemente “bien” y 12% “regular”, por señalar los porcentajes principales, mientras que, para el caso de los índices de satisfacción al llevar a cabo dicho trámite en la unidad académica el 71% de los egresados consideran que es “excelente”, el 23% piensa que está “muy bien” y por último, el 5% considera que está “bien”.

A modo de resumen sobre la eficiencia de los trámites de titulación, se puede señalar que a los egresados tiene una alta satisfacción de la solicitud de trámites de titulación en la unidad académica (71%), dentro de ellos los egresados de FAD y FCITEC del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico, por lo cual se asume que los trámites son eficientes, por lo que, hay que destacar que durante el año 2019 se elevaron significativamente los índices de satisfacción sobre los procesos de título y cédula profesional, debido a que esta última comenzó a emitirse en formato digital, eliminando los tiempos de espera de un año, a convertirse en un trámite que se resuelve en minutos.

Becas y apoyos estudiantiles

Las becas son apoyos extraordinarios que ofrece la UABC a los estudiantes para la realización de sus estudios dentro de la institución con base en su situación socioeconómica y académica. Según el *Reglamento de Becas de la Universidad Autónoma de Baja California* (mismo que fue publicado el 26 de agosto de 2019 como el Anexo No. 423 a la Gaceta de la UABC), son sujetos al beneficio de las becas, los estudiantes que cumplan con los siguientes requisitos:

- Estar inscritos en alguno de los programas académicos formales que ofrece la Universidad.
- Contar con un promedio de calificaciones igual o superior a ochenta, al menos en el período escolar anterior.
- Acreditar que cursó en el período escolar anterior, una carga académica superior al cincuenta por ciento de la determinada en el plan de estudios respectivo.
- Reunir las condiciones socioeconómicas conforme a los criterios de elegibilidad establecidos por el Comité.

Las becas tienen vigencia de un período escolar trimestral, cuatrimestral o semestral, sin embargo, pueden renovarse si el becario comprueba que mantiene los requisitos establecidos y que ha cumplido con las obligaciones que contrajo como becario.

La UABC, cuenta con un sitio *web* oficial en el cual los estudiantes pueden consultar los requisitos, calendarios de procesos y resultados de los siguientes tipos de becas:

- Beca prórroga: consiste en la autorización para diferir el pago de cuotas de inscripción, reinscripción, colegiatura y cuotas específicas a cargo de los alumnos, para que estos pagos se efectúen dentro del mismo periodo escolar semestral en los plazos y condiciones establecidos.
- Beca crédito: financiamiento que se otorga a los alumnos para la realización de estudios en la Universidad, quedando obligado el becario a restituir al Fondo el monto de las aportaciones de que se dispuso, en los términos establecidos en el convenio respectivo. Este tipo de beca, comprende los siguientes niveles: Nivel I. Pago de cuotas de inscripción o reinscripción, Nivel II: a) Mensualidades de \$1

000.00 MN para el apoyo a gastos escolares, y b) Comprende nivel I más mensualidades de \$1000.00 MN para el apoyo a gastos escolares, y Nivel III: a) Mensualidades de \$2500.00 MN para el apoyo a gastos escolares, y b) Comprende el nivel I más mensualidades de \$2500.00 MN para el apoyo de gastos del sustento básico.

- Beca patrocinio: son aquellas que se constituyen por donaciones o legados que se transfieren al Fondo Universitario de Becas, para que la Universidad las administre; a cambio la UABC entregará al patrocinador un recibo deducible para efectos fiscales correspondiente al monto de la beca otorgada al estudiante.
- Beca promedio: se otorga para distinguir a los alumnos de licenciatura que hayan alcanzado los mejores promedios generales de calificaciones en el período escolar y por carrera, siempre que el promedio sea igual o superior a noventa.
- Beca Mérito escolar: son las que se otorgan a los alumnos de licenciatura o de posgrado que se hicieron merecedores del Diploma al Mérito Escolar, de acuerdo al Reglamento del Mérito Universitario y a los criterios establecidos por el Comité de Becas. La beca comprende aportaciones económicas para el pago total de cuotas de inscripción o reinscripción, colegiaturas y cuotas específicas, para la realización de estudios de posgrado y/o acreditación de idioma extranjero, que ofrece la Universidad.
- Beca Investigación: se otorga a los alumnos que participan como tesis o auxiliares en proyectos de investigación, autorizados por la Coordinación de Posgrado e Investigación de la Universidad.
- Beca Deportiva: consiste en la exención del pago de la reinscripción a estudiantes que se destacan por su participación como representativos de la UABC en eventos deportivos.
- Beca Artística: consiste en la exención del pago de la reinscripción a estudiantes que se destacan por su participación como representativos de la UABC en eventos artísticos.

- Beca compensación: se otorga a alumnos que colaboran en las unidades académicas, bibliotecas, laboratorios, talleres y demás instalaciones universitarias, auxiliando en actividades académicas o administrativas. La beca comprende, aportaciones económicas periódicas de acuerdo a los recursos asignados al programa.
- Beca vinculación: esta beca consiste en aportaciones económicas que se podrán otorgar a los alumnos, para movilidad o intercambio académico o, para la realización de prácticas profesionales o prestación de servicio en programas de vinculación que desarrolla la Universidad, a través de convenios específicos con otras instituciones.

Los requisitos para solicitar alguna de estas becas se otorgan con base a un reglamento de manera institucional de la UABC. En el caso de las unidades académicas no se encuentran datos específicos sobre indicadores de deserción y rezago, ya que el proceso que realiza el estudiante es fuera de las facultades. Sin embargo, en el departamento de becas de las unidades académicas informan que las más otorgadas son las becas por prórroga. En la siguiente tabla se muestra las proporciones de las becas solicitadas y proporcionadas por la UABC a las unidades académicas.

Tabla 55.
Becas con mayor solicitud y proporcionadas por la UABC a las unidades académicas FAD y FCITEC

TIPOS DE BECA	NUM. DE BECAS
Prórroga	254
Investigación	127
Modalidad Económica	83
Deportiva	12

Fuente: Elaboración propia (2019) según información otorgada por el Departamento de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la Universidad Autónoma de Baja California.

Orientación para el tránsito a la vida profesional

La UABC a través del Departamento de Formación Profesional y Vinculación Universitaria, realiza esfuerzos tendientes a crear y mantener vínculos con sus egresados, empresas y organizaciones buscando facilitar el tránsito de los estudiantes con posibles empleadores.

Uno de estos esfuerzos es la bolsa de trabajo, un programa que busca promover y difundir entre estudiantes y egresados universitarios la oferta laboral que registran las empresas de la localidad, buscando con esto apoyar su adecuada ubicación laboral y profesional.

La bolsa de trabajo de la UABC es un programa institucional que tiene como objetivos vincular a la comunidad estudiantil y egresados con los sectores sociales, gubernamentales y empresariales tanto en el ámbito estatal, nacional como internacional, captando oportunidades de empleo para incorporarlos al mercado laboral acorde con su perfil profesional, superando sus expectativas siempre con una base de respeto, responsabilidad absoluta e íntegra, buscando la innovación y la mejora continua en los procesos de la institución. La bolsa de trabajo está a cargo del Departamentos de Formación Profesional y Vinculación Universitaria de cada campus, que, en esta asignatura, tendrán las siguientes funciones:

- Promover y establecer vínculos con instituciones o particulares que puedan apoyar el tránsito de los alumnos y egresados al mercado laboral.
- Facilitar información relevante sobre una amplia variedad de profesionistas.
- Promover la pertinencia de los planes y programas de estudio a través de la obtención y análisis de la información relevante sobre los perfiles profesionales que están demandando las empresas.
- Realizar periódicamente la difusión de este servicio entre los sectores sociales y la comunidad universitaria.
- Establecer criterios operativos para el adecuado funcionamiento de este servicio. Así mismo, en 2013 se implementó a nivel institucional un portal para tener acceso a una bolsa de trabajo en línea. Este programa está vinculado a su vez

al portal de empleo OCCMundial.com, el sitio líder para encontrar empleo a cualquier nivel.

