



**Universidad Nacional Autónoma de México**

*Propuesta de un Modelo Metodológico para la  
Escuela de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la  
Universidad Autónoma del Estado de México*

**Tesis para obtener el grado de  
Maestro en Artes Visuales con orientación en pintura, que presenta  
Juan Antonio Farias Sobarzo**

**Director de Tesis**

**Dr. Victor Frias Salazar**

**Escuela Nacional de Artes Plásticas**

**Posgrado en Artes Visuales**

**UNAM**

***Agosto 2007***



**E N A P**  
ESCUELA  
NACIONAL  
DE **ARTES**  
**PLÁSTICAS**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A mi hija Ana Julieta, el ser que con su  
presencia ilumina toda mi vida y con el  
amor y el respeto que siempre tendré  
para ti.*

*Antonio Sobarzo  
Tu papá*

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	7
<b>CAPÍTULO I</b>	15
<b>ANTECEDENTES</b>	
1. Las escuelas de diseño	17
1.1. La Escuela de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México	27
<b>CAPÍTULO II</b>	47
<b>MODELO METODOLÓGICO</b>	
2. Modelo Metodológico	49
2.1. La Semiótica de Peirce y Morris	61
2.2. La Semiótica como modelo epistémico	66
2.3. La Semiótica como modelo metodológico educativo	73

<b>CAPÍTULO III</b>	81
<b>MODELO DEL PLAN DE ESTUDIOS</b>	
3.1. Modelo del Plan de Estudios	83
3.2. Estructura del Plan de Estudios	109
<b>CONCLUSIONES</b>	115
<b>ÍNDICE DE ILUSTRACIONES</b>	121
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	123
<b>ANEXO I</b>	127
<b>ANEXO II</b>	137

# Introducción



## **INTRODUCCIÓN**

El lento proceso de nacimiento del mercado entre fines del siglo XIX y comienzos del siglo XX da origen al diseño. En un principio enmarcado en las formas artísticas en boga, pero poco a poco se va independizando en una búsqueda y renovación de la claridad formal y funcional de la imagen, lo que coincide con otros movimientos estéticos de comienzos del siglo XX. Movimientos estéticos y pedagógicos como la Bauhaus, influyen de una manera determinante en las formas en que se asume el diseño. Además se suma el crecimiento económico y el desarrollo creciente de productos; estas circunstancias crean la necesidad de formalizar la enseñanza del diseño, y por tanto el desarrollo de los aspectos teóricos y funcionales de sus métodos aplicados a los procesos de producción. La creciente industrialización de la impresión exige el desarrollo de campos técnicos y formales para su ejercicio. Lo que comenzó como una experiencia artística se ha convertido en un proceso cada vez más sofisticado. Los procesos tecnológicos evolucionan a un ritmo acelerado, la digitalización, tan actual en nuestros días, hace veinte años era algo que se veía muy lejano; ahora el proceso digital es una necesidad. Lo cual significa que el proceso mismo del diseño está muy relacionado con



la evolución de los campos de aplicación técnica y con la evolución tecnológica que le da sustento actualmente.

Las escuelas de diseño, después de un tiempo determinado, desarrollan programas acordes al momento actual, pues, debido a los avances tecnológicos, los programas son rebasados con facilidad. Si no actualizan sus contenidos quedan rezagados. Por esta razón, la propuesta del plan intenta modificar esta cuestión. Ya que cuando un plan tiende a estabilizarse demasiado es muy probable que no pueda realizar un trabajo metodológico en el proceso de enseñanza, desde una perspectiva propositiva y actual, acorde al ritmo evolutivo de la tecnología y de los cambios de pensamiento de las sociedades, a las que hoy podemos llamar sociedades relativas con constantes roces en lo multicultural y lo multiétnico.

En fin, estas condiciones de movimiento, enmarcadas en la posmodernidad, imposibilitan la creación de un plan de estudios que responda no sólo a las necesidades desde una perspectiva única, sino que por el contrario deben responder a los cambios sociales y a sus diferentes formas de pensar, inscritas en los procesos históricos que están en pleno desarrollo.

El desarrollo de mercados cada vez más amplios y múltiples, aunado a la internacionalización del mercado y al fenómeno de la globalización, han hecho posible que el diseño sea un gran y vasto mercado de posibilidades conceptuales y expresivas. No está de más afirmar que vivimos en la edad de la imagen, está presente en cada nuevo producto o marca, en cada nuevo sonido y en todos los aspectos de la vida cotidiana. Por ello, el diseño permea la sociedad con una nueva visión sobre las cosas, la imagen ya no es el producto sólo de un artificio técnico, sino de la conclusión indeterminada de un proceso que no acaba nunca.

La posmodernidad exige, en términos relativos, aproximaciones igualmente relativas para la comprensión y análisis de sus procesos, tanto los de producción como de los procesos de consumo de la imagen. En consecuencia, los enfoques de un mundo cada vez más digitalizado, y los medios que permiten lograr el desarrollo de estos procesos, son mucho más amplios y sus consecuencias aún más profundas. Todo esto modifica la percepción de la realidad y la vida misma, altera nuestras costumbres y hábitos, crea nuevos estilos de vida.

Realizar una propuesta de plan de estudios requiere un amplio margen de

consulta y de investigación, pues es indispensable conocer lo que realmente ocurre con un plan de estudios. Un programa no puede repetirse de manera más o menos constante, debe expresar su movilidad de acuerdo con los cambios contextuales y tecnológicos en los distintos modos de percibir el mundo y de concebir el diseño. Por ello, un programa debe expresar su dinamismo, que de alguna manera, debe constituir el eje por el cual el conocimiento y la experiencia de los distintos actores involucrados pueden influir de una manera constructiva y propositiva en cada aplicación programática.

Por lo que en la propuesta del plan se han involucrado distintas materias, presentes en el plan 03 de la Escuela de Arquitectura y Diseño, en las que se ha aplicado un modelo semiótico como estructura organizativa, como una forma de integrar los diversos saberes y experiencias de los profesores. Por un lado, se expresa la necesidad de un cambio y la inclusión de todos los que participan en el proyecto educativo, por otro.

Otra necesidad detectada fue la formación de áreas académicas que posibilitan la integración de todos sus actores, así como la de estos con las áreas vinculadas orgánicamente a través de conocimientos que, por sus ámbitos de aplicación o teorización, pudieran involucrar saberes

comunes. Por lo tanto pueden enfocarse en una discusión académica de cómo aplican el conocimiento; o discutir sobre sus contenidos y secuencias; así como las diversas formas en que un programa es finalmente entendido. Esto quiere decir que si bien un programa establece saberes más o menos definidos, o contenidos temáticos, que denominaremos contenidos programáticos, no serán repetitivos, por el contrario, tendrán una movilidad natural. Cada maestro decide impartir una materia de determinada forma. Hay un conocimiento no necesariamente escrito, denominado curriculum oculto. El maestro interpreta un programa para sí mismo, toma en cuenta su experiencia profesional y personal.

Por lo tanto, la importancia de un programa no radica sólo en la línea de contenidos propuestos, sino en la forma de cómo son interpretados por el maestro. En este sentido, la división del programa en áreas académicas es una forma en que el plan puede a su vez presentar un modelo de organización.

Las áreas académicas y los distintos niveles sugieren a su vez una organización horizontal, con ello, se pretende que un maestro no sólo imparta una materia de un modo aislado, sino que se involucre con otras

materias, con la finalidad de que conozca los contenidos que se imparten, de esta manera evitar las repeticiones de información. Además, esto le permitirá integrar saberes y experiencias de otros trabajos académicos a su materia. De tal manera que el alumno pueda acceder a un conocimiento enriquecedor y diferente. Gracias a la discusión académica de los contenidos y puntos de vista generados en cada programa y en su conjunto, generará su propio campo de experiencias.

En resumen, se pretende que el maestro reconozca el conjunto de interpretantes y enfoques teóricos que aplica, que se apropie del programa y lo lleve a cabo, para que pueda discutir sobre sus contenidos. De esta manera se enriquecerá la actividad académica, los contenidos propuestos, así como los interpretantes necesarios para su desarrollo, de acuerdo con los cambios en la sociedad y en el entorno.

**1**

## **Antecedentes**



## **1. Las escuelas de diseño en México**

Para comprender y poder apreciar la trayectoria de la actividad y la enseñanza formal del diseño gráfico, es fundamental reconocer la labor desarrollada por José Vasconcelos en la Secretaría de Educación Pública durante el mandato del general Álvaro Obregón. Este periodo es el punto de arranque para la exaltación de las ideas culturales y educativas, las cuales surgen de revolución mexicana y del nacionalismo revolucionario. Esta situación favorece el impulso al arte mural, la escuela de la gráfica mexicana y la creación de grupos culturales y artísticos, así como la creación del espíritu posrevolucionario.

Durante las décadas de los veinte y los treinta surgen las Escuelas al Aire Libre, los centros Populares de Pintura y la Escuela de Escultura y Talla Directa. Estas instituciones tenían un carácter demográfico y vanguardista, plantaban una educación pluriclasicista.

La práctica laboral del quehacer gráfico se ve renovada a partir de la necesidad de crear imágenes editoriales para las instituciones responsables de la vida cultural y artística de México. Por ello, la producción de libros, gacetas, cuadernillos, programas, y otros, empiezan



a proliferar. El antecedente del arte editorial de los siglos XVIII y XIX, así como el brillante trabajo gráfico de José Guadalupe Posada son argumentos suficientes para crear una identidad a estas publicaciones, las cuales estaban ideadas con características formales de los movimientos artísticos del siglo (futurismo, dadaísmo, constructivismo...).



1. Diego Rivera

Aunque diversos creadores realizaron una buena labor, sólo algunos destacaron por sus esplendorosos diseños, como fue el caso del maestro Gabriel Fernández Ledezma, quien produjo carteles, libros o programas para exposiciones o conciertos.

De igual manera, la existencia de publicaciones como *El machete*; las revistas *Forma*, *Frente a Frente*; los carteles del grupo 30-30, e innumerables libros de la SEP eran testimonio de nuestra producción gráfica.

Para transmitir esta experiencia creativa se forma la Escuela de las Artes del Libro en el año 1938, hoy Escuela Nacional de Artes Gráficas, con especialidades en: Grabado, Encuadernación, Litografía, Fotografía y Dibujo; posteriormente, ofrece otras como: Director de edición, Corrector tipográfico, Encuadernador, Librero y Publicista.

Otra importante labor educativa era dirigida por el muralista Diego Rivera en su taller de carteles y letras en el interior de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, dirigido especialmente para los obreros.

En nuestro país, el diseño existe desde tiempos inmemoriales y ocupa un lugar importante en todos los periodos de nuestra historia. Sin embargo, como práctica profesional contemporánea, su antecedente más claro se sitúa en los cursos que impartió el programa para trabajadores titulado “Cursos Nocturnos de Carteles y Letras” de la Escuela Nacional de Artes Plásticas durante la gestión de Diego Rivera en el año 1929. Diez años después, autoridades de la Universidad Nacional Autónoma de México, establecieron cursos de dibujo publicitario. En 1959 se fundó la carrera de Dibujante Publicitario. En 1968 se creó la licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Iberoamericana (UIA), cuyo crecimiento fue

significativo en la década de los setentas y de franca expansión en la década de los ochenta (CIEES, 2000: 1).



2. Diego Rivera

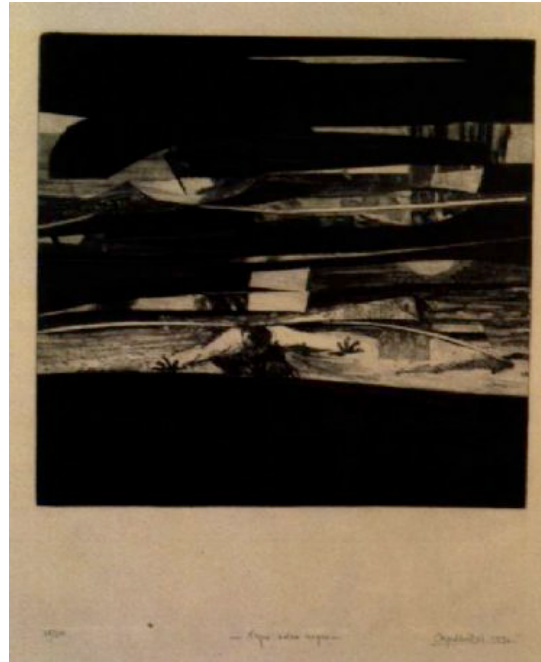
Durante la década de los cincuenta la estrategia de un modelo de desarrollo económico fue puesto en marcha. En el país hubo un incremento de la planta industrial, la innovación tecnológica, la reorientación en el agro mexicano, así como la centralización de la vida económica del país. Estos elementos crearon, aparentemente, un impulso de la nación, que consistía en un desarrollo económico sin progreso social, y que hacían evidente la formación de una estructura rígida de

poder y control político.

En el ámbito laboral, la creación gráfica se apoderó de nuevos espacios en desarrollo: el impulso de la industria editorial, la instalación de empresas con capital extranjero, la proliferación de productos de consumo, las instituciones gubernamentales, entre otras, son campo fértil para la incipiente expansión del quehacer visual.

La integración de la gráfica mexicana y la pujante gráfica española impulsaron la producción del diseño gráfico, tanto en el aspecto comercial como en el social, educativo o cultural. Renombrados artistas como Miguel Prieto, Vicente Rojo, Francisco Moreno Capdevila, Santos Balmori profesionalizaron este oficio.

Durante 1961 aparece en México la primera Escuela Profesional del Diseño (industrial), fundada impartida por la Universidad Iberoamericana, la cual originaría, en 1969, la primera Escuela de Diseño Gráfico en el país.



3. Francisco Moreno Capdevila

En 1968 comenzó el reconocimiento del diseño gráfico. Dos acontecimientos impulsaron la educación profesional de esta actividad. En primer lugar, los juegos olímpicos y la infraestructura visual creada, producida y reproducida para su penetración y difusión nacional e internacional. En segundo lugar, el movimiento estudiantil que generó una nueva conciencia y práctica política, artística y cultural en las jóvenes generaciones.

