LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN DIGITAL

DES QUE LA OFERTAN	FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
MODALIDAD	A DISTANCIA
MODELO DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS
TIPO	ÚNICO

Dirección de Desarrollo Curricular

Matamoros 8 y 9 Edificio Rectoría. C.P. 87000, Cd. Victoria, Tamaulipas.
Teléfono directo: (834)318 18 19 conmutador: (834)3181800, ext. 1272 y 1274.

CONTEXTO Y FUNDAMENTACIÓN

CONTEXTO

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.

La Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, campus Tampico - Madero se funda en 1971 siendo su primer Director el Arq. Benjamín Mora y Aguilera. La primer carrera ofertada fue Arquitectura, 1995 surge la carrera de Diseño Gráfico, en el 2005 la Licenciatura en Diseño de Interiores que cambia de nombre en 2014 a Licenciatura en Arquitectura de Interiores y Habitabilidad y a partir del año 2015 se apertura la Licenciatura en Edificación y Administración de Obras, también en dicho año se apertura TSU en Construcción y Supervisión de Obras, y en Producción Gráfica y Digital.

A continuación se señala la Misión y Visión de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.

Misión.

La Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, FADU es una entidad emprendedora, con una alta responsabilidad de su compromiso social, productivo y ambiental en la región y en el país, cuya Misión es la formación integral de capital humano en los campos humanista, científico y tecnológico para generar y desarrollar conocimientos y soluciones a las problemáticas nacionales en las áreas del Diseño, el Espacio y el Objeto, vinculándose en forma colaborativa integrándose en espacios de análisis, reflexión en docencia e investigación, con instituciones y organismos nacionales e internacionales a través del trabajo en red, en proyectos sustentables que inciden y dan respuesta a las distintas problemáticas sociales y tecnológicas en los campos de la Arquitectura, el Diseño y el Urbanismo de la sociedad.

Visión de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (2024)

- La FADU se visualiza como una institución pública tamaulipeca Consolidada A Nivel Nacional E Internacional.
- Sus PE están sustentados en el Modelo Educativo “Generación Del Conocimiento con Valores”, fundamentado en Enfoque Basado en Competencias, Trabajo Colaborativo, centrado en el Aprendizaje y la Cognición Situada.
- Sus Programas Educativos Acreditados por organismos nacionales e internacionales.
- Ampliar la cobertura de sus Cuerpos Académicos Consolidados que participa en procesos y proyectos de investigación a través de la Vinculación con organismos e instituciones nacionales e internacionales y el trabajo en redes y comunidades científicas en las temáticas de la Historia, Educación, Sociedad, el Diseño, Edificación Sustentables fortaleciendo el intercambio tecnológico y la innovación y la DIFUSIÓN de los productos de investigación a través de su participación en distintos foros académicos nacionales e internacionales.
- Su Planta Docente se fortalece continuamente con actualización disciplinar, formación pedagógica, estudios de

maestría y doctorado, que participan en el Programa Institucional De Tutorías.

- Estudiantes y profesores configuran cualitativamente su conocimiento, articulando la aplicación de sus facultades intelectuales, desarrollando habilidades y destrezas, a través de los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el propósito de generar competencias profesionales que posibiliten su participación responsable, racional y profesionalmente en forma productiva y social en el entorno donde se desarrollan.
- Estudiantes y Profesores robustecen su participación en los Programas de Movilidad e Intercambio Académicos, fortaleciendo la Vinculación y los procesos formativos y de actualización disciplinar.
- Los ESTUDIANTES fortalecen su participación continua en distintas actividades académica, de atención social, cultural y deportiva que inciden en sus Procesos Formativos Profesionales y el Robustecimiento de los Valores de verdad, conciencia crítica, respeto a la vida y al medio ambiente, servicio y compromiso consigo mismos y con la comunidad.
- Los Egresados amplían sus conocimientos y habilidades con plena conciencia de su existencia y las necesidades de su entorno socio-económico y cultural, regional y nacional construyendo en forma integrativa respuestas pertinentes.
- Mantiene la Certificación Internacional de sus Procesos Administrativos.
- Sus egresados fortalecen su sólida formación profesional, Alto Sentido de la Ética, la Búsqueda de la Verdad y el Respeto al Medio Ambiente, con un claro sentido de su Corresponsabilidad Social.

Licenciado en Diseño Gráfico y Animación Digital

La Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación Digital forma parte de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, campus sur, siendo la primera carrera ofertada en línea en dicha facultad. A continuación se detallan su misión y visión.

Misión de la Carrera de Licenciado en Diseño Gráfico y Animación Digital

La Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación Digital de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo tiene como misión formar profesionistas emprendedores, creativos e innovadores que solucionen problemas de comunicación visual gráfica, bajo un sentido humanista en beneficio de la sociedad en un entorno local, nacional e internacional.

Visión de la Carrera de Licenciado en Diseño Gráfico y Animación Digital

La Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación Digital de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo será un referente nacional que solucione de manera creativa e innovadora desafíos de comunicación visual gráfica que se presentan en los contextos sociales, culturales, tecnológicos y ambientales, enmarcados en principios éticos, formando a los profesionistas con una educación integral basada en conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

FUNDAMENTACIÓN

Marco Jurídico.

La normatividad aplicable al presente programa educativo es en primer orden el artículo 3º constitucional, el cual establece el derecho inalienable de todo individuo a recibir educación teniendo el Estado la obligación de desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano. La fracción VII de dicha disposición normativa señala que las instituciones de educación superior a las que la ley les otorgue autonomía tendrán la facultad de gobernarse a sí mismas, y que para realizar sus fines de educar, investigar y difundir la cultura deberán impartir educación de acuerdo a lo que establece dicho artículo, teniendo la libertad para determinar sus planes y programas de estudio.

A nivel federal la ley general de educación regula la forma en que se impartirán los saberes que el Estado estima necesarios para desarrollar armónicamente las facultades del ser humano, tal y como lo establece el artículo constitucional mencionado en el párrafo anterior. Específicamente el artículo 32 de dicho ordenamiento legal refiere que las autoridades educativas tomarán medidas tendientes a establecer condiciones que permitan el ejercicio pleno del derecho a la educación de calidad dando igual oportunidad de acceso y permanencia en los servicios educativos. Para cumplir con dicha finalidad, el artículo 33 en la fracción XVI precisa que las autoridades educativas deberán realizar las actividades que les permitan mejorar la calidad y ampliar la cobertura de los servicios educativos, y el artículo 46 de la legislación federal en comento señala que la educación tendrá las modalidades de escolar, no escolarizada y mixta, en el caso del presente programa educativo la modalidad aplicable es la escolarizada.

Este Modelo de Educación a Distancia (EaD) fue diseñado con una visión constructivista, basado en el aprendizaje significativo, donde todos los actores giran en torno al estudiante en línea, procurando las condiciones para que a través del autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo, así como de procesos para la gestión del pensamiento crítico y creativo pueda reconstruir y autogestionar nuevos conocimiento y experiencias. Este Modelo también incorpora principios colectivistas que desarrollarán aptitudes en el estudiante en línea para conectarse a redes de conocimientos que le facilitarán la actualización continua y el aprendizaje a lo largo de la vida.

En este Modelo concebimos que el estudiante en línea es un individuo generalmente maduro con una historia vivencial llena de experiencias, conocimientos, capacidades, hábitos, actitudes, conductas e interés en su propio proceso de formación. Por tal motivo, lo ideal es que la Educación a Distancia se adapte a las necesidades, características e intereses personales de los alumnos y a su disponibilidad de tiempo, espacio, motivaciones, ritmos y estilos de aprender, por lo que el currículo a cubrir debe ser flexible y adaptable a estas circunstancias (García, 2006).

México con Educación de calidad.

3.1 Desarrollar el potencial humano de los mexicanos con educación de calidad.
3.2 Garantizar la inclusión y la equidad en el Sistema Educativo.
3.3 Ampliar el acceso a la cultura como un medio para la formación integral de los ciudadanos.

3.4 Promover el deporte de manera incluyente para fomentar una cultura de salud.

3.5 Hacer del desarrollo científico, tecnológico y la innovación pilares para el progreso económico y social sostenible.

El presente programa de educativo tiene como una de sus finalidades ser congruente con las competencias que demanda en la actualidad el mercado laboral, así como lo establece el Plan Nacional de Desarrollo en el plan de acción "articular la educación, la ciencia y el desarrollo tecnológico para lograr una sociedad más justa y próspera". En este sentido dicho documento nacional refiere que para lograr esta articulación se requiere una sólida vinculación entre escuelas, universidades, centros de investigación y el sector privado, al respecto se transcribe el objetivo principal de este Plan Nacional:

"(…) el impulsar un México con Educación de Calidad, que abra las puertas de la superación y el éxito a nuestros niños y jóvenes. La premisa es sencilla: para mover a México hay que fomentar los valores cívicos, elevar la calidad de la enseñanza y promover la ciencia, la tecnología y la innovación."

En la misma línea, el Plan Sectorial de Educación prevé los siguientes objetivos:

Objetivo 1: Asegurar la calidad de los aprendizajes en la educación básica y la formación integral de todos los grupos de la población.

Objetivo 2: Fortalecer la calidad y pertinencia de la educación media superior, superior y formación para el trabajo, a fin de que contribuyan al desarrollo de México.

Objetivo 3: Asegurar mayor cobertura, inclusión y equidad educativa entre todos los grupos de la población para la construcción de una sociedad más justa.

Objetivo 4: Fortalecer la práctica de actividades físicas y deportivas como un componente de la educación integral.

Objetivo 5: Promover y difundir el arte y la cultura como recursos formativos privilegiados para impulsar la educación integral.

Objetivo 6: Impulsar la educación científica y tecnológica como elemento indispensable para la transformación de México en una sociedad del conocimiento.

Una de las estrategias a seguir para alcanzar el primer objetivo es la 1.3 "garantizar la pertinencia de los planes y programas de estudio, así como de los materiales educativos." Bajo este rubro se espera mejorar el currículo a partir de una actividad reflexiva sobre los contenidos que el docente debe trabajar con los alumnos.

