

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla



Facultad de Arquitectura

Proyecto

Actualización del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico

Generación 2009

Febrero 2009

I. Datos Generales

Nombre del Programa Educativo	Licenciatura en Diseño Gráfico
Nivel Educativo:	Licenciatura
Modalidad Educativa:	Presencial
Duración	
Dedicación en horas (min/máx.):	4594/4766
Periodos:	10
Créditos mínimos y máximos:	258/270
Tipo de programa:	Práctico individualizado
Certificado o Título que se otorga:	Licenciado (a) en Diseño Gráfico
Unidad Académica:	Facultad de Arquitectura
Generación:	2009

II. Justificación

De acuerdo con el planteamiento de la UNESCO acerca de la educación como vía para la formación y desarrollo del hombre a beneficio de sí mismo y de la comunidad en que vive y ante el fenómeno de la globalización que trae consigo diversos cambios a nivel laboral, económico, político y en formación de valores; panorama en el cual los ciudadanos deben capacitarse para adquirir competencias que les permitan desenvolverse en el aspecto laboral a la par de los avances científicos y tecnológicos, las IES adquieren el compromiso de ofrecer Programas Educativos para la Formación Ciudadana que dan respuesta a los desafíos que provienen de los cambios mundiales.

Al respecto para el año 2007, la BUAP como institución pública de educación media superior y superior líder en la región sur este de México pone en marcha el Modelo Universitario Minerva (MUM), resultado de la consulta a todos los sectores de la comunidad universitaria y cuyos fundamentos de gestión y la filosofía institucional, así como el modelo académico, versan sobre las corrientes educativas del Constructivismo, el Humanismo y la Teoría Socio Histórico Cultural; el modelo se compone por bases de carácter psicológico, pedagógico y didáctico que sustentan el proceso de formación universitario como un proceso integral que incluye la transferencia de conocimiento científico, el fomento de valores y el desarrollo de habilidades profesionales; triada de actividades que gracias a la propuesta del MUM la BUAP desarrolla desde una perspectiva de sistematización que involucra a todos los actores universitarios desde administrativos, docentes, alumnos e inclusive a agentes externos a la comunidad universitaria para así lograr el buen funcionamiento y éxito educativo.

Con este compromiso, la BUAP ofrece la Licenciatura en Diseño Gráfico desde 1992; programa educativo que se crea como respuesta a las actividades del sector empresarial al concretarse el TLC. Con la firma de este convenio comercial entre México, Estados Unidos y Canadá; aspectos como la libre competencia, la calidad de producto y la calidad de servicio, la productividad y el alza en el poder adquisitivo de la sociedad mexicana permiten que las empresas adquieran la necesidad de incluir en sus plantas de trabajo a profesionales encargados de generar objetos gráficos publicitarios, informativos y propagandísticos para el cumplimiento de las actividades comerciales.

La BUAP es la primera institución pública de educación superior de la *región sur de la república mexicana* en ofrecer la Licenciatura en Diseño Gráfico con la perspectiva optimista de pensar en insertar a los egresados en los corredores turísticos, comerciales y de servicios del sureste mexicano.

Durante los últimos cinco años la demanda de este Programa Educativo en la BUAP se ha acrecentado considerablemente; el registro del DAE indica que del año 2003 al año 2008 se han recibido en promedio 842 solicitudes de ingreso por examen de admisión a la Licenciatura en Diseño Gráfico, cifra que representa el .04 por ciento del total de estudiantes inscritos en el nivel licenciatura en el estado de Puebla. Con la apertura de esta licenciatura, la BUAP da respuesta a la inquietud de jóvenes que buscan insertarse en la disciplina de la comunicación visual, buscando impactar en los ambientes económico, cultural y social del estado de Puebla

La Institución motivó a la comunidad universitaria a construir un nuevo modelo educativo a través del trabajo colegiado, comprometido y permanente, que integra los lineamientos generales y bases conceptuales que sirven como instrumento de mediación entre el ideario y el proceso de aprendizaje enseñanza para guiar el trabajo educativo-académico en la BUAP, que conduzca a la concreción de los objetivos educativos deseados. A partir de la incorporación de nuevas metodologías y modalidades del proceso educativo, la creación de nuevos ambientes y formas de organización del trabajo académico.

El Modelo Universitario Minerva considera como eje central *la formación integral y pertinente del estudiante*, para dar respuesta a las necesidades sociales del siglo XXI. En este sentido la Universidad inicia el proceso de actualización del Plan de Estudio (PE) de Licenciatura, Profesional Asociado y Técnico, considerando los elementos del Modelo Universitario Minerva: el humanismo crítico, el constructivismo sociocultural, los pilares de la educación, la estructura curricular correlacionada que permite la interrelación entre las asignaturas y la transferencia del conocimiento lo que propicia una visión amplia, reduce la

fragmentación del conocimiento; contempla el área de integración disciplinaria que incluye la práctica profesional crítica, el servicio social, los proyectos de impacto social y las asignaturas integradoras, impregnado por los cinco ejes transversales (Formación Humana y Social, Desarrollo del Pensamiento Complejo, Desarrollo de Habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, Lengua Extranjera y Educación para la Investigación), se reconoce el trabajo académico del estudiante a través del Sistema de Créditos. El Modelo se apoya en el Sistema de Tutoría para la Formación Integral y Pertinente del Estudiante (SITFIPE) para el desarrollo de las esferas cognitivas y socio-afectivas del estudiante para la toma de decisiones y solución de problemas a lo largo de la vida (Modelo Universitario Minerva, 2006).

El entorno influye en el cambio de valores universitarios de diversas maneras. Desde el punto de vista social, el entorno de la entidad poblana está conformado por una población de origen diverso, que posee costumbres, tradiciones y valores muy variados que le dan a la entidad un sello muy característico y la diversidad cultural enriquece y da dinamismo a la región. Es difícil separar el entorno sociocultural de los miembros universitarios, ya que esta diversidad de orígenes permea a la vida universitaria y le da personalidad propia. Esto interviene en el Plan de Estudios (PE), y los valores universitarios de manera determinante. Se ha detectado que en cuestión de valores los estudiantes tienen diferentes visiones y perspectivas acerca de estos, debido a la educación recibida en sus hogares y en sus centros de estudio.

Los factores que han influenciado en el cambio en valores de las nuevas generaciones son muchos y muy diversos; como la apertura de la globalización a valores y costumbres de otras culturas, penetración ideológica, el uso de internet y medios masivos de comunicación que contribuyen a la entrada y cambio en el esquema valoral del individuo. Este hecho innegable ha permeado en nuestros jóvenes y enriquecido el panorama y la visión de algunos de ellos, pero también ha trastocado la cultura de la región.

Por otra parte, la Carta Cultural Iberoamericana 2005, enfatiza la defensa de la cultura, la importancia del aprecio, y conocimiento de los valores materiales e intangibles de cada pueblo para lograr la conservación del patrimonio de las naciones. Es así como el Programa Educativo de la Licenciatura en Diseño Gráfico responde a la demanda de los estados Iberoamericanos con la inclusión del estudio histórico de las artes, el fomento de la elaboración de propuesta gráficas basadas en los valores estéticos visuales de las diferentes culturas que influyen en la sociedad mexicana, desde los pueblos indígenas hasta las influencias francesas y españolas entre otras. Se procura el apego a las tradiciones con la realización de actividades extracurriculares como propuesta de ofrendas en día de muertos, concursos de cartel, talleres de papel mache, grabado, etcétera, a fin de fortalecer la identidad nacional en los estudiantes.

De acuerdo al MUM y el manual PE en el punto 6.1.1.3 Estudio sociocultural de la región menciona: La cultura es un elemento que determina las características de cada grupo porque se refiere a todo tipo de actividad que realizan las personas en relación con su entorno. El objeto del estudio es conocer las características socioculturales del entorno, tanto rural como urbano, con el fin de preparar profesionales capaces de realizar trabajo social comunitario, asesorías, investigación social, promoción, animación y gestión cultural y turística e incluso labores de formación docente y de extensión en las esferas social, cultural y político – ideológica.

Para poder tener un PE que responda a las necesidades del entorno es necesario realizar un estudio sociocultural, que permita conocer cómo se encuentran los siguientes campos de acción en la región: cultura e historia, construcción de la identidad personal, universitaria y social, la apreciación y práctica de valores éticos, estéticos y el despliegue de la creatividad, comunicación con el entorno y la participación social. De esta forma los egresados del PE podrán ser capaces de integrar grupos de trabajo interdisciplinarios, multidisciplinarios y transdisciplinarios, en escenarios de actuación determinadas por su entorno, así como realizar diagnósticos de problemas con fines de intervención – transformación.

De acuerdo al MUM el programa de Diseño Gráfico deberá incluir los principales valores estéticos de la cultura regional dentro de los cuales se encuentra el arte en sus diversas vertientes, la artesanía, y los objetos de diseño. La apreciación de estos valores es muy importante porque son los que le dan una identidad al contexto y diferencia de otros.

