

Mapa Curricular: Licenciatura en Diseño. Área Disciplinar en Gráfico

	Ciclo básico		Ciclo profesional			Ciclo especializado		
	1º Semestre	2º Semestre	3º Semestre	4º Semestre	5º Semestre	6º Semestre	7º Semestre	8º Semestre
Eje de investigación	Fundamentos de investigación y documentación 2 hrs T/4 cr	Fundamentos de la investigación social y producción 2 hrs T/4 cr	Investigación aplicada para el diseño gráfico 2 hrs T/4 cr	Metodologías cuantitativas y estudios de mercado 2 hrs T/4 cr	Metodologías cualitativas y taller de análisis de mensajes 2 hrs T/4 cr		Seminario de tesis 2 hrs T/4 cr	Seminario de tesis 2 hrs T/4 cr
Eje de análisis	Conocimiento y sociedad 2 hrs T/4 cr	Economía, Sociedad y Estado 2 hrs T/4 cr	Cultura de masas y sociedad 2 hrs T/4 cr	Análisis y psicología de la comunicación y del mensaje 2 hrs T/4 cr	Análisis ético del discurso 2 hrs T/4 cr	Seminario de análisis del diseño inclusivo 2 hrs T/4 cr		
	Escritura y análisis del contexto 3 hrs en 3 sesiones T/6 cr	Escritura y análisis del contexto 3 hrs en 3 sesiones T/6 cr	Escritura y análisis del contexto 3 hrs en 3 sesiones T/6 cr	Escritura y análisis del contexto 3 hrs en 3 sesiones T/6 cr	Ciencias cognitivas aplicadas al diseño 2 hrs T/4 cr	Seminario de imagen y paisaje 2 hrs T/4 cr		
	Seminario de diversidad cultural 2 hrs T/4 cr	Seminario de diversidad cultural 2 hrs T/4 cr	Seminario de Redes sociales 2 hrs T/4 cr	Seminario de comunicación corporativa 2 hrs T/4 cr	Design thinking 2 hrs T/4 cr			
Eje de educación y diseño							Problemas contemporáneos del mundo 2 hrs T/4 cr	Problemas contemporáneos de México y su entorno 2 hrs T/4 cr
							Diseño para educación especial (Problemas cognitivos) 2 hrs (1 T y 1 P/3 cr)	Diseño de Interactividad: entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos 2 hrs (1 T y 1 P/3 cr)
								Teorías psicopedagógicas 2 hrs T/4 cr
Eje de teórico	Teoría de la comunicación I 2 hrs T/4 cr	Teoría de la comunicación II 2 hrs T/4 cr	Estética 2 hrs T/4 cr	Semiótica 2 hrs T/4 cr	Pensamiento complejo y transdisciplinar 2 hrs T/4 cr	Diseño de ambientes 2 hrs T/4 cr	Diseño inclusivo 4 hrs (2 T y 2 P/6 cr)	Diseño para todas las edades 4 hrs (2 T y 2 P/6 cr)
	Teoría del Diseño I 2 hrs T/4 cr	Teoría del Diseño II 2 hrs T/4 cr	Seminario de sustentabilidad I 2 hrs T/4 cr	Seminario de sustentabilidad II 2 hrs T/4 cr	Marco jurídico de la propiedad intelectual 2 hrs T/4 cr			
			Conceptos Básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial 2 hrs T/4 cr	Publicidad 2 hrs T/4 cr	Administración básica 2 hrs T/4 cr			
Eje de histórico	Historia del arte 2 hrs T/4 cr	Historia del arte contemporáneo 2 hrs T/4 cr	Historia del diseño 2 hrs T/4 cr	Escuelas del diseño 2 hrs T/4 cr			Historia del estado del arte de los grupos vulnerables 2 hrs T/4 cr	
Eje de producción creativa	Taller de herramientas gráficas (ilustración vectorial) 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Taller fotográfico digital y retoque 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Gramática visual 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Imagen de identidad 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Etiqueta y empaque 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Pre-prensa digital 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Taller de diseño de producción y gestión de proyectos I 8 hrs P/8 cr	Taller de diseño de producción y gestión de proyectos II 8 hrs P/8 cr
	Fundamentos del diseño 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Técnicas de representación 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Taller de composición de retículas 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Animación tradicional 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Animación 2D Digital 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Animación 3D 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Diseño háptico, lumínico y espacial 2 hrs (1 T y 1 P/3 cr)	Diseño para infancia 2 hrs (1 T y 1 P/3 cr)
	Dibujo básico 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Dibujo avanzado 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Fotografía artística y de estudio 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Ilustración tradicional 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Interactividad, hipertexto y redes (Sitios Web) 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Diseño y producción de videojuegos básicos 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Diseño para analafabetas y población en extrema pobreza 2 hrs (1 T y 1 P/3 cr)	Diseño para adultos mayores 2 hrs (1 T y 1 P/3 cr)
	Geometría descriptiva 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Dibujo técnico 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Fundamentos tipográficos 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Cartel 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Diseño editorial I 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Diseño editorial II 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Diseño para comunidades indígenas 2 hrs (1 T y 1 P/3 cr)	Diseño para jóvenes en riesgo 2 hrs (1 T y 1 P/3 cr)
			Infografía 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Señalética y gráfica ambiental 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr	Técnicas de reproducción 4 hrs (1 T y 3 P)/5 cr			
Eje de tutorías	Tutoría inicial I 2 hrs P/2 cr	Tutoría inicial II 2 hrs P/2 cr	Tutoría profesional I 2 hrs P/2 cr	Tutoría profesional II 2 hrs P/2 cr	Tutoría profesional III 2 hrs P/2 cr	Práctica profesional 5 cr	Práctica profesional 5 cr	Servicio social 5 cr