Tales condiciones hicieron que la toma de conciencia de la sociedad

mexicana no sólo fuera política, sino que se proyectara en el ámbito del diseño. Esto consintió la creación de las escuelas de diseño. El diseño se hizo presente de dos maneras, ya fuese con la multiplicidad de recursos económicos y materiales para promocionar el encuentro olímpico internacional (carteles, objetos, promocionales, envases, imágenes culturales, etc.), o bien con la limitación y muchas veces con la clandestinidad de la producción gráfica de de las actividades del movimiento (volantes, mantas carteles, grabados, desplegados, etc.).

Con estos sucesos y la creación de las primeras escuelas profesionales en México es como arranca la formación de futuros creadores de imágenes gráficas.

En la siguiente década inicia la expansión de escuela de educación superior en el país como la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), la Escuela de Diseño y Artesanías (EDA), actualmente denominada Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA), los planteles de Xochimilco y Azcapotzalco de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y la Escuela de Diseño de la Universidad Anahuac.

En la UNAM la carrera de Dibujante Publicitario evolucionó rápidamente y más tarde, con la enseñanza institucionalizada y reconocida socialmente como elemento integrado a diversos procesos de producción y desarrollo

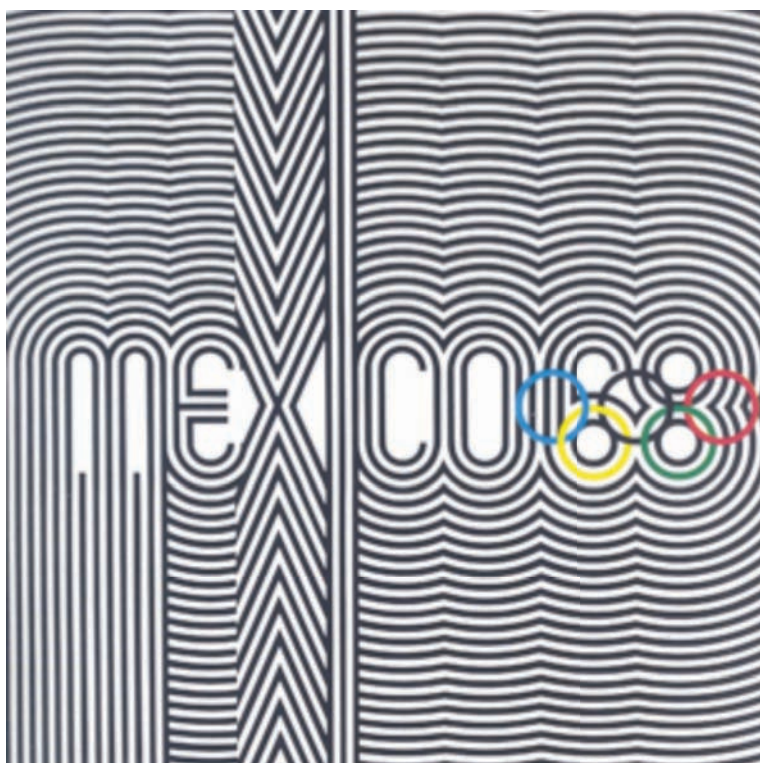
económico, social y cultural, se transformó en las Licenciaturas de Comunicación Gráfica y Diseño Gráfico en 1970 (CIEES 2000: 1)

En provincia también surgieron instituciones como la Universidad Autónoma de Guadalajara. A finales de los setenta se creó la Universidad Autónoma de Hidalgo y la Universidad Autónoma de Puebla.

#### 4. México 68



Las nuevas instituciones tuvieron diversas propuestas para la educación gráfica. Unas basadas en la experiencia del movimiento estudiantil y la militancia política, crearon programas con un propósito político, olvidaron la formación de profesionales del diseño. Otras partieron de una educación sustentada en un compromiso social. Algunas consideraron la similitud o diferencia entre arte y diseño. En otras se planteaban sistemas de enseñanza basados en formación de diseñadores comprometidos con la creación de productos publicitarios. Es decir una enseñanza fundada en



5. México 68

la función y la forma del objeto de diseño, y no en el concepto estético, el cual sólo debería servir como sustento. El énfasis se orientó en un fin instrumental más que conceptual.

Es pertinente aclarar que el diseñador gráfico, tal como se concibe actualmente, no es publicista ni un estratega en la formulación de campañas publicitarias, pero podemos considerarlo como un especialista en el proceso de la creación de imágenes para consolidar la identidad institucional, involucrado, además, en la generación y difusión de mensajes



visuales con el apoyo del diseño.

Dentro del diseño comercial, los puestos directivos de las empresas están ocupados generalmente por especialistas en el área, pero enfrentan mayores problemas para tener acceso a esos mismos puestos dentro de la formulación de campañas publicitarias integrales, sobre todo si proceden de una universidad pública, porque carecen de la preparación profesional en las disciplinas dirigidas a la publicidad integral (CIEES, 2000: 9).

Estos primeros programas de educación formal sirvieron como parámetro para la creación de todas las escuelas de diseño en México durante la década de los ochenta.

Así como surgen y se constituyen más universidades, escuelas, despachos, talleres, departamentos de diseño en instituciones privadas y públicas, y órganos rectores de esta actividad profesional, también se reconoce a nivel nacional y latinoamericano a la Academia Mexicana del Diseño en 1981.

En 1974 se funda la UAM (Universidad Autónoma Metropolitana) y dentro de ella la División de Ciencias y Artes para el Diseño, que ofrece las licenciaturas en Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial, según un modelo departamental que ha prevalecido hasta ahora". (CIEES, 2000: 1)

La necesidad de la profesionalización del diseño gráfico es algo que va desarrollándose a partir de un desarrollo de la economía del país y por otro lado del continuo desarrollo de las necesidades de imagen de las

empresas de ahí que las escuelas en formación en la década siguiente son aún más numerosas.

Podría decirse que los años ochenta son de gran relevancia para la educación, producción y difusión del diseño gráfico en México. Se revisan algunos programas de estudios, se incrementan las instituciones educativas, se fortalecen planes de formación, etc. Así como se extienden los congresos de diseño, encuentros de escuelas, eventos internacionales, etc. (Plan de Estudios, 1993)

Como los que actualmente organizan diversas universidades y organismos: Trama visual, QUORUM, CODIGRAM, CANAGRAF, ENCUADRE, entre otros.

## **1.2 La Escuela de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México**

En 1989 se planteó al H. Consejo de Gobierno de la UAEM el primer plan de estudios de Diseño Gráfico. De acuerdo con el contexto político y económico, se propuso como una opción más dentro del panorama de estudios profesionales de la UAEM. El documento inicia con la definición de “artes gráficas”



6. Facultad de  
Arquitectura y  
diseño UAEM

Comprende la reproducción de imágenes o palabras bajo un proceso total o parcialmente mecánico, se imprimen sobre diversos materiales con el objeto de obtener varias copias iguales. Las artes gráficas están ligadas, fundamentalmente al diseño industrial en su forma más primaria y antigua y abarcan desde contenidos de significación social hasta inquietudes seguramente estéticas (Plan de Estudios, 2003).

Esta definición, desde un principio mecanicista, es una descripción somera del proceso, es reductiva en su modo de comprender el diseño. Esto no quiere decir que no haya sido funcional en su momento. En este momento es importante para comprender las funciones tanto metodológicas como de contenidos de las áreas generadas dentro del programa.

La visión que se plantea en los antecedentes del programa habla muy bien de sus intenciones. Es conveniente afirmar que cualquier programa ha de ser lo suficientemente abierto como para permitir visiones distintas dentro de él. Por lo que otra afirmación del documento gira en este sentido:

Si concebimos a la humanidad como susceptible de un desarrollo constante el arte no es más que el espejo de un momento de la historia. Los cambios ocurridos tanto en el contenido de las formas del arte, son el resultado, en última instancia, de cambios sociales y económicos. En los momentos en que estos cambios se hace más violentos y se ven como más necesarios las artes gráficas funcionan como instrumentos de comunicación popular (Plan de Estudios, 2003).

Esta afirmación esconde, de alguna manera, el vínculo de las artes gráficas con el grabado popular. En la historia del grabado mexicano están las distintas manifestaciones del arte que fueron poco a poco perfilando una actividad gráfica sin ser aún diseño. José Guadalupe Posada y la escuela Mexicana ejercieron una enorme influencia social en otras escuelas de diseño.

Por otro lado, el contexto político y económico de 1989 fue de apertura, porque comienza un proceso neoliberal de privatización de diversas empresas mexicanas; la llegada de capitales extranjeros en el país. Todo esto aunado a la lenta, pero constante instalación de empresas en el

estado llevó a concebir la necesidad de que el diseño gráfico sería, dentro del aparato de gobierno, una actividad profesional.

La comunicación de un nuevo conjunto de valores y símbolos resultaba de una necesidad inherente al propio proceso de desarrollo capitalista en su fase transnacional, y que obligaba a incorporar a la lógica empresarial, a nivel de los instrumentos publicitarios, el trabajo artístico con un sentido totalmente diferente hasta el entonces conocido: la producción en serie de una solo motivo de trabajo para su consumo en la esfera pública (Plan de Estudios, 1994).

Otra influencia importante es la diversificación profesional iniciada en la Academia de San Carlos, procedimiento iniciado después de la segunda guerra mundial y coincide con el proceso de industrialización iniciado en México. Distintas universidades fueron generando más campos profesionales debido a las necesidades emergentes de las empresas mexicanas y la economía en auge.

Posteriormente, la década de los sesenta marca una nueva dirección para las escuelas de diseño. Instituciones como la Universidad Iberoamericana y la Universidad Autónoma Metropolitana abren escuelas de diseño, para satisfacer la demanda de profesionales en esta área.

Las características programáticas del plan deberían ser en primer lugar “un plan rígido con materias optativas” (Plan de Estudios, 1994); en segundo lugar, estaría integrado por seis áreas académicas: Teoría, Tecnología, Administración, Técnicas de la representación, Ciencias exactas y de Integración, que integran vertical y horizontalmente sus contenidos en periodos equivalentes a un semestre escolar.

7. Facultad de  
Arquitectura y  
Diseño UAEM



El plan de estudios inicia a partir de un tronco común con la licenciatura en Diseño Industrial. Consta de siete semestres del área particular de la carrera y un seminario de titulación en el último semestre. Además en

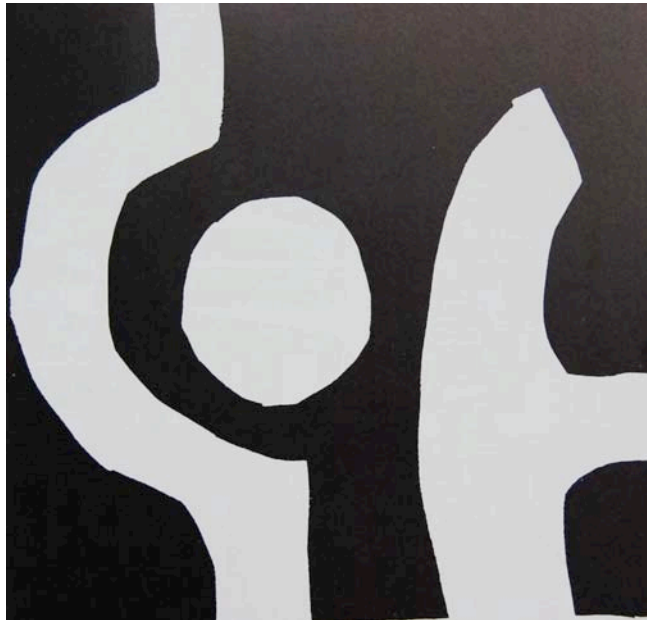
todos los semestres habrá materias optativas que permitirán al alumno desarrollar los conocimientos fundamentales de la carrera, enfocados al estudio de nuevas problemáticas y temáticas del conocimiento humano que se articulan multidimensionalmente con el objeto de estudio, diseño gráfico y praxis profesional.

El programa está integrado por dos componentes: materias obligatorias y materias optativas. Estas están a su vez conformados por tres subáreas en las que se desenvuelven: área básica, área menor, y área mayor o específica.

1. El área básica integra las materias cuyos contenidos son punto de partida para el desarrollo de trabajos académicos en áreas particulares de carrera
2. El área menor integra las materias cuyos contenidos son punto de partida para el desarrollo de trabajos académicos en áreas particulares de carrera
3. El área mayor o específica integra las materias cuyos contenidos son de especialización en el área particular de carrera (Plan de Estudios, 1994).

La carrera tendrá como componente fundamental la investigación, con el propósito de que no sólo contribuya a la validación del conocimiento, sino también a su generación. Sin embargo, no hay un desarrollo preciso que de cuenta de los procesos que validan el conocimiento. Por lo mismo, actualmente el diseño aún es una práctica instrumental, pues se desarrolla en el campo del acierto y del error. La única forma de validación

posible es la experiencia del diseñador, y no un proceso científico con metodologías bien definidas que puedan ser aplicadas. El diseño está desarrollando sus propias metodologías de procesos creativos con fines altamente deductivos.



8. Figura y Fondo

Las áreas académicas que integran el Plan de Estudios 03 son: Diseño, Teoría y Tecnología , en estas áreas académicas como veremos mas adelante tienen en su interior subáreas y asignaturas que en algunos casos son asignaturas teóricas dentro de áreas o subáreas que son



sintácticas, o asignaturas que son teóricas y están en áreas que son mas bien ámbitos profesionales, el orden de la afinidad de una materia no necesariamente sirve como elemento organizador de los contenidos en una plan ya que esté concepto no esta justificado metodológicamente, es decir, la afinidad de un contenido con otro no justifica su inclusión en alguna área solo porque se parece sino que para hacerlo habrá que desarrollar criterios que permitan realizar la organización, si esto no ocurre, da como resultado entonces confusión, y una aparente organización pero que confunde en su contenidos ya que una materia pudiendo ser teórica es probable que se vuelva práctica y viceversa.