La licenciatura en Diseño Gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla pertenece a uno de los tres programas que ofrece la Facultad de Arquitectura, ubicados los tres programas en la DESIT de Ingeniería y Tecnología. Esto no es una situación única debido a que en su mayoría los programas de diseño gráfico han sido creados dentro de las Facultades de Arquitectura que de acuerdo al informe de ANUIES dentro de los estudios estadísticos, la licenciatura en diseño gráfico, industrial, textil, de modas, etc. Se encuentran clasificadas dentro del área de Ingeniería y Tecnología, sin embargo es necesario reflexionar si es conveniente el pertenecer a dicha área o se debería insertar dentro del área de Ciencias Sociales en donde se encuentran las ciencias de la comunicación y mercadotecnia con las cuales existe una estrecha relación y desarrollo de la disciplina de la comunicación visual.

El desarrollo del Diseño Gráfico en Puebla durante los últimos cinco años se ha visto influenciado por la proliferación de Universidades locales que ofrecen la carrera a nivel técnico y licenciatura, dándola a conocer a la Sociedad Poblana y colocándola dentro de las carreras más demandadas en los últimos 10 años.

En el Estado de Puebla y Ciudad de Puebla el incremento de servicios ha generado un aumento de necesidades de diseño ya que la actividad industrial desde sus diferentes sectores ha requerido de productos de diseño como es el caso de la industria manufacturera principalmente de productos textiles en donde el diseñador gráfico ha sido requerido, trabajando junto con los diseñadores textiles.

Otra de las actividades sobresalientes ha sido el comercio y los servicios de toda clase, los cuales han sumado parte importante de la economía estatal, que al mismo tiempo ha generado trabajo para el diseñador gráfico y la industria de las artes gráficas.

La disciplina también ha visto una relación con las actividades artísticas insertándose en la promoción y difusión de actividades culturales, festivales locales, nacionales e internacionales, logrando que el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Secretaría de Cultura fomenten la participación de diseñadores dentro de la creación artística, para lograr la producción y exhibición de obras que no se concentren solo en el territorio del Estado y capital poblana.

En los últimos cinco años la evolución de los medios de comunicación y uso de nuevas tecnologías ha demandado la inserción de profesionales en el diseño de interactivos y páginas web, destacando la necesidad de una formación académica que provea de conocimientos dirigidos al área del diseño audiovisual y multimedia.

En la capital del Estado los negocios de impresión digital también han aumentado, lo que ha generado que el sector comercial utilice impresiones de gran formato como espectaculares, lonas, publicidad con un fácil acceso, así como también se reproduzcan diferentes objetos informativos y promocionales.

El uso del mobiliario urbano para aplicar diseño gráfico aprovechando el ritmo de vida a que se encuentra sometida la sociedad y el uso de espacios públicos en donde se han colocado mensajes visuales culturales, políticos, comerciales e informativos destaca la situación que estará por venir en donde cada vez surjan espacios nuevos, mobiliarios y servicios como soportes de comunicación para los que el Diseño Gráfico tendrá que conocer, dominar y proponer.

En el ámbito nacional la proliferación de Escuelas de diseño desde el año 2000 ha sido también un suceso, que despertó el interés de Escuelas, Despachos y Asociaciones de Diseño serias y comprometidas por estudiar dicho fenómeno, llegando inclusive a clasificarlas:

“las escuelas de licenciatura en diseño gráfico, están divididas en tres grandes grupos: Escuelas públicas prestigiosas y consolidadas, pero sobre pobladas, insuficientemente equipadas y con un crecimiento relativamente lento. Escuelas privadas prestigiosas y consolidadas, la mayoría de inspiración religiosa, con baja población, crecimiento regular, buen equipamiento y costos altos. Muchas escuelas particulares de alta población, crecimiento explosivo, y de consolidación, equipamiento, costo y calidad extremadamente variables. Por su parte, las carreras técnicas ceden terreno ante las licenciaturas” (Kloss. F. Revista Encuadre, número 9, volumen 2, pag.31. 2007)

También es importante destacar la necesidad de Profesionales especializados que puedan resolver problemas de comunicación y producción de objetos de diseño específicos, un caso es el Diseño Editorial y la industria editorial, la cual ha presentado de acuerdo al caso abordado en la Revista Encuadre por Argentina Aranda Barrera, una evolución en cuanto al tipo de títulos, la cantidad de ejemplares y su valor económico, además de presentar posibilidades de desarrollo de anuncios, diseño fotográfico, publicidad, utilizando los diferentes campos laborales en donde se desenvuelve la profesión del diseño gráfico.

El sector editorial es uno de los sectores en los cuales pueden desarrollarse, y libros y revistas son los dos elementos en donde se han incrementado notablemente, con base a la Cámara Nacional de la Industria (2003) se declara que 444 editoriales que el sector de publicaciones periódicas es del 91% de su producción. Ver Anexo 1 Gráfica 1 y 2

En base al caso presentado sobre la industria del diseño editorial se puede destacar que algunas Universidades lo tienen claro para abordarlo dentro de sus planes de estudio en la licenciatura como una de las orientaciones que el estudiante puede seleccionar o como especialidades y maestrías que se ofertan para perfilar a profesionales al trabajo de esta área en específico o de otras áreas que presentan oportunidades laborales para los egresados.

A nivel nacional también ha quedado marcada la tendencia en la evolución de los medios y diversificación de éstos, la demanda de la sociedad con una mayor exigencia para solicitar la construcción de mensajes gráficos pertinentes y efectivos, así como el cambiante estilo de vida permeado por el proceso de la globalización que generará nuevas necesidades de diseño de información.

La licenciatura en Diseño Gráfico deberá plantear estrategias que incluyan el fomento a la investigación, la articulación con el sector productivo a través del servicio social, prácticas profesionales y actividades que permitan una mayor vinculación de las Universidades con el sector privado y social. "Las ciudades científicas permitirán la creación y desarrollo de proyectos innovadores". (Plan Estatal de Desarrollo 2005-2011).

De acuerdo al Programa sectorial de educación, cultura y deporte, Puebla 2005-2011 se destaca el objetivo 25 en el cual las instituciones de educación superior se deberán vincular con el desarrollo tecnológico e incrementar los programas de investigación.

La tendencia a nivel nacional destaca igualmente la necesidad de "profundizar y facilitar los procesos de investigación científica, adopción e innovación tecnológica para incrementar la productividad de la economía nacional", (PND 2007- 2012; 108) proponiendo que la educación superior prepare a través de posgrados de calidad a Profesionales que resuelvan dichas necesidades.

"La posibilidad de desarrollo del campo disciplinario tiene que ver con el fomento y desarrollo de la *visión emprendedora* en los alumnos y en los futuros profesionales. Debido al auge que habrá con las pequeñas y medianas industrias para su creación y consolidación". (Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012)

Para poder competir en el mercado mundial se requerirán diversos elementos, que garanticen el éxito del producto o servicio. Uno de éstos es la marca y su aplicación a la Identidad Gráfica de una empresa. Hoy la marca se ha convertido en el activo intangible más importante para la empresa, llegando a representar hasta el 90% del valor de la empresa (Clifton, 2003, citado por Palomo, 2003, p.13) La marca toma una fuerza que no había tenido, el valor que se le da a la marca, reflejado en la diferencia de activos en libros y los precios de adquisición, es abismal. Lo que refleja la importancia que tiene la marca para nuestra sociedad, hoy en día y en los años por venir. Éste será el reto de siglo XXI. Las marcas serán el activo estratégico más importante de una compañía y la clave de su desempeño y supervivencia en el largo plazo (Nito, 2003). La marca gráfica tiene la responsabilidad de transmitir los atributos que la empresa requiere comunicar, mediante signos, colores, tipografías y todos los soportes en los que se aplique la identidad gráfica de la empresa. Por lo que habrá una creciente demanda de diseñadores de marcas comerciales. (Observatorio Laboral).

En 1992, como respuesta a la necesidad de formar alumnos en el área de comunicación visual, la Facultad de Arquitectura crea la Licenciatura de Diseño Gráfico, siendo la primera universidad pública que apertura esta carrera, fuera del Distrito Federal y contemplando su

zona de influencia hacia el sur y estados colindantes. Se inició con 4 grupos de 50 alumnos cada uno. El 95% de la planta docente estaba constituida por arquitectos, factor que contribuyó de forma negativa en la formación de los estudiantes de esta licenciatura. En 1995 se realiza la revisión del plan de estudios y su modificación a sistema de créditos. Cabe mencionar que el Plan 95 es el que continúa vigente hasta la fecha. Si bien no se ha modificado la estructura curricular, en 2006 se realizó la actualización de los contenidos de asignatura de todas sus materias. Hoy como resultado de un nuevo modelo universitario – MUM- se desarrolla un nuevo plan de estudios acorde a las necesidades de una disciplina que se distingue por el constante cambio e influencia de la tecnología, el comportamiento de la sociedad y los medios de comunicación.

El Colegio de Diseño Gráfico es uno de los programas de mayor demanda en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, en el periodo 2007-2008, 823 aspirantes** se presentaron al examen de admisión, por lo que se coloca en el 9 lugar de mayor demanda. (**Anuario Estadístico Institucional 2007)

Para poder determinar la demanda potencial se analizaron las estadísticas internas proporcionadas por el Departamento de Administración Escolar, Secretaría de Educación Pública e INEGI, lo que permitirá tener una visión clara de la demanda a futuro de esta profesión.