Por su parte, dentro del objetivo 2, la estrategia 2.3 consiste en "continuar el desarrollo de los mecanismos de aseguramiento de la calidad de los programas e instituciones de educación superior", para lo cual se pretende promover que más egresados cuenten con capacidades para ser admitidos en cualquier programa de posgrado ya sea nacional o internacional, así como promover el establecimiento de marcos curriculares que permitan a cada estudiante cumplir con su

trayectoria académica.

En otro orden de ideas, el Plan Estatal de Desarrollo 2011 – 2016 para el estado de Tamaulipas, alineado al Plan Nacional de Desarrollo 2013 – 2018 dentro del rubro "El Tamaulipas Humano" tiene los siguientes objetivos:

"5. Transformación del sistema educativo.
6. Desarrollo de capacidades y competencias para una vida armónica.
7. Cobertura, calidad y pertinencia.
8. Arte y cultura.
9. Acondicionamiento físico y deporte."

Siendo uno de los pilares de este Plan Estatal la educación integral, las estrategias y líneas de acción consisten en transformar el sistema educativo mediante una nueva política educativa que permita ampliar las oportunidades y servicios con una visión vinculada al desarrollo humano, social y económico, así como fomentar la utilización eficaz de las tecnologías de información y comunicación en los procesos educativos. De la misma forma, el Plan Estatal tiene como objetivo impulsar la coordinación eficiente del sistema educativo. Lo anterior para el eficaz desarrollo de capacidades y competencias para una vida armónica que permita una participación social y corresponsabilidad en la educación.

De manera específica las estrategias 7.1.6 "Promover la ampliación y diversificación de la oferta de educación superior para atender la demanda de los sectores productivos" y 7.2.2 "Actualizar la oferta educativa de carreras técnicas y profesionales para articularla con la demanda laboral y el desarrollo económico estatal" se relacionan con el presente programa de estudio toda vez que se pretende ampliar, diversificar y actualizar la oferta educativa existente para que sea coherente con la demanda de los sectores productivos en el estado.
En otro orden de ideas, la ley de educación del Estado de Tamaulipas en su artículo 10 señala que además de los fines y criterios constitucionales y legales de la educación, esta se debe sustentar en: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, los cuales también son los pilares de la educación basada en competencias señalados por la UNESCO, siendo esto coherente con el ámbito internacional.

Otro documento normativo aplicable al presente programa de estudio es el Programa Estatal de Educación, el cual refiere en su capítulo 2 que desde inicios del siglo XXI diversas organizaciones internacionales han pugnado porque las políticas educativas se orienten hacia la enseñanza de ciertas habilidades o competencias necesarias para el desarrollo de tareas, y que la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) indica que las competencias deben ocupar un lugar privilegiado en las agendas nacionales e internacionales. Asimismo en el capítulo 4 de dicho Programa Estatal se indica que la política de educación integral del estado de Tamaulipas tiene cuatro componentes básicos: la transformación del sistema educativo, el desarrollo de capacidades y competencias para una vida armónica, la cobertura, la calidad y pertinencia, y la formación de capital humano de alta calidad.

En adición, se incluye como Legislación Universitaria de la UAT el Estatuto Orgánico, el Reglamento de Alumnos de

Educación Media Superior y Superior a Nivel de Licenciatura, el Reglamento de Servicio Social y el Reglamento de Tutorías, los cuales conforman la normatividad institucional aplicable al presente Programa Educativo.

De lo anterior advertimos que los textos normativos que conforman el marco jurídico del rediseño del presente programa Educativo son:

- **a)** Acuerdo Gubernamental por el que se establecen los Trámites y Procedimientos Relacionados con el Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios del Tipo Superior.
- **b)** Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (artículo 3º constitucional).
- **c)** Legislación Universitaria.
- **d)** Ley de educación para el estado de Tamaulipas.
- **e)** Ley General de Educación.
- **f)** Plan de Desarrollo Institucional 2014-2017
- **g)** Plan Estatal de Desarrollo 2011 – 2016 para el estado de Tamaulipas, alineado al Plan Nacional de Desarrollo 2013 – 2018
- **h)** Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018.
- **i)** Plan Sectorial de Educación.
- **j)** Programa Estatal de Educación.

Marco Disciplinar.

Fundamentación Social.

Hacer frente a la creciente demanda social, acorde con la estructura de edades de la población y a las corrientes migratorias hacia los centros urbanos, con sentido de equidad en género, raza y condición socioeconómica, sin comprometer la calidad formativa. Democratización creciente de las oportunidades de acceso a los niveles educativos previos.

Desde el punto de vista sociológico, Gómez (2010) define la educación como el medio por el cual los diferentes sujetos sociales, al entrar en una relación cognoscitiva sujeto-objeto(s) y sujeto-sujeto(s), aprenden e interiorizan el orden cultural. A este respecto la principal función social de la educación es preparar a seres humanos capaces de enfrentarse a cualquier circunstancia que pueda surgir durante su vida en sociedad. En el caso de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, su misión y visión orientan las funciones universitarias para forjar una sociedad con conciencia humanista, esfuerzo solidario, sentido de pertenencia e identidad nacional, buscando promover la formación humana, ética y la práctica de valores, para que sus egresados sean hombres y mujeres de bien y garantes de la cultura de paz, la democracia y la justicia, por lo que la Facultad

de Arquitectura, Diseño y Urbanismo incluye dentro de la formación integral de sus estudiantes los Programas de formación de “Valores UAT” e “Inclusión y Desarrollo de Alto Rendimiento” donde los alumnos FADU realizan sus prácticas profesionales en el sector productivo, preparándolos y forjándolos a tener una actitud ética y poder así enfrentar y resolver las diversidad que se pudieran presentar dentro del contexto social, cultural, laboral y ambiental.

Con respecto al Diseño Gráfico y la Animación Digital, desde el punto de vista social, se debe otorgar los conocimientos teóricos, prácticos, tecnológicos y metodológicos que permitan al futuro profesionista analizar, comprender y fundamentar propuestas desde su área de conocimiento, esto para crear un producto de comunicación visual gráfica, que permita la respuesta necesaria, adecuada y correcta para la sociedad. Para tal efecto deberá existir un conocimiento sistémico de la historia, las teorías, procesos del diseño y comunicación, así como ciencias humanas relacionadas para fundamentar su actuación, la sensibilidad y el compromiso frente a los temas del diseño actual en los contextos local, nacional e internacional, con lo cual podrá ejercer el diseño gráfico con conciencia y responsabilidad social.

Por su parte Tapia (2014) refiere que el diseño es una actividad que marca las ideas, creencias y valores dentro de la vida social, y que son los grupos humanos y sus intereses los que se manifiestan en formas y sistemas de signos, en el mismo sentido Zavarce (s/f) señala que la docencia del diseño gráfico requiere resaltar la importancia del diseñador como factor que puede contribuir a la disminución de la degradación ambiental y social. Por lo tanto se afirma que la sociedad requiere un profesional del diseño gráfico que pueda conocer y aplicar los métodos de investigación, teorías y procesos de diseño para resolver con creatividad las demandas de una problemática de comunicación visual gráfica, en sus diferentes escalas y complejidades de acuerdo a las necesidades y al público al que se enfoque, considerando para ello la identificación y aplicación de la normativa legal y colegiada que regulan ciertos aspectos en el campo del Diseño Gráfico, así como la tecnología y las teorías y procesos digitales, las cuales son herramientas de actualidad y vanguardia en la disciplina.

Por su parte Prieto (2005) refiere que la única manera de comprender un mensaje o la actividad del diseño, es a partir de las instancias correspondientes a cada sociedad: las instancias económicas, políticas e ideológicas. Este autor indica que la caracterización del diseñador desde la formación social incluye la instancia económica, que constituye un fuerte escollo para la difusión de mensajes y la inserción en procesos sociales que tienden a plantear nuevos caminos para la transformación del sistema social vigente y la instancia política que comprende los datos concretos capaces de caracterizar el poder político que posee el grupo del cual forma parte el diseñador.

En todo caso, desde el punto de vista social se tiene como propósito principal sintetizar los intereses de la comunidad para que estos sean coherentes con las metas institucionales de la Universidad y por ende con las metas planteadas tanto por la Universidad Autónoma de Tamaulipas, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo como por la propia Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación Digital.

Fundamentación Filosófica.

El Sistema Educativo Mexicano se sustenta desde la perspectiva filosófica en el artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos que establece que todo individuo tiene derecho a la educación, cuyos principios radican en que esta deberá de ser laica, basada en el progreso científico, democrática, nacional, contribuir a la mejor convivencia humana, de calidad, con base en el mejoramiento constante y el máximo logro académico de los educandos, misma que se otorgará de manera gratuita y obligatoria.

Partiendo de la anterior concepción filosófica tenemos que los principios ya mencionados permean a lo largo del presente programa educativo puesto que los contenidos relacionados con la Arquitectura se imparten basados en el progreso científico y tecnológico de manera objetiva lejos de cualquier dogma o creencia, sobre la base de una educación de calidad.

Por su parte, la Ley General de Educación, enfatiza el papel de la educación como medio para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; como proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad; como factor determinante para la adquisición de conocimientos y la formación de un sentido de solidaridad social; y como una forma de proteger y acrecentar los bienes y valores que constituyen el acervo cultural de la nación.

En cuanto al contexto regional, la ley de educación del Estado de Tamaulipas refiere en su artículo 10 que la educación debe armonizar las facultades del individuo y promover el aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, cuatro pilares de la educación también señalados por la UNESCO en el aspecto internacional propuestos por Delors, Jacques (1997) quien establece: “frente a los numerosos desafíos del porvenir, la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social”.

En el orden de ideas ya apuntado tenemos que la intención de la licenciatura en diseño gráfico es la formación de individuos integralmente desarrollados, es decir profesionistas que muestren el dominio de los conocimientos teórico, prácticos, tecnológicos y metodológicos necesarios para su área de conocimiento, las habilidades inherentes a su profesión, los valores correspondientes a su actuar como experto en el diseño gráfico y animación digital desde un enfoque humanista y la capacidad para trabajar en equipos multidisciplinarios, transdisciplinarios e interdisciplinarios, lo que le permitirá tener desempeños competentes y pertinentes con la problemática social y productiva para que, comprometido con su entorno, promuevan el desarrollo sustentable de la sociedad.