De ahí que el generar un modelo de organización impide a la subjetividad suponer campos hipotéticos en los que no hay procesos metodológicos capaces de organizar, sino sólo ámbitos de creencia que sustituyen a los criterios de organización, como mas adelante veremos en el capitulo dedicado al modelo del plan de estudios.

“Las áreas curriculares se han respetado siguiendo los criterios del Plan de Estudios 03 de la Licenciatura en Diseño Gráfico, en la cual, los contenidos se agrupan por su afinidad, y las subáreas son aquellas en que se dividen los contenidos de una área curricular, las subáreas tiene un propósito básicamente conceptual para clarificar la estructura del plan de estudios; éstas son:

*Área de Diseño:* las asignaturas que la integran tienen como finalidad proporcionar al alumno experiencias significativas que le permitan articular los elementos teóricos, metodológicos y tecnológicos de manera creativa e innovadora para el diseño de objetos y espacios estético–funcionales. Esta área se integra por las subáreas de:

- *Diseño gráfico:* tiene como el desarrollar la capacidad para la generación y producción de proyectos de diseño, incorporando tres niveles básicos: nivel lógico (qué se pretende o qué se quiere), nivel dialéctico (qué se tiene), nivel praxiológico (cómo se hace); con la finalidad de analizar conceptos y aplicarlos en la obtención de productos gráficos. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Taller de Diseño, Generatividad del Diseño, Letraografía, Diseño Editorial I y II, Identidad Visual, Señalética, Gráfica del Entorno y Gestión del Proyecto.*
- *Representación:* su objetivo es proporcionar conocimientos sobre los diversos procesos y técnicas de representación, incorporando la generación de conceptos que se aplicarán al trabajo práctico (en el taller), en donde posteriormente tendrán incidencia como bases formativas y cognitivas aplicables al proyecto de titulación como la parte objetual del proyecto, desarrollando asimismo el conocimiento y la habilidad del manejo de materiales y uso de herramientas para la producción del trabajo de diseño con base a una generación de propuestas diseñístico tangible. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Sensibilización Artística, Dibujo Natural, Métodos de composición gráfica, Dibujo Gráfico, Ilustración, Ilustración Aplicada, Geometría y Perspectiva y Técnicas de Representación.*
- *Comunicación:* esta subárea proporciona el conocimiento sobre el proceso de los modelos de comunicación básicos que operan en el diseño gráfico integrando la teoría y la práctica y aplicándola en los diversos medios de comunicación para eficientar una toma

de decisiones y así lograr una comunicación adecuada en la transmisión del mensaje gráfico. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Fundamentos de la Comunicación, Análisis de la Comunicación Actual, Crítica de la Cultura Multimedial, Seguimiento de Prácticas Profesionales I y II, y Portafolios de Diseño.*

*Área de Teoría:* el propósito de ésta área es proporcionar los conceptos centrales de diversas disciplinas que le permitan al alumno fundamentar teóricamente el diseño de objetos y espacios, está integrada por las siguientes subáreas:

- *Conceptual metodológica:* esta subárea tiene como propósito dar a conocer los principios y teorías del diseño incluyendo el enfoque de múltiples disciplinas dirigido a desarrollar un proceso de conceptualización, asimismo se fomentará la capacidad de observación, análisis y asombro como modelos de pensamiento ante el reconocimiento sensible y el estudio sistemático de la imagen. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Estética, Percepción, Creatividad, Semiología y Poética, Semiótica, Hermenéutica y Taller de Titulación I y II.*
- *Humanística:* en un primer momento, tiene como objetivo estudiar el desarrollo histórico del diseño, como manifestación de los procesos histórico–sociales hasta sus actuales manifestaciones y en un segundo momento, incorporar al estudio de la axiología como resultado de la interacción del contexto para la proyección de diseño como impacto social y el análisis de sus propios valores en su futuro desempeño profesional. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Disciplinas Humanísticas, Historia del Arte, Historia del Diseño, Metacognición y Ética Profesional.*

*Complementaria:* su propósito es dar un valor agregado mediante asignaturas auxiliares como herramientas de apoyo, para la mejor

obtención de proyectos de diseño. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Introducción a la Ergonomía, Investigación, Redacción, Inglés I, II, III y IV.*

*Área de Tecnología:* esta área está conformada por asignaturas que pretenden que el alumno incorpore la tecnología como un medio de apoyo para el diseño de objetos y espacios, considerando su impacto ecológico y social. Esta área se integra por las subáreas de:

- *Tecnología aplicada:* esta subárea tiene como propósito dar a conocer los diferentes sistemas de impresión de la imagen, desde la conceptualización y composición hasta su producción en serie, empleando diversos recursos tecnológicos que le permitirán cubrir las necesidades de producción de un proyecto gráfico. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Principios tecnológicos, Bases fotográficas, Fotografía, Diseño fotográfico, Sistemas de Impresión I y II, Pre-prensa Digital.*
- *Administración y desarrollo empresarial:* tiene como objetivo dar a conocer, utilizar y desarrollar las herramientas metodológicas de la mercadotecnia y la publicidad, a partir del conocimiento y análisis de medios y los elementos normativos que le permitan realizar un proyecto de diseño dentro de la organización. Asimismo conocerá los elementos suficientes referentes a la producción gráfica en un contexto empresarial. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Fundamentos para el emprendedor, Fundamentos de la Mercadotecnia, Comunicación de la Mercadotecnia, Fundamentos de la Publicidad, Legislación del Diseño, Administración para el Diseño y Planeación y Producción Gráfica.*
- *Tecnología digital:* esta subárea tiene como propósito comprender y desarrollar la habilidad para el uso del ordenador y programas

de diseño como una herramienta importante, no así fundamental en el proceso de desarrollo y obtención del producto de diseño para la generación de un objeto gráfico. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Edición Digital de Textos, Dibujo Vectorial, Edición de la Imagen digital y Diseño de Productos Multimedia*. (Plan de estudios 2003).

Los objetivos por área académica son los siguientes. En el área Teórica el alumno:

Adquirirá un amplio conocimiento teórico en cuestiones de arte, diseño psicosociología, comunicación, filosofía e idiomas que le permitan interpretar y comprender la multidimensionalidad de los procesos que operan una determinada realidad social

Dominará los conocimientos básicos sobre metodología a fin de hacer de la investigación una práctica permanente en el proceso, enseñanza-aprendizaje (Plan de Estudios, 1994).

Los objetivos de área de Técnica de representación son muy variados, por ejemplo, el alumno adquirirá habilidades manuales o aplicará procedimientos de carácter técnico. Las materias correspondientes a esta área tienen que ver con la producción de material visual y con la aplicación de procesos técnicos a los desarrollos particulares de los objetivos por asignatura.

El área de Tecnología presenta una mayor desvinculación con todo lo

anterior. Es una mezcla de distintos planos de contenido que están vinculados a los denominados “procesos artesanales de producción”. Integra materias como Tintes y colorantes tramados, Estampado textil, Hilatura, El juguete mexicano, Taller de televisión I y II y Producción artesanal. Estas asignaturas implican confusión semántica, sobre todo con Taller de televisión; sin embargo, sus objetivos justifican tal confusión con un fin deductivo:

Conocerá y mejorará en términos de diseño los objetos artesanales propios de la región, o conocerá y manejará diversos procedimientos técnicos que amplíen su campo de acción profesional (Plan de Estudios, 1994).

Aunque los objetivos parecen amplios, quedan enmarcados dentro de los aspectos artesanales e industriales. Por otra parte, no hay una definición clara. Pero esta y otras materias son el resultado de un proceso de afirmación de valores que tiene que ver con el contexto cultural en que se generan. Así como de la herencia artística que estuvo alguna vez integrada a la génesis de las escuelas de diseño.

Se observa en el Plan de Estudios de Diseño 1994, la creencia de



9. División de una superficie

que el diseño es familiar del arte. Sin embargo, hay proceso de separación de los contenidos artísticos. Cada una tiene una necesidad, una independencia y una especialización. Por ejemplo, muchos maestros emigrados en México eran artistas, gracias a su formación contribuyeron a la creación de las escuelas de diseño en el país. Tanto el arte como el diseño se dan en un plano de integración a principios del siglo XX, pero se van distanciando paulatinamente, pues responden a necesidades específicas del mercado laboral y de las distintas profesiones en juego.

En el área de Ciencias exactas se supone que el alumno:

Tendrá conocimientos básicos en matemáticas para operar con racionalidad algoritmos en el área de diseño gráfico.

Conocerá y manejará la lógica y procedimientos matemáticos que se consideren pertinentes para el estudio y resolución de problemas del diseño gráfico.

Podrá operar sistemas computarizados que contribuyan la desarrollo de su capacidad de análisis y estimulen su creatividad (Plan de estudios, 1994)



10. Imitación de tipografía oriental

Las consideraciones del Plan de Estudios 03, vigente hasta el momento, es una adecuación del Plan 02. Las materias optativas sólo se ajustaron





al modelo de flexibilización de la UAEM.

El plan actual (plan 03) para la licenciatura en Diseño Gráfico ofrece ventajas en su concepción que permiten su adecuación a la flexibilización curricular sin realizar cambios en su estructura. Por el momento y mientras no se agote su vigencia de cinco años, se ha optado por una alternativa de flexibilización que no lo afecte en cuanto al número de materias, su ubicación en el mapa curricular, así como su carga crediticia. De esta forma, como resultado de un ajuste, se llegó un mapa curricular flexible en tiempo en el que se puede concluir el plan de estudios en un rango de ocho a doce semestres. Entre ambas alternativas se tiene una amplia gama de posibles combinaciones de materias las cuales, sin rebasar los límites en créditos por semestre, permiten ajustar el tiempo de terminación de los estudios. De la misma forma la combinación de materias optativas permite una formación inducida hacia un campo del conocimiento (del) diseño gráfico de acuerdo a los proyectos particulares de formación profesional de los alumnos (Plan de Estudios, 2003).

Para la realización del Plan 03 seguramente se tomo en cuenta las habilidades y competencias que debe tener el egresado para dar respuesta integral a los problemas que en el campo de su formación profesional se presenten. También se contempla su capacidad para el autoaprendizaje, el análisis crítico y la solidez de su sistema de valores universales, ética, honestidad, profesionalismo, disciplina, sensibilidad artística, entre otros.

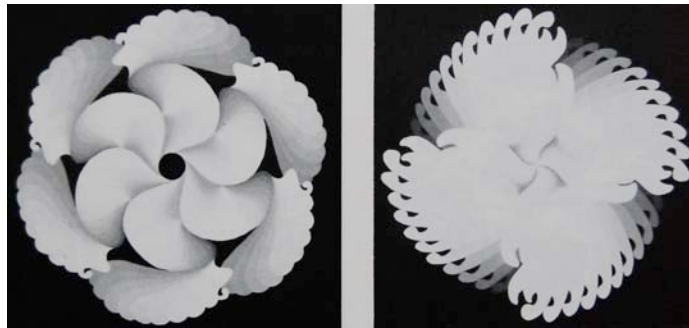
Dentro del perfil considerado para los egresados, las competencias que deben incluirse en la práctica del modelo flexible para la licenciatura en Diseño Gráfico son las siguientes:

Diseñar Gestar Educar Investigar Emprender	Expresar Gráficamente Crear Promocionar Motivar	Comunicar Conceptualizar Analizar Experimentar Proponer
--	--	---

Esas competencias las ejercerá el alumno en los diversos campos ó ámbitos de trabajo insertados en instituciones gubernamentales, privadas y sociales o bien en el trabajo independiente, pues la escala de sus clientes abarca desde el nivel comunidad, hasta el trabajo para clientes individuales. Se entiende que un ámbito de actuación importante lo constituye la docencia.

Con respecto al tiempo de duración de los estudios, aunque la UAEM ampara un tiempo entre 7 y 12 semestres, para el caso de la Licenciatura en Diseño Gráfico se consideró un tiempo mínimo de ocho semestres (4 años) ya que el peso en horas de estudio y créditos del plan vigente 03 es considerable (347 horas y 453 créditos); el tiempo máximo en el que se pueden concluir los estudios se consideró el máximo permitido por la legislación universitaria, siendo éste de 12 semestres (6 años). El tiempo final seleccionado por un alumno será en función de su rendimiento y capacidad, así como por otros condicionantes personales. En términos de combinaciones de materias y tiempo el rango de rutas posibles es muy amplio. Las alternativas mostradas en los mapas curriculares en los cuadros que se anexan en este documento son solamente de carácter ilustrativo. La opción a ocho semestres es la más crítica ya que significa una carga horaria y crediticia considerable; sin embargo esta opción se considera adecuada para aquellos alumnos que están dedicados totalmente a sus estudios y que su capacidad de asimilación y aprendizaje son adecuados para esta exigencia. A partir de esta alternativa las exigencias de mapas alternativos se reducen progresivamente conforme se acerquen a la opción de los doce semestres (Plan de Estudios, 2003).

El plan supone una cierta libertad para elegir materias optativas; sin embargo, más que optativas son obligatorias, pues, deberá cursar la mayoría de las asignaturas para obtener un determinado número de créditos que avalan la carrera. Por otra parte, el plan no incluye en sus



11. Claves específicas de los colores neutros.

líneas académicas un área que presente fuertes vínculos con nociones semánticas desde le plano social. Esta noción semántica representa el campo de aplicación social y profesional del diseño, aunque con un número muy limitado de opciones y campos de aplicación que no necesariamente responden a las necesidades sociales del diseño.