La licenciatura de Diseño Gráfico en la Ciudad de Puebla, a partir de su apertura en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, ha tenido una importante demanda por parte de los jóvenes con posibilidad de ingresar a una carrera profesional. (Ver Anexo 6. Tabla 1, Gráfica 1).

En el año de 1992, se abrió la licenciatura con 200 alumnos, divididos en 4 grupos de 50 alumnos cada uno en turnos matutino y vespertino. Después de esta generación se disminuyó la población de alumnos.

En el año de 1995 inició el programa con 83 alumnos, a partir de esa fecha la demanda por la carrera se ha incrementado de manera importante. En los últimos 5 años el aumento ha sido de un 10 % anual. Aunque es de observarse que en el 2008 la demanda disminuyó, y solo representa un 8.6 % en comparación con el año anterior que fue de 12.5%. Además es notorio el incremento de 50.6% de la demanda a partir del tercer año. Después de ese año se mantuvo constante con un promedio de 10% anual, representando en promedio 639 alumnos que deseaban ingresar a estudiar Diseño Gráfico.

El Colegio de Diseño Gráfico es uno de los programas de mayor demanda en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, en el periodo 2007-2008, 823 aspirantes** se presentaron al examen de admisión, por lo que se coloca en el 9 lugar de mayor demanda. (**Anuario Estadístico Institucional 2007)

En otoño de 2007 se realizó en estudio para determinar la calidad del programa de Diseño Gráfico, basado en el modelo Tunning. Se diseñó dos encuestas, 1 para exalumnos y otra para empleadores. De los resultados que se obtuvieron más importantes fueron las debilidades de formación manifestadas por los exalumnos y las capacidades requeridas por los empleadores:

Debilidades de la formación profesional jerarquizadas por ex alumnos

- 1) Conocimientos generales de naturaleza científica y humanística
- 2) Habilidades para la comunicación oral, escrita y gráfica
- 3) Capacidad analítica y lógica
- 4) Capacidad para identificar y solucionar problemas
- 5) Habilidad para la búsqueda de información
- 6) Contenidos técnicos
- 7) Prácticas profesionales
- 8) Preparación para la investigación
- 9) Contenidos metodológicos
- 10) Contenidos teóricos

Capacidades requeridas por los empleadores y expuestas por los ex alumnos

- 1) Creatividad
- 2) Habilidades para el manejo de paquetes computacionales

- 3) Asumir responsabilidades
- 4) Habilidad para encontrar soluciones
- 5) Habilidad para procesar y utilizar información
- 6) Habilidades para la comunicación oral, escrita y gráfica
- 7) Conocimientos especializados
- 8) Habilidad para tomar decisiones
- 9) Habilidad para las relaciones públicas
- 10) Razonamiento lógico y analítico
- 11) Habilidad para trabajar en equipo
- 12) Conocimientos generales de la disciplina
- 13) Habilidad para la aplicación del conocimiento
- 14) Habilidad de dirección/coordinación

Además de estos puntos, los exalumnos manifestaron su interés por un proceso de actualización constantes, mediante cursos y posgrados. También el fortalecimiento o inclusión de materias como mercadotecnia, proceso de conceptualización, administración del diseño, creatividad y las relaciones al software especializado para diseño gráfico y página web.

El Colegio de Diseño Gráfico ha solicitado en dos ocasiones la visita del Comité Interinstitucional para la evaluación de la Educación Superior. En octubre de 1998 se le otorgó el nivel 2. Para 2005 se solicitó nuevamente la evaluación y en el dictamen que entregaron pusieron de manifiesto el esfuerzo del Colegio de Diseño Gráfico por mejorar la calidad del programa otorgándole el Nivel 1 de CIESS. La recomendación que manifestaron fueron mínimas y enfocadas a la infraestructura, más que al programa académico.

En 2005 el Colegio de Diseño Gráfico solicitó la **acreditación a COMAPROD**, que es el acreditador autorizado por COPAES para este proceso. En septiembre de 2006 se llevó a cabo el proceso de acreditación. La comisión estuvo integrada por los siguientes docentes: Mtra. Adriana Judith Cardoso Villegas, Mtra. Norma Elena Castrezana Guerrero, LDG Patricia Huerta Martínez, Mtra. Beatriz Cucurachi Bello, Mtra. Aleida Rojas Barranco y el Arq. Rafael Cid Mora.

En febrero de 2007 se entregó en documento que acreditaba a la Licenciatura de Diseño Gráfico como un programa de calidad

En el Plan Estratégico de Diseño Gráfico se tienen ya definidas acciones para cubrir las deficiencias encontradas por parte del órgano acreditador, entre ellas el apoyo a 4 docentes para estudiar su maestría, adquisición de bibliografía actualizada, adquisición de 10 computadoras Macintosh, adecuación de una sala audiovisual para el Colegio de Diseño, las nuevas contrataciones tienen que tener maestría, entre otras acciones que se están implementando.

Infraestructura Para poder atender la demanda del programa educativo, el Colegio de Diseño Gráfico oferta 3 turnos: matutino, intermedio y vespertino. Cada uno tiene un promedio de 45 alumnos, aunque en algunos casos se ha llegado a tener 55 alumnos por grupo. Con la capacidad instalada, considerando los tres turnos se pudo dar atención a 180 alumnos. Sin embargo, en otoño 2008 se incrementó la matrícula a 202 alumnos, y para evitar saturar los tres turnos se abrieron dos secciones más, una para primero y otra para tercero. El colegio cuenta con 2 salas audiovisuales, una para 53 y la otra para 40 alumnos. Con 5 salones para impartir talleres y dos salas para taller/audiovisual para cupo de 50 alumnos cada una. Además con 1 sala de cómputo Macintosh con 20 computadoras, 1 taller de serigrafía con cupo para 15 personas. Un taller de aerografía con 38 aerógrafos y espacio para 26 alumnos. También con un laboratorio de fotografía digital y otro analógico los cuales son compartidos con la licenciatura en Arquitectura, ambos con una capacidad para 8 alumnos. En las salas de cómputo y laboratorios de serigrafía y fotografía, impacta de manera negativa por el cupo de éstas, que en promedio es de 18 alumnos, lo que implica tener que abrir más secciones o que los alumnos que no pudieron tomarla en el cuatrimestre tengan que esperarse hasta el siguiente periodo. Hacia el 2015, de acuerdo a la tendencia ingresarían 255 alumnos. Para poder ofrecer un programa de calidad se tendrá que ampliar la infraestructura y la planta docente, que permita aceptar este número de alumnos.

La biblioteca de área de Ingeniería y Tecnología "Luis Barragán" alberga 2,500 libros pertinentes al programa educativo de Diseño Gráfico y en la red de bibliotecas de la BUAP se tienen 1,500 libros más y con un % de bibliografía de menos de 3 años a la fecha. En el año de 2007 se destinaron de \$ 100,000.00 aproximadamente, adquiriéndose los ejemplares más recientes de las principales editoriales como Gustavo Gili, Somohano, etc. En 2008 se

adquirieron también los últimos libros publicados, principalmente temas de Diseño Editorial, Gestión del Diseño, Ilustración, entre otros.

III. Objetivos

General

Formar integralmente profesionales de la disciplina del Diseño Gráfico que sean capaces de conceptualizar y diseñar de forma creativa mensajes visuales eficientes para la sociedad, mediante una actitud de autogestión, regida bajo los valores de ética profesional y una responsabilidad social de conciencia crítica y de cuidado al medio ambiente.

Específicos

El estudiante

Desarrollará la formación integral con aportes teóricos y prácticos a través de una metodología para la comprensión y el dominio del proceso de diseño

- Dominará los instrumentos de trabajo, materiales, técnicas y medios propios de la disciplina
- Fundamentará las estrategias de diseño para la solución de problemas de comunicación visual por medio de la investigación, el análisis del contexto y la experimentación
- Integrará el conocimiento a través de la inter, multi y transdisciplinariedad

Habilidades

- Desarrollar el pensamiento creativo
- Desarrollar soluciones para diversos géneros de diseño considerando el uso de técnicas analógicas y digitales
- Aplicar teorías, metodologías y métodos de trabajo para proponer soluciones novedosas a problemas de comunicación visual
- Detectar necesidades de comunicación visual
- Ser capaz de adaptarse a entornos y exigencias laborales diversas
- Construir mensajes visuales con fundamento semiótico
- Desarrollar proyectos de diseño sustentable
- Potenciar sinergias entre los diferentes actores involucrados en el proceso de problemas gráficos.