Por otra parte, la axiología como una de las ramas de la filosofía tiene como objeto de estudio los valores para lo cual desde la perspectiva Institucional se pretende: “Promover la adquisición y práctica de valores en los estudiantes, profesores, directivos y trabajadores de la universidad, relacionados con: Verdad, Belleza, Probidad, Justicia, Generosidad, Gratitud, Lealtad, Honestidad Intelectual, Ética Profesional, Rigor Académico, Amor al Trabajo y Responsabilidad Social” Plan de Desarrollo Institucional UAT (2014-2017).

En la misma línea del aspecto axiológico el presente programa de estudio propone como actitudes y valores principales ser sensible a las problemáticas de su entorno, la autocrítica, la disposición al trabajo colaborativo, a la creatividad y a la entrega

de trabajos de calidad, así como la importancia del diálogo, el emprendedurismo y el liderazgo en el mercado laboral.

Se considera también el aspecto axiológico dentro de la dimensión filosófica puesto que la propia Universidad Autónoma de Tamaulipas ha determinado en el mencionado Plan de Desarrollo Institucional los valores necesarios para el profesionista egresado de esta institución educativa e inclusive se hace referencia a las actitudes y valores propios de la disciplina del diseño gráfico y animación digital.

Fundamentación Epistemológica.

La epistemología se define como la rama de la filosofía cuyo objeto de estudio es la forma en que se adquiere el conocimiento, partiendo de esta base la fundamentación epistemológica define los enfoques y paradigmas y posibilita la presencia de la pedagogía, la crítica y el currículo para la objetivación de la enseñanza, estando relacionado también con el pragmatismo como corriente de pensamiento epistemológico dándole importancia al conocimiento que se puede llevar a la práctica y puede ser observable, medible y cuantificable.

El modelo Generación del Conocimiento con Valores (Constructivismo Social), está sustentado en el interaccionismo dialéctico, en donde se plantea la relación de influencia recíproca entre el sujeto cognoscente y el objeto del conocimiento. Interacción de doble dirección denominada 'actividad objetual' (Yaroshevsky, 1979). Que transforma al objeto (la realidad) y al portador de la actividad (sujeto cognoscente). En la actividad objetual se manifiestan (materializan) y desarrollan las prácticas histórico-sociales (procesos de producción).

La interacción que se produce entre la actividad del sujeto (adaptación individual y biológica del individuo) y la actividad como práctica social (condiciones histórico-culturales), se produce un salto dialéctico. La relación entre el sujeto cognoscente (que conoce) y el objeto del conocimiento (realidad), está mediada por la actividad que lleva a cabo el individuo sobre el objeto, utilizando los instrumentos socioculturales (herramientas y signos). Cada instrumento o herramienta (externamente orientadas) produce transformaciones en los objetos. Los signos (orientados en el interior), producen cambios en el sujeto que conoce.

Fundamentación Psicopedagógica.

Ortiz (2014) define la psicopedagogía como una ciencia interdisciplinar que posee estatus científico reconocido, como resultado del progresivo y constante proceso de integración de la psicología y la pedagogía, tiene como objeto de estudio los comportamientos del ser humano con respecto al aprendizaje. Desde el aspecto psicopedagógico se consideran relevantes los aportes de Vygotsky citado por Pedronzo (2012) al referir que basa su psicología en el concepto de actividad, por lo que considera que el hombre no se limita a responder a los estímulos sino que actúa sobre ellos, transformándolos. Pedronzo (2012) indica que el aprendizaje comienza siendo siempre objeto de intercambio social, es decir, inicia siendo interpersonal

para, a continuación, internalizarse o hacerse intrapersonal. Al afirmar Vigotsky que el conocimiento se construye de la experiencia es conveniente introducir en los procesos educativos el mayor número de éstas e incluir actividades de laboratorio, experimentación y solución de problemas.

En este sentido este programa educativo retoma los enfoques didáctico-pedagógicos actuales que deberán vincularse estrechamente con el modelo educativo que se está implementando en la Universidad Autónoma de Tamaulipas, mismos que promuevan en sus estudiantes la adquisición de saberes básicos universitarios, disciplinares, profesionales y de acentuación para el desarrollo de habilidades y destrezas, la interiorización razonada de valores y actitudes, la apropiación y movilización de aprendizajes complejos para la toma de decisiones, la solución innovadora de problemas y la creación colaborativa de nuevos saberes, como resultado de su participación en ambientes educativos experienciales y situados en contextos reales.

De lo anterior se desprende la relación de la teoría del Aprendizaje Situado (Vigotsky) y el modelo educativo basado en competencias. Dicha teoría postula que existe una relación entre el estudiante y el contexto, que se estructura sobre una base práctica, por ello, para que el aprendizaje sea efectivo, el estudiante debe estar activamente envuelto en un diseño de instrucción real. Se le denomina aprendizaje situado, pues "lo que se sabe" se relaciona con las situaciones en la cuales se produjo o aprendió. Esta teoría tiene una connotación situacional, ya que, los significados se reconstruyen cuando se les utiliza en ciertas situaciones o cuando son similares a los contextos en donde se les aplicó por primera vez.

Los fundamentos psicopedagógicos de la reforma curricular abordan un "Modelo Educativo sustentado en el Constructivismo, el cual considera al sujeto individual y social como constructor de su conocimiento (Piaget, Vigotsky y Ausubel), generando la necesidad de incorporar a la práctica docente nuevos enfoques metodológicos y estrategias de aprendizaje, en las que destacan: el aprendizaje significativo (Ausubel), los métodos activos como el estudio de casos (Parr y Smith), la resolución de problemas, la realización de proyectos, el aprendizaje por descubrimiento (J. Bruner), así como el trabajo cooperativo (David W. Johnson y Roger T.Johnson) y el aprendizaje autónomo (Piaget y Vygotsky) de los estudiantes, entre los más destacados. Dicho modelo centra su atención en el aprendizaje y considera al estudiante como un sujeto activo, reflexivo, crítico y corresponsable de su aprendizaje. Desde esta perspectiva el profesor se concibe como una guía o un facilitador que promueve la participación del alumno en la planeación, desarrollo y evaluación del aprendizaje" Plan de Desarrollo Institucional UAT (2014-2017).

En 1998 en la Conferencia Mundial sobre Educación de la UNESCO se expresó que es necesario propiciar el aprendizaje permanente y la construcción de las competencias adecuadas para contribuir al desarrollo cultural, social y económico de la Sociedad de la Información. Inclusive se señaló que las principales tareas de la educación han estado y seguirán estando, por medio de las competencias, ligadas a cuatro de sus funciones principales: generación de nuevos conocimientos (las funciones de la investigación), el entrenamiento de personas altamente calificadas (la función de la educación), proporcionar servicios a la sociedad (la función social), la función ética, que implica la crítica social.

La UNESCO definió las competencias en la educación como el conjunto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea.

En México en el año 2000, la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones a Nivel Superior ANUIES explica que se busca: un vínculo constante del sector productivo con el sistema educativo, que no puede estar separado del contexto regional, nacional e internacional, una educación ligada a las metas nacionales y al sector productivo, unir, por medio de la educación en competencias, los diferentes niveles de la educación (básico, medio, medio superior) con la educación superior para que exista una coherencia y articulación e Identificar las necesidades del sector productivo.

En función de lo anterior, la educación basada en competencias concierne a una experiencia práctica, que se vincula a los conocimientos para lograr una intención. El modelo educativo, se fundamenta en el enfoque de una educación basada en competencias desde un enfoque holístico que enfatiza en el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes que permitan a los estudiantes insertarse adecuadamente en la estructura laboral y adaptarse a los cambio y reclamos sociales.

Por lo tanto las competencias se definen como el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se expresan mediante desempeños relevantes para dar solución a la problemática social, así como para generar necesidades de cambio y de transformación. Implican un saber conocer, saber hacer, saber convivir y saber ser; sujeto a contingencias que pueden ser transferidos con creatividad a cualquier contexto laboral o productivo.

Al efecto el proyecto Tuning América Latina retoma la definición de Tuning Europa de competencias: “Las competencias representan una combinación dinámica de conocimiento, comprensión, capacidades y habilidades”. Posteriormente se distingue entre competencias genéricas y específicas, las primeras identifican los elementos compartidos, comunes a cada titulación, tales como la capacidad aprender, de tomar decisiones, de diseñar proyectos, entre otras; y las segundas están relacionadas con cada área de estudio, cruciales para cualquier título, y referidas a la especificidad propia de un campo de estudio.

Fundamentación Histórica del Diseño Gráfico y la Animación Digital

Indagar el pasado de la disciplina que nos ocupa, ayuda tanto a contextualizar la forma en que se ejerce actualmente el diseño gráfico y la animación digital, como a explicar las necesidades del mercado laboral actual y, por ende, los requerimientos para el eventual egresado en su desempeño profesional.

En base a lo anterior, para referirse al diseño gráfico es imprescindible iniciar con sus antecedentes en México, ya que desde la época prehispánica se utilizó este tipo de recurso, basta con ver los códices aztecas, mayas, mismos que se encuentran como parte del registro de la memoria del mundo, protegida por la UNESCO. En esa época se utilizaron para diversos fines,

pero uno de ellos es indudablemente la comunicación, ya fuera de ideas, hechos históricos, místicos, mágicos o bélicos.

Otro hecho relevante se da con la llegada de los españoles, y posteriormente la primera imprenta de América, con esto se da comienzo a un nuevo oficio: el de impresor. Mismo que puede ser considerado un revolucionario del diseño gráfico.

Durante el siglo XIX y principios del XX la adopción de estilos generados en movimientos artísticos europeos, como Arts and Crafts, Art Noveau, la Bauhaus, entre otros, marcaron una diferencia en el modo de plasmar los signos, contribuyendo así en construir la gráfica más aún se carecía de una concepción del diseño gráfico como disciplina. Además, el estatus funcionalista del diseño se robustece por la adopción de métodos e ideales que permitían conocer un código propio de lo visual.

