

## 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
<b>Eje de investigación</b>	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
<b>Eje de análisis</b>	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			
<b>Eje de educación y diseño</b>							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
<b>Eje de teórico</b>	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			
<b>Eje de histórico</b>	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	
<b>Eje de producción creativa</b>	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			
<b>Eje de tutorías</b>	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 (3er, 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.

## 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.