Valores y Actitudes

- Fomentar la ética de la profesión
- Fomentar la apreciación de los valores de estética y arte
- Fomentar la armonía en la convivencia
- Fomentar el respeto y la tolerancia a la diversidad
- Fomentar el aprecio cultural en un marco de diversidad
- Desarrollar la actitud emprendedora y de liderazgo
- Desarrollar la apertura de criterio y apertura al diálogo
- Desarrollar la empatía y la colaboración
- Desarrollar la auto-superación y la auto-gestión
- Desarrollar la reflexión y la crítica sobre el quehacer profesional del diseñador gráfico

IV. Perfil deseable de ingreso

Los conocimientos, habilidades, valores y aptitudes con los que el aspirante a la Licenciatura en Diseño Gráfico debe contar como requisito mínimo e indispensable para acceder al curso con éxito son:

Específicos para la disciplina Conocimientos

- Cultura general
- Dominio formal del idioma español
- Conocimientos del inglés como segundo idioma
- De lógica general
- Generales de artes visuales

Habilidades

- De análisis – síntesis, comprensión lectora y de redacción de textos
- Generales para el manejo pertinente de TIC's
- De observación, agudo sentido de la percepción y poseer destreza manual para la expresión gráfica
- Para aplicar la experiencia académica previa a los proyectos universitarios
- Para conocer e interpretar su realidad social

Valores y Actitudes

• El alumno deberá ser respetuoso, responsable, honesto y tolerante, con firmes valores éticos. De actitud comprometida con la sociedad y el medio ambiente, creativa, optimista, participativa, emprendedora, de auto superación y de autosuficiencia. Con interés por la investigación, la experimentación así como en las manifestaciones artísticas y culturales del contexto. Debe actuar con apertura al diálogo y a la crítica e interesarse en la apropiación del conocimiento y aprendizaje a través de medios diversos.

Generales Del MUM

Conocimientos

- De redacción, ciencias naturales, matemáticas y lógica matemática
- De cultura nacional y regional
- Dominio formal del idioma español
- Poseer un nivel de comprensión lectora que le permita emprender con éxito estudios de licenciatura
- Leer comprensivamente textos de nivel universitario, en una lengua extranjera
- Tener apertura a la aceptación de nuevos conocimientos

Habilidades

- Tener capacidad de análisis y síntesis
- Trabajar tanto individual como en equipo
- Contar con habilidades organizativas y regulativas para el aprendizaje Autónomo
- Buscar de manera permanente la superación y mejora personal a partir de la identificación de sus propias fortalezas y debilidades

Valores y Actitudes

- Tener respeto y aprecio por la diversidad biológica y su integración ecosistémica
- Tener empatía con sus semejantes y apertura al diálogo
- Ser abierto, comprensivo y tolerante hacia la diversidad étnica, de clase, género, religión, preferencias políticas o sexuales
- Participar en las transformaciones de su contexto
- Tener una actitud responsable y crítica de los hábitos de consumo

V. Perfil de la carrera

El Programa Educativo de la Licenciatura en Diseño Gráfico incluye la formación en valores como responsabilidad, respeto y cordialidad; se propicia el carácter de autonomía y de autoempleo en el estudiante; se incluye en la formación el conocimiento del código de ética CODIGRAM del Diseñador Gráfico. En función de responder a la demanda con profesionales competitivos se propicia el desarrollo del pensamiento reflexivo, las actitudes participativas y la estimulación de la curiosidad intelectual; además de la vinculación de la actividad académica con la práctica en los programas de servicio social como contacto entre el estudiante y las condiciones reales del ambiente laboral.

Debido a que la información, es por hoy uno de los bienes más preciados por la sociedad; nuestra era se caracterizada por el flujo, la divulgación, presentación y organización de grandes volúmenes de información en el día a día de la humanidad; en tanto, se trata de una tarea con gran impacto social y que al mismo tiempo implica una gran responsabilidad ética y compromiso comunitario. Tarea del Diseñador Gráfico es jerarquizar la información para presentarla en el ámbito visual, lograr que esta sea comprensible y por demás obtener algún beneficio comercial, educacional, informativo, ideológico o propagandístico. Es así como la atmósfera actual con grandes cantidades de información propicia un ambiente de inserción laboral para los Diseñadores Gráficos. Por si fuera poco esta atmósfera y los avances científicos también han generado la evolución tecnológica de los medios de comunicación, de los cuales la televisión, internet, multimedia y cine han propiciado que los profesionales de la administración de información se vean obligados a involucrarse en el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación, es así como la BUAP cuenta con la inclusión de asignaturas dentro del Programa Educativo de la Licenciatura en Diseño Gráfico que promueven el desarrollo de los alumnos en la adquisición de habilidades para el dominio de software especializado para la edición de imágenes fotográficas, vectoriales, video, audio, animación y desarrollo HTML. Lo que le permitirá laborar en distintos ambientes:

SOCIAL en el ambiente social podrá trabajar, como empleado o profesional independiente, en ONG, Organizaciones sociales no lucrativas, dependencias del gobierno, instituciones de beneficencia, partidos políticos, etc.

Empresarial, también como empleado o profesional independiente, podrá laborar en la pequeña, mediana o gran empresa, ya sea que tengan su departamento de Diseño Gráfico, o lo contraten por proyecto. También puede crear su agencia de diseño o generar productos de diseño con los que el se vuelva empresario.

En relación a las áreas de competencia social, el campo del Diseño Gráfico es muy amplio, por lo que puede desenvolverse en el área publicitaria, diseñando desde un volante hasta un espectacular, considerando todos los medios gráficos de la publicidad, diseño de Imagen Global, diseño de marcas, branding, diseñar la gráfica de envase, sistemas de señalización y señaléticos. También podrá incursionar en el campo de los sistemas de reproducción y en la nueva tecnología de interfases gráficas de usuario, empleando los programas de especializados de diseño gráfico para generar páginas web, interactivos, animaciones digitales, etc.

Estos compromisos que adquiere el Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP, se constituyen por la unión de esfuerzos al interior de la BUAP, el Colegio de Diseño Gráfico al respecto toma medidas como la dirección del trabajo colegiado, comprometido y permanente, la revisión y actualización del Programa Educativo (PE), la incorporación de nuevas metodologías y modalidades de aprendizaje-enseñanza, para la creación de nuevos ambientes y formas de organización del trabajo académico, que asuma la responsabilidad de que el estudiante es el centro del quehacer de nuestra Institución, enmarcando el trabajo educativo, cultural y científico, estableciendo como eje de desarrollo la formación integral de los actores (*estudiantes, académicos y administrativos*), en un sistema de gestión al servicio del desarrollo de las actividades académicas, mediante procesos teóricos y prácticos suficientes que sustenten la formación de los nuevos egresados de la BUAP y los futuros profesionales del Diseño Gráfico para el siglo XXI.

VI. Perfil de egreso

El egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la BUAP contará con las siguientes competencias profesionales:

Conocimientos específicos para la disciplina

Eje de teoría

- Sobre el proceso de diseño, su metodología y procedimientos para la elaboración creativa de propuestas de diseño como solución a problemas de comunicación visual

- Acerca de las bases teóricas y de investigación que sirven de sustento para el desarrollo de los proyectos de diseño gráfico
- Referentes a información actualizada, así como los medios para obtenerla, organizarla, jerarquizarla
- Respecto a metodologías, métodos, técnicas y estrategias para el desarrollo de la investigación en el diseño gráfico
- Concernientes a la historia y los orígenes del diseño gráfico así como las principales corrientes artísticas que han influido en la disciplina
- Sobre el acontecer y las tendencias que marcan los límites de acción en el diseño gráfico
- Acerca de los métodos, conceptos y procedimientos administrativos y legales que permiten el desenvolvimiento profesional
- Referentes a el diseño gráfico como negocio y los elementos de venta, costos y comercialización
- Respecto a herramientas de mercadotecnia, publicidad y relaciones públicas

Eje de Tecnología

- Concernientes a los lineamientos técnicos para la producción, reproducción y publicación de los mensajes gráficos y audiovisuales
- Sobre los materiales y las opciones que los diferentes sistemas de impresión ofrecen para una eficiente implementación de soluciones de producción y/o publicación
- Acerca de la eficiencia y efectividad de las tecnologías analógicas y digitales para la producción, reproducción y/o publicación de los objetos resultantes de los proyectos de diseño gráfico
- Referentes a los procedimientos necesarios para impresión y/o publicación digital de los objetos resultantes de los proyectos de diseño gráfico
- Respecto a los métodos y técnicas para el desarrollo y evaluación de medios interactivos
- Sobre los procedimientos de planeación, que ayudarán al estudiante a desenvolverse correctamente de manera profesional en los procesos de gestión de proyectos digitales
- Acerca de software especializado en diseño y de las diferentes plataformas Mac y PC
- Referentes a los procesos para el desarrollo de animación bidimensional y tridimensional como elemento para la elaboración de proyectos de hipermedia
- Respecto a la creación de imágenes fotográficas para aplicarlas a los diferentes objetos de diseño

Eje de diseño

- Sobre el proceso de creación de ilustraciones que puedan ser aplicadas eficientemente a los diferentes objetos de diseño
- Acerca de las diferentes técnicas y materiales de representación como herramienta para la solución de los problemas de comunicación gráfica
- Referentes a los instrumentos de trabajo, materiales, técnicas y medios empleados en la industria gráfica
- Respecto a las diferentes disciplinas que se relacionan con el diseño gráfico
- Concernientes a la metodología y técnicas del proceso creativo para obtener resultados innovadores
- Sobre aspectos especializados y específicos de cada una de las áreas del diseño gráfico
- Acerca de los procesos para la elaboración, evaluación y desarrollo de proyectos de diseño de cualquier índole y bajo diversas condiciones

