

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA  
COORDINACIÓN GENERAL DE VINCULACIÓN Y COOPERACIÓN ACADÉMICA  
REPORTE DE CONSEJO DE VINCULACIÓN PARA LA CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE PLANES DE ESTUDIOS

**Unidad Académica** FCITEC      **Programa Educativo** Diseño Gráfico

**Plan** En modificación actual/ Anterior 2006

**Instrucciones:** Reportar de manera concisa las recomendaciones y sugerencias discutidas en las reuniones del Consejo de Vinculación las cuales servirán para las mejoras de los Planes de Estudios de la Unidad Académica.

El Consejo de Vinculación del PE en DG se reunirá una vez que se cuente con un mapa curricular nuevo, puesto que el programa se encuentra actualmente en reestructuración del plan de estudio que inicio en 2019. Por lo que al formarse dicho CV se considero ineficaz reunirse para analizar un Plan de Estudios que pronto perdería vigencia y que se requeriría de una nueva reunión ya que dentro de la metodología para desarrollar un Plan de Estudios se considera obtener la opinión de empresarios antes de presentarlo a Consejo Universitario (Anexo miembros confirmados para el Consejo). Sin embargo ya se cuenta con los aspectos que se van a estudiar en dicha reunión, mismo que se obtuvieron durante los estudios para la modificación del plan de estudios de LDG que se están realizando durante el 2019 y 2020 donde se analizaron las necesidades del nuevo perfil de ingreso y egreso, llegando a las siguientes posturas:

- **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)

- ***Perfil de egreso***

En el mismo estudio se considero que 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 asignturales 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).

#### **Al respecto de los contenidos disciplinares.**

Los contenidos disciplinares que se analizarán en la siguiente reunión del consejo de vinculación son aquellos resultados del estudio de la fundamentación y el seguimiento de la metodología para la reestructuración del nuevo plan de estudios de LDG. Lo cuales se pueden describir en la siguiente tabla:

<b>Competencia específica</b>	<b>Conjunto de unidades de aprendizaje</b>	<b>Unidad de aprendizaje integradora</b>	<b>Etapas de formación</b>	<b>Área de conocimiento</b>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunicación visual</li> <li>● Conceptualización visual del diseño gráfico</li> <li>● Técnicas de representación</li> <li>● Técnicas de bocetaje</li> <li>● Técnicas de la creatividad</li> <li>● Estrategias creativas de comunicación</li> </ul>	Desarrollo de la creatividad para el diseño gráfico	Disciplinaria	Comunicación

\*Esta información es un requisito por parte de la Coordinación General de Formación General para la creación y modificación de planes de estudios.

una actitud reflexiva y crítica.	gráfica			
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"> <li>● Fundamentos del diseño gráfico</li> <li>● Composición reticular</li> <li>● Teoría de la tipografía (historia, anatomía)</li> <li>● Diseño de tipográfico (diseño font)</li> <li>● Ilustración</li> <li>● Teoría del color</li> <li>● Narrativa gráfica (Story Telling)</li> <li>● Retórica de la imagen</li> <li>● Estética aplicada al diseño</li> <li>● Caligrafía y lettering</li> <li>● Ilustración digital</li> <li>● Color para la comunicación visual</li> </ul>	Diseño y visualización de la información	Disciplinaria	Comunicación
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"> <li>● Estrategias de comunicación aplicada al diseño</li> <li>● Comunicación ejecutiva de proyectos</li> <li>● Redacción publicitaria</li> <li>● Diseño para presentaciones</li> <li>● Presentación de proyectos</li> <li>● Redacción para publicaciones</li> <li>● Estrategias para trabajo colaborativo</li> <li>● Técnicas para presentaciones virtuales</li> </ul>	Publicidad Estratégica	Terminal	Comunicación
<b>Competencia específica</b>	<b>Conjunto de unidades de aprendizaje</b>	<b>Unidad de aprendizaje integradora</b>	<b>Etapas de formación</b>	<b>Área de conocimiento</b>
2.1. Gestionar fuentes de información, mediante la identificación de	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Metodología de la Investigación</li> <li>● Metodología para proyectos gráficos</li> <li>● Semiótica</li> </ul>	● Pensamiento visual	● Disciplinaria	Diseño

\*Esta información es un requisito por parte de la Coordinación General de Formación General para la creación y modificación de planes de estudios.

