

Formato de entrega de contenido para comunicación de Nuevos Productos / Transferencias

Información del producto	
Nombre del producto:	Licenciatura en Diseño y Comunicación Gráfica
Línea de Negocio a la que corresponde:	Programas en línea
Catálogo Banner:	NIVEL: XO Calendario: Cuatrimestral Delivery: No escolar Vertical: Diseño, Arte y Arquitectura
Duración del Programa:	12 ciclos
Modalidad:	En línea
Campus UVM y ciclo en que se abrirá el programa:	C1 2024 Campus: UVM en línea
¿A qué necesidades de mercado obedece el lanzamiento de este programa? ¿Hacen falta en México profesionistas o especialistas en este ramo?	<p>LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA</p> <p><i>Contexto y necesidades del mercado</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El diseño gráfico es una herramienta para mejorar la competitividad de las empresas, mediante la imagen corporativa y la publicidad, que impactan en el crecimiento de las ventas. • En la Encuesta de Perspectivas del Consumidor Global de Price Waterhouse Coopers (PwC) de 2019, se preguntó a más de 21,000 consumidores en 27 territorios alrededor del mundo cuál pensaban que era el tipo de publicidad más influyente, y el resultado favoreció a la publicidad visual presentada en redes sociales. • El diseño gráfico es percibido como la mejor vía para informar en el mundo, tanto digital como real, la existencia de marca, empresa, organización; debe captar la atención de su público objetivo tanto en el mundo digital como en el mundo real. • El diseño y las artes visuales se encuentran entre los sectores de mayor rendimiento, con la moda, el diseño de interiores y la joyería, que representan el 54% de las exportaciones de productos creativos en las economías desarrolladas y el 70% (incluidos los juguetes) en las economías en desarrollo. • La economía creativa tiene una importante contribución del 3% al producto interno bruto (PIB) mundial, convirtiéndola en un poderoso sector económico emergente que se está fortaleciendo con un aumento en la digitalización y los servicios.¹

¹ Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (2019) Cómo la economía creativa puede ayudar a impulsar el desarrollo. Retomado de: https://unctad.org/en/pages/newsdetails.aspx?OriginalVersionID=2230&Sitemap_x0020_Taxonomy=UNCTAD%20Home;#1547;#Creative%20Economy%20Programme

<p>¿Crecerá en el futuro el campo de acción y niveles de empleabilidad del programa?</p>	<p>CAMPO DE ACCIÓN Y EMPLEABILIDAD DEL DISEÑO Y COMUNICACIÓN GÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debido a los avances tecnológicos, el diseñador puede trabajar desde casi cualquier lugar, y pueden desempeñarse desde una oficina, colaborar con otros colegas o generar desde la modalidad del autoempleo o freelance. • Con el acelerado desarrollo y uso de las tecnologías de la información, gadgets, medios digitales, plataformas y apps, las profesiones del diseño y la comunicación gráfica, el diseño digital y multimedia, han aumentado su empleabilidad en los últimos 5 años² • En los últimos años, se han incrementado los empleos y plazas que respondan a las necesidades de la innovación en el sector, así como a la demanda de desarrollo de contenidos digitales y multimedia; de esta forma, el flujo de trabajo se dirige hacia: Big data, Especialización del conocimiento, multidisciplinariedad en los equipos de trabajo, evolución del Marketing, contenidos interactivos, crecimiento de las PyMES, startups y freelance, optimización móvil.³ • Las profesiones orientadas a los sectores tecnológicos son de las más demandadas hace ya unos años, y el pronóstico va en aumento a futuro. El diseño gráfico se ha vuelto parte esencial de los ecosistemas digitales y de comunicación, es por ello que el sector continúa evolucionando⁴. • El estratega y creativo (de la ideación a la creación) no tiene un reemplazo robótico a futuro, su evolución a diferentes entornos (potencialmente el digital) y su carácter creador y propositivo, le garantizan su supervivencia dentro de las economías creativas y las industrias del conocimiento⁵ <p>¿EN QUÉ PUEDE LABORAR UN EGRESADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publicidad • Mercadotecnia • <i>Packaging</i> • Medios de comunicación • Televisión • Cine • Ocio y entretenimiento • Educación • Editoriales • Ilustración • Animación • Videojuegos • Diseño web • Fotografía (en cualquier género) • Gestión de medios digitales • Empresas de cualquier sector con presencia en medios digitales
<p>¿Cuál es el modelo educativo y la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Programa optimizado de 48 asignaturas curriculares y 5 asignaturas no curriculares de idiomas • Enfoque por competencias profesionales • Duración de 4 años con opción intensiva de 3 años