Habilidades específicas de la disciplina

- Desarrollar dummies bidimensionales y prototipos tridimensionales para expresar gráficamente ideas y conceptos
- Implementar el pensamiento creativo, crítico, y reflexivo como herramienta para la solución de problemas en el ámbito profesional
- Identificar y evaluar las herramientas eficientes para la búsqueda, organización y gestión de información

- Analizar crítica y objetivamente cualquier problema de diseño desde diferentes perspectivas
- Desarrollar alternativas de solución efectivas considerando los aspectos teóricos y metodológicos, así como los elementos gráficos y comunicativos.
- Utilizar eficiente y efectivamente las TIC's
- Identificar y solucionar problemas de comunicación visual por medio de la interpretación y construcción semiótica como fundamento del desarrollo de propuestas de diseño gráfico
- Utilizar software especializado en diseño gráfico eficientemente
- Utilizar las herramientas que ofrecen las computadoras y la interacción vía Internet como medio para la optimización de tiempo y recursos de trabajo
- Dibujar, dominar el motriz fino e ilustrar con diferentes técnicas de representación gráfica
- Hablar y escribir de manera clara, precisa y correcta, así como leer comprensivamente textos en lengua extranjera
- Desempeñar actividades laborales tanto de manera independiente (freelance) como en despachos
- Optimizar y utilizar eficientemente y efectivamente los recursos y materiales en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico
- Desarrollar procesos de interacción y de negociación con atributos de liderazgo y mediante una visión global del contexto y sus condiciones
- Resolver problemáticas de diseño gráfico mediante la toma de decisiones y argumentación crítica y creativa
- Desarrollar soluciones para los proyectos de diseño gráfico considerando la multi, inter y transdisciplinariedad como vías efectivas a las diversas experiencias y actividades profesionales en el contexto local, regional, nacional e internacional
- Deliberar propositivamente conforme las transformaciones de su entorno como profesionista y ciudadano
- Elaborar soluciones gráficas funcionales que respondan a las necesidades y exigencias del contexto empleando los materiales y medios más amigables que menos impacten en el medio ambiente
- Organizar originales mecánicos e intervenir en el proceso de preparación de archivos en el área de pre prensa
- Administrar el tiempo eficientemente y adaptarse a diferentes atmósferas de trabajo
- Desarrollar proyectos de investigación orientados al área del diseño gráfico
- Diseñar cualquier tipo de objeto de comunicación visual tanto en el plano bidimensional como tridimensional
- Pensar de forma abierta y flexible para aceptar e integrar nuevos saberes y así mantener un constante aprendizaje a lo largo de la vida
- Dirigir los procesos de control de calidad en la impresión
- Utilizar diferentes técnicas de impresión acordes a diferentes formatos
- Desarrollar la observación como principal herramienta de análisis para la conceptualización
- Elaborar cualquier proyectos de diversas características concerniente a las diferentes áreas del diseño
- Planear, diseñar, producir, supervisar y/o coordinar la producción de diversos objetos de diseño
- Evaluar el desarrollo de los procesos creativos propios
- Trabajar colaborativamente y de forma transdisciplinaria en el desarrollo de un proyectos de diseño de alto nivel de complejidad

Valores

- Ética profesional que le permita actuar honestamente dentro del campo laboral y social
- Tolerancia y respeto hacia los valores culturales en un marco de diversidad social
- Responsabilidad social y laboral

- Reconstructor de su escala de valores en forma racional y autónoma con una ética inscrita en valores consensuados universalmente, sea cual sea su modelo de autorrealización
- Respeto y apreciación para sí mismo, para los demás, por su cultura y por el medio ambiente
- Perseverante, cooperativo y colaborativo

Actitudes

- Líder humanista promotor de la convivencia multicultural
- Versátil y altamente competitivo
- De conciencia crítica y creativa encaminada al bienestar de la sociedad y del medio ambiente
- Hábitos de estudio independiente, de autocrítica y de autogestión
- Empático con sus semejantes y participativo para el desarrollo del trabajo colaborativo
- De apertura al dialogo, a la expresión y a la reflexión
- Disposición para investigar; con apertura al nuevo conocimiento, al aprendizaje por diversos medios y a la formación continua
- Emprendedor que identifique áreas de oportunidad para desarrollo personal y del entorno
- Independencia de criterio
- Disponibilidad para trabajar en diferentes áreas y adaptarse a diferentes atmósferas de trabajo
- Contribuir, desde su quehacer profesional, a la búsqueda de una sociedad más justa y equitativa
- Disponibilidad para experimentar y trabajar en taller
- Sensibilidad al arte
- Disposición para intervenir en los procesos de diseño e impresión
- Desarrollar la reflexión y la crítica sobre el quehacer profesional del diseñador gráfico
- Apertura al cambio y comprensión hacia la diversidad
- **Generales del MUM Se Especifican Los Del MUM**

VII. Plan de estudios

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Vicerrectoría de Docencia

Matriz 1: Relación de Asignaturas por Niveles de Formación, Horas Teoría, Práctica y de Trabajo Independiente
Programa Educativo 2009: Licenciatura en Diseño Gráfico

1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura
2. Modalidad educativa: Mixta
3. Título que se otorga: Licenciado (a) en Diseño Gráfico
4. Niveles contemplados en el mapa curricular: Básico y Formativo
5. Créditos mínimos y máximos para la obtención del título: 258/270
6. Horas mínimos y máximos para la obtención del título: 4594/4766

No.	Código	Asignaturas	HT/HP por periodo	HT/HP por semana	Total Créditos por periodo	Requisitos
Nivel Básico						
1) Área de Formación General Universitaria						
1		Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Complejo*	64	4	4	SR
2		Desarrollo de Habilidades en el Uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación	64	4	4	SR

No.	Código	Asignaturas	HT/HP por periodo	HT/HP por semana	Total Créditos por periodo	Requisitos
3		Formación Humana y Social	64	4	4	SR
4		Innovación y Talento Universitario	64	4	4	SR
5		Lengua Extranjera I*	64	4	4	SR
6		Lengua Extranjera II*	64	4	4	LMED111908
7		Lengua Extranjera III*	64	4	4	LMED112008
8		Lengua Extranjera IV*	64	4	4	LMED112108
2) Área de Tecnología						
9		Matemáticas para el diseño	64	4	4	S/R
10		Dibujo e Ilustración Digital Vectorial	48	3	3	S/R
11		Fotografía 1	48	3	3	S/R
12		Edición Digital de Imagen	48	3	3	Dibujo e Ilustración Digital Vectorial
13		Fotografía 2	48	3	3	Fotografía 1
14		Edición Editorial Digital	48	3	3	S/R
15		Sistemas de Reproducción	48	3	3	S/R
3) Área de Diseño						
16		Dibujo 1	64	4	4	S/R
17		Color	32	2	2	S/R
18		Dibujo 2	64	4	4	Dibujo 1
19		Tipografía 1	64	4	4	S/R
20		Técnicas de Ilustración	64	4	4	Dibujo 2
21		Tipografía 2	64	4	4	Tipografía
22		Ilustración 1	64	4	4	Técnicas de Ilustración
23		Innovación y Creatividad	32	2	2	S/R
4) Área de Teoría del Diseño						
24		Fundamentos del Diseño	64	4	4	S/R
25		Proceso Conceptual	64	4	4	S/R
26		Comunicación 1	64	4	4	Fundamentos del Diseño Gráfico
27		Historia del Diseño Gráfico 1	32	2	2	S/R
28		Comunicación 2	64	4	4	Comunicación 1
29		Historia del Diseño Gráfico 2	32	2	2	Historia del Diseño Gráfico 1
30		Redacción y Morfosintaxis	32	2	2	S/R
31		Mercadotecnia	64	4	4	S/R
Nivel Formativo						
2) Área de Tecnología						
32		Animación de Gráficos	48	3	3	Edición Digital de Imagen
33		Sistemas de Reproducción 2	48	3	3	Sistemas de Reproducción 1
34		Animación Tridimensional	48	3	3	Animación de Gráficos