Internamente, la FAD y la FCITEC llevan a cabo actividades destinadas a facilitar la inserción laboral de los estudiantes del programa educativo como:

1. La realización de visitas guiadas a empresas relacionadas con diversas asignaturas de la carrera cuyo propósito es fortalecer el aprendizaje adquirido en clase. Algunos ejemplos de las visitas a empresas, organizaciones e instituciones que se han realizado son las siguientes:
 - Lechera Imperial, Mexicali, Baja California.
 - *Christmas Business de México*, Mexicali, Baja California.
 - Casas vinícolas en el Valle de Guadalupe y locales comerciales en Ensenada, Baja California.

2. Proyectos y convenios de vinculación con empresas y organizaciones. Institucionalmente, existe la Coordinación de Formación Profesional y Vinculación Universitaria, a través de la cual se registran proyectos de vinculación entre las unidades académicas, empresas y organizaciones de la localidad. En el programa educativo de la licenciatura en diseño gráfico, se han creado proyectos de vinculación con valor en créditos entre los que destacan los realizados con las siguientes instituciones:
 - Facultad de Ingeniería. Licenciatura en sistemas computacionales, UABC. Mexicali, B.C
 - *Christmas Business de México*, S.A. de C.V. Mexicali, B.C.
 - Facultad de Ingeniería y Negocios, Guadalupe Victoria, UABC.
 - MXLI BICI, Mexicali, B.C.
 - ISESALUD, Mexicali, B.C.
 - Instituto de Investigaciones en Ciencias Veterinarias, UABC. Mexicali, B.C.
 - Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad de México.
 - *Sonoran Institute México*, A.C. Mexicali, B.C.
 - Patronato de las Fiestas del Sol. Mexicali, B.C.

Las prácticas profesionales dentro de esta institución académica, se encuentran reguladas por el *Reglamento General para la Prestación de Prácticas Profesionales* (mismo que esta disponible en el sitio web correspondientes practicas profesionales: <http://www.uabc.mx/vinculacion/mod-practicas.php>) de la UABC, el cual define las prácticas profesionales 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. Dentro de este documento, se encuentran los lineamientos para la operación de esta actividad, responsabilidades de las unidades académicas, unidades receptoras y del estudiante, así como las posibles sanciones en caso de incumplimiento. Se establece también, que las unidades académicas son las responsables de coordinar la planeación, organización, supervisión, evaluación y control de la realización de prácticas profesionales en sus respectivos programas.

Se tiene el registro de las empresas en las cuales los estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico han realizado prácticas profesionales de 2011 a la fecha, y algunas de ellas son:

- Agencia DISO
- Blablau studio
- *Blak Art Studio*
- Bliq studio
- Buwo Multimedia
- Bolfeta y asociados S.C.
- Buró de diseño
- C2 Soluciones gráficas
- CAEDA
- CANACO de Mexicali
- Centro de estudios de la Universidad UABC
- *Chick'n Bites*
- *Cibú Integral Marketing*
- Ciegos y débiles visuales de Mexicali I.B.P.
- Comisión de Desarrollo Industrial de Mexicali
- Conexión inteligente

- Consejo de Desarrollo Económico de Mexicali, A.C.
- CTRL + P
- Editores profesionales de B.C.
- Eximin servicios aduanales
- Facultad de Arquitectura y Diseño UABC / Buró de diseño
- Facultad de Arquitectura y Diseño UABC / PVVC
- Facultad de Artes UABC
- *Find a story*
- Grupo reestructura
- Grupo SAMER Corporación
- GURUC S.C.
- ID creativo
- Infinito studio creativo
- Instituto de Investigaciones Culturales Museo UABC
- Instituto de la Juventud del Estado de Baja California
- *KBeauty*
- Los *Deadlines* Diseño
- Lumine ideas creativas
- Meyibó / Centro del saber
- OWL Solución a tus ideas
- Pantalla universitaria
- Precisa *marketing group*
- RODMONT Mapas de Mexicali
- Taro films
- Total Fit Mexicali
- Vega *graphics*
- Webshau

Con respecto a la participación de empleadores, en la Facultad de Arquitectura y Diseño, se realizan exposiciones, congresos, talleres y eventos académicos a los cuales se invita a empleadores para que tengan la oportunidad de ampliar su visión respecto al quehacer de la disciplina del diseño gráfico, representando una buena oportunidad para

incrementar las posibilidades de inserción de los estudiantes en el mercado laboral. Algunos de los eventos académicos en los que han participado posibles empleadores se encuentran:

- Exposiciones de la Semana Cultural
- Noche del terror
- Expo DG
- Semana de diseño
- Agrobaja
- Expocreativos
- Exposed

Hasta este momento, no se tiene un procedimiento para conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes y egresados con el servicio de orientación para el tránsito a la vida profesional; sin embargo, se han llevado a cabo encuestas y foros con egresados y empleadores cuyos resultados fueron expuestos en el “Eje 1”.

A través de las distintas actividades para orientar el tránsito de los estudiantes del programa educativo de la licenciatura en diseño gráfico a la vida profesional, se facilita la inserción laboral de los egresados en distintos grupos de empleadores según las habilidades e inquietudes de cada estudiante.

Conclusiones

En relación a la superación disciplinaria hace falta una mayor participación de los docentes de asignatura tanto en los cursos de pedagogía del programa flexible, como de oferta disciplinaria para una mejora en la habilitación académica. Con lo anterior es importante expresar dos aspectos fundamentales:

- 1) Falta de tiempo: considerar que los docentes de tiempo completo cuentan con múltiples actividades al interior de la unidad académica que dificulta en algunos casos la participación, mientras que una gran mayoría de académicos de asignatura trabajan en varias instituciones lo cual complica su participación en los mismos debido a sus distintos trabajos.

2) Falta de oferta disciplinaria: se debe señalar que a lo anteriormente dicho se suma la poca oferta de cursos disciplinarios que existe en la región, reduciendo aún más las posibilidades de una superación disciplinaria.

En contraparte con los puntos señalados y en un ejercicio autocrítico, también se debe mencionar que ha faltado gestión para mejorar los departamentos de educación continua, mediante los cuales se debería de ofertar cursos disciplinarios tanto para el cuerpo docente como para la población en general, así como actividades de retroalimentación entre el profesorado para compartir conocimiento y colaborar conjuntamente para permitir continuar capacitándose.

Se debe promover que todos los profesores de asignatura cuenten con posgrado dentro del área de especialidad del que son docentes, para mejorar los estándares de calidad dentro de las clases.

A pesar de que se han ofertado seis cursos de educación continua en el ramo del diseño gráfico, aún no han participado docentes del programa.

La infraestructura académica con la que cuenta el programa educativo en las dos sedes permite desarrollar de manera eficiente todas las actividades académicas. Los espacios son suficientes y las aulas, laboratorios, bibliotecas, centros de cómputo, espacios para profesores y espacios culturales se encuentran equipados con elementos que permiten desarrollar actividades de acuerdo a las necesidades del programa. Sin embargo, es necesario acondicionar un espacio para que los estudiantes puedan utilizar los equipos de cómputo de manera extraclase debido a que, durante los períodos de exámenes y entregas de trabajos, aumenta la demanda de solicitudes de préstamo de equipo en Diapositeca o en los laboratorios de cómputo y, aunque se tiene la posibilidad de solicitar equipo en la biblioteca central, en algunas ocasiones no se cuenta con el *software* especializado para los proyectos de los estudiantes.

Los talleres para la realización de tareas específicas son suficientes de acuerdo a la población estudiantil del programa educativo y se encuentran equipados con los elementos necesarios para las prácticas de serigrafía, fotografía y pre-prensa e incluso se cuenta con los talleres de plásticos, maderas, metales y cerámica permitiendo ampliar

las posibilidades de producción de material gráfico y el desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

Las dos sedes cuentan con una biblioteca que actualiza de manera constante las necesidades bibliográficas del programa y que además provee el espacio para el estudio y análisis de los libros en circulación.