² El vigía (2020) Diseño gráfico: 7 beneficios que ofrece estudiar esta disciplina. Retomado de: <https://www.elvigia.net/general/2020/2/4/disenio-grafico-beneficios-que-te-ofrece-estudiar-esta-disciplina-343118.html>

³ Observatorio laboral (2020) Tendencias actuales del mercado laboral. Retomado de: https://www.observatoriolaboral.gob.mx/static/estudios-publicaciones/Tendencias_actuales.html

⁴ Universidad la Salle (2020) ¿Qué futuro le espera al diseño gráfico? Retomado de: <https://futurosposibles.mx/2019/05/que-futuro-le-espera-al-diseno-grafico/>

⁵ Escuela Superior de Diseño en Barcelona (2018) El futuro y oportunidades al estudiar diseño gráfico. Retomado de: <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/el-futuro-y-oportunidades-al-estudiar-diseno-grafico>

<p>orientación de este programa en UVM?</p> <p>¿Cómo estructuraron el programa de estudios?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modalidad en línea: se privilegia el aprendizaje autogestivo con el acompañamiento de un tutor en forma permanente con las materias en línea • Plan de estudios con 6 áreas curriculares: Profesional, Básica, Disciplinar, STEM, idiomas y certificaciones laborales • Alineado al Examen General de Egreso de la licenciatura en México denominado EGEL del Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior CENEVAL, como indicador de calidad educativa. En 2018 fueron reconocidos 189 programas de UVM por el Padrón de Alto Rendimiento Académico del CENEVAL y el periodo de junio 2017 a junio 2019 fueron reconocidos 205 programas por el Padrón de Alto Rendimiento • Implementación de simuladores con aprendizajes adaptativos para el estudiante en el área de Gastronomía • El plan de estudios posee un currículo flexible con una baja seriación formal en asignaturas • Titulación sin tesis • Incluye asignaturas que propician el dominio de herramientas digitales, producción de contenidos, trabajo en redes socio-digitales y atención a la organización y entorno social • Enfoque a la utilización de recursos de comunicación digitales en la esfera local, nacional o global • Incluye la asignatura Estrategias de Aprendizaje y Habilidades Digitales que brinda herramientas al estudiante para gestionar su tiempo de estudio en entornos virtuales de aprendizaje, impactando en su vida académica y profesional • Se integran las asignaturas de Taller de Fortalecimiento al Egreso I y II, que robustece las competencias adquiridas en el transcurso del plan de estudios, enfocado para que el estudiante pueda presentar con éxito el examen de egreso de su carrera (EGEL **) <p>**EGEL (Examen de egreso aplicado por el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior CENEVAL)</p>
<p>¿Por qué elegir UVM y no otra universidad para estudiar el programa? (énfasis en determinadas áreas, certificaciones, dobles títulos, contenidos internacionales, etc.)</p> <p>Y diferenciadores/ Fortalezas del producto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El plan de estudios se cursará en forma cuatrimestral en 4 años con opción intensiva de 3 años para completar las 48 asignaturas curriculares en los 12 ciclos previstos. • El plan de estudios presenta 3 grandes áreas curriculares: Área Profesional cuyas asignaturas desarrollan las competencias genéricas y transversales a otros planes de estudio; Área Básica cuyas asignaturas desarrollan competencias básicas de un área general de conocimientos y el Área Disciplinar cuyas asignaturas desarrollan competencias específicas del plan de estudios. Las 3 áreas se combinan en forma gradual en cada ciclo para que permitan en un andamiaje ir desarrollando los niveles básicos, intermedios y avanzados de las competencias del perfil de egreso del plan de estudio. • Las 6 asignaturas del Área Profesional están diseñadas en un entorno 100% en línea en colaboración con un equipo de expertos multidisciplinarios, promotores de estrategias de aprendizaje basado en proyectos que integran innovadoras metodologías de trabajo (<i>Design Thinking</i>, CANVAS, lean, internet de las cosas, entre otras), con el fin de promover en el estudiante un carácter proactivo y perfilarlo como un agente de cambio disruptivo que transforma los problemas en oportunidades. Las experiencias de aprendizaje situado impulsan un ambiente colaborativo y de autoconocimiento, rompiendo los límites del status quo para crear nuevos caminos hacia un futuro mejor en el entorno laboral, personal y social. En este nuevo escenario el estudiante resuelve de manera innovadora e impacta de manera positiva, más allá de la sociedad en que vive, convirtiéndose en líder, lo que le genera ventajas competitivas en el mundo laboral. • El plan de estudios presenta, asimismo, 5 asignaturas del área de Idiomas, alineadas de manera consecutiva para fortalecer las 4 competencias obligatorias en el aprendizaje de un idioma: leer, escribir, escuchar y hablar. • En los primeros ciclos del programa, se cursan asignaturas STEM (<i>Science, Technology, Engineering and Mathematics</i>) • Se presentan contenidos alineados a los requerimientos de las certificaciones laborales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Seminario de actualización en diseño ○ Seminario de actualización en innovación ○ Seminario de actualización en emprendimiento social • Acceso a contenidos y herramientas de vanguardia en el sector de tecnologías de información aplicadas a la educación. • Se utiliza el <i>Learning Management System</i> (LMS) Blackboard, aplicación accesible a todo usuario que facilita experiencias de enseñanza, aprendizaje, creación de comunidades y uso compartido de conocimientos en línea