# 2

## Modelo Metodológico



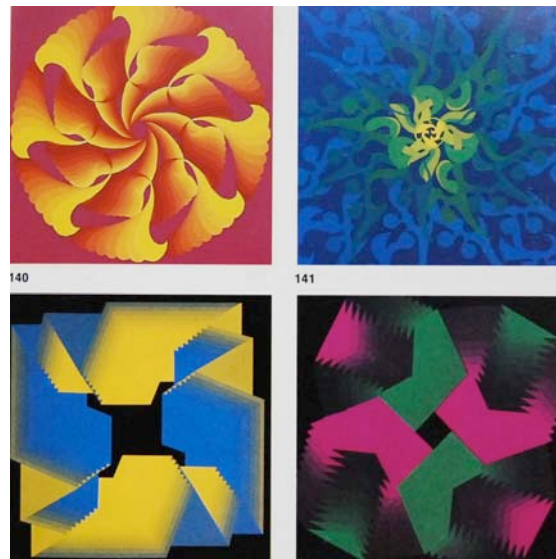
## 2. Modelo metodológico

El pensamiento complejo se ha constituido en la forma por el cual el pensamiento científico en ejercicio crítico de hacer ha procedido realizar su crítica tanto del modelo tradicional de las ciencias como de los modelos más avanzados de investigación, en este sentido la observación del sujeto, que había sido el medio por excelencia para considerar como válido lo observado por la pretendida objetividad del supuesto aislamiento del fenómeno, si bien esta pretensión ha sido durante mucho tiempo algo que las mismas ciencias han demostrado como ambiguo es decir el supuesto de que lo observado constituye a través de los distintos métodos de demostración, prueba del evento en cuestión, el azar dentro del campo científico es algo informe que no puede ser reducido a un principio de ley, de ahí que el azar haga su aparición ahora en el campo científico, dado que la realidad no puede ser explicada a partir de algún algoritmo que se supone podría hacerlo:

El azar nació, es verdad, del concepto de ignorancia, de la idea de falta de información, en este sentido original surge una definición que para muchos sigue siendo la única razonable: un fenómeno aleatorio es todo aquél que se resiste a ser descrito por un formalismo, que no permite ser reducido por un procesos algorítmico conocido (Wagenberg, 1985: 22).



Suponer que el formalismo era la única forma de observar la realidad, principalmente es el pensamiento científico. Actualmente es un elemento profundamente cuestionado. Las propuestas que giran en torno a la transdisciplinariedad son la forma por medio de la cual se genera el conocimiento. Tal como dice Morín, si la realidad es compleja, entonces la forma de observar el fenómeno de la realidad es a través de la complejidad que lo causa, de esta forma la ambigüedad del observador constituye parte del fenómeno. Esta subjetividad es un factor más que interviene en el proceso de lo complejo.



12. Diseños con mezclas de tonos

Pero ¿qué significa lo complejo en el ámbito educativo? Esta respuesta se encuentra en el desarrollo tecnológico y social en la época contemporánea. Las formas de entender la realidad y sus expresiones hacen que el entorno se presente de una determinada manera, que es necesario interpretar para comprender su funcionamiento. Pues, el generador del conocimiento no es tanto quién crea el principio de ley que hace válido el pensamiento, por el contrario, sin restar validez al pensamiento científico tradicional, los principios y leyes ya no pueden ser eternos, sólo funcionan en los ambientes que han sido generados. Esto también vale para las condiciones temporales de los principios científicos es decir el tiempo y la circunstancia son elementos transitorios. Por lo tanto, no hay para una determinada cadena de eventos una ley o principio únicos que los unifiquen y validen, porque las ciencias han abierto la puerta de la subjetividad.

¿Cómo Inventar? El punto de partida se encuentra precisamente allí donde la observación y la experimentación reconocen su impotencia. Es el caso de los sistemas sobre cuyas partes hemos llegado a obtener leyes (partículas, moléculas individuos), pero cuya globalidad resulta invisible por compleja (cierto cristal, un ecosistema, el mercado económico). El proyecto no puede ser más descartesiano. Porque se trata de conseguir datos sobre de muchas partes a partir del comportamiento de cada una de ellas (Wagenberg, 1985: 92).

Si bien la realidad puede verse a simple vista como un todo, lo cierto es

que la realidad como tal sólo es perceptible de forma individual. El reto será inventar una forma que permita ver la dimensión de lo real sin pretender una visión unificadora. La realidad es fragmentaria y sus elementos también lo son. Aunque cada componente pueda ser simulado en el laboratorio, su comportamiento no es definitivo, lo es sólo en las



13. Colores digitales

circunstancia de quien observa y de lo que observa. Esto nos dará una visión como el principio de incertidumbre generado en la física. Lo que quiere decir que no hay una forma única en que la materia se genera sino que las distintas formas de manifestación de la materia dependen de las circunstancias físicas, del ángulo, enfoque, la subjetividad del observador-conceptuador, término empleando por Morín.

Morín parte de los principios termodinámicos presentes en la naturaleza desde siempre, han demostrado una continua interrelación de factores que intervienen en la generación tanto de la materia como de la vida.

Morín establece en su texto *El método* un análisis basado en la física. Pues la única forma de explicar la realidad antropológica supone que hay una relación con la física, tal como lo establecen los dos primeros principios termodinámicos.

El primer principio de la termodinámica reconoce en la energía una entidad indestructible dotada de un poder polimorfo de transformaciones (energía mecánica, eléctrica química etc.). Este principio ofrece al universo físico una garantía de autosuficiencia y eternidad para todos sus movimientos y trabajos (Morín, 1997: 51).

Este primer principio supone que la energía es infinita, por lo tanto la creación de procesos materiales y de conceptualización son eternos e



14. Diseño de Matsumoto Incorporated

indestructibles. Sabemos que esto no es así, hay un segundo principio que parece contradecir al primero, establece que el movimiento también posee fricción y desgaste tanto en la física como en la mecánica.

Formulado por Clausius (1850), introduce la idea, no de disminución —lo cual contradiría el primer principio—, sino de degradación de la energía. Mientras que todas las demás formas de energía pueden transformarse íntegramente una en otra, la energía que toma forma calorífica no puede reconvertirse enteramente, y pierde por tanto una parte de su aptitud para efectuar un trabajo. Ahora bien toda transformación, todo trabajo, libera calor y por tanto contribuye a esta degradación (Morín, 1997: 51).

Este segundo principio establece que el movimiento generativo lleva en su propio seno la degradación de la energía. Por cada transformación existe un aumento de entropía, se dará finalmente cuando, en un caso físico, el calor generado se nivele con el ambiente exterior. En lo sucesivo el sistema tenderá al estancamiento, es decir, la imposibilidad de generar movimiento transformacional.

Si esto lo aplicamos al campo conceptual tenemos una situación similar, el movimiento puede ser generado desde el exterior, pero el aumento de entropía lo lleva al mínimo de movimiento. Con las ideas también ocurre lo mismo, la capacidad de transformar un campo ideológico, en el inicio de un momento, supone transformaciones radicales, la Historia es ejemplo de ello. En un momento posterior, estas ideas también se estabilizan generando una situación de alta degradación, mucha estabilidad y un mínimo de emergencias. Se puede suponer que las emergencias sólo pueden surgir desde fuera del modelo, a lo que Morín ha denominado “el bucle”, es decir, suponer sólo desde un orden lineal el movimiento y la transformación, no constituyen la manera en que ocurre este proceso en la realidad. Más bien es la forma de una espiral donde todo movimiento y



15. Estudio de Diseño  
Elmwood

toda transformación suponen un momento de estabilización. Pero la estabilización y el movimiento no son eternos, pueden ser producidos por las necesidades del sistema que los organiza, pues responden a la capacidad de asumir y hacer suya una nueva posibilidad de interpretación sistémica en el campo ideológico, para, a su vez, ser retroalimentado. En este sentido, “el bucle” es como un campo de movimiento circular de la energía que permite la renovación constante del pensamiento.

Si el movimiento produce energía, también produce su degradación. El movimiento no sólo nos lleva a la degradación de la energía, sino a la degradación del orden y de la organización. Esto puede ser perfectamente aplicado al conocimiento y a los sistemas que este genera.

Sistema y organización no son elementos antagónicos de un orden distinto, pertenecen al gran sistema del universo, por tanto están relacionados entre sí. Por mucho tiempo se supuso que el orden del universo respondía al orden de lo microfísico, o sea que ambos se reflejaban y había correspondencia entre ambos. Pero dentro de la visión cosmogónica clásica eran esquemas armónicos y equilibrados, lo cual correspondía con una idea de orden inmutable. Sin embargo, este orden inmutable es roto tanto por el segundo principio termodinámico como por el principio de incertidumbre. En consecuencia, surgen preguntas como ¿acaso los sistemas biológicos o sociales pueden, de manera permanente, mantener la organización del sistema? o ¿pueden estos sistemas reflejo de los ordenes universales? Estas preguntas se desmoronan frente a una realidad cambiante, heterogénea, interactuante.

El suponer ordenes universales queda fuera de la noción de organización, entendida dentro del campo de relaciones complejas. El supuesto de que



un sistema es un orden permanente rompió el principio de incertidumbre generado por Heisenberg. La materia puede significar otras cosas, esto depende mucho del observador, de las múltiples formas de observar algo. Una vez instalado en el principio de incertidumbre, es consciente de que un sistema no puede concebirse como algo exclusivamente cerrado, sino que comporta aperturas y cierres según las condiciones internas y externas al sistema.



16. Estudio de Diseño, Becker Design

La ecología del sistema depende de la cantidad y calidad de los intercambios. Un sistema no puede concebirse como una entidad cerrada, pues interactúa con su entorno. Los sistemas más acabados en cuanto a su organización son los modelos biológicos, ya que están protegidos por membranas que se modifican de acuerdo con las condiciones del ambiente.

Un sistema social también está concebido con aperturas y cierres, sobre todo en su ejercicio modelo generador de movimiento. Por ejemplo, si entra en un proceso entrópico será capaz de desarrollar las adaptaciones necesarias para su posterior modificación, considerando las emergencias externas o internas en el sistema, lo que viene a dinamizar los contenidos del interior. En este sentido, el sistema es uno de los términos que, junto con la organización, permite modificar constantemente tanto el entorno como el ambiente interno del sistema. Así que se forma un conjunto auto-eco-organizado. En el decir de Morín es como una forma particular de relación con el mundo que el sujeto observador, conceptuador posee entonces, la organización es el mecanismo que permite establecer un todo relacionado en sus partes. Al respecto, la organización se la define como: “Una totalidad organizada, hecha de elementos solidarios que no pueden ser definidos más que los unos a los otros con relación en función

de su lugar en esta totalidad” (Morín, 1997: 124).

Por consiguiente, el programa es la forma de esta totalidad, cada materia y su desglose de contenidos y enfoques es entonces un componente de la totalidad que permite definir tanto la función dentro de la organización



17. Estudio de Diseño GlueBoy International

como el funcionamiento del sistema dentro del plan, así como del plan mismo.

## **2.1. La semiótica de Peirce y Morris**

La semiótica es un modelo organizador de saberes. Cabe la posibilidad de que el diseño emplee un modelo semiótico en lugar del semiológico, debido a lo limitado de este. Desde los inicios del diseño se ha intentado relacionar con la semiología, a partir de una perspectiva funcional. Esta disciplina considera dos elementos: signo y significado, según el planteamiento de Saussure. En el diseño contemporáneo no sucede ninguno de estos casos. La imagen no tiene un significado definido, éste se va ampliando conforme se introducen las imágenes en nuevos contextos.

Por esta razón, tomaré como base la definición de signo propuesta por Morris y por Peirce. El primero señala como signo:

Comúnmente, en una tradición que se remonta a los Griegos, se ha considerado que este proceso implica tres (o cuatro) factores. Lo que actúa como signo, aquello a que el signo alude, y el efecto que produce en determinado interprete (Morris, 1985: 26).

Su definición se compone de tres elementos, semejante a la definición de Peirce:

La definición de signo como ***aquello que está en lugar de algo para alguien es***, a la vez, la mejor descripción en principio de los fenómenos semióticos. La estructura triádica del signo como función de un representamen (lo que está en lugar de), un objeto (aquello por lo que se está) y un intérprete (que concibe la relación entre ambos) pone de manifiesto las dos operaciones básicas de los procesos de expresión y comunicación humanas: representación e interpretación (Pérez, 1988: 12).

De alguna manera, ambas definiciones consideran. La de una visión triádica. La de Morris es más limitada, pero comparada con la de Peirce adquiere otra dimensión. Comportan la relación del signo como la construcción de un representamen por el sujeto, el signo es representación y no la cosa en sí, es en el objeto en donde el signo entra en relación con su objeto esto es el plano sintáctico del signo, así por tanto la creación de un representamen en el sujeto es necesariamente también la creación de una idea, a través de la cual es posible argumentar y esto equivale al plano del interpretante así toda representación de un signo es una idea o un concepto, de la que es posible argumentar.

Para Peirce, la semiosis es un proceso ininterrumpido, no hay signo ni significado, al modo de Saussure, de un caso cerrado, para luego situarlo en el plano de la convención; al contrario, la semiosis se da como un

aspecto circunstancial en el plano de la realidad del sujeto. Como lo afirma Parret es un aspecto ontológico y por lo tanto semántico.

La imagen del diseño cada vez adquiere, lo cual permite distintas interpretaciones. Las imágenes van connotando y denotando el sentido, no suponen significados restringidos en imágenes o signos ya determinados. Por esta razón, el modelo semiológico de Saussure es muy reducido para ser aplicado en un modelo organizador de conocimiento.