Tomando en cuenta la infraestructura física, las dos sedes cuentan con la posibilidad de acceso al Centro Comunitario con servicios de cafetería, papelería, sorteos, librería y salas de usos múltiples. Los dos campus cuentan con sistemas de seguridad y brigadas estandarizadas y organizadas. También se encuentran habilitadas de manera inalámbrica con conexión de Cimarred, misma que cubre la mayoría de los espacios de los campus, sin embargo, es necesario ampliar la cobertura porque en algunos lugares no es posible obtener señal.

Concluyendo con respecto a la parte de los servicios de apoyo, en ambas sedes se cuenta con el Departamento de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar los cuales ofrecen un servicio que apoya a los estudiantes en varios de los trámites más importantes durante su trayectoria académica. Estos servicios se encuentran disponibles de manera eficiente e incluso algunos de ellos se realizan vía internet. En ambas sedes, los estudiantes tienen acceso al Departamento de Orientación Educativa y Psicológica para cualquier necesidad o inquietud que pueda afectar su desempeño académico. De igual forma, de manera institucional opera el sistema de becas para apoyar a aquellos estudiantes que pudieran tener alguna desventaja económica o para reconocer a aquellos sobresalientes en algunas áreas del deporte, la cultura o desempeño académico; en consecuencia, una cantidad considerable de estudiantes del programa educativo han sido beneficiados con este programa.

CONCLUSIONES GENERALES

De manera general se tomaron en cuenta las necesidades relacionadas a la profesión como avances tecnológicos, estudios de empleadores, análisis de mercado laboral, encuestas a egresados, así como evidencias de otros organismos acreditadores, todo desde un punto de vista nacional e internacional.

De acuerdo a la información obtenida en base a los estudios para tomar la decisión de modificar o actualizar el programa educativo de la Licenciatura en Diseño Gráfico se presenta el análisis de resultados en las siguientes tablas:

Tabla 56.

Evaluación externa del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico

Evaluación externa			
Pertinencia social			
Pregunta de evaluación	Si	No	Fundamentación
¿El programa educativo atiende a las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales, nacionales y globales inherentes a la profesión?		x	Se debe considerar los nuevos medios y tendencias de la comunicación, que cumplan su función principal de comunicar de manera más efectiva y coherente para la época actual.
¿El perfil de egreso, en términos de competencias, es pertinente de acuerdo con las necesidades y problemáticas sociales?		x	No es pertinente ya que en cuanto a conocimientos teóricos y desarrollo de la creatividad de los egresados cumplen con estas competencias, sin embargo, de acuerdo a los empleadores, las habilidades tecnológicas deben de mejorarse ya que están en constante actualización. Por otra parte, donde se presenta mas déficit es en las relaciones humanas y trato con clientes, teniendo como nicho de oportunidad el mejorar esta competencia.

¿El perfil profesional del egresado, en términos de competencias, responde a los requerimientos del mercado laboral?		x	Responde parcialmente, ya que el egresado de acuerdo a sus aptitudes tiende a dedicarse a una sola área de la profesión, sin embargo, de acuerdo a los empleadores se tiene que replantear de acuerdo a la actualidad de las necesidades de la profesión.
Referentes			
¿Existe congruencia entre el plan de estudios con el avance científico y tecnológico de la profesión?		x	El actual plan de estudios no cumple con los avances científicos y tecnológicos de la profesión, ya que al haberse elaborado en el periodo 2006 este responde a necesidades y mercados laborales de la fecha de creación la cual está distante a las demandas actuales.
¿Se toman en cuenta las consideraciones que organismos nacionales e internacionales propone a la profesión y que permitan enriquecer el plan de estudios del programa educativo?		x	Sí se cumple ya que el actual plan de estudios se encuentra certificado por CIIES en el nivel 1, y respecto a CENEVAL diversos alumnos han obtenido menciones honoríficas durante los últimos semestres.

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir del análisis de resultados del estudio de evaluación externa del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de la UABC.

En lo que respecta a la evaluación interna y para análisis y conclusión se da respuesta a trece preguntas claves presentadas en la siguiente tabla.

Tabla 57.
Evaluación interna del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico

Evaluación interna			
Evaluación del currículo			
Pregunta de evaluación	SI	NO	Fundamentación
¿Existe congruencia entre el plan de estudios vigente y los		x	No existe congruencia de las unidades de aprendizaje y los requerimientos actuales de la profesión debido a que

requerimientos actuales de la profesión?			las tendencias actuales de la profesión difieren en cuanto a las formuladas en el plan de estudios actual.
¿Las competencias del perfil de egreso son congruentes con los requerimientos actuales de la profesión?		x	Se cumple parcialmente en cuanto a los principios teóricos del diseño gráfico se refiere, sin embargo se deben de fortalecer las habilidades tecnológicas, sociales y las referentes a las TICs.
¿Existe idoneidad en la distribución y seriación de las asignaturas en el plan de estudios?		x	Existe la idoneidad de seriación de contenido, sin embargo no es idónea la estructuración de las asignaturas, que en base a comentarios vertidos en estudios de egresados existe contenido que puede simplificarse y reducir la cantidad de asignaturas.
¿Existe congruencia y suficiencia de asignaturas teóricas y prácticas por etapas de formación?		x	Es necesario que las unidades de aprendizaje sean más prácticas, y disminuir las unidades de aprendizaje teóricas.
¿Existe congruencia en la distribución de las asignaturas de acuerdo al propósito y competencias por etapa de formación-vertical-y por áreas de conocimiento-horizontal?	x		Sí existe congruencia en las asignaturas de acuerdo al propósito y competencia por etapa de formación, ya que cumple con el perfil de egreso, sin embargo, no son pertinentes para la actualidad de la profesión.
¿El dominio de otros idiomas es pertinente y suficiente en relación con su aplicación a la profesión?		x	No es pertinente ni suficiente el dominio de otro idioma, los alumnos en su mayoría no desarrollaron esta habilidad en su formación previa; es necesaria ya que los software y plataformas tecnológicas, en sus versiones actualizadas son en otro idioma.
¿Las competencias generales de los programas de unidades de aprendizaje contribuyen al cumplimiento del perfil de egreso?	x		Las unidades de aprendizaje si contribuyen al cumplimiento del perfil de egreso.

¿Los contenidos de los programas de unidades de aprendizaje son pertinentes, suficientes y actuales?		x	Es imperante que los contenidos de las unidades de aprendizaje se actualicen en el área de tecnología, en el resto de las áreas se debe de simplificar contenidos.
¿Las referencias bibliográficas de los programas de las unidades de aprendizaje son pertinentes, suficientes y actuales?		x	En la mayoría de sus casos, las referencias bibliográficas son pertinentes, actualizadas y suficientes.
¿La metodología de trabajo descrita en los programas de unidades de aprendizaje es pertinente de acuerdo al Modelo Educativo de la UABC?		x	Es pertinente ya que sigue los lineamientos de la UABC.
¿Los criterios de evaluación descritos en los programas de unidades de aprendizaje atienden a una evaluación integral por competencias?		x	Si se cumplen, pero se necesitan abordar contenidos que se generen de acuerdo a las tendencias laborales del mercado.
¿Las evidencias de desempeño son congruentes con la competencia y contenidos de los programas de unidades de aprendizaje?		x	Si son congruentes.
¿El perfil docente declarado en los programas de unidades de aprendizaje es idóneo para su impartición?		x	Si es idóneo ya que cumple con las habilidades para impartir la unidad de aprendizaje, sin embargo, es necesario que el docente se mantenga actualizado.

Fuente: Elaboración propia (2019) a partir del análisis de resultados del estudio de evaluación interna del programa educativo Licenciado en Diseño Gráfico de la UABC.

Al analizar el programa educativo en ambas sedes de manera externa e interna, los resultados indican la necesidad de la modificación del plan de estudios, esto debido a que el plan actual no cumple de manera pertinente las necesidades y problemáticas sociales, estatales, regionales, nacionales y globales.

Se debe atender las nuevas tecnologías y tendencias actuales diseño, mismas que están en constante cambio, sin dejar abajo los fundamentos de la profesión. Para esto es necesario modificar el perfil de egreso, el cual debe atender el mercado regional, nacional y global, destacando la importancia de crear un conjunto de mecanismos que ayuden a mejorar las unidades de aprendizaje, actualizar la bibliografía, logrando se vean reflejados un mapa curricular correspondiente a un nuevo plan de estudios.