referencias de casos, para resolver problemas de conceptualización de los proyectos gráficos, respetando las necesidades del usuario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retorica visual</li> <li>• Psicología del usuario</li> <li>• Teoría del color</li> <li>• Gestión de la información</li> <li>• Teoría del diseño</li> </ul>			
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"> <li>• Maquetación</li> <li>• Retícula</li> <li>• Percepción visual</li> <li>• Dibujo técnico</li> <li>• Diseño bidimensional</li> <li>• Diseño tridimensional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composición gráfica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disciplinaria</li> </ul>	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestión de proyectos</li> <li>• Metodología de la Investigación</li> <li>• Metodología para proyectos gráficos</li> <li>• Diseño y desarrollo de aplicaciones web</li> <li>• Design Thinking</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Innovación para el diseño</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disciplinaria</li> </ul>	
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"> <li>• Diseño de señalización y señalética</li> <li>• Diseño de identidad gráfica</li> <li>• Diseño de envases y embalajes</li> <li>• Diseño de cartel</li> <li>• Diseño de marcas</li> <li>• Diseño editorial</li> <li>• Diseño y desarrollo de aplicaciones web</li> <li>• Textos digitales interactivos</li> <li>• Diseño gráfico sustentable</li> <li>• Diseño de historietas</li> <li>• Diseño gráfico para videojuegos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portafolios profesionales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disciplinaria</li> </ul>	Diseño

\*Esta información es un requisito por parte de la Coordinación General de Formación General para la creación y modificación de planes de estudios.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseño de personajes</li> <li>● Diseño gráfico en decoración de interiores</li> <li>● Diseño gráfico en la escenografía</li> <li>● Diseño gráfico en exposiciones y museografía</li> </ul>			
Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	<b>Unidad de aprendizaje integradora</b>	<b>Etapas de formación</b>	<b>Área de conocimiento</b>
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"> <li>● Vectorización de gráficos</li> <li>● Edición de mapa de bits</li> <li>● Introducción a la fotografía</li> <li>● Sistemas de producción gráfica</li> <li>● Fotografía publicitaria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Técnica de pre-prensa análoga y digital</li> </ul>	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"> <li>● Producción y edición de video para plataformas digitales</li> <li>● Gráfico animados</li> <li>● Producción avanzada de fotografía.</li> <li>● Introducción a la programación web</li> <li>● Discurso audiovisual</li> <li>● Fotografía experimental</li> <li>● Técnicas artesanales de reproducción gráfica</li> <li>● Modelado 3D</li> <li>● Serigrafía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Campañas publicitarias en hipermedios</li> </ul>	Disciplinaria	Tecnología
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Procesos digitales para la comunicación por Internet (marketing digital, diseño de contenidos)</li> <li>● Gestión para la comunicación por Internet</li> <li>● Diseño de interacción para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desarrollo y diseño de experiencia de usuario</li> </ul>	Terminal	Tecnología

\*Esta información es un requisito por parte de la Coordinación General de Formación General para la creación y modificación de planes de estudios.

hipermediáticos innovadores de manera innovadora, ética y con compromiso social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>desarrollo web</li> <li>• Diseño y desarrollo de aplicaciones web</li> <li>• Diseño web responsivo</li> <li>• Ludología</li> <li>• Gamificación</li> </ul>			
<b>Competencia específica</b>	<b>Conjunto de unidades de aprendizaje</b>	<b>Unidad de aprendizaje integradora</b>	<b>Etapas de formación</b>	<b>Área de conocimiento</b>
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"> <li>• Historia de la Comunicación Gráfica</li> <li>• Producción Gráfica y Vanguardias</li> <li>• Gráfica Mexicana</li> <li>• Apreciación del arte</li> <li>• Estética aplicada al diseño</li> <li>• Estudios visuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de tendencias contemporáneas del diseño gráfico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disciplinaria</li> </ul>	Humanidades
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normatividad para el diseño</li> <li>• Mercadotecnia</li> <li>• Administración de proyectos</li> <li>• Gestión de proyectos de diseño gráfico</li> <li>• Responsabilidad social en el diseño gráfico</li> <li>• Gestión de la calidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seminario de trabajo recepcional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disciplinaria</li> </ul>	Humanidades
4.3 Desarrollar las habilidades de emprendimiento, identificando necesidades y variables de los mercados, para la creación, dirección y	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo empresarial</li> <li>• Dirección y liderazgo de proyectos creativos</li> <li>• Administración de proyectos (dos PUA)</li> <li>• Planeación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incubadora de empresas creativas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminal</li> </ul>	Humanidades

\*Esta información es un requisito por parte de la Coordinación General de Formación General para la creación y modificación de planes de estudios.

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.	estratégica de proyectos (costos) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilidad social en el diseño gráfico</li> <li>• Mercados Internacionales</li> </ul>			
--	---	--	--	--

### Conocimiento de lengua extranjero

En el tronco comun del nuevo plan del P.E en D.G. se integraron dos asignaturas de lengua extranjera. Ingles Basico e Inglés avanzado a cursarse durante el primer y segundo semestre. Con un total de nueve creditos curriculares, la propuesta se pondrá a la consieración del C.V. para sus comentarios,

No se han considerado el analisis de las habilidades blandas y duras como tal, debido a que consideramos que la formación del D.G. es integral y no hace diferencias entre categorias de habilidades, pero sí hace énfasis en las competencias, valores y actitudes.

Todo lo anterior son los criterios que se analizarán durante las proximas 6 a 8 semanas.

**Elaborado por: Isabel Salinas Gutiérrez Vo.Bo.**\_\_\_\_\_

\*Esta información es un requisito por parte de la Coordinación General de Formación General para la creación y modificación de planes de estudios.