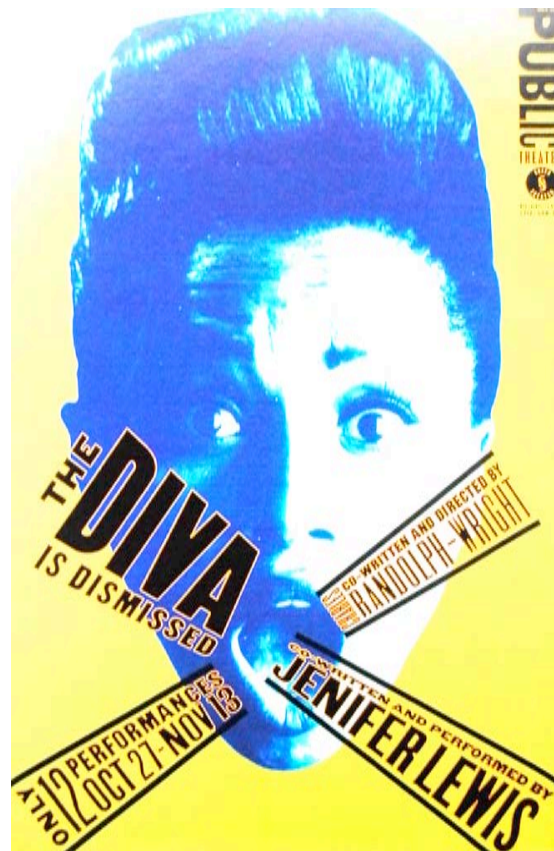


18. Estudio de Diseño, Studio International

La forma tradicional en que organizamos el saber científico, en torno a las disciplinas duras, ha cedido lugar al relativismo de las distintas nociones de conocimiento científico, por un lado, y por otro la instalación desde el mismo modelo científico duro del principio de incertidumbre. Suponer que hay un saber delimitado en un campo de aplicaciones es una noción que ha comenzado a ceder lugar al espacio del conocimiento. Este fenómeno lo podemos denominar, según Morín y otros, “pensamiento complejo” se funda en el conocimiento científico, pero toma en cuenta un análisis de la realidad. Morín parte aparentemente de un supuesto muy simple; pero los resultados son muy complejos. Si la realidad es compleja ¿por qué se pretende resolverla a través de principios y leyes tangibles? Moran afirma que si la realidad es compleja, entonces la única forma de explicarla por medio de un procedimiento de complejidad. Mientras que las ciencias duras intentan, solo desde su vertiente mas reduccionista, explicar la realidad a través de leyes y principios, sino que al contrario estas terminarían en una reformulación continua de su propio proceder en cuanto noción de verdad entendida esta desde el modelo disciplinar del cual forma parte del enfoque.

En resumen, si la realidad se nos presenta como un todo complejo, entonces no hay una sola ley o principio que la explique. Todas las

disciplinas y perspectivas la replantean, de tal manera que la realidad se configura como algo cambiante, por ello posee un desarrollo continuo tanto en su forma como en sus contenidos.



19. Estudio de Diseño, Pentagram Design



Lo mismo sucede con la perspectiva del que observa, pues también es un fenómeno que contiene dentro de sí subjetividades, y por ello prejuicia su propia observación, a diferencia del modelo tradicional que pretende en todo momento una observación objetiva, la cual nunca se da ni siquiera en el laboratorio. Este tema es muy trillado, pues cada individuo está determinado por sus creencias, lo que vuelve relativo cualquier intento de objetividad.

## **2.2. La Semiótica como modelo epistémico**

En este apartado se hablará de la semiótica como modelo epistémico, es decir, como un modelo organizador, no como un modelo de interpretación aplicada, porque la semiótica no puede ser un modelo de interpretación autoreferencial. Además aún hay mucha resistencia entre maestros a considerar a la semiótica como un modelo de interpretación por muy diversas razones que no explicaré. Por otra parte, es pertinente aclarar y establecer cuáles pueden ser los criterios de organización aplicados a un sistema de programas de una escuela de diseño. Así como la forma que haría posible la dinámica de funcionamiento, es decir, de los procesos de



20. Agency Saatchi & Saatchi, New Zealand 1999.

retroalimentación y de elaboración de programas o contenidos nuevos. Con la intención de que las instituciones consideren una actualización permanente de los programas debido al propio movimiento del sistema.

La semiótica está conformada por dos posturas: una semiótica lingüística entendida más como una semiología relacionada a los signos lingüísticos y a las estructuras sintácticas del habla y las leyes de la lengua, por un lado, y por otro, una semiótica más abierta, no sólo atiende a los signos lingüísticos, sino a otras categorías como el signo icónico. Por dicha razón, la semiótica peirceana tiene implicaciones de carácter metalingüístico más amplias, es decir, desde su forma abstracta, no puede realizar interpretación por sí misma. Según Parret:

El orden lógico de las categorías paradigmáticas es: ser, conocer, significar/comunicar. En principio, pareciera posible una discusión sincera acerca de la naturaleza y la estructura del ser, pero cualquier intento de hacerlo crearía el problema del escepticismo y la aporías del ser, y no ser (o la nada) (Parret, 1983: 26).

En el plano semiótico, el ser, el conocer y el significar pueden ser perfectamente identificados con algunos elementos del modelo de Morris. Aunque su modelo es un poco reduccionista nos sirve para ubicar algunos elementos de su modelo semiótico en sintaxis, semántica y pragmática, o bien, “dimensiones semióticas” como el autor las denomina.

En términos de los tres correlatos (vehículo sígnico, designatum

intérprete) de la relación triádica de semiosis pueden abstraerse —para convertirse en objeto de estudio— una serie de relaciones diádicas. Pueden estudiarse las relaciones de los signos con los objetos a los que son aplicables. Esta relación recibirá el nombre de *dimensión semántica de la semiósis* y la simbolizaremos con el signo Dsem; el estudio de esta dimensión se denominará semántica. Pero el objeto de estudio también puede ser la relación resultante de los signos con los intérpretes. En este caso la relación resultante se *denominará dimensión pragmática de la semiosis* y la simbolizaremos como Dp; el estudio de esta dimensión recibirá en nombre de pragmática (Morris, 1985: 31).

Las relaciones de los signos con los signos serán denominada “dimensión sintáctica de la semiosis”. Todo signo tiene relaciones con otro signo, por lo que se puede afirmar que la única forma de hacer referencia a un signo determinado es a través de otros signos que hablan de él, esta dimensión es la sintaxis, cuyo estudio es la relación interna de los signos con otros signos. Morris plantea estas relaciones como la forma de crear un metalenguaje para la semiótica con la finalidad de tener, en algún momento, una semiótica pura, y poder aplicarla a contextos específicos de los signos, lo que según Morris se denominaría “semiótica descriptiva”

O bien sintaxis, semántica o pragmática, según convenga al caso. En este sentido, la presente Enciclopedia, en la medida en que se ocupa del lenguaje de la ciencia, constituye un caso particular especialmente importante de semiótica descriptiva, el tratamiento de la estructura de ese lenguaje entra dentro de la sintaxis descriptiva, el tratamiento de la relación de ese lenguaje con las situaciones existenciales entraría en el terreno de la semántica descriptiva, y la consideración de la relación de ese lenguaje con sus creadores y usuarios supondría un ejemplo de pragmática descriptiva (Morris, 1985: 35, 36).

Estas relaciones descriptivas de la semiótica, sobre todo la semántica, serán las que establezcan una relación con el mundo. La dimensión existencial no sólo es referida al mundo o a los objetos del mismo, sino que lo son en cuanto a la relación subjetiva con el sujeto, esta relación subjetiva es lo que Parret denominará “relación ontológica del sujeto con el mundo”. Por consiguiente, la propuesta de Parret y la de Morris están relacionadas no sólo por el signo, sino por el sujeto entendido como una entidad subjetiva.

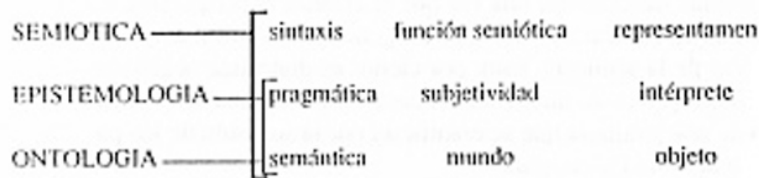
No se puede elaborar una teoría de la comunicabilidad o de la significancia sin preocuparse por las condiciones subjetivas del uso del lenguaje significativo, este es el caso en que la lógica de la sucesión e los tres paradigmas puede traducirse sincrónicamente en la tríada peirceana: objeto, signo (o representamen) e interprete. Esta tríada equipara las tres fases del desarrollo que bosquejé previamente: el mundo o realidad como la totalidad de objetos, estados de cosas, acontecimientos, y aún entidades más sofisticadas tales como valores y posibilidades; el sujeto dirigido hacia la realidad, y la función semiótica ocupando su posición intermediada (Parret, 1983: 26, 27).

Entonces, tenemos la semiótica entendida desde una perspectiva triangular.

La semiótica que investiga la semiósis será tridimensional: semántica, pragmática, sintaxis. Cada una corresponde a las tres Protä Philosophia que se suceden una a otra “lógicamente” en el curso de la historia de las ideas: Metafísica (desde ahora Ontología), Epistemología y Semiótica. Esta correlación, no obstante debería entenderse bien. Considerando el orden teleológico de esta sucesión, Ontología debería verse como comprendiendo sólo una dimensión de la semiótica, la semántica, ya que

su campo de investigaciones la estructura del mundo (objetos, estado de cosas acontecimientos y posiblemente valores y posibilidades). La epistemología comprende dos dimensiones de la semiótica, la semántica y la pragmática combinadas, porque investiga las condiciones subjetivas de conocimiento, y otras relaciones intencionales del sujeto con la realidad. La semiótica finalmente, está enteramente comprendida una vez que las tres dimensiones semántica, pragmática y sintáctica funcionen en combinación es decir una vez que se reconozca la fuerza constitutiva de la función semiótica. Nótese que las nociones de semántica, pragmática y sintáctica no son usadas aquí como lo son en literatura lingüística y gramatical. Dentro de este contexto, adquieren su significado a partir de la definición de los tres paradigmas, Ontología, Epistemología y Semiótica (Parret, 1983: 28).

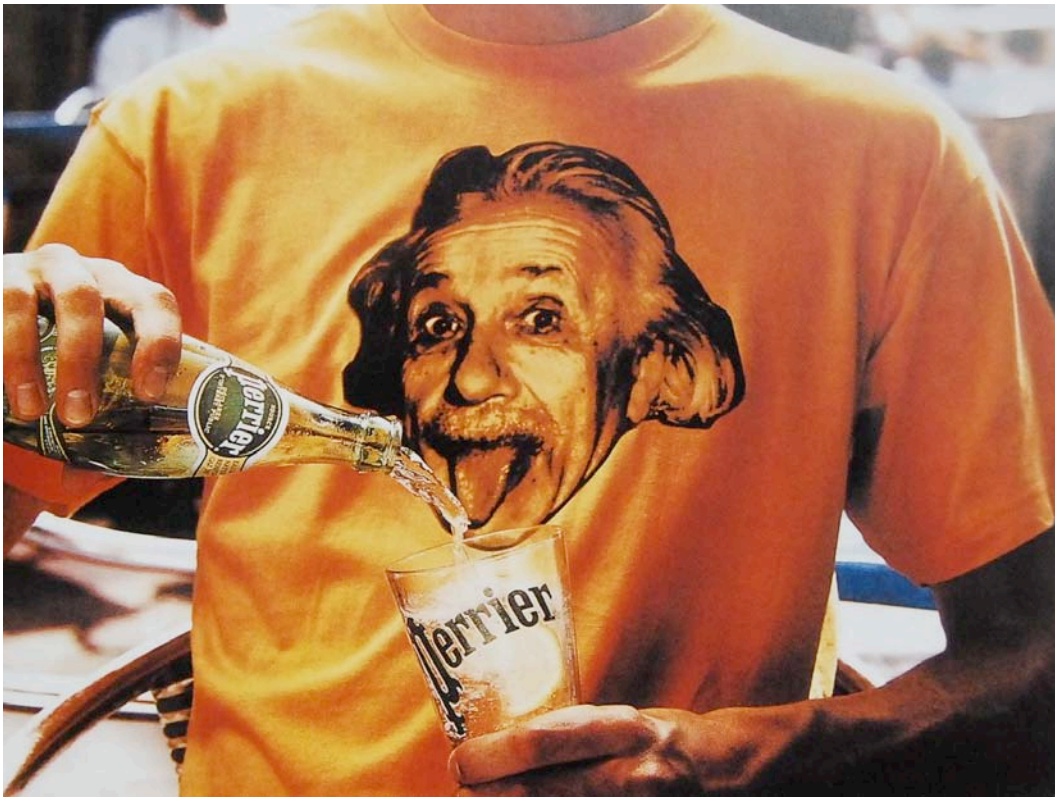
En el siguiente cuadro, Parret ejemplifica claramente toda esta relación.



Desde esta perspectiva, la semiótica supone un aspecto del signo, la realidad y el pensamiento del sujeto, por el cual interpreta y recrea el mundo. Si bien la semiótica se presenta como un instrumento estructural, sólo lo es en cuanto que permite al sujeto realizar la interpretación desde su subjetividad, aplicando cualquier enfoque al modelo, como la fenomenología. Esto depende del maestro, de sus preferencias y

empatías, que puedan enriquecen el modelo.

Por tanto, la semiótica sólo constituye un modelo organizador metasistémico, y no necesariamente un modelo de interpretación, pues la



21. Agency Ogilvy & Mather, París, 1999

aplicación de sus términos no implica enfoque alguno acerca del objeto de estudio en el que la semiótica puede ser aplicado, en el campo de un sujeto. Habrá una interpretación cuando su objeto sea visto desde un lugar y una perspectiva particular de una disciplina que vinculada al sujeto, puede ser una teoría o una perspectiva vivencial que determine necesariamente una toma de posición frente al mundo, esta característica es la que permite realizar el ejercicio interpretativo.

El problema radica básicamente en que la relación del ser humano con el mundo puede definirse como una relación dual, de ahí que el sujeto confrontado al mundo tiene que definirse en él, la persona establece una relación particular con el mundo. Se establece una conexión ontológica con el mundo, la cual determina enfoques y visiones, que no necesariamente serán semióticos, sino que estarán mucho mas vinculados al espacio existencial o vivencial del sujeto, así como otras disciplinas teóricas que darán perspectivas a los distintos contenidos tratados en sus propuestas.