REFERENCIAS

- Andrade, D. (2019) Productividad manufacturera crece 10% en BC. El Imparcial. Recuperado el 28 de octubre de 2019 de <https://www.elimparcial.com/tijuana/tijuana/Productividad-manufacturera-crece-10-en-BC-20190613-0001.html>
- Briseño, F., Mejía, J., Oliver, E. & García, J. (2014) Seguimiento de egresados: estudio diagnóstico en las preparatorias oficiales del Estado de México generaciones 2005-2008 y 2008-2011. Revista Innovación Educativa, 14 (64), 145-156. Recuperado el 03 de mayo de 2019 de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n64/v14n64a11.pdf>
- Bustamante, J. A. (2018) Diversidad cultural y migración. Consejo consultivo de ciencias. Recuperado el 06 de diciembre de 2019 en: <https://www.ccciencias.mx/es/ciencia-y-opinion/item/544-diversidad-cultural-migracion.html>
- Centro Nacional para la Evaluación de la Educación Superior (2016) Examen general para el egreso de la licenciatura en diseño gráfico. Ciudad de México: CENEVAL. Recuperado el 05 de junio de 2019 de http://www.ceneval.edu.mx/documents/20182/33256/Gu%C3%ADa-del-examen-010916_DG.pdf/876386c5-c4d3-465d-b4e1-8df360b8d13a
- Centro Nacional para la Evaluación de la Educación Superior (2017) Padrón EGEL Programas de Alto Rendimiento Académico 2016-2017. Ciudad de México: CENEVAL. Recuperado el 05 de junio de 2019 de http://idap.ceneval.edu.mx/portal_idap/principal.jsf
- Cepeda, M. & Salas, J. (2014) La formación de profesionales en el diseño gráfico. Actas de Diseño, año XIV, 26. Recuperado el 03 de junio de 2019 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=15375&id_libro=731
- Comité de Planeación para el Desarrollo del Estado (2016) Actualización del Plan Estatal de Desarrollo 2014-2019 Baja California: COPLADEBC. Recuperado el 05 de junio de 2019 de <http://www.copladebc.gob.mx>
- Comité de Planeación para el Desarrollo Municipal de Mexicali (2017) Plan Municipal de Desarrollo Mexicali 2017- 2019. Mexicali: COPLADEMM. Recuperado el

03 de junio de 2019

de:<http://www.mexicali.gob.mx/transparencia/administracion/planmunicipalde desarrollo/pmd2017-2019.pdf>

Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (2018)

Proceso general para la evaluación y acreditación de programas educativos de educación superior. Ciudad de México: CIEES. Recuperado el 28 de noviembre de 2019 de: <https://www.ciees.edu.mx/descargables/Proceso-general-para-la-evaluacion-y-acreditacion-de-programas-educativos-de-educacion-superior.pdf>

Consejo Nacional de Población (2013) La situación demográfica de México. Ciudad de México: CONAPO.

Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (2019) Programas Acreditados por el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño. Ciudad de México: COMAPROD. Recuperado el 05 de junio de 2019 de: <http://www.comaprod.com/programas-acreditados/>

Costa, J. (2003) Diseñar para los ojos. Colombia: Universidad de Medellín

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). The Sage Handbook of Qualitative Research. Londres: Sage.

Dieleman, H., & Juárez-Nájera, M. (2008). ¿Cómo se puede diseñar educación para la sostenibilidad? Revista Internacional de Contaminación Ambiental, 24 (3), 131-147. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37011662004>

Díaz, J. J. (2008) Educación superior en el Perú: tendencias de la demanda y la oferta. En Análisis de programas, procesos y resultados educativos en el Perú: contribuciones empíricas para el debate (pp. 83-129) Lima, Perú: GRADE.

Dondis, A. (1980) La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili

Edel, R. (2003) El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 1 (2), 0. Recuperado el 10 de agosto de 2019 de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>

- Encuadre, A.C. (2019) ¿Quiénes somos? Encuadre, A.C. Asociación Mexicana de Escuela de diseño gráfico. México: Encuadre. Recuperado el 05 de junio de 2019 de <https://encuadre.org/nosotros/quienes-somos/>
- Escera, C. (2004). Aproximación histórica y conceptual a la Neurociencia Cognitiva. *Revista Cognitiva*, 16 (2) 141-162.
- Facultad de Arquitectura y Diseño (2006). Propuesta de Creación del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico. Mexicali, Baja California: UABC.
- Facultad de Arquitectura y Diseño (2016). Plan de Desarrollo 2016-2020 Facultad de Arquitectura y Diseño. Mexicali, Baja California: UABC.
- Facultad de Arquitectura y Diseño (2019) Página web de la Facultad de Arquitectura y Diseño. Mexicali, Baja California: UABC. Recuperado el 05 de junio de 2019 de <http://arquitectura.mx1.uabc.mx/?licenciatura=lic-en-diseno-grafico>
- Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (2015) Plan de desarrollo Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Unidad Valle de Las Palmas 2015-2019. Tijuana, Baja California: UABC.
- Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (2016). Plan de Desarrollo del Programa de Estudios de Diseño Gráfico 2015-2019 Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología Unidad Valle de Las Palmas. Tijuana, Baja California: UABC.
- Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (2019) Página web de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología. Tijuana, Baja California: UABC. Recuperado el 05 de junio de 2019 de <http://citecuvp.tij.uabc.mx>
- Fisher, L., Espejo, J. A. (2004) *Mercadotecnia*. México: McGraw Hill.
- Frascara, J. (2011) *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Fresán, M. (2003) *Esquema básico para estudios de egresados en educación superior*. México: ANUIES.

- Graphic Design Degree Hub (2018) Los 50 mejores agencias de diseño gráfico en el mundo. California, Estados Unidos de América: GDDH. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <https://www.graphicdesigndegreehub.com/>
- Gobierno del Estado de Baja California (2019) Plan Estatal de Desarrollo 2014-2019. Baja California, México: GEBC. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <http://www.bajacalifornia.gob.mx/portal/gobierno/ped/ped.jsp>
- Grupo Intergubernamental de Expertos sobre Cambio Climático (2014). Climate change 2014. Suiza: IPCC. Recuperado el 20 de agosto de 2019 de https://archive.ipcc.ch/news_and_events/docs/ar5/ar5_syr_headlines_en.pdf
- Guzmán, S., Febles, M., Corredera, A., Flores, P., Tuyub, A. y Rodríguez, P. (2008) Estudio de seguimiento de egresados: recomendaciones para su desarrollo. *Innovación Educativa*, 8 (42) 3-19. Recuperado el 12 de septiembre de 2019 de: <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421234003.pdf>
- Guyot, C. (2008). El diseño socializa el conocimiento. *La Nación*. Recuperado el 07 de junio de 2019 de <https://www.lanacion.com.ar/opinion/joan-costa-el-diseno-socializa-el-conocimiento-nid1017188>
- Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas (2019) Licenciatura en Diseño Gráfico. Tampico, México: IEST. Recuperado el 05 de junio de 2019 de <http://www.iest.edu.mx/oferta-educativa/profesional/disenio-grafico>
- Instituto Metropolitano de Planeación (2012) Plan Estratégico Metropolitano. Tijuana, México: IMPLAN. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <http://cdet.com.mx/wp-content/uploads/2015/04/Plan-Estrate%CC%81gico-Metropolitano.pdf>
- Instituto Metropolitano de Planeación (2017) Plan Municipal de Desarrollo. Tijuana, México: IMPLAN. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <https://www.implantijuana.org/informaci%C3%B3n/planes-y-programas/pmd-2017-2019/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2015) Encuesta Intercensal 2015. Ciudad de México: INEGI. Recuperado el 13 de junio de 2019 de <https://www.inegi.org.mx/programas/intercensal/2015/>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2018) Indicador Trimestral de la Actividad Económica Estatal. Ciudad de México: INEGI. Recuperado el 13 de junio de 2019 de <https://www.inegi.org.mx/temas/itaee/>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2019) Censos Económicos 2019. Ciudad de México: INEGI. Recuperado el 13 de junio de 2019 de <https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/>

Jaramillo, A., Pineda, A. G., Ortiz, J. S. (2006) Estudios sobre egresados: la experiencia de la Universidad EAFIT, Revista Universidad EAFIT, 42 (141), 111-124.