No.	Código	Asignaturas	HT/HP por periodo	HT/HP por semana	Total Créditos por periodo	Requisitos
35		Diseño de interfases gráficas de usuario	64	4	4	Animación Tridimensional
3) Área de Diseño						
36		Ilustración 2	64	4	4	Ilustración 1
37		Ilustración 3	64	4	4	Ilustración 2
38		Diseño de información	64	4	4	Comunicación 3 y Taller de Diseño Gráfico 4
39		Diseño publicitario	64	4	4	Publicidad
4) Área de Teoría del Diseño y Comunicación Visual						
40		Investigación del consumidor	64	4	4	Mercadotecnia
41		Publicidad	64	4	4	Comunicación 3 y Investigación del consumidor
42		Seminario de temas selectos	32	2	2	Investigación del Consumidor y Comunicación 3
43		Metodología de la investigación	64	4	4	Taller de Diseño Gráfico 5
44		Gestión del diseño	64	4	4	Taller de Diseño Gráfico 6
8) Integración disciplinaria						
8.1) Asignaturas Integradoras Disciplinarias						
45		Taller de Diseño Básico	96	6	6	
46		Taller de Diseño Gráfico 1	96	6	6	Taller de Diseño Básico y Fundamentos del Diseño Gráfico
47		Taller de Diseño Gráfico 2	96	6	6	
48		Taller de Diseño Gráfico 3	96	6	6	
49		Taller de Diseño Gráfico 4	116	6	7	
50		Taller de Diseño Gráfico 5	116	6	7	Taller de Diseño Gráfico 4
51		Taller de Diseño Gráfico 6	116	6	7	Taller de Diseño Gráfico 5
8.2) Asignaturas Integradoras Desit						
52		Administración de proyectos	84	4	5	
53		Proyectos I + D 1 96/60	156	6	9	
54		Proyectos I + D 2 96/60	156	6	9	
8.3) Práctica Profesional Crítica						
55		Servicio Social	480		10	70% créditos cubiertos
56		Práctica Profesional	250		5	
9) Optativas						

No.	Código	Asignaturas	HT/HP por periodo	HT/HP por semana	Total Créditos por periodo	Requisitos
9.1) Desit						
57		Optativa I	48	3	3	
58		Optativa II	48	3	3	
59		Optativa III	48	3	3	
9.2) Disciplinarias						
60		Optativa IV	48	3	3	
61		Optativa V	48	3	3	
62		Optativa VI	48	3	3	
63		Optativa VII	48	3	3	
Total mínimos			4,674	234	259	
10.1) Disciplinarias						
64		Optativa VIII	48	3	3	
65		Optativa IX	48	3	3	
66		Optativa X	48	3	3	
67		Optativa XI	48	3	3	
Total máximos			192	12	12	
Total máximos			4,866	246	271	

¹HT/HP: Horas Teoría/Horas Práctica (16 horas=1 crédito por periodo)

²HTI: Horas de Trabajo Independiente (20 horas=1 crédito por semestre)

³HPPC: Horas de Práctica Profesional Crítica (50 horas=1 crédito por periodo)

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Vicerrectoría de Docencia
Matriz 4: Mapa Curricular
Plan de Estudios 2009: Licenciatura en Diseño Gráfico

1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura
2. Modalidad educativa: Mixta
3. Título que se otorga: Licenciado (a) en: Licenciado (a) en Diseño Gráfico
4. Niveles contemplados en el mapa curricular: básico y formativo
5. Créditos mínimos y máximos para la obtención del título: 259-271
6. Horas mínimos y máximos para la obtención del título: 4,674- 4,866

Eje Central		Formación Integral y Pertinente del Estudiante										
Niveles		BÁSICO					FORMATIVO					
Años		1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*		
Periodos		1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*		
EJES TRANSVERSALES	DISCIPLINA	Área de TECNOLOGÍA	DIBUJO E ILUSTRACIÓN DIGITAL VECTORIAL	EDICIÓN DIGITAL DE IMAGEN	EDICIÓN EDITORIAL DIGITAL	ANIMACIÓN DE GRÁFICOS	ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL	DISEÑO DE INTERFASES GRÁFICAS DE USUARIO				
			DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 4 (64)				
			MATEMÁTICAS PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFÍA 1	FOTOGRAFÍA 2	SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN	SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN 2					
			DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)					
		Área de DISEÑO	DIBUJO 1	DIBUJO 2	TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN	ILUSTRACIÓN 1	ILUSTRACIÓN 2	ILUSTRACIÓN 3				
			DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)				
			COLOR	TIPOGRAFÍA 1	TIPOGRAFÍA 2	INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD		DISEÑO DE INFORMACIÓN	DISEÑO PUBLICITARIO			
			DSG 123456 2 (32)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 2 (32)		DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)			
		Área de TEORÍA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	COMUNICACIÓN 1	COMUNICACIÓN 2	MERCADOTECNIA	INVESTIGACIÓN DEL CONSUMIDOR	PUBLICIDAD		GESTIÓN DEL DISEÑO		
			DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 2 (32)		DSG 123456 4 (48)		
			PROCESO CONCEPTUAL	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO 1	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO 2	REDACCIÓN Y MORFOSINTAXIS		SEMINARIO DE TEMAS SELECTOS	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN			
			DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 2 (32)	DSG 123456 2 (32)	DSG 123456 2 (32)		DSG 123456 2 (32)	DSG 123456 4 (64)			
		INTEGRACIÓN DISCIPLINARIA	ASIGNATURAS INTEGRADORAS DISCIPLINARIAS	TALLER DE DISEÑO BÁSICO	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 1	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 2	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 3	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 4	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 5	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 6		
				DSG 123456 6 (96)	DSG 123456 6 (96)	DSG 123456 6 (96)	DSG 123456 6 (96)	DSG 123456 7 (96/60)	DSG 123456 7 (96/60)	DSG 123456 7 (96/60)		
	ASIGNATURAS INTEGRADORAS DESIT		ADMN. DE PROYECTOS							PROYECTOS I + D 1	PROYECTOS I + D 2	
			DSG 123456 5 (64/20)							DSG 123456 9 (96/60)	DSG 123456 9 (96/60)	
	PRACTICA PROFESIONAL CRITICA								SERVICIO SOCIAL		PRACTICAS PROFESIONALES	
									10 (480)		5 (250)	
	INTEGRACIÓN DESIT		Área de Formación General Universitaria (FGU)	DHTC(S)	DHPC(S)	FORM. HUMANA Y SOCIAL		INNOVACIÓN Y TALENTO				
				DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)		DSG 123456 5 (96)				
LENGUA EXTRANJERA 1				LENGUA EXTRANJERA 2	LENGUA EXTRANJERA 3	LENGUA EXTRANJERA 4						
DSG 123456 4 (64)				DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)	DSG 123456 4 (64)						
OPTATIVAS DESIT								OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA		
								DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)		
OPTATIVAS DISCIPLINARIAS								OPTATIVA A	OPTATIVA B	OPTATIVA C	OPTATIVA D	
								DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	DSG 123456 3 (48)	
Total de Créditos:		28	34	34	28	35	25	25/35	19/24	15		
Total de Horas:		448	544	544	448	584	340	404/884	300/550	252		

VIII. Descripción de la estructura curricular

El mapa curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico se encuentra dividido por niveles y por áreas para el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Nivel Básico:

El objetivo principal del nivel básico es plantear las asignaturas con un orden gradual mediatizando el proceso de aprendizaje del estudiante de lo simple a lo complejo, brindando las bases teóricas, tecnológicas y de diseño para que los estudiantes puedan sustentar los proyectos de diseño. Habilitándolos en el manejo de herramientas digitales e instrumentos para el diseño, e iniciándolos dentro del proceso de conceptualización que les permitirá como futuros profesionistas dar soluciones de comunicación visual racionales, originales y creativas.

El nivel básico comprende del 1º al 4º cuatrimestre y en éste se encuentran el área de Formación General Universitaria, Tecnología, Diseño y Teoría del Diseño. Con un total de 33 asignaturas (52%) de un total de 63 asignaturas (100%), que corresponden a 124 créditos de un total de 258 créditos. Con 2084 horas (45%) que incluyen teoría, práctica y trabajo independiente. Las asignaturas se encuentran en la siguiente disposición:

- **Área de Tecnología:** Matemáticas para el diseño, Dibujo e ilustración vectorial o digital, Fotografía I, Edición de imagen digital, Fotografía II, Edición editorial digital y Sistemas de reproducción.

- **Área de Diseño:** Dibujo I, Color, Dibujo II, Tipografía I, Técnicas de ilustración, Tipografía II, Ilustración I, Innovación y Creatividad. Taller de Diseño Básico, Taller de Diseño Gráfico I, Taller de Diseño Gráfico II y Taller de Diseño Gráfico III. Estos talleres están clasificados como asignaturas integradoras disciplinarias porque conjuntan la teoría, práctica y el trabajo independiente.

- **Área de Teoría del Diseño y Comunicación Visual:** Fundamentos del Diseño Gráfico, Proceso Conceptual, Comunicación I, Historia del Diseño Gráfico I, Comunicación II, Historia del Diseño Gráfico II, Mercadotecnia, Redacción, Investigación del Consumidor, Publicidad, Seminario de Temas Selectos, Metodología de la Investigación, y Gestión del Diseño.

- **Área de Formación General Universitaria:** Desarrollo de Habilidades para el uso de las Tecnologías de la Información, Desarrollo de Habilidades del Pensamiento complejo, Formación Humana y Social, Lengua extranjera I, Lengua extranjera II y Lengua extranjera III.

En el caso de las asignaturas integradoras, es en el taller de diseño básico que se plantearán los fundamentos del diseño para ser aplicados en el taller de diseño gráfico I, II y III.

Nivel Formativo:

El Nivel formativo tiene como finalidad desarrollar a nivel productivo-reproductivo proyectos de diseño gráfico integrales, que respondan eficientemente a las necesidades de los diferentes tipos de usuarios y a través de diversos medios masivos en el que se incluye ya la comunicación interactiva como en el caso del diseño de interfaces gráficas de usuarios.