### **2.3. La Semiótica como modelo metodológico educativo**

Es posible suponer a la semiótica como un modelo metodológico que



puede ser aplicado en la enseñanza del diseño. La gama de contenidos puede ser muy distinta, va de nociones que tienen que ver con la aplicación técnica, hasta materias que están relacionadas con la



22. Agency AMV BBDO, London 1997.

metodología y la administración. Esto no quiere decir que cada materia deberá, en su estructura y contenido, ser u obedecer a un modelo semiótico en particular. Hay que aclarar que nada es que el modelo semiótico, visto de manera, puede ser un modelo organizador. Tal como lo propone Parret, situar la ontología, la epistemología y a la semiótica como elementos estructurales del pensamiento.

Por tanto, podríamos decir que la semiótica se corresponde con el signo y por lo tanto con la sintaxis; la ontología se corresponde con la semántica y por lo tanto con el mundo, la realidad; la epistemología se relaciona con la subjetividad del sujeto, y finalmente la pragmática se corresponde con el intérprete en combinación con la semántica. Estos serían los elementos organizadores de un plan, tanto en su expresión como en los distintos programas y sus contenidos.

Pensar o suponer que la semiótica debe reemplazar, por así decirlo, los contenidos de las asignaturas establecidas es un error. La libertad de cátedra ha permitido la construcción de las universidades mexicanas. En este sentido, la semiótica sólo ha de ser un modelo organizador de la estructura de un plan, o un metalenguaje, que permita distinguir, por ejemplo, los contenidos programáticos establecidos, de las nociones



23. Agency F/Nazca S&S Sao Paulo, 1999.

teóricas cambiantes. Elementos que adquiere el sujeto como parte de su construcción personal, se trata de la pragmática, o un punto de vista semántico, esto es, el campo de relación con el mundo, la realidad. Por esta razón, debería existir un programa de estudios que contemplara la aplicación de algunas nociones teóricas, por parte del alumno, en un contexto más o menos determinado. Obviamente esto es un supuesto, las actividades pueden ser muy amplias y variadas, sin intervenir o alterar el

contenido. Este procedimiento es tanto para las materias de orden práctico como para las teóricas, pues podrán ser vistas desde este modelo. Para lograrlo, el maestro deberá reconocer los tres ámbitos, sintáctico, semántico y pragmático, que hay en sus propios contenidos, y, que de alguna manera, deben estar formulados en su programa de actividades.

De esta manera, se pretende que la semiótica organice los cuerpos de conocimiento dentro de un programa de estudios. Planteamiento completamente distinto de la semiótica como modelo de interpretación. Por consiguiente, la semiótica debe ser sólo el modelo estructural de un plan. Pensar la semiótica como modelo de organización implica suponer que la visión de la sintaxis, la semántica y la pragmática se corresponden con distintas áreas. E estos tres elementos están presentes en cada programa, por ejemplo hay algunas materias que responden más a lo sintáctico que lo semántico, o a lo pragmático. Esta distinción, por así decirlo, taxonómica permite el ejercicio organizador. La semiótica, antes que un modo del análisis del objeto sígnico, es un metasistema, pues no se trata de un ejercicio de análisis, sino de una organización entre las tres funciones.

La función sintáctica tiene que ver con las técnicas o con los lenguajes

básicos a través de los cuales se realizan operaciones técnicas o mecánicas que requieren entrenamiento. Se llevan a cabo mediante la apropiación de procesos técnicos, donde la habilidad juega un papel muy importante para que el alumno desarrolle destrezas.

La sintaxis puede organizar y agrupar las materias que giran en torno al aprendizaje de técnicas. La semántica está relacionada con los ámbitos sociales, tiene que ver con la forma en que algunos saberes o habilidades son entendidos y aplicados socialmente. Este denominador común sobre el cual se puede organizar el saber relacionado con los contenidos socialmente reconocidos en el ámbito profesional de un determinado saber. Mientras que la sintaxis enseña de la ilustración; en la semántica está el cómo la ilustración o el ilustrador son vistos en el campo social de su desarrollo profesional, esto es, el cómo es visto y lo que se espera de su trabajo, así como los distintos ámbitos en los que puede desenvolverse.

La pragmática tiene que ver con el conocimiento teórico. El diseñador sustenta su trabajo con aproximaciones más o menos bien argumentadas para darle soporte a su trabajo. También le sirven para generar modelos de análisis de problemas y sus posibles soluciones, más como estrategias

que como modelos de pura aplicación. Esta distinción tiene que ver con la posibilidad de considerar la actividad del diseño como un soporte creativo, no sólo en su realización para una aplicación concreta, sino que el proceso de diseñarla implica una noción conceptual de constructos sofisticados que puede ser parte de un proceso teórico.



# 3

## Modelo del Plan de Estudios





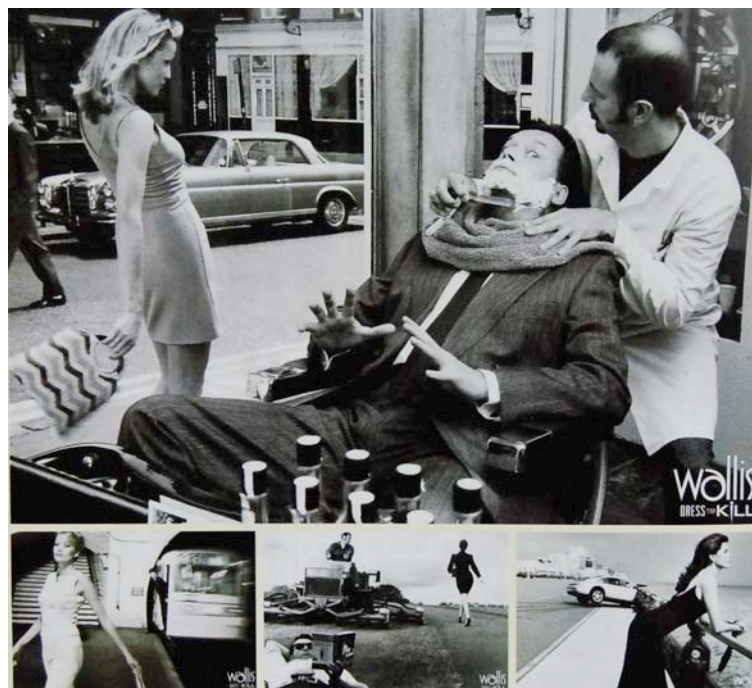
### **3. Modelo del Plan de Estudios**

El Plan de Estudios 03 de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Estado de México se integra por tres áreas principales y un área de Líneas Académicas. La primera es el área de Diseño y se compone de materias que poseen un fuerte contenido sintáctico, la integran tres subáreas: la primera es el Diseño gráfico y la conforman asignaturas como Taller de diseño, Letrografía, Generatividad del diseño, entre otras; la segunda es la Representación integrada por materias como Dibujo, Técnicas de representación, la última se llama Comunicación es una subárea teórica.

La segunda es el área de Teoría, también dividida en tres subáreas: la Conceptual metodológica, la Humanística y una Complementaria, destinada para asignaturas como Investigación, totalmente pragmática, e Inglés y Redacción.

Finalmente el área de Tecnología aplicada, la cual involucra aquellas materias que poseen alguna relación con procesos tecnológicos o procesos de computación aplicados al diseño. Como puede observarse, el plan es coherente en la primera área; sin embargo, es confuso en la

segunda y tercera área; hay asignaturas que poseen contenidos que en algunos casos debieran ser puramente semánticos, como Redacción e Inglés, el Seguimiento de prácticas profesionales o Portafolio de diseños. Estas asignaturas están enfocadas al contexto profesional, por tanto su ubicación no corresponde con aspectos teóricos.



24. Agency Bartle Bogle Hegarty, London 1997.

En el área de Tecnología hay asignaturas que por sus características deberían poseer o un enfoque semántico o sintáctico, tales como Fotografía o Diseño fotográfico o Bases fotográficas. Lo mismo ocurre, pero de modo inverso, con asignaturas como Fundamentos de la publicidad, Legislación del diseño, Administración del diseño y Planeación y producción gráfica, que deberían estar en un enfoque semántico o en uno pragmático. Asignaturas como Fundamentos de mercadotecnia; Comunicación de la mercadotecnia deben estar integradas en un enfoque semántico, su relación es con la realidad, los índices económicos y los resultados de aplicaciones estratégicas de mercadeo, por lo que la semántica es el ámbito académico propicio en que se puede desenvolver mejor estas materias. Aún cuando la semántica establece, desde un campo modelístico, la relación con el espacio de la realidad, no ocurre lo mismo con asignaturas como Computación básica, Dibujo vectorial, y Edición de imagen digital, deben estar en un ámbito sintáctico porque son materias que responden a contenidos altamente determinados por las herramientas de software. Sus contenidos son altamente programáticos, muy estabilizados y progresistas, por ello el mejoramiento sustancial de los programas se produce de manera secuencial

Así que una enseñanza basada en el manejo de las herramientas de software es un equivalente al empleo de los elementos sintácticos, pues obtienen un determinado resultado; aunque con una función más amplia de aplicación de modelos conceptuales en un diseño. Se trata de cómo un espacio conceptual permite saltar la barrera instrumental y, al mismo tiempo, conquistar un espacio de reflexión en la producción del sujeto. En estas circunstancias, el diseño ha de ser entendido como el espacio en el que se aplican conceptos e ideas que son el campo de investigación del alumno como parte argumentativa de su proceso de producción y creación.

El Área de Líneas Académicas, debido a su relación directa con el entorno profesional, debería ser más sólida, para que proporcione mayor cantidad de opciones laborales al estudiante de diseño; sobre todo para que el modelo flexible pueda incorporar mayores herramientas en cuanto a su ejercicio profesional. En el plan flexible hay cuatro líneas académicas: la primera es la Línea A, de Integración del Diseño; la segunda es llamada Línea B, Textil; la tercera es la Línea C, de Publicidad, por último la Línea D, de Arte digital, Cada una de ellas está compuesta tan solo de cuatro materias de carácter secuencial.

Al respecto, cabe mencionar que la Escuela Nacional de Artes Plásticas realizó recientemente un cambio en sus planes de estudio, lo que generó un campo muy vasto de contenidos, los cuales permiten que el alumno escoja, dentro de un mismo eje, varias asignaturas, algunas de forma secuencial y otras de manera aislada. De esta forma se enriquece su campo profesional. En la ENAP, la licenciatura en Diseño Gráfico ordenó justamente estas modificaciones en el área Semántica, pues, muy probablemente, es aquí donde los alumnos se desenvolverán en el campo profesional. Mientras que la UAEM posee cuatro líneas académicas la ENAP tiene cinco y cada una está constituida por dieciocho asignaturas optativas. Esto se debe, por un lado, a la cantidad de maestros, y por otro, de una forma aún más fundamental que en su análisis diagnóstico, los maestros combinaron varias asignaturas. Por supuesto el plan resultó mucho más enriquecido. Para que el plan tuviera los resultados esperados, la ENAP pasó por un proceso muy largo, requirió de la consulta de todos los maestros, quienes desde sus propias perspectivas sugirieron las materias que conformarían el nuevo plan del 2006.

Por tanto, las Líneas Académicas más que un área constituyen un cuerpo pequeño de asignaturas que no ofrece grandes opciones en cuanto al desempeño laboral de los profesionales del diseño. Éstos se



25. Agency Bartle Bogle Hegarty, London 1998-1999

desenvuelven en la docencia y la investigación, la ilustración, el diseño editorial, el diseño de multimedia, el diseño audiovisual, el diseño textil, e incluso en varias de estas posibilidades a la vez.

El plan de la UAEM no ve con tanta claridad el aspecto semántico de la relación profesional del diseñador con el medio en que se desenvolverá; sin embargo, pretende establecer una relación con la publicidad y la

mercadotecnia. CIEES, ve esta propuesta como un defecto en la enseñanza general de la licenciatura, porque el diseñador ni es un publicista ni analista de mercado, además, es incapaz de crear estrategias conceptuales con herramientas adecuadas para producir cambios en el ámbito publicitario y tampoco posee las herramientas teórico-conceptuales que le permitan realizar propuestas innovadoras, utilizando instrumentos, estrategias y conceptos coherentes. A pesar de esto, la propuesta es acertada, quizá en un futuro esto implicará un salto en la conceptualización del diseño gráfico hacia un área profesional de la publicidad y la mercadotecnia. Juntar en un solo profesional al especialista en imagen con el especialista en mercadeo y publicidad es un proyecto muy ambicioso del Plan 03. Aunque esta idea es muy riesgosa puede ser una valiosa oportunidad para explorar el campo laboral del diseño.

La propuesta del Plan de Estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico se ha dividido en tres grandes áreas: Sintáctica o Técnicas de configuración disciplinar; Semántica o Relación profesional y de aplicación, y Pragmática o Teorías y contextualización cultural. Obedecen a un principio semiótico bien determinado, la tríada semiótica de Peirce, signo, objeto e interpretante, constituye ejes teóricos de aproximación a posibles





contenidos de los programas y las formas en que pueden evolucionar.

El signo es la realización de las diversas formas de expresión del diseño en cuanto a imagen. En cambio, el objeto es la forma desde la cual miramos al objeto del diseño relacionado con algún aspecto de la realidad; por ejemplo, las profesiones o los distintos ámbitos en que el profesional del diseño se desenvuelve, esto quiere decir que el ámbito del objeto es un contexto de relación dual, siempre encontraremos un vínculo de relación con la realidad a través de su objeto. El interpretante será el enfoque desde donde se mira tanto al signo como su objeto. Es un ámbito teórico desde donde se argumenta la actividad teórica del trabajo que se desarrolla, como un campo de argumentación con múltiples interpretantes y enfoques.