Kloss G, (2006) Algunos apuntes históricos sobre las escuelas de diseño. México: Encuadre. Recuperado el 05 de junio de 2019 de <https://encuadre.org/algunos-apuntes-historicos-sobre-las-escuelas-de-disenio>

López, J. (2018). El futuro del diseño. Málaga, España: Elepezeta Estudio. Recuperado el 05 de junio de 2019 de <https://www.elepezetaestudio.com/futuro-del-disenio/>

Navarro, K. (2018) Industrias culturales y creativas en la economía de Baja California. Ciencia MX Noticias. Recuperado el 15 de octubre de 2019 en: <http://www.cienciamx.com/index.php/ciencia/economia/23037-industrias-culturales-economia-baja-california>

Obregón, A. (2017) La revolución industrial y el diseño gráfico. México: Blog Historia del diseño gráfico. Recuperado el 15 de octubre de 2019 en: <https://historiadeldisenograficoblog.wordpress.com/2017/03/27/la-revolucion-industrial-y-el-diseno-grafico/>

Organización de las Naciones Unidas - México (2019). Objetivos de Desarrollo del Milenio. México: ONU. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <http://www.onu.org.mx/agenda-2030/objetivos-de-desarrollo-del-milenio/>

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2019). Objetivos de Desarrollo Sostenible. Estados Unidos: ONU. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

Pelta, R. (2013). Ver para creer. Diseño, ilustración y sostenibilidad. Valencia, España: UPV. Recuperado el 07 de junio de 2019 de <https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/1480/1536>

Rodríguez, S. (2018) Crean clúster para industrias creativas de BC. El Imparcial. Recuperado el 15 de agosto de 2019 de <https://www.elimparcial.com/tijuana/tijuana/Crean-cluster-para-industrias-creativas-de-BC-20180830-0039.html>

Quesada, J. (2014). Diseño gráfico, ¿carrera prometedora? Forbes. Recuperado el 18 de julio de 2019 de <https://www.forbes.com.mx/cual-es-el-panorama-del-diseno-grafico-en-mexico>

Quesada, J. (2018). México, meca del diseño Mundial. Forbes. Recuperado el 18 de julio de 2019 de <https://www.forbes.com.mx/forbes-life/mexico-meca-del-diseno-mundial/>

Presidencia de la República (2019) Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024. México: Presidencia de la República. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <https://lopezobrador.org.mx/wp-content/uploads/2019/05/PLAN-NACIONAL-DE-DESARROLLO-2019-2024.pdf>

Ramírez, K., Villar, M. & Maldonado, A, (2015). Escenario actual del diseño gráfico en el ámbito de la investigación en México. Revista Legado de Arquitectura y Diseño, 1 (21), 0. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477948279052>

Ramírez, S.E., Barroso, C.D., Magaña, G.E. y Sánchez, M.E. (2010). El diseño gráfico como herramienta de divulgación científica: caso de la exposición de la imagen científica. Revista Naturaleza y Tecnología, 2 (8), 0. Recuperado el 17 de junio de 2019 de: <http://www.naturalezaytecnologia.com/index.php/nyt/article/view/223/68>

Reyes, B. y Dórame, M. (2019) OCCMundial da a conocer cifras del mercado laboral en Baja California en Congreso ARHITAC. Periódico Industrial Siglo XXI. Recuperado el 18 de julio de 2019 de <http://siglo21.com.mx/index.php/12-industria-general/2691-occmundial-da-a-conocer-cifras-del-mercado-laboral-en-baja-california-en-congreso-arhitac>

- Rosas, F. (2014) 3 prometedores datos sobre el futuro del diseño. Revista Merca 2.0, México: GCK. Recuperado el 15 de junio de 2019 de <https://www.merca20.com/3-prometedores-datos-sobre-el-futuro-del-diseno/>
- Rincón, V. (2013) Análisis de los factores determinantes de la demanda internacional de Educación superior (Tesis doctoral) Universidad del País Vasco, España
- Salinas, I. (2015) La profesión del diseño gráfico en Tijuana. Tijuana, Baja California: UABC.
- Sauvé L. (1996). Environmental education and sustainable development: A further appraisal. Canadian Journal of Environmental Education, 1 (1), 7-33.
- Secretaría de Protección al Ambiente (2014) Programa de ordenamiento ecológico del estado de Baja California, México. Versión extensa. Periódico oficial del estado de Baja California Tomo CXXI (34), 156 – 167
- Serna, A. & Castro, A. (2018) Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura. Mexicali: UABC.
- Tapia, A. (2014) Hacia una definición del diseño gráfico. Chihuahua: UACJ.
- Times Higher Education (2019) World University Rankings 2018. Londres: THG. Recuperado el 15 de junio de 2019 de <https://www.timeshighereducation.com/world-university-rankings>
- Universidad Anáhuac (2016) Licenciatura en Diseño Gráfico Modelo 2016. Ciudad de México: Universidad Anáhuac. Recuperado el 07 de junio de 2019 de https://www.anahuac.mx/mexico/2016/Lic/PlanEstudios/dis_dgr.pdf
- Universidad Autónoma de Barcelona (2019) Grado en Diseño. Barcelona: UAB. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <https://www.uab.cat/web/estudiar/listado-de-grados/informacion-general/disenio-escuela-adscria-1216708258897.html?param1=1228291017097>
- Universidad Autónoma de Baja California (2003) Estatuto del Personal Académico. Mexicali: UABC.

- Universidad Autónoma de Baja California (2013) Modelo educativo de la UABC. Cuadernos de Planeación y Desarrollo Institucional. Mexicali: UABC.
- Universidad Autónoma de Baja California (2015) Plan de desarrollo Institucional. Universidad Autónoma de Baja California. Recuperado el 06 de junio de 2019 de <http://www.uabc.mx/planeacion/pdi/2015-2019/>
- Universidad Autónoma de Baja California (2018) Estatuto Escolar de la Universidad Autónoma de Baja California. Mexicali: UABC. Recuperado de: http://sriagral.uabc.mx/Externos/AbogadoGeneral/Reglamentos/Estatutos/03_EstatutoEscolarUABC_ReformasDic032018.pdf
- Universidad Autónoma Metropolitana (2019) Plan de estudios Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, División de Ciencias y Artes para el Diseño. Ciudad de México: UAM-A. Recuperado el 08 de junio de 2019 de http://www.uam.mx/licenciaturas/pdfs/18_3_Lic_en_Disenio_de_la_Comunicacion_Grafica_AZC.pdf
- Universidad de Chile (2019) Diseño. Santiago de Chile: Universidad de Chile. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <http://www.uchile.cl/carreras/4929/disenio>
- Universidad de Guadalajara (2017) Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica. Guadalajara: UDG CUAAD. Recuperado el 06 de junio de 2019 de <http://www.cuaad.udg.mx/?q=oferta/licenciaturas/ldcg>
- Universidad Iberoamericana (2019) Diseño Gráfico. Puebla: Universidad Iberoamericana. Recuperado el 10 de junio de 2019 de <https://www.iberopuebla.mx/oferta-academica/licenciaturas/arte-diseno-y-arquitectura/disenio-grafico>
- Universidad de Málaga (2011) Instituciones vinculadas al diseño en general. Málaga, España: Universidad de Málaga. Recuperado el 17 de junio de 2019 de http://www.disenio.uma.es/i_disenio/i_disenio_6/directorio.htm
- Universidad Nacional de Colombia (2017) Diseño Gráfico. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado el 17 de junio de 2019 de <http://www.facartes.unal.edu.co/fa/departamentos/disenio-grafico/index.html>

Universidad de Los Andes (2014) Diseño. Bogotá: Universidad de Los Andes.
Recuperado el 11 de junio de 2019 de <https://catalogo.uniandes.edu.co/es-ES/2014/Catalog/School-of-Architecture-and-Design>

Universidad Politécnica de Valencia (2017) Grado en Diseño y Tecnologías Creativas.
Valencia: UPV. Recuperado el 17 de junio de 2019 de
<http://www.upv.es/titulaciones/GDTC/indexc.html>

Vilchis, L. (2015) Diseño gráfico sustentable. México: CEID.