En 1926, Gabriel Fernández Ledesma (pintor, muralista, grabador, fotógrafo, escritor, editor, diseñador e investigador de la artesanía y arte popular mexicano), funda la primera revista de artes plásticas en México denominada Forma.

En los años veinte del siglo pasado, aun cuando predominaba el mercantilismo, la expresión gráfica tuvo tendencias innovadoras en el campo del grabado por el movimiento moralista; influyendo también en el movimiento estridentista. Con la crisis económica o gran depresión de 1929 surgen en Estados Unidos escuelas de dibujo publicitario que se anuncian en revistas mexicanas facilitando el aprendizaje de este rubro en nuestro país.

La influencia del comunismo que tuvo esta época turbulenta, trajo como consecuencia la creación de cursos donde se pretendió hacer patente las carencias de diversa índole (sociales, económicas, políticas, culturales) que existían en México. En 1934, bajo un clima de intenso nacionalismo y de gran interés por las ideas socialistas fue creada por Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgnis, entre otros, la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios, y también, al inicio del México posrevolucionario se generó la creación de Talleres de Gráfica Popular en 1937, donde los mencionados Leopoldo Méndez y Pablo O'Higgins diseñaron revistas y carteles de contenido social.

En 1968 nuestra nación fue sede de los Juegos Olímpicos. El diseño gráfico se volvió un importante embajador, pues era la primera vez que los juegos eran llevados a cabo en un país Latinoamericano. México necesitaba lograr una imagen llena de significado e impacto visual a un bajo costo. Sin embargo, se topó con la realidad de que no se contaba con expertos en el área del diseño en el país. Se llevó a cabo un concurso en 1966 abierto internacionalmente, resultando ganadores el norteamericano Lance Wyman y el británico Peter Murdoch. Durante cerca de dos años, el equipo de trabajo formado por el Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, Beatrice Trueblood, Manuel Villazon, Peter Murdoch y Lance Wyman, logró el objetivo y generó una identidad llena de simbolismo y colorido mexicano.

Como uno de los sucesos trascendentes de esta época, el país se encontraba bajo la mirada internacional, por lo que fue difícil ocultar los problemas sociales que se llevaban a cabo a la par de los juegos. Alumnos principalmente de la Universidad Nacional Autónoma de México y el Instituto Politécnico Nacional se manifestaban a través de huelgas, mítines y marchas desde hacía varios meses. Ante esta coyuntura, los estudiantes tomaron como base, algunos de los símbolos creados dentro

del código gráfico de los juegos, y los modificaron de manera que representaran su lucha.

Aprovechando el impulso tomado de la señalización creada para los Juegos Olímpicos y el interés mostrado por la juventud, la Universidad Iberoamericana, dio inicio a su Licenciatura en Diseño Gráfico en 1968. Otras universidades hicieron lo propio abriendo carreras similares como la Licenciatura en Dibujo Publicitario ofertada por Escuela Nacional de Artes Plásticas en ese mismo año, que posteriormente se transformaría en Licenciatura en Comunicación Gráfica en 1974.

En cuanto a la animación digital sus inicios se dan en la década de los noventa como resurgimiento de la producción de dibujos animados. Gracias al avance de las nuevas tecnologías, para el año 2000, la animación se diversificó en diferentes técnicas como: la ilustración de fotogramas, la captura de serie de imágenes, la edición de stop motion, la animación digital, entre otras. En estos últimos diez años se han producido en México 26 películas animadas, por lo que esta profesión se ha conformado como una de las más prometedoras en el área de la tecnología.

En cuanto a nuestra entidad federativa, la Licenciatura en Diseño Gráfico tuvo sus inicios en 1989. Dentro de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, da inicio en enero de 1995, teniendo como director al Arq. Juan José Cuevas Lomelí, egresando la primera generación en agosto de 1999. Dicha licenciatura da las bases para que en agosto del 2016 se apertura la Licenciatura en diseño gráfico y animación digital modalidad en línea.

Definición de la carrera

En términos de Frascara (2000) la palabra diseño proviene del italiano “designare” que significa a su vez: marcar, dibujar o trazar, por otro lado la palabra “graficar”, es un verbo que significa: representar mediante figuras o signos. Dicha definición la podemos tomar como base para afirmar que el diseño gráfico es una profesión que sirve para traducir mensajes mediante figuras o signos con el firme objetivo de resolver problemas de comunicación complejos.

Newark (2002) indica que el padre del término diseño gráfico fue el americano William Addison Dwiggins, un próspero diseñador que trabajó con material publicitario en distintos formatos, desde carteles y panfletos hasta anuncios en periódicos y revistas. Dwiggins concebía el diseño gráfico casi exclusivamente como la organización de los materiales que debían pasar luego al papel. Uno de los términos alternativos que relacionaba con el diseño gráfico era *super-printing* (súper-impresión), entendiendo súper como “previo” o “anterior”. El tipógrafo e impresor Francis Meynell tenía una percepción más sugerente del papel de la tipografía -y, por tanto, del diseño gráfico-. En contraposición a Dwiggins, Meynell pone énfasis en el contenido poético y estético del diseño. Esto podría deberse a que, mientras Dwiginns trataba con mensajes poco interesantes, Meynell trabajó en la composición e impresión de libros. Pero en estos dos ejemplos encontramos la semilla de la tensión cardinal que envuelve al diseño en tanto que disciplina u oficio. La primera establece que el diseño es esencialmente una actividad funcional que refleja, ante todo, las necesidades del cliente que paga. La segunda prefiere entender el diseño como algo demasiado importante como para someterse a dichos fines, algo que debe utilizarse de manera que pueda explorar y poner de relieve su potencial expresivo. Estas dos posturas se enfrentan constantemente, tanto a nivel del diseño gráfico en general como a nivel particular en el corazón de cada uno de los

diseñadores.

En adición, Newark (2002) refiere algunas definiciones de diseño gráfico, las cuales se citan a continuación:

“El diseño gráfico es el oficio de construir y seleccionar signos y colocarlos adecuadamente en una superficie con el fin de transmitir una idea.” Richard Hollis

“En último término, el diseño gráfico negocia con el espectador-usuario; y, puesto que el objetivo del diseñador es persuadir, o como mínimo comunicar, se deduce que los asuntos a los que se enfrenta el diseñador tienen dos caras: anticiparse a las reacciones del espectador-usuario y satisfacer sus propias necesidades estéticas.” Paul Rand.

“El diseño puede entablar una conversación crítica con las mecánicas de la representación, esclareciendo y revisando sus prejuicios ideológicos; el diseño puede también reconstruir la gramática de la comunicación al descubrir patrones y estructuras subyacentes tras los materiales mediáticos que conforman nuestra escritura verbal y visual.” Ellen Lupton/J. Abott Miller.

Una definición más del diseño gráfico es la proporcionada por Tapia (2014), quien aporta lo siguiente: “El diseño gráfico acompañó entonces el desarrollo de una transformación social, en la que la producción de signos y de formas de representación ya muy sofisticadas se volvieron pautas claras de la identidad de los distintos grupos humanos y de los diversos proyectos culturales sobre el territorio.”

En cuanto a la Animación Digital, se define como: conjunto de gráficos o imágenes que a una determinada velocidad, crean la ilusión de movimiento. La animación por computadora también llamada animación digital es la técnica que consiste en realizar movimientos mediante el uso de la computadora, para lo cual se usan gráficos 2D y 3D.

Como conclusión, el profesionista en diseño gráfico y animación digital propone y desarrolla estrategias de comunicación gráfica digital, a través del dominio de procesos del diseño, fundamentos teórico-prácticos y tecnológicos, sustentados en el conocimiento de la cultura visual y de su entorno.

Importancia de la Profesión

El diseño gráfico y la animación digital, tiene como responsabilidad el producir mensajes y crear objetos visuales digitales que ayuden al desarrollo y la posibilidad de identificar problemas con la capacidad de transformarlos, cuyo actor principal es el diseñador gráfico.

Otl Aicher (2007) define que “El diseño ilustra la filosofía técnica y económica de una empresa, y la imagen de la empresa revela el carácter de la misma, define su mentalidad. El diseñador es el filósofo de la empresa, el que, sea cual sea dicha mentalidad, la hace perceptible".

La importancia de esta profesión radica en solucionar problemas visuales digitales de forma responsable a través de una acción, con conocimientos, creatividad e iniciativa desarrollando proyectos que contribuyan a mejorar la realidad dentro de la sociedad, "el diseño no solo vende, el buen diseño sabe cómo vender y sobre todo como comunicar e implantarse como parte de la sociedad" (Duran, 2013).

El diseño gráfico y la animación digital ha estado creciendo gradualmente, tomando gran relevancia en el campo de la comunicación en medios digitales convirtiéndose hoy en un verdadero poder de persuasión, ya que su objetivo es influir en el modo de pensar de las personas, inducir al consumo y crear expectativas, se mueve ante la ambigüedad de la realidad, la ficción y la ética.

Como enuncia Moya (2006) en su libro El Diseñador Gráfico Latinoamericano, "En el mundo de la globalización en la que estamos insertos, el diseño gráfico es la disciplina más globalizada de todas. Otras, como la arquitectura, dependen más directamente de un contexto geográfico y tecnológico., en el cine aspectos culturales como el lenguaje, los rasgos físicos, el ambiente, en general, marcan signos de identidad. Pero, en el diseño gráfico del siglo XXI no, porque la globalización lo ha empujado a conseguir una lectura instantánea del mensaje, le ha exigido ser entendido por cualquiera en cualquier parte, sin importar la cultura y el medio en el que se presenta, podemos distinguir productos que se venden en Corea, en América Latina o en África simultáneamente."

Por lo tanto, podemos concluir que el diseño gráfico y la animación digital, tiene una importante función que involucra a la gente a través de mensajes digitales persuasivos, identificativos e informativos con responsabilidad profesional, ética, social y cultural.