Antecedentes de ingreso al programa:	Bachillerato o equivalente					
Productos UVM Relacionados por similitudes con el perfil de ingreso o interés de prospectos:	<ul style="list-style-type: none"> • Licenciatura en Diseño Multimedia • Licenciatura en Diseño Digital • Licenciatura en Comunicación y Medios Digitales 					
¿Con qué universidades compite UVM en este programa?	Nombre de la Universidad/ Institución	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	Universidad Anáhuac	Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey, S.C	Centro de Diseño y Comunicación, S.C. (CENTRO)	Universidad de Monterrey
	Nombre del programa	Licenciatura en Diseño	Licenciatura en Diseño gráfico	Lic. En Diseño Gráfico y Mercadotecnia Estratégica	Licenciatura en Comunicación Visual	Licenciatura en Diseño gráfico
	Duración y modalidad	Escolarizada /presencial 8 semestres	Escolarizada /presencial 8 semestres	Escolarizada /presencial /online 9 semestres	Escolarizada /presencial 8 semestres	Escolarizada /presencial 9 cuatrimestres
	Diferenciadores	Modelo creativo Tec 21: el Tec te reta		En cada semestre el estudiante tiene asignaturas de mercadotecnia desarrollando proyectos de comunicación efectivos	Tiene examen de admisión	
	Página web	https://tec.mx/es/estudios-creativos/licenciado-en-diseno	https://www.anahuac.mx/licenciatura-en-diseno-grafico	https://cedim.edu.mx/careers/dise-no-grafico/	https://www3.centro.edu.mx/Licenciaturas/comunicacion-visual/	https://crgs.udem.edu.mx/artes-arquitectura-y-dise-no-academia/programas/dise-no-grafico
	Ubicación	Revisar página web	Revisar página web	Monterrey y CDMX	CDMX	Monterrey, N.L.
Mapa curricular:	Ver anexo: Malla Curricular del programa					