World Economic Forum (2018) Conclusiones del Foro Mundial 2018. Suiza: WEF.
Recuperado el 12 de junio de 2019 de <https://www.weforum.org/events/world-economic-forum-annual-meeting-2018>

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta: estudiantes.	p.305
Anexo 2. Encuesta: docentes.	p.306
Anexo 3. Asignaturas a distancia y semipresenciales.	p.307
Anexo 4. Actividades deportivas FAD.	p.307
Anexo 5. Formación integral.	p.308
Anexo 6. Tabla de información de académicos, 2019.	p.308

Anexo 1. Encuesta estudiantes

LIC. EN DISEÑO GRÁFICO-DG

Facultad de Arquitectura y Diseño de la UABC, campus Mexicali

Alumnos activos del Programa académico de la Lic. en diseño gráfico

El total de alumnos en el ciclo 2017-1 fue de 231, de los cuales fueron encuestados 189 siendo un 82% de la población

Aplicación de encuesta: Maleni Iddali Flores Romero <maleni.flores@uabc.edu.mx>, Lorena Itzel Pérez Martínez <itzel.perez@uabc.edu.mx>

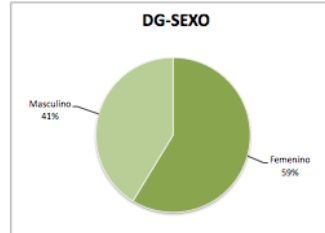
Conteo y vaciado de resultados a tabla por semestre: Maleni Iddali Flores Romero <maleni.flores@uabc.edu.mx>

Gráficas y porcentajes: Mtra. Carolina Medina Zavala <carolinamedina@uabc.edu.mx>

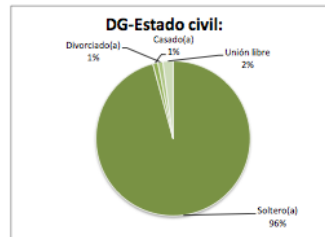
Vaciado de resultados a gráficas:Lorena Itzel Pérez Martínez <itzel.perez@uabc.edu.mx>

A. Datos del alumno

DG-Sexo	Cantidad	Porcentaje
Femenino	111	59%
Masculino	78	41%
Total	189	100%



DG-Estado civil:	Cantidad	Porcentaje
Soltero(a)	181	96%
Casado(a)	2	1%
Divorciado(a)	2	1%
Unión libre	4	2%
Total	189	100%



Timestamp	Email Address	Nombre completo:	Ciudad de residencia	Año de nacimiento	Género	Año
6/12/2019 11:09:21	amyizu@gmail.com	Zuleima Cuandon	Cabo San Lucas		2/26/92 Femenino	
6/12/2019 11:15:28	ana.sofia.perez.espinosa@uabc.edu.mx	Ana Sofia Perez Espinosa	Tijuana		10/21/94 Femenino	
6/12/2019 11:16:04	carolina.gayosso@uabc.edu.mx	María Carolina Gayosso Solís	Tijuana		2/4/93 Femenino	
6/12/2019 11:23:00	karla10calderon@gmail.com	Karla Leticia Calderón García	Tijuana		6/10/92 Femenino	
6/12/2019 11:25:11	chacon_jovann@uabc.edu.mx	Jovanna Saray Chacón Ortíz	Tijuana		7/20/94 Femenino	
6/12/2019 11:25:14	lfn.limon@gmail.com	Luis Fernando Narváez Limón	Tijuana		8/30/94 Masculino	
6/12/2019 11:54:24	melvargas.dg@gmail.com	Melissa Vargas Rosales	Tijuana		10/17/92 Femenino	
6/12/2019 11:59:34	alecorrales92@gmail.com	ALEJANDRA CORRALES MORALES	Tijuana		8/24/92 Femenino	
6/12/2019 12:12:03	vlovak@gmail.com	Victoria Villanueva Tovar	Tijuana		11/26/89 Femenino	
6/12/2019 12:18:08	aricelle.ponce@uabc.edu.mx	Aricelle Ponce Perez	Tijuana		5/2/92 Femenino	
6/12/2019 12:36:12	orlandomacias.contacto@gmail.com	Jorge Orlando Macías Pérez	Tijuana		10/16/89 Masculino	
6/12/2019 12:36:48	omarvolf@gmail.com	Omar Agustín Macías Villalón	Tijuana		3/21/90 Masculino	
6/12/2019 12:40:35	pamela.riosmacias@gmail.com	Pamela Ríos	Tijuana		3/25/90 Femenino	
6/12/2019 12:47:16	navemarina@gmail.com	Iris Marina Orozco Nave	Tijuana		1/24/90 Femenino	
6/12/2019 14:14:48	sara.aboyte@gmail.com	Sara Edith Aboyte Soto	Tijuana		2/2/93 Femenino	
6/12/2019 14:37:42	orlando.galope@gmail.com	Orlando García López	Tijuana		8/14/90 Masculino	
6/12/2019 14:52:47	diaz.kenia@uabc.edu.mx	Kenia Esmeralda Díaz Sotelo	Rosarito		4/7/95 Femenino	
6/12/2019 15:14:42	abanuelos@uabc.edu.mx	Adrian Ivan Bañuelos Alvares	Tijuana		4/23/94 Masculino	
6/12/2019 15:23:16	dobleu.grafico@gmail.com	Papaya Maradol	Tijuana		10/12/89 Femenino	
6/12/2019 15:29:45	alberto.gutierrez@uabc.edu.mx	Rafael Alberto Gutiérrez Brañas	Tijuana		6/16/92 Masculino	
6/12/2019 15:31:23	abigail.pborquez@gmail.com	Abigail Peña Bórquez	Tijuana		9/9/93 Femenino	
6/12/2019 15:31:46	klysel90@gmail.com	Ilse Margarita Talamantes Flores	Tijuana		9/8/90 Femenino	
6/12/2019 15:38:37	abigail.ureta@uabc.edu.mx	Yesenia Abigail Ureta Cutifre	Tijuana		2/15/95 Femenino	
6/12/2019 15:47:44	cesar.gutierrez77@uabc.edu.mx	César Gutiérrez	Tijuana		10/24/94 Masculino	
6/12/2019 15:56:58	camachor@uabc.edu.mx	Roberto Camacho	Tijuana		5/11/94 Masculino	
6/12/2019 16:00:23	marcolabastida92@gmail.com	marco labastida	tijuana		9/20/92 Masculino	
6/12/2019 16:10:38	paulina.ramirez38@uabc.edu.mx	Brenda Paulina Ramírez Rodríguez	Tijuana		9/17/89 Femenino	
6/12/2019 16:17:20	mr.luischong@gmail.com	Luis Enrique Chong Enrique	Ciudad de México		6/16/91 Masculino	
6/12/2019 16:20:28	abvtrujillo@gmail.com	Abigail Ventura Trujillo Solís	Tijuana		7/15/19 Femenino	
6/12/2019 16:26:30	alberto.santos@uabc.edu.mx	Carlos Alberto Santos Marcial	Tijuana		1/2/95 Masculino	
6/12/2019 16:28:56	abrahamsedano19@gmail.com	Jesús Abraham Sedano de la Cruz	Guadalajara, Jalisco		8/19/93 Masculino	

Anexo 2. Encuesta docentes

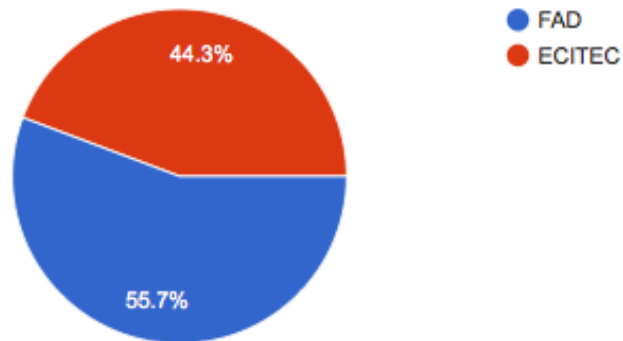
EVALUACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE

149 responses

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad Académica

149 responses

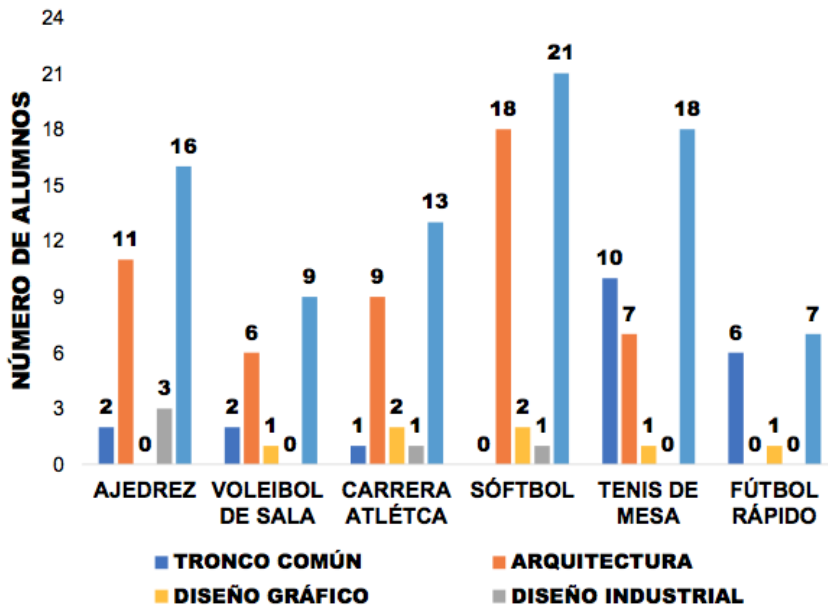


Anexo 3. Asignaturas a distancia y semipresenciales

Universidad Autónoma de Baja California - Centro de Educación Abierta y a Distancia						
Listado de cursos activos en Blackboard 2018-2						
Unidad Académica:	1 - FAC. DE ARQUITECTURA Y DISEÑO	Coordinador:	Mtro. José Ruben Roa Ledesma			
ID del curso	Nombre del curso	Grupo	Profesor			Modalidad
			Usuario	Apellido	Nombre	
20182_1_105	HISTORIA DE LA COMUNICACION GRAFICA III	561	26804	ALCARAZ FLORES	MARTHA PATRICIA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_106	VISION EMPRESARIAL	631	23241	CUADRAS DE LEON	VICTOR	DISTANCIA
20182_1_105	DISEÑO V	561	21900	TORRES ROMAN	BEATRIZ ADRIANA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_105	RETORICA	571	21900	TORRES ROMAN	BEATRIZ ADRIANA	DISTANCIA
20182_1_159	METODOS DE INVESTIGACION DOCUMENTAL Y SU COMUNICACION	13	26949	ARIAS VALLEJO	ADRIANA MARGARITA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_106	MATERIALES Y PROCESOS VII	691	22725	RUBIO VILLEGAS	ARIEL	SEMIPRESENCIAL
20182_1_105	MATERIALES Y TECNICAS DE REALIZACION III	551	22772	MEDINA ZAVALA	CAROLINA	PRESENCIAL
20182_1_159	INFORMATICA I	11	22220	LOPEZ MILLAN	JULIANA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_106	ESTRUCTURA SOCIOECONOMICA DE MEXICO	681	23241	DE LEON	VICTOR CUADRAS	DISTANCIA
20182_1_105	DISEÑO VI	571	22772	MEDINA ZAVALA	CAROLINA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_159	METODOS DE INVESTIGACION DOCUMENTAL Y SU COMUNICACION	15	11992	ARREDONDO MONTOYA	KARLA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_105	EVALUACION DEL DISEÑO	511	21900	TORRES ROMAN	BEATRIZ ADRIANA	DISTANCIA
20182_1_105	SEMINARIO DE DISEÑO GRAFICO	511	22772	MEDINA ZAVALA	CAROLINA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_159	INFORMATICA I	18	22220	LOPEZ MILLAN	JULIANA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_159	INFORMATICA I	12	24542	ROA LEDESMA	JOSE RUBEN	SEMIPRESENCIAL
20182_1_159	INFORMATICA I	13	16696	SANDOVAL ROMERO	MARIA DE LA PAZ	PRESENCIAL
20182_1_105	MERCADOTECNIA	561	21900	TORRES ROMAN	BEATRIZ ADRIANA	DISTANCIA
20182_1_105	DESARROLLO EMPRESARIAL	511	23241	CUADRAS DE LEON	VICTOR	DISTANCIA
20182_1_105	VECTORIZACION EN DISEÑO GRAFICO	531	22867	RODRIGUEZ VALENZUELA	PALOMA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_105	DISEÑO IV	551	22867	RODRIGUEZ VALENZUELA	PALOMA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_105	DISEÑO IV	552	22867	RODRIGUEZ VALENZUELA	PALOMA	SEMIPRESENCIAL
20182_1_159	INFORMATICA I	19	26142	TAPIA GALINDO	MARIA DOLORES	SEMIPRESENCIAL
20182_1_106	MATERIALES Y PROCESOS III	651	22725	RUBIO VILLEGAS	ARIEL	SEMIPRESENCIAL
20182_1_159	INFORMATICA I	17	16696	SANDOVAL ROMERO	MARIA DE LA PAZ	PRESENCIAL
20182_1_105	PENSAMIENTO CONTEMPORANEO	581	23241	CUADRAS DE LEON	VICTOR	DISTANCIA
20182_1_105	PSICOLOGIA DEL DISEÑO GRAFICO	541	21900	TORRES ROMAN	BEATRIZ ADRIANA	DISTANCIA

Anexo 4. Actividades deportivas FAD

Participación de alumnos por carrera en actividades deportivas del semestre 2018-1



Anexo5. Formación integral

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA				
COORDINACION DE FORMACION PROFESIONAL Y VINCULACION UNIVERSITARIA				
INDICADORES DE MODALIDADES DE APRENDIZAJE				
INDICADOR	PROGRAMAS EDUCATIVOS	Fecha de Corte	Alumno	CICLO LECTIVO
3 APOYOS EN ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN	1.- ARQUITECTURA	28 DE MAYO, 2019	5	2019-1
2 AYUDANTÍAS DE INVESTIGACIÓN	2.- ARQUITECTURA	3 DE ABRIL, 2019	3	2019-1
14 AYUDANTÍAS DOCENTES	3.- ARQUITECTURA	3 DE ABRIL, 2019	24	2019-1
1 AYUDANTÍA EN LABORATORIO	4.- ARQUITECTURA	3 DE ABRIL, 2019	1	2019-1
1 EJERCICIO INVESTIGATIVO	5.- ARQUITECTURA	3 DE ABRIL, 2019	3	2019-1
4 APOYOS EN ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN	6.- DISEÑO GRÁFICO	28 DE MARZO, 2019	10	2019-1
7 AYUDANTÍAS DOCENTES	7.- DISEÑO GRÁFICO	28 DE MAYO, 2019	9	2019-1
4 APOYOS EN ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN	8.- DISEÑO INDUSTRIAL	29 DE MAYO, 2019	13	2019-1
3 AYUDANTÍAS DOCENTES	9.- DISEÑO INDUSTRIAL	3 DE ABRIL, 2019	5	2019-1

Anexo 6: Tabla de información de académicos (2019)