Ejercicio profesional

El ejercicio profesional de un diseñador gráfico y animador digital, tiene una relación directa con dos aspectos principales: Por un lado está el cliente, llámese persona, institución u organización y por otro el receptor del mensaje, es decir el público a quien se dirige el trabajo de comunicación gráfica digital realizado. Ante ellos (cliente-público), radica el compromiso profesional de un diseñador gráfico, quien presta sus servicios ya sea de manera individual o como trabajador dentro de una empresa. Bajo la primera modalidad, es decir como diseñador independiente también llamado *freelance,* el diseñador además de realizar las tareas específicas de la profesión también se ve obligado a involucrarse en labores administrativas del negocio. En el caso de los diseñadores que trabajan dentro de una empresa, su tarea principal radica solo en aspectos relacionados con la profesión.

Para Frascara (2008), un diseñador gráfico es un productor de respuestas, que analiza racionalmente el problema en función

de las necesidades del cliente y da forma visual a las comunicaciones de este. Las tareas específicas que realiza un diseñador gráfico profesional están encaminadas a satisfacer los objetivos de una necesidad de comunicación gráfica de un cliente, durante la realización de dichas tareas, el diseñador debe procurar en todo momento el aprovechamiento óptimo de recursos tanto humanos, como materiales y tecnológicos, así como también saber recopilar y analizar información específica del proyecto en particular a realizarse. Algunas de los tares propias de un diseñador gráfico son: gestión y desarrollo de campañas para presentar o posicionar marcas en soportes digitales, administrar imagen e identidad corporativa de productos o servicios; la concepción, diagramación y producción de libros, revistas y periódicos, diseño de sitios web, productos multimedia, proyectos editoriales digitales, e-comerce (comercio electrónico) entre otras.

OBJETIVO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Formar profesionistas en diseño gráfico y animación digital con visión global que les permita solucionar problemas de comunicación visual, para proponer, desarrollar y gestionar proyectos gráficos digitales, sustentados en saberes de carácter teórico-práctico, metodológico y tecnológico, con un enfoque innovador y de liderazgo laboral comprometidos con la sociedad y entorno.

PERFIL PROFESIONAL INSTITUCIONAL

Es un profesionista que posee conocimientos actualizados con capacidad de análisis y síntesis para la solución de problemas inherentes al ejercicio de su profesión de manera innovadora, creativa; con aptitud de emprendedurismo y liderazgo laboral; y con ética y actitud positiva hacia el trabajo.

PERFIL PROFESIONAL DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Profesional que diagnosticará problemas de comunicación visual, proponiendo soluciones a través de la creación de estrategias innovadoras, desarrollando y gestionando proyectos gráficos digitales, sustentado en saberes de carácter teórico-práctico, metodológico y tecnológico, con un sentido ético y comprometido con la sociedad, de manera creativa y con liderazgo laboral, adaptándose al trabajo multidisciplinar y a la investigación.

DIMENSIONES Y ATRIBUTOS DEL PERFIL PROFESIONAL DEL PROGRAMA EDUCATIVO *(MODALIDAD POR COMPETENCIAS)*	
DIMENSIONES FORMATIVAS	ATRIBUTOS
COMPETENCIAS COGNITIVAS SABER	Conocimiento de una segunda lengua Conocimientos sobre teorías de la comunicación visual, historia y metodologías de diseño Creatividad e innovación y calidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño Conocimientos de investigación para la resolución de problemas relacionados con su campo profesional
COMPETENCIAS INSTRUMENTALES SABER HACER	Capacidad de comunicación oral, escrita y simbólica Capacidad para proponer, desarrollar y gestionar proyectos de diseño gráfico y animación digital, como creación de marca e imagen publicitaria digital, diseño editorial digital, diseño corporativo e institucional y diseño digital Manejo de herramientas análogas y digitales para el desarrollo de proyectos de diseño gráfico y animación digital Capacidad de emprendedurismo y liderazgo laboral Gestiona recursos económicos, materiales y humanos relacionados con proyectos de diseño gráfico y animación digital.
COMPETENCIAS SISTÉMICAS E INTERPERSONALES SABER SER	Es sensible a las problemáticas sociales y culturales del entorno local, nacional e internacional. Se desempeña de manera autónoma, así como también en ambientes multidisciplinares en el ejercicio de la profesión. Actitud emprendedora, responsable, ética y servicial comprometida con la sociedad y su entorno.

Desglose de Asignaturas por Núcleo de Formación con Carga Horaria y Crediticia

NÚCLEO DE FORMACIÓN BÁSICA (NFB)						
ASIGNATURAS	**TRABAJO CONDUCIDO**		**TRABAJO INDEPENDIENTE**		**TOTAL**	
	HORAS	**CREDITOS**	**HORAS**	**CREDITOS**	**HORAS**	**CREDITOS**
DESARROLLO DE HABILIDADES PARA APRENDER G.EH43.019.08-04	4	2	4	2	8	4
MATEMATICAS BASICAS G.EN07.013.08-04	4	2	4	2	8	4
INGLES INICIAL MEDIO G.EH47.010.08-04	4	2	4	2	8	4
INGLES INICIAL AVANZADO G.EH47.113.08-04	4	2	4	2	8	4
EMPRENDEDURISMO Y LIDERAZGO LABORAL G.SA35.422.06-03	4	2	2	1	6	3
CREATIVIDAD, INNOVACION Y CALIDAD LABORAL G.SA35.424.06-03	4	2	2	1	6	3

NÚCLEO DE FORMACIÓN DISCIPLINAR (NFD)						
ASIGNATURAS	TRABAJO CONDUCIDO		TRABAJO INDEPENDIENTE		TOTAL	
	HORAS	CREDITOS	HORAS	CREDITOS	HORAS	CREDITOS
ARGUMENTACION ORAL Y ESCRITA G.EH43.186.13-06	8	4	5	2	13	6
DIBUJO CREATIVO Y DE FIGURA HUMANA G.IT18.226.13-06	8	4	5	2	13	6
GEOMETRIA PLANA G.EN07.127.13-06	8	4	5	2	13	6
SEMIOTICA Y RETORICA PARA EL DISEÑO GRAFICO G.IT29.099.13-06	8	4	5	2	13	6
INTRODUCCION A LA ANIMACION DIGITAL G.IT17.084.13-06	8	4	5	2	13	6
CREACION Y EDICION DE IMÁGENES G.IT29.100.13-06	8	4	5	2	13	6
INGLES TECNICO G.EH47.114.13-06	8	4	5	2	13	6
GEOMETRIA APLICADA G.EN07.128.13-06	8	4	5	2	13	6

LENGUAJE Y NARRATIVA VISUAL G.EH43.187.13-06	8	4	5	2	13	6
RESPONSABILIDAD SOCIAL EN EL DISEÑO G.EH44.014.13-06	8	4	5	2	13	6
PUBLICIDAD Y MERCADOTECNIA DIGITAL G.IT29.104.13-06	8	4	5	2	13	6
NARRATIVA AUDIOVISUAL G.EH43.188.13-06	8	4	5	2	13	6
FOTOGRAFIA E IMAGEN DIGITAL G.EH46.034.13-06	8	4	5	2	13	6
ANALISIS DEL CONSUMIDOR Y EL MERCADO G.SA35.425.13-06	8	4	5	2	13	6
SOCIAL MEDIA G.IT29.109.13-06	8	4	5	2	13	6
BRANDING Y COMUNICACION ESTRATEGICA G.SA35.426.13-06	8	4	5	2	13	6
ADMINISTRACION MICROEMPRESARIAL G.SA35.428.13-06	8	4	5	2	13	6

NÚCLEO DE FORMACIÓN PROFESIONAL (NFP)						
ASIGNATURAS	TRABAJO CONDUCIDO		TRABAJO INDEPENDIENTE		TOTAL	
	HORAS	CREDITOS	HORAS	CREDITOS	HORAS	CREDITOS
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRAFICO Y ANIMACION DIGITAL G.IT29.098.13-06	8	4	5	2	13	6
COMPOSICION GRAFICA DIGITAL G.IT29.101.13-06	8	4	5	2	13	6
ILUSTRACION DIGITAL G.IT29.102.13-06	8	4	5	2	13	6
TIPOGRAFIA DIGITAL G.IT29.103.13-06	8	4	5	2	13	6
DISEÑO INTERACTIVO G.IT29.105.13-06	8	4	5	2	13	6
METODOLOGIA DEL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO G.IT29.106.13-06	8	4	5	2	13	6
DISEÑO DE SIGNOS IDENTIFICADORES G.IT29.107.13-06	8	4	5	2	13	6
CREACION DE OBJETOS TRIDIMENSIONALES G.IT29.108.13-06	8	4	5	2	13	6
ANIMACION DIGITAL G.IT17.085.13-06	8	4	5	2	13	6
DISEÑO EDITORIAL DIGITAL	8	4	5	2	13	6

G.IT17.086.13-06						
TALLER DE MULTIMEDIA G.IT18.227.13-06	8	4	5	2	13	6
ANIMACION DE INFOGRAFIA G.IT29.110.13-06	8	4	5	2	13	6
PRODUCCION Y EDICION DE VIDEO Y AUDIO G.IT18.228.13-06	8	4	5	2	13	6
TALLER DE IDENTIDAD CORPORATIVA G.SA35.427.13-06	8	4	5	2	13	6
DESARROLLO Y PROGRAMACION WEB G.IT18.229.13-06	8	4	5	2	13	6
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION EN EL DISEÑO GRAFICO Y ANIMACION DIGITAL G.IT18.230.13-06	8	4	5	2	13	6
GESTION DE PROYECTOS DIGITALES G.SA35.429.13-06	8	4	5	2	13	6
REALIDAD AUMENTADA G.IT29.111.13-06	8	4	5	2	13	6
DISEÑO DE DISPOSITIVOS MOVILES G.IT29.112.13-06	8	4	5	2	13	6
SEMINARIO DE INVESTIGACION EN EL DISEÑO GRAFICO Y LA ANIMACION DIGITAL G.IT18.231.13-06	8	4	5	2	13	6
PRODUCCION DE PROYECTOS DIGITALES G.IT29.113.13-06	8	4	5	2	13	6
TALLER DE AMBIENTES VIRTUALES G.IT18.232.13-06	8	4	5	2	13	6
TALLER DE PLANEACION DE CAMPAÑAS G.SA35.430.13-06	8	4	5	2	13	6
DERECHO INFORMÁTICO G.SA41.179.13-06	8	4	5	2	13	6
DISEÑO DE PORTAFOLIO PROFESIONAL G.EH51.089.13-06	8	4	5	2	13	6
TALLER DE INVESTIGACION PARA PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO Y ANIMACION DIGITAL G.IT18.233.13-06	8	4	5	2	13	6
PROMOCION DE PROYECTOS DIGITALES G.IT29.114.13-06	8	4	5	2	13	6
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS G.IT18.234.13-06	8	4	5	2	13	6
PROFESION Y VALORES G.EH44.013.04-02	4	2	0	0	4	2
SERVICIO SOCIAL G.SS.001.480-10	0	0	480	10	480	10
PRACTICAS PRE-PROFESIONALES G.PP65.650.240-05	0	0	240	5	240	5