El nivel formativo continúa la división por áreas del conocimiento: Área de Tecnología, de Diseño, de Teoría del Diseño y Comunicación Visual, De Formación General Universitaria y Optativas disciplinarias y complementarias.

Se lleva a cabo del 5º al 8º cuatrimestre con un total de 26 asignaturas (41%) que abarcan 2064 horas de teoría, práctica y trabajo independiente y que les corresponde 107 créditos de los 258 créditos totales.

Las asignaturas están distribuidas de la siguiente manera:

- **Área de Tecnología:** Animación gráfica bidimensional, Sistemas de reproducción avanzada, Animación gráfica tridimensional y Diseño de Interfaces gráficas de usuario.

- **Área de Diseño:** Ilustración II, Ilustración III, Diseño de Información, Diseño Publicitario. Aquí se desarrollan también las asignaturas integradoras disciplinarias: Taller de Diseño Gráfico IV, Taller de Diseño Gráfico V y Taller de Diseño Gráfico VI.

- **Área de Teoría del Diseño y Comunicación Visual:** Investigación del Consumidor, Publicidad, Seminario de Temas Selectos, Metodología de la Investigación.

- **Área de Formación General Universitaria:** Innovación y Talento la cual está enfocada al desarrollo emprendedor y Lengua extranjera IV.

- **Área de Optativas:** Conformada por las 6 optativas obligatorias que propone el mapa curricular y las cuales son electivas por el estudiante, proponiendo conocimientos prácticos y especializados del Diseño Gráfico.

En este nivel se encuentran también la asignatura integradora disciplinaria propuesta por la DESIT de Ingeniería y Tecnología a la cual pertenece la Licenciatura en Diseño Gráfico, Administración de Proyectos con 5 créditos

Se integra como asignatura con un número de créditos el Servicio Social el cual continúa con los lineamientos propuestos por la Institución manteniendo las 480 horas e integrando 10 créditos su valor.

Nivel Terminal:

El nivel terminal tiene como propósito integrar todos los conocimientos adquiridos en el nivel básico y formativo para desarrollar proyectos de investigación de diseño gráfico aplicables a las necesidades requeridas social, cultural, política, comercial y ambientalmente.

Cuenta con 4 asignaturas (6%), con 546 horas de teoría, práctica, práctica profesional crítica y trabajo independiente. Contabilizando un total de 27 créditos (10%) de los 258 créditos totales. Las asignaturas que se incluyen son: Gestión del Diseño, Seminario de Tesis I, Seminario de Tesis II y Prácticas Profesionales.

Se encuentra conformada por 11 asignaturas (17%) de 63 asignaturas, con 35 créditos y 560 horas en las que se incluyen la teoría, práctica y trabajo independiente.

Las asignaturas que corresponden a esta área son las siguientes: Matemáticas para el diseño, Dibujo e Ilustración Digital Vectorial, Fotografía 1, Edición Digital de Imagen, Fotografía 2, Edición Editorial Digital, Sistemas de Reproducción, Animación de Gráficos, Sistemas de Reproducción 2, Animación Tridimensional, Diseño de interfaces gráficas de usuario.

En esta área se desarrollarán los siguientes objetivos:

- Consolidar los conocimientos técnicos para la producción, reproducción y publicación de los mensajes gráficos y audiovisuales.
- Brindar un dominio sobre los materiales y las opciones que los diferentes sistemas de impresión ofrecen, dándole el conocimiento para su óptima aplicación.
- Fomentar el conocimiento adecuado para seleccionar y aplicar las tecnologías analógicas y digitales más adecuadas, para la producción y reproducción de los objetos y las piezas resultantes del proceso de diseño.
- Implementar los métodos y técnicas para el desarrollo y evaluación de medios interactivos
- Dar a conocer los procedimientos de planeación, que ayudarán al estudiante a desenvolverse correctamente de manera profesional en los procesos de gestión de proyectos digitales.
- Dominar el proceso de pre-prensa
- El Manejo de software especializado en diseño y dominio de las diferentes plataformas Mac y PC para la aplicación de proyectos de animación bidimensional y tridimensional así como para el diseño de interfaces gráficas de usuario.

Área de Diseño. Ésta área abarca 19 asignaturas (30%) con 89 créditos (35%) de los 258 créditos totales y con 1416 horas (31%).

Las asignaturas que se desarrollarán son: Dibujo 1, Color, Dibujo 2, Tipografía 1, Técnicas de Ilustración, Tipografía 2, Ilustración 1, Innovación y Creatividad, Ilustración 2, Ilustración 3, Diseño de información, Diseño publicitario, Taller de Diseño Básico, Taller de

Diseño Gráfico 1, Taller de Diseño Gráfico 2, Taller de Diseño Gráfico 3, Taller de Diseño Gráfico 4, Taller de Diseño Gráfico 5, Taller de Diseño Gráfico 6.

Los objetivos que corresponden al área de Diseño con respecto al perfil de egreso se enumeran a continuación:

- Brindar el conocimiento para crear imágenes ilustrativas que se apliquen a los diferentes objetos de diseño.
- Dominar y manipular las diferentes técnicas y materiales de representación para desarrollar prototipos y dummies bi y tridimensionales para expresar gráficamente sus ideas y conceptos.
- Proponer soluciones gráficas funcionales atendiendo a las necesidades y exigencias del contexto empleando los materiales y medios óptimos para el cuidado del medio ambiente.
- Conocer los instrumentos de trabajo, materiales, técnicas y medios empleados en la industria gráfica.
- Vincular a las diferentes disciplinas que se relacionan con el diseño gráfico
- Implementar la metodología y las diversas técnicas de la creatividad para obtener resultados innovadores
- Adquirir conocimientos especializados en las diferentes áreas del diseño como complemento de su formación básica
- Elaborar, evaluar y desarrollar proyectos de diseño de cualquier índole aplicando las técnicas tradicionales o digitales.

Área de Teoría del Diseño y Comunicación Visual:

Está conformada por 13 asignaturas teóricas (21%) con 44 créditos (17%) y 704 horas (15%). Las asignaturas que corresponden a ésta área son: Fundamentos del Diseño Gráfico, Proceso Conceptual, Comunicación 1, Historia del Diseño Gráfico 1, Comunicación 2, Historia del Diseño Gráfico 2, Redacción y Morfosintaxis, Mercadotecnia, Investigación del consumidor, Seminario de temas selectos, Metodología de la investigación y Gestión del diseño.

Los objetivos a desarrollar en el área de Teoría del Diseño y Comunicación Visual son los siguientes:

- Dominar el desarrollo del proceso de diseño, su metodología y procedimientos para la elaboración creativa de propuestas de diseño como solución a problemas de comunicación visual
- Sustentar los proyectos de diseño con bases teóricas y de investigación
- Manejar sólidos fundamentos de mercadotecnia, publicidad y relaciones públicas.
- Firmes conocimientos sobre metodologías, métodos, técnicas y estrategias para el desarrollo de la investigación en el diseño gráfico
- Manejar la historia y los orígenes del diseño gráfico así como las principales corrientes artísticas que han influido en la disciplina
- Manejar las últimas tendencias que marcan al mercado del diseño gráfico
- Conocimiento de métodos, conceptos y procedimientos administrativos y legales que ayudarán al estudiante a desenvolverse correctamente de manera profesional
- Amplia visión del diseño gráfico como negocio, su venta, costos, comercialización y la forma de trabajar el diseño de forma profesional.

Áreas de Integración Disciplinaria:

Está conformada por el área de Asignaturas Integradoras Disciplinarias, Asignaturas Integradoras DESIT y Práctica Profesional Crítica.

En el caso del área de Asignaturas Integradoras Disciplinarias se conforma por 8 asignaturas (13%) con 776 horas (17%) y con 49 créditos (19%) las cuales serán los Talleres que integren los conocimientos teóricos y prácticos y trabajo independiente: Taller de Diseño Básico, Taller de Diseño Gráfico 1, Taller de Diseño Gráfico 2, Taller de Diseño Gráfico 3, Taller de Diseño Gráfico 4, Taller de Diseño Gráfico 5, Taller de Diseño Gráfico 6 y Diseño Publicitario.

El Área de Asignaturas Integradoras DESIT tiene como objetivo la integración y vinculación entre las distintas disciplinas que conforman la DESIT de Ingeniería y Tecnología y se conforma por 3 asignaturas: Administración de proyectos, Proyectos I + D 1 y Proyectos I + D 2. En ellas se integra trabajo independiente que genera productos académicos como Manuales, Tesinas o Tesis, por lo tanto cuentan con 316 horas (6%) que incluyen 220 horas de trabajo independiente (5%) y 26 créditos.

Práctica Profesional Crítica. Son las asignaturas en las que el estudiante aplicará los conocimientos, habilidades, actitudes y valores para resolver problemas de comunicación visual acordes a su disciplina. Está conformada por: Proyectos I+D 1, Proyectos I+D 2 con 120 horas de trabajo independiente (3%) y 10 créditos.