<p>Perfil de egreso:</p>	<p>FIN DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN</p> <p>Formar profesionales capaces de identificar y comprender problemáticas en el ámbito de la comunicación gráfica con el fin de diseñar soluciones estratégicas centradas en el usuario mediante la aplicación de las metodologías del diseño, la gestión de proyectos creativos y el uso de instrumentos, materiales y tecnologías especializadas, con un enfoque ético y de calidad.</p> <p>CONOCIMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Fundamentos y técnicas de dibujo • Fundamentos de geometría descriptiva, perspectivas y proyecciones tridimensionales • Diseño de elementos volumétricos básicos y complejos • Anatomía y semiótica de la tipografía • Composición y diseño tipográfico • Fundamentos y teoría del color • Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Imagen y formatos digitales • Manejo de imágenes vectoriales y rasterizadas • Fundamentos de fotografía digital • Producción y postproducción fotográfica • Principios y técnicas de animación • Fundamentos y técnicas de ilustración digital • Fundamentos y tipología del diseño web • Producción de video • Conceptos y contexto de la comunicación visual • Sistemas de impresión • Maquetación de proyectos y composición editorial • Diseño de imagen corporativa • Diseño de etiquetas y empaques • Historia del arte • Fundamentos de mercadotecnia • Legislación para el diseño, derechos de autor y propiedad intelectual • Desarrollo de portafolio profesional y marca personal para creativos • Metodologías creativas y de gestión de proyectos de diseño • Método científico de investigación • Interculturalidad <p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los principios de la estética y composición visual en el diseño de productos de comunicación gráfica • Aplicar los fundamentos y técnicas del dibujo en la representación gráfica de diferentes elementos y objetos • Aplicar los fundamentos y semiótica de la tipografía en el diseño de recursos gráficos • Emplear <i>software</i> de diseño para el desarrollo de productos de comunicación gráfica • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial
---------------------------------	---

- Manipular y editar imágenes vectoriales y rasterizadas
- Manejar equipo fotográfico y gestionar proyectos de producción en el campo
- Aplicar los principios y técnicas de animación digital para dar movimiento y locomoción a diferentes cuerpos y objetos
- Organizar y jerarquizar información
- Desarrollar proyectos editoriales
- Diseñar y maquetar sitios web
- Realizar producción y edición de video
- Preparar impresos y llevar a producción con base en el conocimiento de los sistemas de impresión
- Diseñar la identidad gráfica de organizaciones y marcas
- Diseñar etiquetas para diferentes tipos de empaque
- Aplicar los principios de la legislación en el diseño para la resolución de problemas
- Planificar y desarrollar proyectos de diseño gráfico con base en la aplicación de metodologías creativas, de generación de ideas y herramientas de gestión
- Realizar un portafolio profesional con base en el desarrollo de una marca personal en el ámbito creativo
- Resolver problemas con base en la metodología de la investigación científica
- Reconocer y mejorar las competencias interculturales

ACTITUDES

- Creatividad y proactividad para la resolución de problemas
- Calidad en el servicio al cliente
- Disposición para trabajar en el diseño centrado en las personas
- Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos
- Autogestión en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional
- Disposición para desempeñarse colaborativamente en cualquier equipo de trabajo
- Tolerante a la diversidad cultural e ideológica de las personas
- Disposición a trabajar bajo presión
- Discreción en el manejo de la información
- Ético y socialmente responsable en el ejercicio profesional
- Disposición y adaptabilidad al cambio social y tecnológico
- Emprendimiento para desarrollar diferentes proyectos y diseños
- Motivación y autogestión para desarrollar proyectos de trabajo independiente
- Sensibilidad y percepción ante el cambio en las tendencias del diseño gráfico y la comunicación visual

COMPETENCIAS

- Aplicar los fundamentos del diseño para crear productos gráficos con una composición visual que permita comunicar conceptos, ideas e historias de forma efectiva, con el fin de generar experiencias y emociones en los usuarios, con una actitud creativa y propositiva.
- Aplicar las metodologías del diseño en los proyectos de comunicación gráfica con el fin de dar soluciones estratégicas y efectivas a las necesidades de los clientes y los usuarios, con un enfoque crítico y de trabajo colaborativo multidisciplinario.
- Aplicar diferentes técnicas de dibujo digitales y analógicas con el fin de representar conceptos e ideas mediante la abstracción y la síntesis de los elementos de la realidad bajo una actitud creativa.
- Identificar las características morfológicas de la tipografía con el fin de aplicarlas en la creación de proyectos gráficos funcionales a partir de sus cualidades intrínsecas, interpretativas, psicológicas y de usabilidad bajo un enfoque estratégico.