Horas de Trabajo Conducido (HTC)	Horas de Trabajo Independiente (HTI)	Total de Horas (TH)	Total de Créditos (TC)
388	965	1353	309

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN DIGITAL (DISTANCIA)
SECUENCIA CURRICULAR

PRIMER PERIODO

SECCIÓN 1

INGLÉS INICIAL MEDIO
8-0-8-4
G.EH47.010.08-04

MATEMÁTICAS BÁSICAS
8-0-8-4
G.EN07.013.08-04

ARGUMENTACIÓN ORAL Y ESCRITA
8-5-13-6
G.EH43.186.13-06

SECCIÓN 2

DESARROLLO DE HABILIDADES PARA APRENDER
8-0-8-4
G.EH43.019.08-04

DIBUJO CREATIVO Y DE FIGURA HUMANA
8-5-13-6
G.IT18.226.13-06

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN DIGITAL
8-5-13-6
G.IT29.098.13-06

SEGUNDO PERIODO

SECCIÓN 1

INGLÉS INICIAL AVANZADO
8-0-8-4
G.EH47.113.08-04

GEOMETRÍA PLANA
8-5-13-6
G.EN07.127.13-06

SEMIÓTICA Y RETÓRICA PARA EL DISEÑO GRÁFICO
8-5-13-6
G.IT29.099.13-06

SECCIÓN 2

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DIGITAL
8-5-13-6
G.IT17.084.13-06

CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES
8-5-13-6
G.IT29.100.13-06

COMPOSICIÓN GRÁFICA DIGITAL
8-5-13-6
G.IT29.101.13-06

TERCER PERIODO

SECCIÓN 1

INGLÉS TÉCNICO
8-5-13-6
G.EH47.114.13-06

GEOMETRÍA APLICADA
8-5-13-6
G.EN07.128.13-06

LENGUAJE Y NARRATIVA VISUAL
8-5-13-6
G.EH43.187.13-06

SECCIÓN 2

RESPONSABILIDAD SOCIAL EN EL DISEÑO
8-5-13-6
G.EH44.014.13-06

ILUSTRACIÓN DIGITAL
8-5-13-6
G.IT29.102.13-06

TIPOGRAFÍA DIGITAL
8-5-13-6
G.IT29.103.13-06

CUARTO PERIODO

SECCIÓN 1

PUBLICIDAD Y MERCADOTECNIA DIGITAL
8-5-13-6
G.IT29.104.13-06

DISEÑO INTERACTIVO
8-5-13-6
G.IT29.105.13-06

NARRATIVA AUDIOVISUAL
8-5-13-6
G.EH43.188.13-06

SECCIÓN 2

METODOLOGÍA DEL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO
8-5-13-6
G.IT29.106.13-06

FOTOGRAFÍA E IMAGEN DIGITAL
8-5-13-6
G.EH46.034.13-06

DISEÑO DE SIGNOS IDENTIFICADORES
8-5-13-6
G.IT29.107.13-06

QUINTO PERIODO

SECCIÓN 1

ANÁLISIS DEL CONSUMIDOR Y EL MERCADO
8-5-13-6
G.SA35.425.13-06

CREACIÓN DE OBJETOS TRIDIMENSIONALES
8-5-13-6
G.IT29.108.13-06

SOCIAL MEDIA
8-5-13-6
G.IT29.109.13-06

SECCIÓN 2

CREATIVIDAD, INNOVACIÓN Y CALIDAD LABORAL
6-0-6-3
G.SA35.424.06-03

ANIMACIÓN DIGITAL
8-5-13-6
G.IT17.085.13-06

DISEÑO EDITORIAL DIGITAL
8-5-13-6
G.IT17.086.13-06

SEXTO PERIODO

SECCIÓN 1

BRANDING Y COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
8-5-13-6
G.SA35.426.13-06

TALLER DE MULTIMEDIA
8-5-13-6
G.IT18.227.13-06

ANIMACIÓN DE INFOGRAFÍA
8-5-13-6
G.IT29.110.13-06

SECCIÓN 2

EMPRENDEDURISMO Y LIDERAZGO LABORAL
6-0-6-3
G.SA35.422.06-03

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE VIDEO Y AUDIO
8-5-13-6
G.IT18.228.13-06

TALLER DE IDENTIDAD CORPORATIVA
8-5-13-6
G.SA35.427.13-06

SEPTIMO PERIODO

SECCIÓN 1

SERVICIO SOCIAL
0-480-480-10
G.SS.001.490-10

ADMINISTRACIÓN MICROEMPRESARIAL
8-5-13-6
G.SA35.428.13-06

DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN WEB
8-5-13-6
G.IT18.229.13-06

SECCIÓN 2

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN DIGITAL
8-5-13-6
G.IT18.230.13-06

GESTIÓN DE PROYECTOS DIGITALES
8-5-13-6
G.SA35.429.13-06

REALIDAD AUMENTADA
8-5-13-6
G.IT29.111.13-06

OCTAVO PERIODO

SECCIÓN 1

PROFESIÓN Y VALORES
4-0-4-2
G.EH44.013.04-02

DISEÑO DE DISPOSITIVOS MÓVILES
8-5-13-6
G.IT29.112.13-06

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO Y LA ANIMACIÓN DIGITAL
8-5-13-6
G.IT18.231.13-06

SECCIÓN 2

PRODUCCIÓN DE PROYECTOS DIGITALES
8-5-13-6
G.IT29.113.13-06

TALLER DE AMBIENTES VIRTUALES
8-5-13-6
G.IT18.232.13-06

TALLER DE PLANEACIÓN DE CAMPAÑAS
8-5-13-6
G.SA35.430.13-06

NOVENO PERIODO

SECCIÓN 1

PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES
0-15-240-05
G.PP65.650.240-05

DISEÑO DE PORTAFOLIO PROFESIONAL
8-5-13-6
G.EH51.089.13-06

TALLER DE INVESTIGACIÓN PARA PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN DIGITAL
8-5-13-6
G.IT18.233.13-06

SECCIÓN 2

PROMOCIÓN DE PROYECTOS DIGITALES
8-5-13-6
G.IT29.114.13-06

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
8-5-13-6
G.IT18.234.13-06

DERECHO INFORMÁTICO
8-5-13-6
G.SA41.179.13-06

MATERIAS PRERREQUISITO	
MATERIA ANTECEDENTE	**MATERIA CONSECUENTE**
INGLES INICIAL MEDIO	INGLES INICIAL AVANZADO

REQUISITOS DE INGRESO	
INSTITUCIONALES	**DE LA DES**
Basados en el reglamento de alumnos de educación media superior y superior a nivel de licenciatura: Artículo 2 I. Acreditar el nivel inmediato anterior al que desea ingresar mediante el certificado correspondiente. II. Acreditar el promedio mínimo que establezca, en su caso, la universidad. III. Presentar y aprobar el examen de admisión, realizado por un organismo nacional acreditado de evaluación externo a la institución. IV. Efectuar los pagos correspondientes. V. Los demás requisitos complementarios que establezca el consejo de la escuela, facultad o unidad académica respectivo.	• Acta de nacimiento original, certificado de bachillerato original y 4 copias por ambos lados; si está próximo a egresar una constancia de estudios en original y 4 copias; que indique que cursa el último periodo de educación media superior actualizada y 4 copias • Cuatro fotografías tamaño credencial de frente a color o b/n. Deben ser de estudio, no instantáneas. Cuatro copias del CURP al 200% en formato horizontal • Registrar cita para entrevista. • Ficha de ingreso pagada. • Asistencia al curso de inducción. • Presentar examen de admisión. • Revisar resultados en portal UAT.

REQUISITOS PARA LA PRESTACIÓN DE SERVICIO SOCIAL	
INSTITUCIONALES	**DE LA DES**
REGLAMENTO DE SERVICIO SOCIAL UAT: Artículo 11 El servicio social tendrá una duración no menor a seis meses ni mayor de dos años. Cuando se contabilice en horas la duración mínima será de 480 horas. Artículo 12 Para iniciar la prestación del servicio social, el interesado deberá reunir los siguientes requisitos: I. Haber cubierto al menos el 60% de los créditos académicos; II. Presentar la solicitud de servicio social ante el coordinador de servicio social de la escuela, la Facultad o la unidad académica; en los tiempos que establezca la dirección de servicio social; III. Asistir a los cursos de inducción que imparta la universidad a través de la dirección de servicio social o los programados por su escuela, facultad o unidad académica; IV. Entregar al coordinador del servicio social la carta de asignación de acuerdo al programa de trabajo,	Haber cubierto al menos el 60% de los créditos académicos de la licenciatura. Haber concluido el programa de tutorías de la DES

expedida por la dirección de servicio social; V. Entregar al coordinador de servicio social la carta de aceptación del lugar donde se prestará el servicio social y VI. Presentar la demás documentación que se establezca en el procedimiento correspondiente. Artículo 17 El periodo de duración del servicio social deberá ser continuo. Se considerará que ha dejado de ser continuo, cuando por causa imputable al prestador, se interrumpa su prestación y por la naturaleza de las actividades a desarrollar no sea posible la consecución de los objetivos del mismo. Por lo que deberá participar nuevamente en la elección de plaza de servicio social que en su momento sean ofertadas por la dirección de servicio social, estando al final de la lista de los alumnos del período actual y considerando las oportunidades establecidas de realizar su prestación en el artículo 19. Artículo 18 Cuando por causas no imputables al prestador de servicio social se suspenda o cancele un programa, el director de la escuela, facultad o unidad académica que corresponda podrá autorizar su asignación a otro Programa afín con el propósito de que concluya el servicio social para lo cual se tomarán en cuenta las Horas dedicadas al programa anterior. El coordinador de servicio social previo acuerdo Con la dirección de servicio social determinará las condiciones en las cuales el prestador podrá concluir el servicio social. Artículo 19 Cuando el prestador abandone el servicio social que se encuentra prestando, deberá reiniciar el mismo por lo que quedarán sin efecto las actividades que hubiera.	