Ejes Transversales y Área de Formación General Universitaria

1. En el marco del Modelo Universitario Minerva se establecen cinco ejes transversales:
2. Formación Humana y Social
3. Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Superior y Complejo (DHPSC),
4. Desarrollo de Habilidades en el uso de la Tecnología, la Información y la Comunicación (DHTIC)
5. Lenguas Extranjeras
6. Educación para la investigación

Los primeros cuatro inician como asignaturas del área de Área de Formación General Universitaria (FGU) con 4 asignaturas:

Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Complejo, Desarrollo de Habilidades en el Uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, Formación Humana y Social, Innovación y Talento Universitario, ésta última pertenece a la formación emprendedora en el estudiante. Inician con el nivel básico y terminan en el 5º cuatrimestre. Con 512 horas de teoría-práctica (11%) y 32 créditos.

El quinto eje relacionado con el de la **educación para la investigación** se desarrollará en cada una de las asignaturas del Plan de Estudios, es decir utilizándolo como una estrategia didáctica del método constructivista al proponer proyectos de investigación que los estudiantes trabajarán para construir su conocimiento y complementar su formación.

En la Licenciatura en Diseño Gráfico el eje transversal también llevará a cabo las habilidades de interacción, liderazgo, negociación, y de influencia con una visión global, la capacidad de ser autocríticos, de observación así como el desarrollo de una conciencia creativa y ambiental, encaminada al bienestar de la sociedad.

Este eje será impulsado por la Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC) que desarrolla el Cuerpos Académico (CA)

Asignaturas Optativas:

Las asignaturas Optativas están divididas en disciplinarias y complementarias. Las primeras permiten al estudiante darle un conocimiento especializado que complementa su formación académica, en relación al objeto de estudio de la licenciatura en Diseño Gráfico. Las complementarias se vinculan al conocimiento de otras disciplinas que fortalecen el conocimiento disciplinario. Son electivas y el estudiante puede seleccionar las de su preferencia e interés.

En el caso de la Licenciatura en Diseño Gráfico el alumno deberá cursar 7 optativas (11%) con 21 créditos (8%) y 336 horas teórico-prácticas (7%). De las cuales 3 podrán elegirse entre la oferta de la DESIT de Ingeniería y Tecnología y las 4 restantes con respecto a la oferta en la licenciatura. Se proponen 4 líneas terminales dentro de las optativas: Diseño Web y Multimedia, Arte y Representación, Mercadotecnia y Nuevos Productos y Tipografía y Diseño Editorial. El alumno puede obtener un diploma con alguna de las terminales propuestas cursando las 4 optativas de cada terminal.

Optativas disciplinarias: Comunicación no verbal, Diseño de Prototipos. Ingeniería de Papel, Portafolio, Comic e Historieta, Pincel de aire, Despacho de diseño, creación y desarrollo empresarial, Laboratorio de Fotografía, Diseño Artesanal del arte mexicano, Diseño Sustentable, Diseño de la información, Taller de expresión y comunicación I, Taller de expresión y comunicación II

Terminal de Diseño Web y Multimedia: Diseño Web y Multimedia I, Diseño Web y Multimedia II, Diseño Web y Multimedia III y Diseño Web y Multimedia IV.

Terminal de Arte y Representación: Arte y Representación I, Arte y Representación II, Arte y Representación III y Arte y Representación IV.

Terminal de Mercadotecnia y Nuevos Productos: Mercadotecnia y Nuevos Productos I, Mercadotecnia y Nuevos Productos II, Mercadotecnia y Nuevos Productos III y Mercadotecnia y Nuevos Productos IV.

Terminal de Tipografía y Diseño Editorial: Tipografía y Diseño Editorial I, Tipografía y Diseño Editorial II, Tipografía y Diseño Editorial III y Tipografía y Diseño Editorial IV.

Optativas complementarias: Optativa I Desit Ingeniería y Tecnología, Optativa II Desit Ingeniería y Tecnología, Optativa III Desti Ingeniería y Tecnología

Además de los programas de asignatura optativas que en el futuro apruebe el Consejo de Unidad Académica.

IX. Integración social

El Modelo Universitario Minerva (MUM) contempla como eje de desarrollo de las actividades educativas, de investigación e integración social, *“la formación integral y pertinente del estudiante”*, para ello el proceso de aprendizaje-enseñanza se sustenta en la orientación pedagógica del *constructivismo socio cultural*, considerando las principales aportaciones del humanismo crítico y los seis pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a emprender y aprender a desaprender.

De acuerdo a los fundamentos teóricos y filosóficos que sustentan al MUM: la educación a lo largo de toda la vida, la educación para la ciudadanía y la participación activa en la sociedad, la consolidación de los derechos humanos, el desarrollo sustentable, la democracia y la paz, todo dentro de un contexto de interculturalidad, multiculturalidad y justicia, se hace necesario incluir en el desarrollo curricular de los PE el Programa de Integración Social para articular la formación de los estudiantes con problemas sociales actuales en contextos de intervención multidisciplinares en los ámbitos local, regional, nacional e internacional.

Como institución, el programa educativo deberá:

- Impulsar el comportamiento de los individuos basado en la ética y valores.
- Despierten la curiosidad intelectual y el interés científico de los individuos.
- Promover prácticas y mecanismos en el sistema educativo que estimulen la permanencia en las aulas y la integración social de los estudiantes.

- Promover la vinculación eficaz de la oferta educativa con el mercado laboral.
- Impulsar un magisterio competente, responsable y comprometido con la educación.
- Promover en los ámbitos académico y empresarial el desarrollo científico y tecnológico, la investigación y la innovación.
- Exigir políticas públicas y reformas legislativas que aseguren el abasto de energía suficiente, oportuna y de calidad a precios competitivos.
- Promover el desarrollo regional mediante el aprovechamiento de las ventajas competitivas.
- Proponer y/o promover la planeación del uso del territorio nacional para el desarrollo del país.
- Contribuir al establecimiento de un marco internacional que promueva la competencia leal y abra oportunidades a las empresas establecidas en México.
- Capacitar para generar mecanismos que reduzcan riesgos de inestabilidad política y económica.

X. Formas de Titulación

Las formas de titulación se apegan al reglamento establecido por el Honorable Consejo Universitario de la BUAP, y se hacen algunas precisiones para la Licenciatura de Diseño Gráfico.

Los egresados de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, podrán titularse de las siguientes formas:

- a) Examen Profesional.
- b) Titulación Automática.
- c) Investigación y Desarrollo de Proyectos
- d) Seminario de Titulación
- e) Experiencia Profesional con tesina
- f) Por Maestría de la DESIT

Y hacerse acreedores a recibir las siguientes distinciones académicas a la calidad del egresado:

- a) Distinción *Ad Honorem*.
- b) Distinción *Cum Laude*.

XI. Perfil del profesorado

En función de la complejidad del programa y las exigencias que demanda el mercado laboral a los egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la BUAP, el docente que imparta clases deberá tener un dominio amplio de la disciplina, de pedagogía y de la fundamentación del MUM para brindar una formación integral a los estudiantes; estas competencias docentes se definen a través de:

Competencia científica:

- Conocimientos amplios de cultura general y de las artes visuales
- Conocimientos en alto nivel de profundidad sobre el diseño gráfico y sus áreas de estudio
- Habilidad de pensamiento crítico, creativo y reflexivo

- Dominio del proceso de diseño, de las teorías de color, forma, composición y percepción visual, así como de conceptos amplios de Semiótica, Retórica, Ética y Estética
- Dominio de métodos y metodologías para el desarrollo de proyectos de diseño y de investigación en el diseño
- Dominio de conocimientos disciplinarios especializados en áreas específicas del diseño gráfico
- Habilidad de interpretación y construcción semiótica
- Habilidad para implementar los conocimientos teóricos como base de proyectos de innovación en el diseño gráfico
- Actitud de experimentación e innovación
- Actitud de liderazgo y de aprendizaje auto-gestivo
- Actitud reflexiva, propositiva y productiva
- Aprecio por los valores estéticos y artísticos
- Ser responsable y ético
- Experiencia profesional comprobable

Capacidad didáctica:

- Dominio de estrategias didácticas para el proceso enseñanza aprendizaje
- Dominio de fundamentos pedagógicos
- Conocimientos básicos de psicología educativa
- Habilidad para vincular la teoría con la práctica
- Habilidad para la administración eficiente de tiempo y de recursos
- Habilidad para identificar, plantear y resolver problemas de forma rápida, eficiente y creativa
- Habilidad para la implementación de recursos didácticos que desarrollen la capacidad investigativa en el alumno
- Actitud optimista, de empatía y colaborativa
- Ser tolerante, honesto, perseverante y con vocación por la enseñanza

Capacidad para el manejo de la información y la comunicación

- Dominio amplio y formal del idioma español, así como de dominio amplio del inglés como segundo idioma
- Dominio de tecnologías de producción gráfica: analógica y digital, así como de tecnologías de producción audiovisual: multimedia y web
- Habilidad para comunicarse asertivamente con las personas
- Habilidad para la comprensión lectora y redacción de textos
- Habilidad para la utilización de software especializado en Diseño
- Aprecio a los valores culturales en un marco de diversidad
- Ser justo y comprometido con la sociedad y el medio ambiente