Modalidad: Presencial. Formación Integral: El estudiante debe realizar 28 hrs. semestrales de actividades culturales, deportivas, científicas, proyectos especiales y/o conferencias. Idioma: Como requisito de permanencia, entregar una constancia cada ciclo lectivo (3ero, 5to, 7mo). Servicio Social: A partir de cubrir el 70% de créditos aprobados. Prácticas profesionales: El estudiante debe realizar 200 hrs. durante el 6º y 7º semestre. Créditos de licenciatura: Gráfico 404. A partir del 3er semestre el estudiante elige la opción de su interés: Medios Audiovisuales (MA), Industrial (I) ó Gráfico (G).

FACULTAD DE DISEÑO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Misión

La Facultad de Diseño de la UAEM, tiene como misión formar individuos íntegros, éticos, críticos, responsables con su entorno y su sociedad que sean profesionales e investigadores de calidad, con un pensamiento transdisciplinar e intercultural que les permita desenvolverse en un mundo complejo y dinámico, así como contribuir a la resolución de problemas y necesidades de los distintos sectores poblacionales de Morelos que involucren una perspectiva amplia y compleja del diseño, la comunicación, la imagen, la difusión y divulgación del conocimiento, así como a la generación de mensajes, objetos y ambientes novedosos, eficientes y eficaces que colaboren a resolver problemas reales con base en la sustentabilidad en beneficio de la sociedad.

Visión

Ser una Facultad de Diseño con perspectiva amplia, crítica, propositiva, transdisciplinar e intercultural que aporte soluciones a los problemas sociales a través de generar objetos, mensajes y ambientes con base en la industria del conocimiento establecida en nuestro estado y con miras al país y al mundo. Contribuir al desarrollo local, regional, nacional e internacional aportando liderazgos en investigación y profesionales creativos capaces de responder a las exigencias científicas, tecnológicas, sociales, económicas y culturales en un marco de respeto al medio ambiente e intercultural con estrategias innovadoras que conlleven al reconocimiento por la calidad de su comunidad académica, tomando como base una postura ética humanística.