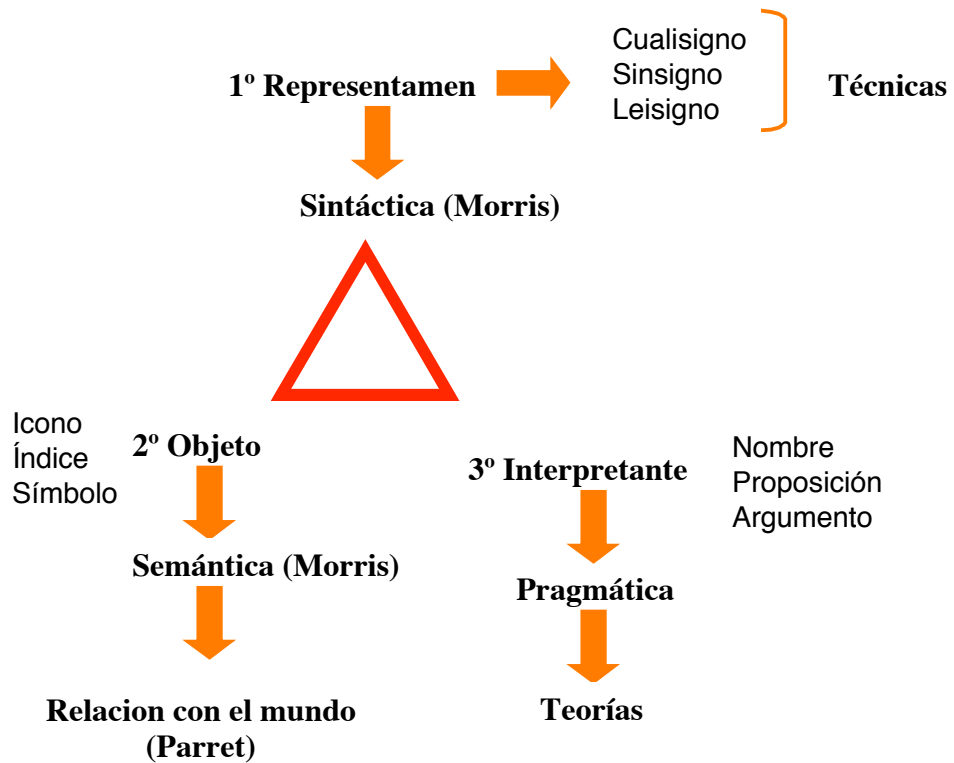
La sintaxis es la forma de aparición del signo e involucra las posibilidades técnicas de instrumentación en el soporte bidimensional o tridimensional. Esta noción abarca las formas de creación de los lenguajes desde una perspectiva técnica. Esto es, en el área en cuestión se hablará de materiales, de técnicas y procedimientos, las formas de su apropiación en un ámbito expresivo o de comunicación de ideas y conceptos.



26. Estudio de Diseño Bozell, R/GA Digital Studio

Si hacemos un paralelo con el modelo semiótico de Morris encontraremos un equivalente entre signo y sintaxis. El signo de Peirce se refiere al imaginario, o al producto en cuestión; por ejemplo una ilustración. Pero esta ilustración la podemos mirar en primer lugar como campo de

## Modelo Semiótico



aplicaciones técnicas, entonces el campo sintáctico será el ámbito de las técnicas, los materiales y finalmente los lenguajes, aunque también el será el campo de los conocimientos básicos de una determinada aproximación programática. Por lo tanto, este campo será el más estabilizado en cuanto a sus contenidos. Esto no quiere decir que para una materia no haya interpretantes posibles. Por ejemplo, una asignatura como Dibujo, cuyos contenidos pueden ser la estructura y proporción de la figura humana, posee varios interpretantes posibles como un dibujo renacentista o uno realista. Por supuesto sus interpretantes teóricos que los sustentan son por completo distintos, uno es platónico idealista y el otro se inscribe en el ámbito de la realidad.

El campo del objeto, en el ámbito semiótico de Peirce, es el equivalente, en términos del modelo de Morris, a la semántica. Son campos enfrentados en una continua relación dual del objeto con el mundo. El mundo lo integra el campo profesional del diseño como los campos técnicos, teóricos, de producción, aplicación y de conceptualización de sus quehaceres. Se trata de que el alumno conozca, en una determinada materia, las exigencias del mercado laboral, y, además, que adquiera una experiencia tangible, distinta de lo puramente académico. Por lo tanto, el conocimiento adquirido será más sólido en la medida que el sujeto se

involucre con el medio donde pretende desenvolverse. Sólo así será un profesional que cumplirá las expectativas que el mercado laboral exige a un recién egresado.

El Área Semántica está vinculada al objeto, pero el objeto no es la cosa en sí, sino su relación con lo social. En la sintaxis de un determinado proyecto de diseño, su contenido semántico será el cómo es aplicado en los distintos ámbitos sociales, profesionales, empresariales o industriales. No será necesariamente parecido a un contenido programático, sólo se entenderá el cómo es entendida la semántica en el espacio profesional. Esta será la forma en que el contenido programático, visto desde una perspectiva semántica, exprese mejor sus funciones de relación con el entorno. Lo cual implica que sus contenidos sean sometidos a constante revisión y evolución, debido a la naturaleza cambiante del ámbito profesional, del mercado y la tecnología.

Por consiguiente todas las materias del Plan 03 fueron seleccionadas en función de sus contenidos, y ubicadas dentro de algunas de las tres áreas. Quedaron organizadas de la siguiente manera.

En el Área de Diseño, las materias que integran la subárea de Diseño se

apegan a un modelo sintáctico, excepto Gráfica del entorno que se ubicaría en el modelo semántico.

Taller de diseño

Generatividad del diseño

Letragrafía

Diseño editorial I

Diseño editorial

Identidad visual

Señalética

Gráfica del entorno

En la subárea de Representación se encuentran las siguientes asignaturas:

Sensibilización artística

Métodos de composición gráfica

Dibujo gráfico

Ilustración

Ilustración aplicada

Dibujo natural

Técnicas de representación

Geometría y perspectiva

## Gestión de proyecto

Estas asignaturas están destinadas al componente sintáctico, salvo Gestión de proyecto, impartida en octavo semestre, pues es una materia relacionada con el potencial cliente de un diseñador, por esta razón su ubicación debería ser dentro de un espacio semántico.



27. Serie Bellas Artes, Diane Fenster.



En la subárea de Comunicación se encuentran materias como:

Fundamentos de la comunicación

Análisis de la comunicación actual

Crítica de la cultura multimedial

Seguimiento de prácticas profesionales I

Seguimiento de prácticas profesionales II

Portafolio de diseños

Las primeras tres asignaturas son teóricas. Si bien la creación de esta subárea puede ser algo acertado, es necesario ubicarlas dentro de un área que defina, en primera instancia, su contenido. Pues dependiendo de los enfoques de comunicación que se pretendan llevar a cabo, como espacios metodológicos dentro de las asignaturas, será necesario ubicarlas dentro del espacio pragmático. Las tres últimas están relacionadas con el desempeño profesional, por ello el espacio semántico es su mejor opción.

En el Área Teórica, las materias que se encuentran en la subárea

Conceptual metodológica son:

Estética

Percepción creatividad

Semiología y poética

Semiótica

Hermenéutica

Taller de titulación I

Taller de titulación II

Todas estas materia deben estar en un espacio pragmático, y más aún deben tener procesos teóricos y metodológicos que permitan al alumno, en su fase terminal, realizar propuestas de investigación del diseño. Lo que significa que se debe profundizar mucho más en el campo pragmático de cada asignatura.

En la subárea Humanística están asignaturas como::

Disciplinas humanísticas

Historia del Arte

Historia del Diseño

Metacognición

Ética profesional

En la subárea Complementaria se encuentran las siguientes asignaturas:

Investigación

Redacción

## Ingles I, II, III, IV

Una materia como Investigación debe tener un fuerte contenido modelístico capaz no sólo de introducir al alumno dentro del campo de la investigación, sino que debe integrar, por un parte, elementos de metodología y aplicaciones conceptuales sobre los distintos modos del ejercicio de la investigación, y por otra, debe incluir una relación con campos metodológicos contemporáneos, como aproximaciones teóricas y conceptuales acerca de la posibilidad de realizar investigación desde posiciones relativistas.

Sin embargo, la investigación sólo se ve como una asignatura complementaria. Lo cual le resta interés, en el supuesto tal vez de que no hay nada que investigar. La asignatura, en su carácter modelístico, debe estar en un área pragmática, además debe ser el eje sobre el cual estén relacionadas las demás materias. Sólo así se tendría un conjunto coherente de materias teóricas, en función de un metasistema que las organiza y posiblemente con una metodología más o menos específica, de acuerdo con la naturaleza de la noción de investigación que desarrollen como campo teórico, por un lado, y por otro, como campo de aplicación conceptual. Las otras dos materias son instrumentos de

aplicación que deberían estar ubicadas en el espacio semántico.

En el Área de Tecnología, en la subárea de Tecnología aplicada se encuentran asignaturas que comportan elementos fundamentalmente sintácticos.

Principios tecnológicos

Bases fotográficas

Fotografía

Diseño fotográfico

Sistemas de impresión I

Sistemas de impresión II

Preprensa digital

La subárea de Administración y desarrollo empresarial se conforma por:

Fundamentos para el emprendedor

Fundamentos de mercadotecnia

Comunicación de la mercadotecnia

Fundamentos de la publicidad

Legislación del diseño

Administración para el diseño

Planeación y producción gráfica

Estas asignaturas están relacionadas con el campo profesional, por eso su ubicación deberá ser en el campo semántico. El cual permita establecer que las exigencias del mercado deben ser un aspecto a considerar en la formación del estudiante.

La subárea de Tecnología digital se integra por materias con una orientación sintáctica:

Computación básica

Dibujo vectorial

Edición de la imagen digital

Diseño de productos multimedia

Después, en el Plan 03 de la licenciatura en Diseño de la UAEM, viene lo que se ha denominado Líneas Académicas, presentes del quinto al octavo semestres, estas materias tienen además un carácter optativo y dependen de las asesorías disciplinarias que los tutores ejercen sobre los alumnos. Se divide en cuatro líneas. La primera se denomina Línea A, Integración del diseño, contiene cuatro asignaturas:

Sistemas habitacionales

Transporte y vialidad

Equipamiento urbano I

Equipamiento urbano II

Estas asignaturas son comunes con las licenciaturas de Diseño Industrial y Arquitectura. Su contenido se relaciona con el entorno, así que su



28. Setting modifications

ubicación dentro de la propuesta curricular, será de aspecto semántico, lo mismo vale para el resto de las líneas.

La segunda se denomina Línea B, Textil, conformada de asignaturas como:

Tratamiento de fibras

Hilado y tejido

Estampado

Confección

Hay asignaturas que aún reflejan elementos sintácticos en su configuración como la asignatura Tratamiento de fibras, cuyo propósito consiste en una información técnica y práctica sobre el tratamiento de fibras en la industria textil. Sin embargo, hay que considerar que esa información técnica es de desarrollo continuo en el campo de industrial textil por tanto se establecerá una relación con el medio productivo. Por esta razón, su espacio será semántico, aunque la información que se desarrolla es técnica.

La tercera es la Línea C, Publicidad, y se compone de las siguientes asignaturas:

Psicología de la publicidad  
Comunicación publicitaria  
Estrategias publicitarias  
Diseño de campañas propagandísticas

Aquí las asignaturas son mucho más estratégicas, en el sentido que comporten más aspectos teóricos. Sin embargo, este aspecto deberá reforzar el campo semántico. Se puede realizar la comprobación de estrategias y teorías de la publicidad observando atentamente el desenvolvimiento de las marcas y el mercado, tanto a nivel teórico como de diseño de estrategias de publicidad y de mercadotecnia aplicada.

Por último tenemos a la Línea D, Arte digital, se refiere, fundamentalmente, a los medios electrónicos. Enfocados no sólo a la enseñanza puramente sintáctica del software adecuado al diseño digital en medios, sino a los vínculos entre el alumno y los medios, los conceptos teóricos y conceptuales acerca del diseño para medios electrónicos, éstos serán el soporte estratégico para el diseño. Las asignaturas que conforman esta línea son:

Medios electrónicos I  
Medios electrónicos II



Imagen digital I

Imagen digital II

Todas las materias que integran las Línea Académica estarán dentro del mapa curricular propuesto en el campo semántico, pues son asignaturas relacionadas directamente con el espacio profesional.

El Área Pragmática abarca el ámbito de las interpretaciones teóricas. El punto de vista personal es una forma de expresión del contenido del programa, esta es su vertiente móvil. Un programa puede tener contenidos o áreas temáticas definidas en un nivel programático, pero el cómo el maestro las interprete será lo interesante. El interpretante peirceano será el campo argumentativo de su propuesta programática. El maestro interpreta el contenido desde su perspectiva para argumentar desde un principio común la discusión académica de los programas.





29. A new style for the classics.

Los campos argumentativos, a los que se puede hacer referencia, son muy vastos, abarcan desde la propia vida de un sujeto hasta campos de apropiación teórica de modelos o saberes específicos, escogidos por el maestro desde su propio campo de acción tanto profesional como vital.

### **3.2 Estructura del Plan de Estudios**

En un nivel programático se sugiere el empleo de conceptos que indiquen claramente tanto los contenidos temáticos que se pretende abarcar como los contenidos de orden semántico y pragmático. Con la finalidad de que cada enfoque pueda no sólo ser conocido, sino discutido, pues se pretende conformar una actividad académica diferente. A través de reuniones o seminarios se discutirán los contenidos sintácticos, semánticos y pragmáticos del programa, para que cada maestro realice las actualizaciones pertinentes, de acuerdo con los cambios del entorno social y profesional del diseño. La estructura de este plan está conformada a partir de tres niveles epistemológicos de funcionamiento.