	<ul style="list-style-type: none"> • Crear contenido fotográfico con base en los elementos de composición de la imagen y mediante el uso del equipo de producción adecuado y el software de revelado, edición y retoque digital, con el fin de resolver diferentes necesidades de comunicación visual bajo un enfoque estratégico y disposición para el trabajo colaborativo multidisciplinario. • Aplicar los fundamentos de la tipografía, composición, diagramación y maquetación con el fin de diseñar diferentes publicaciones con salida en medios impresos y digitales que generen experiencias lectoras óptimas en los usuarios. • Aplicar los principios de organización y jerarquización de la información, así como de composición, diagramación y maquetación con el fin de diseñar y publicar insumos digitales con salida en web, mediante el uso de software y lenguaje de marcado que cumplan las necesidades específicas del proyecto, bajo los principios de la experiencia de usuario y con una actitud creativa. • Generar los archivos digitales adecuados para los diferentes medios con base en los aspectos técnicos de la pre prensa, sistemas de impresión, acabados, suajes y sustratos, con el fin de obtener impresos de calidad de acuerdo con las limitantes visuales de cada formato, con un sentido de cumplimiento y disposición para el trabajo colaborativo. • Desarrollar proyectos para envases, stands y displays con base en la estructura del soporte tridimensional, las definiciones legales del etiquetado y la identidad de marca con el fin de crear diseños que cumplan con los requerimientos de comunicación gráfica del cliente, las tendencias del mercado y la información necesaria para el usuario, bajo un enfoque estratégico. • Aplicar los principios y técnicas de animación para crear secuencias de imágenes en movimiento con el fin de integrarlos en proyectos audiovisuales con una actitud propositiva. • Diseñar la identidad gráfica de organizaciones y marcas con base en los fundamentos de la tipografía, la sintaxis de la imagen, la teoría del color y los principios de la retórica, mediante la identificación de necesidades y situación actual del cliente, con el fin de comunicar de forma exitosa la misión, visión y valores y plasmarlos en manuales de identidad e imagen corporativa y línea gráfica en general para diversos formatos y soportes bajo un enfoque estratégico. • Planificar y liderar proyectos de diseño gráfico mediante diferentes metodologías y estrategias de gestión con el fin de resolver problemas de comunicación gráfica que permitan establecer una relación efectiva con el cliente, consumidor o usuario. • Establecer el proceso y las etapas del método científico en un protocolo de investigación para la resolución de un problema en función de las necesidades del contexto social y la realidad actual de forma colaborativa y multidisciplinaria. • Integrar las competencias interculturales necesarias para desempeñarse en un entorno global, que permita el reconocimiento y la mejora de las áreas de oportunidad en los ámbitos personal y profesional de forma ética y responsable.
<p>Descripción del tipo de imagen que debe representar al producto, para uso en materiales de venta:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cómo se visualiza el prospecto ejerciendo la carrera: <ul style="list-style-type: none"> a) Trabajando en la planificación de proyectos creativos con un equipo de trabajo intercambiando ideas y propuestas visuales. b) Planificando los recursos de cada proyecto creativo y el flujo de trabajo para la realización de una sesión fotográfica. c) Trabajando elementos de diseño gráfico, con paletas de colores, diseño de formas, usando <i>software</i> de diseño, equipos periféricos como tabletas de ilustración. d) Coordinando grupos de trabajo para el desarrollo de proyectos gráficos • Campo laboral: estudios de dibujo, ilustración, editoriales, medios digitales, estudio en casa con equipo de cómputo y tabletas digitalizadoras, pinturas, rotuladores, diferentes sustratos, en imprentas, realizando procesos de revelado o sublimación. • Se deben evitar imágenes en las que se vean gráficas o números en las computadoras, dispositivos o bocetos que simulen el diseño, para que no parezca que se trata de una gestión de negocios. Asimismo, en la coordinación de equipos de trabajo se deben evitar imágenes con personas en un contexto cerrado y formal que sugiera una reunión de negocios más que de diseño.