► **Institución:** Universidad Autónoma del Estado de Morelos UAEM ►
Facultad: de Diseño ► **Programa académico:** Licenciatura en Diseño



La Licenciatura en Diseño:

El Programa Académico en Diseño tiene como **misión** generar estrategias y acciones de calidad académica para formar profesionales del diseño íntegros, éticos, críticos, responsables con su entorno y su sociedad, con un pensamiento transdisciplinar, intercultural e inclusivo, que les permita desarrollarse en un mundo complejo y dinámico, así como contribuir a la resolución de problemas y necesidades de los distintos sectores poblacionales de Morelos que involucren una perspectiva amplia, compleja y sustentable del diseño.

La **visión** del Programa Académico en Diseño es contribuir con la formación de RH de calidad en Diseño al desarrollo local, regional, nacional e internacional aportando liderazgos profesionales creativos capaces de responder a las exigencias científicas, tecnológicas, sociales, económicas y culturales en un marco de respeto al medio ambiente e intercultural. Formar diseñadores que incrementen la calidad académica de la disciplina y resignifiquen el diseño como factor de cambio social, así como aportar a la cultura del diseño en la sociedad.



La Facultad de Diseño cuenta con un solo programa académico de licenciatura: la Licenciatura en Diseño, versión 2013 y 2016.

En el 2014 inicia operaciones como Unidad Académica (UA) y después de analizar el comportamiento, la filosofía y la operatividad de la versión 2013, se optó por reestructurar el plan de estudios, lo que resultó en la aprobación de la versión 2016 en ese año.



D i s e ñ o

- **TRANSDISCIPLINAR**
- **INCLUSIVO**
- **INTERCULTURAL**
- **SUSTENTABLE**

Se centra al Diseño como esencial para la vida humana en cualquier aspecto y nivel, confiriéndole transversalidad.



Objetivo

Formar profesionistas con una preparación sólida e integral con un alto sentido humanista, crítico y conscientes del valor estratégico del diseño y la comunicación en el contexto de la sociedad del conocimiento y de la cultura digital, de su compromiso y responsabilidad social, del impacto y beneficio de su quehacer con el entorno y de las condiciones socio-económicas, políticas y culturales en las que se inscriben los procesos del diseño.



Área disciplinar en Gráfico

El egresado del área disciplinar en Gráfico será capaz, a partir de las competencias adquiridas, de insertarse en el mercado laboral privado y público de generación y aplicación de conocimiento para analizar e identificar las necesidades de diseño y comunicación gráfica y ofrecer soluciones funcionales a través de diversas metodologías.

El egresado será capaz de:

- Producir y gestionar procesos de diseño gráfico a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social, en espacios comunitarios, institucionales y masivos para el buen desarrollo de su profesión.
- Participar con responsabilidad social en procesos de diseño gráfico.
- Identificar, plantear y resolver problemas, mediante el uso de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios de las disciplinas y considerando el desarrollo sustentable como norma de su actividad profesional.
- Diseñar productos gráficos con propósitos claros.
- Diseñar estrategias para el diseño gráfico con base en la sustentabilidad y la reflexión crítica
- Manejar conocimientos de prensa impresa, editorial, manual de identidad, animación, marca e internet.
- Manejar conceptos de diseño inclusivo y proyectar productos de diseño gráfico inclusivo.

El egresado tendrá:

Conocimientos y herramientas para diseñar y comunicar a través de diferentes métodos y metodologías de nuestro tiempo. Además de una preparación sólida e integral con un alto sentido humanista, intercultural y transdisciplinario, con una postura crítica, propositiva y analítica, conscientes del valor estratégico del diseño gráfico y el uso de soportes existentes en el contexto de la sociedad del conocimiento y de la cultura digital. Compromiso y responsabilidad social.