REQUISITOS LAS PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES	
INSTITUCIONALES	**DE LA DES**
REGLAMENTO DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR A NIVEL DE LICENCIATURA. TÍTULO QUINTO DEL EGRESO Artículo 78 Para obtener el título profesional de Licenciatura, será necesario: IV. Realizar las prácticas profesionales cuando así lo exija el programa respectivo.	REGLAMENTO INTERNO PARA PRÁCTICAS PROFESIONALES DE LOS ALUMNOS FADU Artículo 19° Para ser aspirante a realizar las prácticas profesionales, el alumno o pasante deberá de cumplir únicamente el requisito de tener terminado el servicio social. Esta condicionante será comprobable con cualquiera de los dos siguientes documentos: A) Carta de liberación expedido por el departamento de servicios escolares de la UAT, o B) Listado oficial de alumnos que concluyeron el servicio

	social, emitido por el departamento de vinculación escolar dependiente de la secretaría de servicios educativos de la FADU. Artículo 20°. El alumno de la FADU, que cumpla con el requisito citado en el artículo anterior, deberá sujetarse al procedimiento académico–administrativo establecido por el departamento de coordinación de vinculación escolar dependiente de la secretaria de servicios educativos para poder tramitar su solicitud de prácticas profesionales. Artículo 21°. En términos generales para que un alumno pueda tramitar su solicitud deberá entregar lo siguiente: A) Llenar y firmar el formato de solicitud (formato R-RS-35-11-01) B) Entregar copia de su horario vigente de clases. En el caso de que la temporalidad de su práctica profesional abarque dos semestres, deberá remitir en su momento su nuevo horario vigente de clases. C) Entregar carta de aceptación de las empresas, instituciones públicas, instituciones privadas y organismos sin fines de lucro o de interés social, que este dentro del listado autorizado para realizar su práctica profesional. (formato R-RS-35-11-02) Artículo 22° En caso de que la empresas, instituciones públicas, instituciones privadas y organismos sin fines de lucro o de interés social, en donde quiera realizar su práctica profesional no esté en el listado autorizado, deberá solicitar al coordinador del departamento vinculación escolar, el procedimiento y documentación que deberá entregar para validar su incorporación al mismo. Artículo 23° El proceso señalado en el artículo anterior, conllevara no menos de 30 días hábiles para la incorporación de empresas, instituciones públicas, instituciones privadas y organismos sin fines de lucro o de interés social, al listado autorizado para realizar prácticas profesionales. Artículo 24° Los documentos que integren el expediente del practicante para su práctica profesional, se integrara al departamento de vinculación escolar mediante el formato de alta (R-RS-35-11-06). Artículo 25° El secretario de servicios educativos emitirá las cartas de presentación para los alumnos que cumplan con el proceso académico administrativo de prácticas profesionales. (R-RS-35-11-03) Artículo 26° El coordinador del departamento de vinculación escolar notificara al alumno del status de su solicitud. A) En el caso de que esta sea aprobada, le solicitara tres juegos en original de la carta compromiso de prácticas

	profesionales FADU (R-RS-35-11-04), firmadas por el titular de las empresas, instituciones públicas, instituciones privadas y organismos sin fines de lucro o de interés social a la cual se va a asignar al alumno. B) Para el caso de que sea negada su solicitud, le informará los causales de la misma y le proporcionará alternativas de solución, sin que contravengan la normativa y operatividad vigente. Artículo 27° El coordinador del departamento de coordinación de vinculación escolar entregará al alumno su autorización (R-RS-35-11-02), cuando el alumno entregue la carta compromiso de prácticas profesionales FADU, firmadas por el practicante y por la sede. Artículo 28° El coordinador del departamento vinculación escolar informará y entregará al practicante el formato para la entrega de informe final de sus prácticas profesionales (R-RS-35-11-07). Artículo 29° El coordinador del departamento vinculación escolar recabara y validara la información reportada en el informe final de las prácticas profesionales de un practicante. Artículo 30° Para acreditar las prácticas profesionales, los alumnos o pasantes, deberán cubrir un programa de actividades que comprenda un mínimo de 240 horas de prácticas profesionales, en no menos de 3 meses. Artículo 31° Las prácticas profesionales se consideran como prerrequisito para titulación y son obligatorias para todos los alumnos de todos los programas educativos de la FADU. Artículo 32° El coordinador del departamento de vinculación escolar tramitará ante el secretario de servicios educativos, la liberación de sus prácticas profesionales cuando cumpla con los requisitos académicos administrativos establecidos para tal efecto. Artículo 33° El secretario de servicios educativos remitirá a la dirección de la FADU, las cartas de liberación de los practicantes que cumplan cabal y puntualmente con el proceso académico administrativo de prácticas profesionales.

REQUISITOS PARA LA TITULACIÓN

INSTITUCIONALES	DE LA DES
REGLAMENTO DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR A NIVEL DE LICENCIATURA: ARTÍCULO 78 Para obtener el título profesional de licenciatura, será necesario: I. Haber cubierto la totalidad de los créditos del programa educativo vigente; II. Haber prestado el servicio social; III. Adquirir el nivel intermedio medio de una lengua extranjera, preferentemente inglés; IV. Realizar las prácticas profesionales cuando así lo exija el programa respectivo; V. Acreditar alguna de las opciones de titulación a que se refiere el presente reglamento; VI. Los demás que establezca el consejo que corresponda para los programas educativos específicos. DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES Requisitos para el trámite del Título Nivel Técnico, Técnico superior Universitario y Licenciatura (R-RS-01-23-05) • Original y copia de acta de nacimiento o carta de extemporaneidad • 2 copias tamaño carta del certificado de bachillerato; cuando los estudios se hayan realizado fuera del estado los certificados deberán ser originales y debidamente legalizados por el gobierno del estado (excepto los incorporados a la SEP, UNAM o politécnico). En caso de haber cursado en sistema abierto anexar oficio anexar oficio de inicio y terminación de estudios. • Copia de constancia de liberación de servicio social. • Copia de autorización de examen profesional • Acta de examen profesional original. • 12 fotografías recientes en blanco y negro con fondo blanco con retoque en papel mate: 6 título y 6 tamaño infantil. • Recibo de pago del título (original y copia). • Recibo de pago de examen profesional (original y copia). • Llenar dos solicitudes DGP/DR y enviar cuatro más firmadas por ambos lados, para el registro de título y cédula profesional.	REQUISITOS ADMINISTRATIVOS DE TITULACIÓN (D-RS-35-14-01 Rev. 3): 1) Copia de liberación trámite académico titulación 2) Dos copias de la carta de liberación del servicio social. 3) Constancia original del de segundo idioma, (nivel intermedio-medio en lecto-comprensión, aplica únicamente egresados plan MILLENIUM III). 4) Original y copia de constancia de egreso con promedio y total de créditos (únicamente aplica modalidad de excelencia académica). 5) Entrega de un CD´s de la tesis o antología y 6 impresas, (aplica en la modalidad de examen general de conocimientos y tesis). 6) Original de pago y una copia (en el departamento de titulación se expiden los recibos al momento de entregar la documentación requerida). 7) Original y dos copias tamaño carta de acta de nacimiento actualizada o carta de extemporaneidad si fuera el caso. 8) CURP 3 copias tamaño carta al 200% (forma horizontal) 9) Tres copias de los certificado de secundaria y bachillerato, tamaño carta, por ambos lados. 10) Formato DGP/DR-01, imprimir por ambos lados de la hoja, solo llenar una con datos personales, 15 hojas firmadas por ambos lados. Seguir las recomendaciones de titulación http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/resource/124225/1/images/solmexmex(2).pdf 11) 16 fotografías: A) 9 fotografías tamaño título, ovaladas. B) 1 fotografía tamaño credencial, ovalada. C) 6 fotografías tamaño infantil cuadradas. Observaciones: papel mate con retoque, blanco y negro. Varones de frente con saco y corbata. Mujeres vestimenta formal (sin tirantes). Poner su nombre completo en la parte posterior de las fotos. Nota 1: Se dejará para el expediente FADU, una copia de cada uno de los documentos solicitados anteriormente. Nota 2: Cumpliendo con los requisitos del inciso 1 al 8 damos inicio al trámite de la solicitud de autorización de examen profesional, a partir de entones tienen un mes máximo para entregar los requisitos del inciso 7 al 11. Departamento de titulación tel. 241 20 00 ext. 3583 correo: titulacionfadu@uat.edu.mx

Notas generales Las fotografías deben ser de estudio por la calidad del papel. Todas las copias para ser aceptadas deberán ser tamaño carta, completamente legibles. No se aceptarán trámites que no estén correctamente captados por el gestor de la DES ni se aceptarán trámites enviados por paquetería. En caso de que el interesado decida realizar el trámite en forma personal deberá asegurarse que su trámite esté debidamente captado en el sistema y presentarse con oficio de liberación de su facultad o unidad académica.	