Datos de contacto del Vocero Institucional para lanzamiento del programa:	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Armando Cortés Ordóñez Director académico Rectoría en línea Tel: 55 9138-5000 ext. 34474 Cel: 55 4640 1247 Marcación Corta: 8135 Correo electrónico: armando.corteso@uvmnet.edu
Información del Prospectos:	
¿A qué clase de prospecto va dirigido este programa?	<u>Información demográfica:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes trabajadores de 18 a 20 años y 11 meses, provenientes de preparatorias públicas y privadas • Adultos trabajadores de 21 años en adelante, provenientes de preparatorias públicas y privadas, de otras licenciaturas terminadas o truncas, de carreras técnicas
Perfil de ingreso:	<p>Conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nociones del contexto tecnológico • Bases de informática • Contexto histórico • Comunicación <p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda, análisis y síntesis de información • Estudio independiente • Expresión oral y escrita • Seguimiento de instrucciones • Uso básico de tecnologías de información y comunicación <p>Aptitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés y motivación por el uso de medios digitales • Afinidad por la mediación tecnológica de la información y el conocimiento • Liderazgo e iniciativa • Manejo de información confidencial • Trabajo en equipos multidisciplinarios • Socialmente responsable • Espíritu emprendedor

Anexo: Malla curricular del programa a 4 años

CICLO 1	CICLO 2	CICLO 3	CICLO 4	CICLO 5	CICLO 6	CICLO 7	CICLO 8	CICLO 9	CICLO 10	CICLO 11	CICLO 12
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	TEORÍA Y MANEJO DEL COLOR	TEORÍA DE LA IMAGEN	SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN EN DISEÑO	SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN EN INNOVACIÓN	SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN EN EMPRENDIMIENTO SOCIAL	MERCADOTECNIA	LEGISLACIÓN PARA EL DISEÑO	METODOLOGÍA DEL DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS CREATIVOS	DISEÑO Y COMUNICACIÓN DE MARCA	DISEÑO PUBLICITARIO	MARCA PERSONAL PARA CREATIVOS
INICIACIÓN AL DIBUJO	GEOMETRÍA DEL DISEÑO	DIBUJO ANATÓMICO	DISEÑO DE IMÁGENES VECTORIALES	ILUSTRACIÓN DIGITAL	FOTOGRAFÍA DIGITAL	PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA	SISTEMAS DE IMPRESIÓN	PROGRAMACIÓN EN AMBIENTE WEB	DISEÑO WEB	TALLER DE FORTALECIMIENTO AL EGRESO I	DISEÑO PARA REDES SOCIALES
HISTORIA DEL ARTE	HISTORIA DEL DISEÑO	DISEÑO Y ARTE DIGITAL	MANIPULACIÓN DIGITAL	CULTURA INTERNACIONAL DEL TRABAJO	BASES METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN	SEMIÓTICA Y COMUNICACIÓN VISUAL	DISEÑO TIPOGRÁFICO	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DIGITAL	DISEÑO GRÁFICO Y SOPORTES TRIDIMENSIONALES	SEÑALÉTICA Y SEÑALIZACIÓN	TALLER DE TENDENCIAS DISCIPLINARIAS
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y HABILIDADES DIGITALES	EMPATÍA PARA RESOLVER	SOLUCIONAR PARA CAMBIAR	TRANSFORMAR PARA IMPACTAR	DISEÑAR PARA COMPARTIR	INTEGRAR PARA MASIFICAR	RESOLVER PARA ESCALAR	DISEÑO Y EDICIÓN DIGITAL DE VIDEO	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DIGITAL	MODELADO Y ANIMACIÓN 3D	DISEÑO APLICADO AL ENVASE	TALLER DE FORTALECIMIENTO AL EGRESO II

CICLO 1	CICLO 2	CICLO 3	CICLO 4	CICLO 5	CICLO 6	CICLO 7	CICLO 8	CICLO 9	CICLO 10	CICLO 11	CICLO 12
INGLÉS GENERAL I	INGLÉS GENERAL II	INGLÉS GENERAL III	INGLÉS GENERAL IV	INGLÉS GENERAL V							

	AP: ÁREA PROFESIONAL
	AB: ÁREA DE BÁSICA
	AD: ÁREA DISCIPLINAR
	ACL: ASIGNATURAS CON CERTIFICACIÓN LABORAL
	STEM: AREA STEM
	ÁREA SEGUNDO IDIOMA NO CURRICULAR