#	Nombre del académico	No. empleado	LIC	MTRO	DR	Categoría	Antigüedad (en años)	Asignatura	Actividades adicionales	Investigación
1	Alcantara Beltran Oscar Gerardo	23780	LDG	-	-	Asignatura	9	Foto 2	-	-
2	Alcaraz Flores Martha Patricia	26804	LCC	MAV	-	PTC	5	HCG 2 y 3	Coord. LDG	PRODE P/CA/PI
3	Arellano Becerril Enrique	24179	LAE	ME	Dr.	-	8	Admin. Proyectos	-	-
4	Arredondo Montoya Karla	11992	LCE	-	-	Asignatura	4	ESEM	-	-
5	Barajas Ainza Ana Odette	20693	LAE	MRH	-	Asignatura	11	Foto 1	-	-
6	Bonilla Alavez Héctor Alfonso	25202	LCC	-	-	Asignatura	7	Diseño 9	-	-
7	Candolfi Arballo Norma	22487	IC	MI	-	PTC	12	MTR 8	PP/Miembro de Academia	PRODE P/CA/PI
8	Casahonda Padilla Georgina	25202	LD	ME	Dra.	Asignatura	8	PDG/Cartel/MTR5	Apoyo a eventos	-
9	Castro Caballero María Angélica	28793	LDG	MDG	Dra.	PTC	2	HCG 1	Coord. CA	SNI/CA/PRODE P
10	Cobos Fabela Claudia Ibeth	28192	LCC	MAV	-	Asignatura	3	Admon./ESEM	Coord.LDG	-
11	Cuadras De León Víctor	23241	LCC	MA/ME	-	Asignatura	10	PC/DE	Miembro de Academia	-
12	Díaz Fernández Néstor Alonso	25766	LDG	MDM	-	Asignatura	6	Diseño 7	Apoyo eventos	-

13	Díaz Guerrero Salvador	24153	ARQ	-	-	Asignatura	8	Metod.1	-	-
14	Escutia Ochoa Mariano Alejandro	28242	LDG	MDG	-	Asignatura	3	Inglés	-	-
15	Fierro Silva Salvador	23463	LDG	ME	Dr.	PTC	9	MTR III / Norma.	Coord. formación básica	PRODE P/CA/PI
16	Gallardo López Marisela	15260	ARQ	M. Arq.	-	Asignatura	24	Ilustra-2	-	-
17	Gongora Sierra Talia	25699	LDG	MCYAD	-	Asignatura	5	Animación/D. Empres.	Apoyo eventos	-
18	González Romero Lizbeth	27299	LDG	ME	-	Asignatura	4	Creatividad/P ublicidad	-	-
19	Gutiérrez Ruiz Oscar	16196	LDG	-	-	Asignatura	11	MTR 1 y 2	Apoyo taller	-
20	Hernández Torres Ervey Leonel	22292	LCC	ME	Dr.	PTC	11	Diseño 7/CINE	Presidente SACC Diseño y Comunicación posgrado	SNI/PRODEP/CA/PI
21	Herrera Noriega Evelyn	26305	LDG	MDM	-	Asignatura	5	Inglés	-	-
22	Jaimes Lizardi Ivania Itzel	23423	LDG	MDE M	-	Asignatura	9	HA/Meto.	Miembro de academia	-
23	Landeros Lorenzana Hildelisa Karina	23461	LDG	MM	-	PTC	9	Diseño 5/Merca/Diseño marca	Respon. emprendedores/ Respon. Academia	PRODE P/CA/PI
24	Lara Melgoza Rodrigo	17923	LM	-	-	Asignatura	7	Probab. y estadística	-	-
25	Lopez Arambula Andrea	28084	LM	-	-	Asignatura	3	Admon.	-	-
26	Manrique Figueroa Blas Yuri	22345	ARQ	MDG C	-	Asignatura	11	Foto 2	-	-
27	Marín Urias José Guillermo	27957	LC	MDG	-	Asignatura	3	Info. 4/ Diseño 8	Apoyo eventos	-
28	Medina Zavala Carolina	22772	LDG	MDG D	Dra.	PTC	10	Diseño 6/ MTR 3	Buro / Vinculación	-
29	Mejia Medina David Abdel	22761	ISC	MCCC	Dr.	PTC	10	MTRV 3	Regresa de sabático	PRODE P/CA/PI
30	Méndez Fuentes Martha Beatriz	23737	LDG	MCE	-	Asignatura	8	Interpret. Arte/Cine/HC G/ Método 3	-	-
31	Mendoza Casanova Cynthia Raquel	23678	LDG	MA	-	Asignatura	9	Tipo 1 / Info.	Miembro de academia	-
32	Moreno Ibarra Alma Gloria	23144	LCC	MTRA	-	Asignatura	10	MTR 1	Apoyo eventos	-
33	Ordorica Canales Jemille Estefania	28308	LG	-	-	Asignatura	3	Ilustración 3	Apoyo eventos	-
34	Padilla Montero Israel	23258	LCC	MDN	-	Asignatura	10	MTR 4	-	-
35	Pereda Vidal Israel	25718	LDG	MA	-	Asignatura	4	Estética	-	-
36	Pérez Cota Marco Antonio	24513	LCC	MDDE	-	Asignatura	8	Diseño 8	-	-
37	Ramírez Vázquez Adriana Elizabeth	29647	LDG	-	-	Asignatura	5	MTR VI / INFOR 3	-	-

38	Rangel García Mónica Josefina	22589	LCC	MTRA	-	Asignatura	11	Publicidad	-	-
39	Rico Rodríguez Yesica Noemi	24159	-	-	-	Asignatura	8	Diseño 9	-	-
40	Ríos Amezcua Sandra Soledad	22109	LCC	MTRA	-	Asignatura	11	Teoría 1 y 2	Miembro de Academia	-
41	Rivera Gutiérrez Daniel	27444	LDG	-	-	Asignatura	4	Ilustración 1	Miembro de Academia	-
42	Roa Ledesma José Rubén	24542	ING	MC	-	TA	8	MTR 6 y 7	Coord. CEAD	-
43	Rodríguez Esquer José Ramón	25767	LDG	MDGD	-	PTC	6	Diseño 3/ Norma/Info.	Egresados y prácticas	-
44	Rodríguez Gutiérrez Susana	22422	LD	MDG C	-	PTC	6	Diseño 3/ Método. 4/ MTRIV	Respon. de Academia	PRODE P/CA/PI
45	Rodríguez Valenzuela Paloma	22867	LDG	MM	Dra.	PTC	10	Diseño 4/ Vectores.	Coord. E. Básica	PRODE P/CA
46	Rojas Soler Natalia									
47	Romero Vázquez Enrique	22366	ARQ	-	-	Asignatura	8	Ilustra 1	-	-
48	Romero Villegas Angela Aida	29646	LDG	-	-	Asignatura	5	INFO/ Evaluación/ VEC/ HCG II	Apoyo eventos	-
49	Rubio Chavarín Hector Manuel	19801	ARQ	Mcom	-	Asignatura	12	Museogra.	-	-
50	Ruíz Ortega Karla Patricia	28193	ARQ	-	-	Asignatura	3	Museogra.	-	-
51	Salinas Gutiérrez Isabel	23940	LC	MDG C	Dr.	PTC	9	Diseño VI/ HCG III/ POSGR	Coordinadora P. E. DG	PRODE P/CA/PI
52	Tamayo Parra Montserrat	24866	LD	-	-	Asignatura	7	Diseño de Exp/ Tipo 3/ Multimedia	Apoyo eventos	-
53	Torres de León Gloria Azucena	24128	LD	MAV	Dra.	PTC	8	Publicidad	Coord. TC/ AD	SNI/PR ODEP/C A/PI
54	Torres Román Beatriz Adriana	21900	LDG	MME R	-	PTC	12	Diseño 5/ Psico/ Merca	Coord. E. Profesional	PRODE P/CA
55	Valenzuela Rocha Kariely Yulissie	28195	LDG	-	-	Asignatura	3	SCM/STAD/E stética	Apoyo eventos	-
56	Vargas Esparza Christian Aracely	26569	LCC	-	-	Asignatura	5	Foto 1	-	-
57	Villa Pérez Lucila	24500	LAE	-	-	Asignatura	8	Retórica	-	-
58	Villegas Hernández Maricruz	26478	LC	-	-	Asignatura	5	Método.	-	-

En la sección de investigación favor se señalar las distinciones de:

- SNI (Sistema Nacional de Inv.)
- PI (Profesor Investigador)
- CA (Miembro del CA)
- PRODEP (perfil deseable)