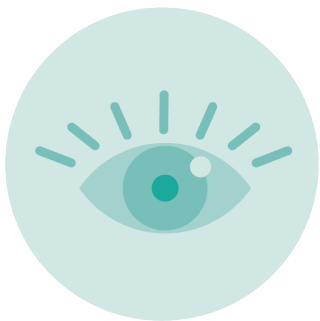




Misión de la Facultad de Diseño

Formar individuos íntegros, éticos, críticos, y responsables con su entorno y su sociedad que sean profesionales e investigadores de calidad y con una perspectiva transdisciplinaria 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 y grupos poblacionales del estado de Morelos que involucren una perspectiva amplia y compleja del diseño, la comunicación, la imagen y la difusión y divulgación del conocimiento y a la generación de mensajes, objetos y ambientes novedosos, eficientes y eficaces que colaboren a resolver problemas reales. **Los egresados de la Facultad de Diseño aprovecharán el conocimiento** que se produce en nuestro estado para **generar soluciones de diseño, comunicación, difusión y divulgación** para la industria del conocimiento en beneficio de la sociedad.



Visión de la Facultad de Diseño

Ser una Facultad de Diseño con perspectiva amplia, crítica, propositiva, transdisciplinaria 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 amplio reconocimiento por la calidad de su comunidad académica, contando como base en una postura humanística.

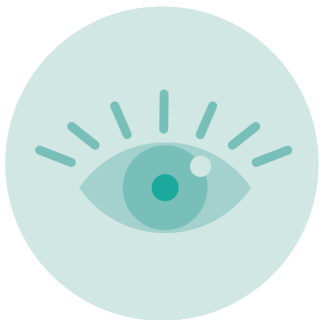
Licenciatura en Diseño



Misión

(Consejo Técnico, 25 de mayo de 2018)

La Licenciatura 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.



Visión

(Consejo Técnico, 25 de mayo de 2018)

La visión del Programa Académico es establecer líneas estratégicas de acciones actualizadas que permitan impactar en la formación de calidad de los diseñadores para que éstos puedan aportar 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 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 resignifican el diseño como factor de cambio social, así como aportar a la cultura del diseño en la sociedad.



Propósito Curricular

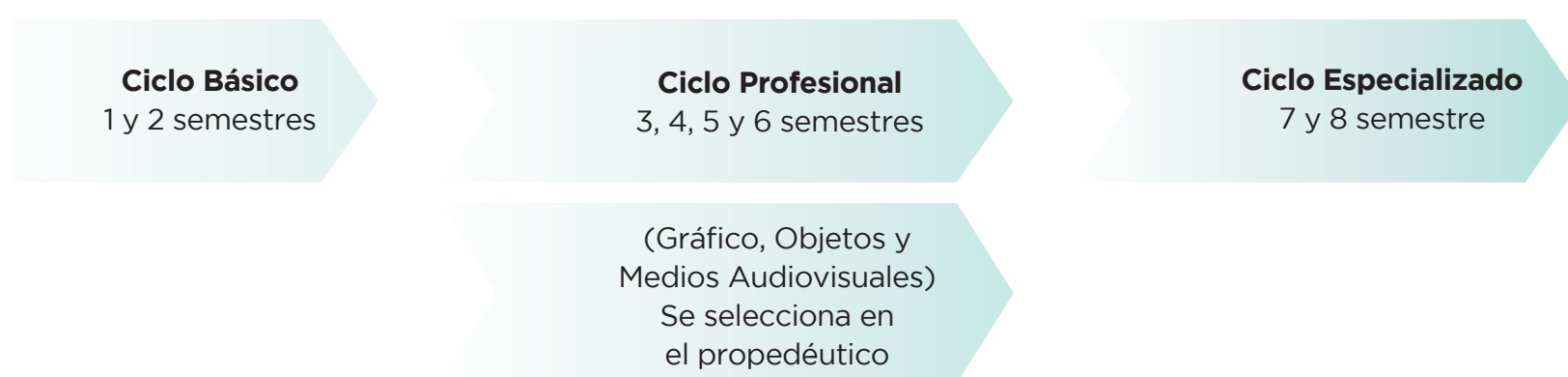
Formar recursos humanos capaces de diseñar y producir estrategias de diseño en productos audiovisuales, diseño gráfico o diseño de objetos, a partir del conocimiento de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios del diseño y mediante, la comunicación y el uso de soportes existentes en el contexto de la sociedad del conocimiento y de la cultura digital, **capaces de identificar, plantear y resolver problemas considerando el desarrollo sustentable como norma de su actividad** profesional, desde las perspectivas ambiental, social, económica y ética, así como crítica, transdisciplinaria, inclusiva y con un enfoque intercultural, en un nivel interpersonal, grupal, organizacional y social y coadyuvar al desarrollo de los procesos de producción, circulación y consumo de productos y objetos y de lenguajes gráficos y audiovisuales en las organizaciones, la educación, la política y la sociedad en general; con un alto sentido humanista, crítico y conscientes del valor estratégico del diseño y la comunicación, **utilizando de forma original los lenguajes, la tecnología y las técnicas con compromiso y responsabilidad social del impacto** y beneficio de su actividad con el entorno y de las condiciones socioeconómicas, políticas y culturales en las que se inscriben los procesos del diseño.

Medios Audiovisuales

Propósito Curricular

Formar personas profesionales con área terminal en Medios Audiovisuales mediante el conocimiento, aplicación y evaluación de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios de las disciplinas involucradas, capaces de diseñar y producir productos audiovisuales, **para ofrecer soluciones funcionales** a través de diversas metodologías, con énfasis en el sentido del diseño como factor de cambio social e insertarse en el mercado laboral, **procurando el bienestar con bases interculturales, inclusivas, transdisciplinarias y sustentables.**

Resumen trayectoria



Estructura curricular

Ciclos de formación	Ciclo básico		Ciclo profesional				Ciclo especializado		Total de créditos	
	Semestres	1	2	3	4	5	6	7		8
Eje para la generación y aplicación innovadora del conocimiento		20		40				12		72
Área de investigación		8			12			0		20
Área de análisis		12			28			12		52
Eje teórico-técnico		53		116				51		220
Área teórica		4			24			6		34
Área de historia		4			12			0		16
Área de producción creativa		45			80			45		170
Eje desarrollo humano		9		26				0		35
Área de emprendedurismo		7			23			0		30
Tutorías		2			3			0		5
Eje formación en contexto		0		0				10		10
Prácticas profesionales y servicio social		0			0			10		10
		82 créditos		182 créditos				73 créditos		337 créditos
		Total de créditos de la LD-MA 337 créditos								

Medios Audiovisuales



El egresado en Medios Audiovisuales será capaz de:

Abordar e identificar problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales. Mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia que le permitan resolverlos con una perspectiva transdisciplinaria, intercultural, inclusiva, sustentable y de responsabilidad social.

Campos de inserción

- Cinematografía
- Animación
- Desarrollos para Internet
- Industria del videojuego
- Periodismo social
- Periodismo económico
- Periodismo cultural
- Periodismo científico
- Divulgación de saberes y ciencias
- Difusión de conocimientos
- Prensa
- Radio
- Televisión
- Medios autogestionados
- Museos
- Puestas teatrales
- Industria mueblera
- Diseño de juguetes
- Diseño de calzado
- Diseño de herramientas
- Diseño de implementos ortopédicos
- Diseño de objetos para grupos vulnerables
- Investigación y desarrollo de proyectos
- Centros de Investigación