Horas docente	952
Horas independientes	5096
Horas Totales	6048
Créditos	377.76

Plan:	Flexible
Leyendas obligatorias:	Consultar con secretaría técnica las cuestiones legales
Idioma:	Con carga de créditos seriadas del primer al quinto ciclo
Certificados internacionales:	Consultar con vertical y/o área internacional
Viajes obligatorios de prácticas para obtención de certificados o doble titulación:	Consultar con vertical y/o área internacional

Anexo: Malla curricular del programa a 3 años

CICLO 1	CICLO 2	CICLO 3	CICLO 4	CICLO 5	CICLO 6	CICLO 7	CICLO 8	CICLO 9
						PROGRAMACIÓN EN AMBIENTE WEB	DISEÑO WEB	DISEÑO PARA REDES SOCIALES
TEORÍA Y MANEJO DEL COLOR	DISEÑO Y ARTE DIGITAL	SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN EN DISEÑO	SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN EN INNOVACIÓN	SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN EN EMPRENDIMIENTO SOCIAL	DISEÑO TIPOGRÁFICO	DISEÑO DE EDICIONES DIGITALES	DISEÑO GRÁFICO Y SOPORTES TRIDIMENSIONALES	DISEÑO APLICADO AL ENVASE
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	TEORÍA DE LA IMAGEN	DISEÑO DE IMÁGENES VECTORIALES	FOTOGRAFÍA DIGITAL	PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA	LEGISLACIÓN PARA EL DISEÑO	SISTEMAS DE IMPRESIÓN	TALLER DE FORTALECIMIENTO AL EGRESO I	MARCA PERSONAL PARA CREATIVOS
INICIACIÓN AL DIBUJO	GEOMETRÍA DEL DISEÑO	DIBUJO ANATÓMICO	ILUSTRACIÓN DIGITAL	SEMIÓTICA Y COMUNICACIÓN VISUAL	MERCADOTECNIA	METODOLOGÍA DEL DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS CREATIVOS	DISEÑO Y COMUNICACIÓN DE MARCA	DISEÑO PUBLICITARIO
HISTORIA DEL ARTE	HISTORIA DEL DISEÑO	MANIPULACIÓN DIGITAL	CULTURA INTERNACIONAL DEL TRABAJO	BASES METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN	DISEÑO Y EDICIÓN DIGITAL DE VIDEO	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DIGITAL	MODELADO Y ANIMACIÓN 3D	TALLER DE TENDENCIAS DISCIPLINARIAS
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y HABILIDADES DIGITALES	EMPATÍA PARA RESOLVER	SOLUCIONAR PARA CAMBIAR	TRANSFORMAR PARA IMPACTAR	DISEÑAR PARA COMPARTIR	INTEGRAR PARA MASIFICAR	RESOLVER PARA ESCALAR	SEÑALÉTICA Y SEÑALIZACIÓN	TALLER DE FORTALECIMIENTO AL EGRESO II

CICLO 1	CICLO 2	CICLO 3	CICLO 4	CICLO 5	CICLO 6	CICLO 7	CICLO 8	CICLO 9
INGLÉS GENERAL I	INGLÉS GENERAL II	INGLÉS GENERAL III	INGLÉS GENERAL IV	INGLÉS GENERAL V				

	AP: ÁREA PROFESIONAL
	AB: ÁREA DE BÁSICA
	AD: ÁREA DISCIPLINAR
	ACL: ASIGNATURAS CON CERTIFICACIÓN LABORAL
	STEM: AREA STEM
	ÁREA SEGUNDO IDIOMA NO CURRICULAR

Horas docente	952
Horas independientes	5096
Horas Totales	6048
Créditos	377.76

Plan:	Flexible
Leyendas obligatorias:	Consultar con secretaría técnica las cuestiones legales
Idioma:	Con carga de créditos seriadas del primer al quinto ciclo
Certificados internacionales:	Consultar con vertical y/o área internacional
Viajes obligatorios de prácticas para obtención de certificados o doble titulación:	Consultar con vertical y/o área internacional