OPCIONES INSTITUCIONALES DE TITULACIÓN	
INSTITUCIONALES	**DE LA DES**
REGLAMENTO DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR A NIVEL DE LICENCIATURA: Artículo 79 Las opciones de titulación son las siguientes: I. Por promedio; II. Examen General de Egreso; III. Examen General de Contenidos; IV. Tesis; V. Tesina; VI. Examen Profesional; VII. Otra que establezca el Consejo que corresponda para los programas educativos específicos.	REGLAMENTO DE TITULACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIATURA EN LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO PARA ALUMNOS EGRESADOS DEL PROGRAMA ACADÉMICO MILLENIUM III. **Artículo 51º** En fundamento al Título Quinto Capitulo Único, Artículo 79 del Reglamento de alumnos de Educación Media Superior y Superior a Nivel Licenciatura de la UAT, de fecha del 5 de julio del 2007, las opciones de titulación que son aplicables para los alumnos egresados de la FADU son: A) Por Excelencia Académica. B) Examen General de Conocimientos. a. Por áreas de conocimiento específicas de la Licenciatura. C) Por Estudios de Posgrado de la FADU D) Tesis: a. Temas de Investigación. b. Proyecto Teórico-práctico. **Artículo 52º** La opción de titulación por excelencia académica se regirá por lo siguiente: a) Se entenderá como tal, el examen profesional, meramente protocolar para toma de protesta, de un postulante. b) Podrán optar por esta opción, los alumnos que hubiese obtenido un promedio general en su carrera mayor o igual a 9.0 (nueve punto cero), habiendo acreditado cada asignatura del plan de estudios con una calificación mínima de 7.0 (siete punto cero), no haber reprobado alguna asignatura durante toda la carrera y haber cumplido lo establecido en el artículo 50º del presente Reglamento. c) De esta opción no derivará un producto académico como constancia del mismo.

	Artículo 53º La opción de titulación por examen general de conocimientos se regirá por lo siguiente: a) Se entenderá como tal, el examen profesional, con exposición y defensa por parte del postulante. b) Para seleccionar esta opción de titulación el postulante deberá tener un promedio general mínimo de 8.0 (ocho) y haber cumplido lo establecido en el artículo 50 del presente Reglamento. c) De esta opción derivará un producto académico como constancia del mismo, el cual se denominara como Antología, cuyas características y reglas editoriales, estarán establecidas en el procedimiento correspondiente al procedimiento de titulación. **Artículo 54º** La opción de titulación estudios de Posgrado se regirá por lo siguiente: a) Se entenderá como tal, el examen profesional, meramente protocolar para toma de protesta, de un postulante. b) Para seleccionar esta opción de titulación el postulante deberá tener un promedio general mínimo de 7.0 (siete) y haber cumplido lo establecido en el artículo 50 del presente Reglamento. c) De esta opción derivará un producto académico como constancia del mismo, el cual se denominara Proyecto de Carácter Profesional y cuya normativa y reglas editoriales serán establecidas por el Posgrado de la FADU. **Artículo 55º** La opción de titulación por Tesis se regirá por lo siguiente: a) Se entenderá como tal, el examen profesional, con exposición y defensa por parte del postulante. b) Para seleccionar esta opción de titulación el postulante deberá tener un promedio general mínimo de 6.0 (seis) y haber cumplido lo establecido en el artículo 50 del presente Reglamento. c) De esta opción derivará un producto académico como constancia del mismo, el cual se denominara como Tesis, cuyas características y reglas editoriales, estarán establecidas en el procedimiento correspondiente al procedimiento de titulación.

ÁMBITOS DE DESEMPEÑO PROFESIONAL	
PÚBLICO	**PRIVADO**
Instituciones gubernamentales	Empresas editoriales
Dependencias públicas	Agencias de publicidad
Instituciones educativas	Despachos independientes de comunicación gráfica
Instituciones sociales	Medios de comunicación
Sector emergente	Empresas corporativas en general

El egresado podrá desempeñarse en el campo laboral en Instituciones públicas y privadas tanto en el ámbito local, regional, nacional e internacional tales como: Empresas editoriales, agencias de comunicación, mercadotecnia y publicidad, producción audiovisual, medios digitales, E-comerce, Instituciones educativas, organizaciones sociales. Así como también en diversas áreas como la fotografía, ilustración, diseño editorial, señalización, diseño y desarrollo web, diseño interactivo, diseño corporativo e institucional, entre otros.

BIBLIOGRAFÍA

Acuerdo 279 por el cual se establecen los trámites y procedimientos relacionados con el reconocimiento de validez oficial de estudios del nivel superior. Recuperado de: http://www.sirvoes.sep.gob.mx/sirvoes/doc_pdf/ACUERDO%20279%20rvoe.pdf el 26 de enero de 2015.

Acuerdo gubernamental por el que se establecen los trámites y procedimientos relacionados con el reconocimiento de validez oficial de estudios del tipo superior.

Álvarez, I.; Campos, M.; Castañeda, M.; Palacios, M.; Rivera, L.; Torres, J.; Vázquez, A. Didáctica del diseño gráfico. ENCUADRE. México.

Buchanan R. (2014). Dignidad y derechos humanos: Reflexiones sobre los principios del diseño centrado en lo humano. Encuadre, México, D.F. Recuperado de http://encuadre.org/dignidad-y-derechos-humanos-reflexiones-sobre-los-principios-del-diseno-centrado-en-lo-humano/

Chaves, N. (2002) El oficio de diseñar. Ed. Gustavo Gili, España.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Recuperado de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/htm/1.htm el 27 de enero de 2015.

Comisión Estatal para la Planeación de la Educación Superior. Recuperado de http://coepes.tamaulipas.gob.mx/ el 15 de diciembre de 2014.

Encuadre, A. C. Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico. Recuperado de http://encuadre.org/nosotros/quienes-somos/ el 15 de diciembre de 2014

Esqueda, R. (2000) El Juego del Diseño, Designio, UAM, México.

Estatuto Orgánico. (2008). Universidad Autónoma de Tamaulipas, Legislación Universitaria. Cd. Victoria, Tamaulipas México.

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Recuperado de http://www.fadu.com.mx/web/index.php?clave=1 el 16 de diciembre de 2014.

Frascara, J. (2006) El diseño de la comunicación. Ediciones Infinito, Argentina.

Garone, M. (2012) La tipografía en México. ENAP, México.

Gomez T.E. (2010) Glosario de Criminología y Ciencias Sociales. Asesoría de Diseños Normativos y Universidad Pontificia de México. México, D. F.

Gordon, B., Gordon, M. (2002) The Complete Guide Digital Graphic Design. Thames & Hudson Ltd.

Jódar M., J. A. Razón y Palabra. Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación "Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis", Número 71.
Kloss, G. (2014) Antologías, Historia, diseño y edición. UAM, México.

Ley general de educación. Recuperado de http://www.sirvoes.sep.gob.mx/sirvoes/doc_pdf/ACUERDO%20279%20rvoe.pdf el 27 de enero de 2015.
Luiz de Miranda C. Programa de organización y administración para el desarrollo rural (1994) Instituto interamericano de cooperación agricultura (IICA).

Moya, R. (2006). El Diseñador Gráfico Latinoamericano, Ediciones Trama. Quito Ecuador.

Newark Q. (2002) ¿Qué es el diseño gráfico? Manual de Diseño, Ed. Gustavo Gili. España-México.

Ortiz E. (2014) Una comprensión epistemológica de la psicopedagogía. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile. Recuperado de http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/49/ortiz.html

Plan de Desarrollo Institucional UAT 2014-2017.

Programa Estatal de Educación. Recuperado de http://educacion.tamaulipas.gob.mx/wp-content/uploads/2012/08/Programa_Estatal_de_Educación_2011-2016.pdf el 27 de enero de 2015.
Plan Estatal de Desarrollo. Recuperado de http://tamaulipas.gob.mx/wp-content/uploads/2013/11/PED-TAMAULIPAS-Actualizaci%C3%B3n-2013.pdf el 27 de enero de 2015.

Plan Nacional de Desarrollo recuperado de http://pnd.gob.mx/ el 27 de enero de 2015.

Plan Sectorial de Educación. Recuperado de http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_13_18 el 27 de enero de 2015.

Pedronzo J. M. (2012) Teorías del Aprendizaje. Recuperado de http://files.geografiatbo2011.webnode.com.uy/200000254-ce4accf449/piaget%20%20%20y%20vigotsky.doc el 27 de enero de 2015.

Proyecto tunning América Latina. Recuperado de http://www.tuningal.org/ el 15 de diciembre de 2014.

Prieto, C. D. (2005). Diseño y comunicación. Ed. Coyoacán. México, D.F.

Pradreda F. J. (2010) Influencia de las tecnologías en el diseño gráfico Creación y Producción en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Producción en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina.

Reglamento de alumnos de educación media superior y superior a nivel licenciatura. (2008). Universidad Autónoma de Tamaulipas, Legislación Universitaria. Cd. Victoria, Tamaulipas México.

Reglamento de servicio social. (2008). Universidad Autónoma de Tamaulipas, Legislación Universitaria. Cd. Victoria, Tamaulipas México.

Reglamento de tutorías. (2008). Universidad Autónoma de Tamaulipas, Legislación Universitaria. Cd. Victoria, Tamaulipas México.

Rivera D., Luis A. (2007) La retórica en el Diseño Gráfico. Encuadre. México.

Sistema de Servicio Social de la Universidad Autónoma de Tamaulipas. Recuperado de http://www.siss.uat.edu.mx/ el 02 de febrero de 2015.

Tapia M. A. (2014) Hacia una definición de diseño gráfico. Recuperado de http://www.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf el 27 de enero de 2015.

Tobón T. S. (2010) Secuencias didácticas: Aprendizaje y Evaluación de Competencias. Ed, Pearson. México D.F.

Universidad Autónoma de Tamaulipas. Recuperado de http://www.uat.edu.mx/SitePages/principal.aspx el 16 de diciembre de 2014.

Viggiano, E. (2000) El diseño como actitud. Área ediciones. Buenos Aires, Argentina

Zavarce E. (s/f) Consideraciones conceptuales para la enseñanza del Diseño Gráfico; hacia una epistemología de la enseñanza del Diseño Gráfico. Recuperado de http://www.dis.uia.mx/conference/2005/HTMs-PDFs/ConsideracionesparaEnsenanzadeDG.pdf el 27 de enero de 2015.

Zetina D. A. (2011) El diseñador gráfico independiente y sus clientes. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.