Un nivel epistemológico semiótico que organiza intersistémicamente los conocimientos de la disciplina en tres áreas académicas: sintáctica,

semántica y pragmática. Este orden queda determinado por una epistemología semiótica que asigna a cada área académica una función dentro del proceso de construcción del conocimiento. Las funciones de las áreas académicas son las siguientes:

\*Área académica sintáctica. Tiene como propósito conjuntar las destrezas e informaciones que definen a la disciplina del diseño como un campo disciplinario con conocimientos reconocidos y estabilizados socialmente. Es decir técnicas y procesos que están reconocidos socialmente como el lenguaje por medio del cual se reconoce un proceso metodológico de producción en el hacer de su propio objeto.

\*Área académica semántica. Agrupa la informaciones de los constructos de realidad que propone la disciplina, a través de los procesos que desarrollan concepciones diversas de la realidad. La relación social del diseño con su entorno permite la expansión y el reconocimiento del diseño en el campo profesional.

\*Área académica pragmática. Concentra y organiza la informaciones que, desde diversos campos de conocimiento, interactúan con el diseño. Ya

sea una relación establece dentro de una tradición, o bien, que marque un tipo de relación de carácter alternativo.

Se trata de un nivel epistemológico de complejidad que diferencie los conocimientos del mapa curricular, a partir de la conceptualización de programa y estrategias, presentes contenidos en la propuesta de complejidad de Edgar Morín.

La diferencia entre estas tres áreas depende de la distinción entre programa y estrategia. Todo conocimiento estabilizado es ante todo un programa. La comunidad social generalmente puede estar de acuerdo con algunos de los puntos de vista de un programa, esto permite una estabilización del saber. La estrategia es lo que viene a romper la entropía o la tendencia natural de esta. Generar estabilidad tiene que ver con los saberes emergentes, con los que se adquieren por vía de la novedad, de la simple curiosidad. Este simple cambio puede desestabilizar la visión programática de un plan. Sin embargo, la desestabilización permite renovar y enriquecer el programa, amplía la capacidad de transformación en el sujeto que lo reinterpreta. Este puede desarrollar sus potencialidades a través de la continua indagación en lo no estabilizado. Esto es lo que, en términos muy generales, podemos denominar

investigación, ésta no trabaja con las certezas, sino con las dudas, las constantes interrogaciones que buscan expandir la capacidad de comprender los hechos.

Lo anterior significa que la estabilización de un contenido programático, a través de la continua repetición, tiende a una entropía y por tanto a su muerte. La renovación de carácter recursivo es una forma en que los nuevos conocimientos se han añadido a un programa, lo hemos visto en la postura de Morín sobre el pensamiento complejo. Los programas necesitan una renovación, así como el ser humano va adquiriendo nuevos saberes, también los programas deberían hacerlo. Por ejemplo, la curiosidad es un factor que permite el aprendizaje permanente. Así los nuevos saberes pueden introducir movimiento, desestabilizarlo por un momento y finalmente crear una nueva estabilización, pues toda estabilización es circunstancial.

La propuesta es válida y duradera en la medida que el usuario se apropie de ella, sólo así podrá evitar que el conocimiento y los programas sean inamovibles. La actualización de los programas depende del ejercicio recursivo de su propia actividad profesional y docente, de la renovación

constante de los contenidos, así como de la introducción de perspectivas, enfoques, métodos o contenidos.

Si las leyes de la termodinámica sirven para mantener un sistema cósmico en una aparente estabilidad, es el movimiento y el cambio lo que mantiene esta estabilidad macrocósmica. Lo mismo ocurre con el ser humano, cada nuevo aprendizaje, cada nueva experiencia formula y reformula el saber y la experiencia. Por tanto, el saber no es algo estático, sino un movimiento constante. Es generado en distintos lugares por distintas personas, de manera que el saber es, en un programa de estudios, estable sólo circunstancialmente.





# Conclusiones



## **CONCLUSIONES**

Este intento de modelo educativo para una escuela de diseño ha de favorecer, por un lado, el intercambio de ideas, y por otro, superar las diferencias en cuanto a las formas en que se aplica el conocimiento. La diferencia necesita un diálogo, cuyo lenguaje sea adecuado para que todos estemos de acuerdo. Desde mi experiencia académica en distintas universidades y escuelas he observado cómo una asignatura termina siendo cerrada e inamovible, por lo mismo no permite una relación con otras materias.

Considero que la realización de este modelo evidencia muchas carencias de los planes. Los cuales pueden ser un obstáculo para una buena operación. Por lo menos así es como veo el Plan de Estudios 03 de la licenciatura en Diseño Gráfico de la UAEM. La claridad de un modelo semiótico me permitió evidenciar los aspectos referidos a lo largo del trabajo. El análisis de toda esta información sugiere algunas modificaciones en el plan vigente, para que queden conforme al plan propuesto. Sin embargo, para que se lleven a cabo dichas adaptaciones evidentemente se necesita un diálogo común, un lenguaje común que permita interpretar el saber, y no suponer que ese saber está en alguna

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

### Ilustración 1 y 2

Diego Rivera Andrea Ketterman, ed, Taschen 2003, pag 46 y pag. 78

### Ilustración 3 Grabado

Autor: Francisco Moreno Capdevila

Título: Negro sobre negro

Año: 1970

Técnica: Grabado

Medidas: 24 x 15.6 in. / 61 x 39.5 cm.

Edición 33/50

[http://www.artnet.com/Artists/LotDetailPage.aspx?  
lot\\_id=592E84FDAF5E6FED9DED9268A1E2F87E](http://www.artnet.com/Artists/LotDetailPage.aspx?lot_id=592E84FDAF5E6FED9DED9268A1E2F87E)

### Ilustración 4 y 5

México 68

[http://www.deporte.org.mx/biblioteca/M68/Disco4/paginas/  
principal.htm](http://www.deporte.org.mx/biblioteca/M68/Disco4/paginas/principal.htm)

Ilustración 6 y 7 fotografías, Antonio Sobarzo

### Ilustraciones 8, 9 y 10

Diseño Básico

Maurice de Sousmarez, Gustavo Gilli, México 1995

Pag. 51, pag. 52. pag 53.

Ilustración 11, 12 y 13  
Principios del Diseño en Color  
Wucius Wong, ed. Gustavo Gilli, 5a ed. amplaida1999, México.  
pag, 31, pag. 75, pag 115.

Ilustración 13, 14, 15, 16, 17, 18 y 19  
Tipografía  
Rockport, Publisher inc.  
ed. Gustavo Gilli, México 1998.

Ilustraciones 20, 21, 22, 23, 24 y 25  
No Copy Adversiting  
Lazar Dzamic, Rotovisión Switzerland 2001

Ilustraciones 26 y 27  
Diseño Gráfico Digital  
Gustavo Gilli 2a ed. 1998.

Ilustraciones 28 y 29  
The New Guide To Graphic Design  
Bob Cotton Editor, Published by Chartwell Books,  
1990.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Bateson, Gregory. *Pasos hacia una ecología de la mente*. Lohle-Lumen, Argentina, 1988.

Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Paidós, Barcelona, 1997.

\_\_\_\_\_. *La mediología*. Paidós, Barcelona 2000.

Deleuze, Gilles. *El anti-edipo*. Paidós, Barcelona, 1997.

\_\_\_\_\_. *Mil mesetas*. Pre-textos, Valencia, 1999.

Delladalle, Gérard. *Leer a Peirce hoy*. Gedisa, Barcelona, 1996.

Faerna, Ángel. *Introducción al pensamiento pragmático norteamericano*. Siglo XXI, España, 2000.

Fernández Christlieb, Pablo. *La afectividad colectiva*. Taurus, México, 2000.

Hayles, Catherine. *La evolución del caos*. Gedisa, Barcelona, 1996.

Herrero, Ángel. *Semiótica y creatividad*. Palas Atenea, Madrid, 1997.

*La enseñanza del Diseño Gráfico en México*. Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES). México DF, abril

2000.

Morín, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa, Barcelona, 1992a.

Morín, Edgar. *El paradigma perdido*. Kairos, Barcelona, 1992b.

Morín, Edgar. "El método". *La vida de la vida*. Vol. II, Cátedra, Madrid, 1995.

Morín, Edgar. "El método". *El conocimiento del conocimiento*. Vol. III Cátedra, Madrid, 1996a.

Morin, Edgar. "El método". *Las ideas*. Vol. IV, Cátedra, Madrid, 1996b.

Morín, Edgar. *El método, La Naturaleza de la Naturaleza*, Vol. I, Cátedra, Madrid, 1997.

Morín, Edgar. *La mente bien ordenada*. Paidós, Barcelona, 2000.

Morris, Charles. *Fundamentos de la teoría de los signos*. Paidós, Barcelona, 1985.

Parret, Herman. *Semiótica pragmática*. Edicial, Argentina, 1983

Peirce, Charles S. *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión, Buenos Aires 1980.

Peirce, Charles S. *El hombre, un signo*. Nueva Visión, Buenos Aires 1982.



Pérez Carreño, Francisca. *Los placeres del parecido*. Visor, España 1997.

Pozo, Juan Ignacio. *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Morata, Madrid, 1996.

Segal, Lynn. *Soñar la realidad*. Paidós, Barcelona, 1998.

Wagenberg, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Tusquets Barcelona, 1985

Watzlawick, Paul. *¿Es real la realidad?* Herder, Barcelona, 1999a.

Watzlawick, Paul. *Cambio*. Herder, Barcelona, 1999.

Watzlawick, Paul (comp.). *La realidad inventada*. Gedisa,. Barcelona, 2000.

Plan de Estudios 1993, Facultad de Arquitectura y Diseño de la  
Universidad Autónoma del Estado de México.

Plan de Estudios No. 02, septiembre 1994, Facultad de Arquitectura y Arte  
de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Plan de Estudios No. 03, agosto 2003, Facultad de Arquitectura y Diseño  
de la Universidad Autónoma del Estado de México.



## **ANEXO I**

En este anexo se han ubicado las distintas líneas de materias optativas del plan de estudios de la ENAP.

## Optativas de Profesionales Línea del Eje Audiovisual

### Línea del Eje Audiovisual

Producción Audiovisual I  
Producción Audiovisual II  
Multimedia Interactivo I  
Multimedia Interactivo II

Animación I  
Animación II  
Animación Digital I  
Animación Digital II

Dirección de Arte I  
Dirección de Arte II

Principios de los Sistemas Audiovisuales  
Alternativas del Lenguaje Audiovisual

### Eje Semántico (relación de ámbitos profesionales y de aplicación)

Optativa de  
Formación  
Básica I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Básica II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional III  
C 4 H 4 P

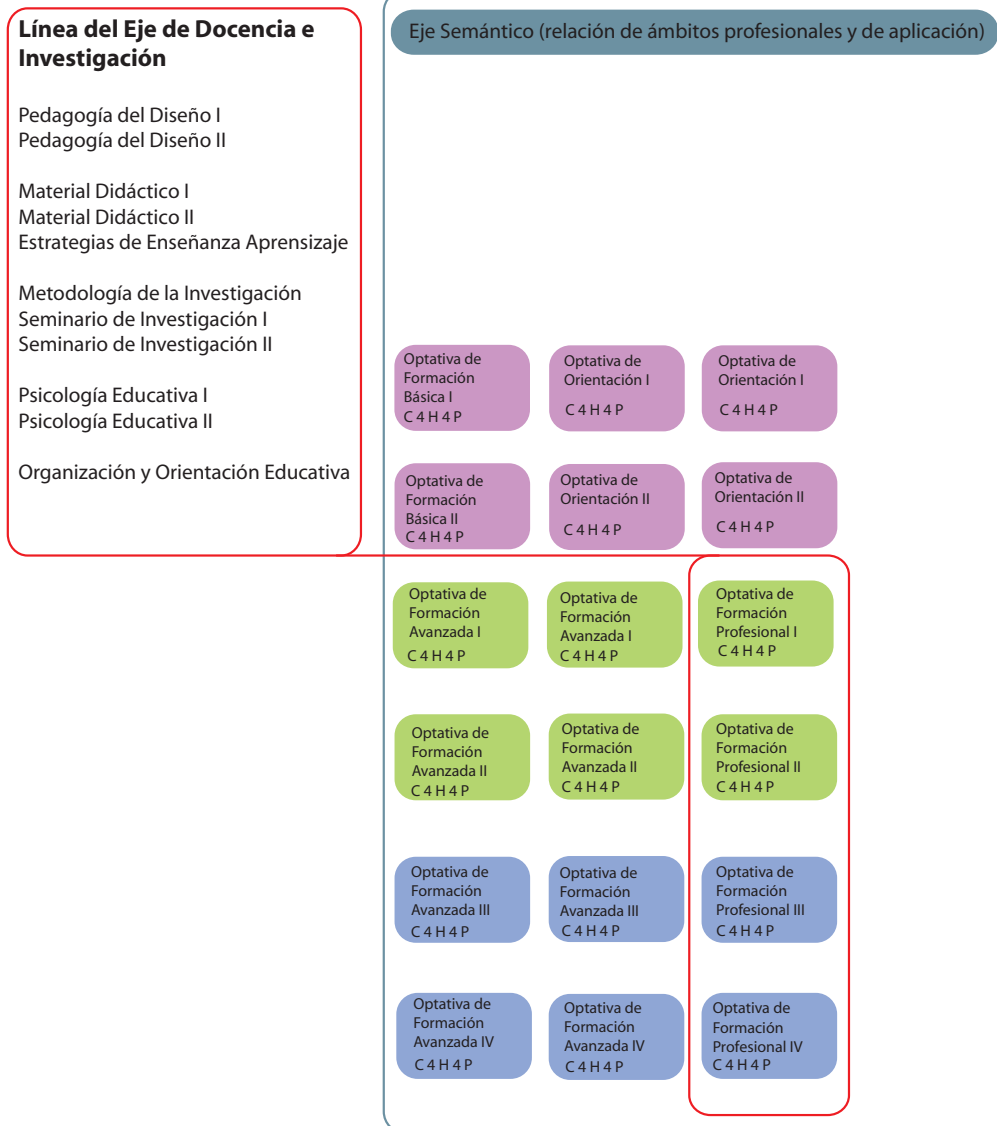
Optativa de  
Formación  
Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional IV  
C 4 H 4 P

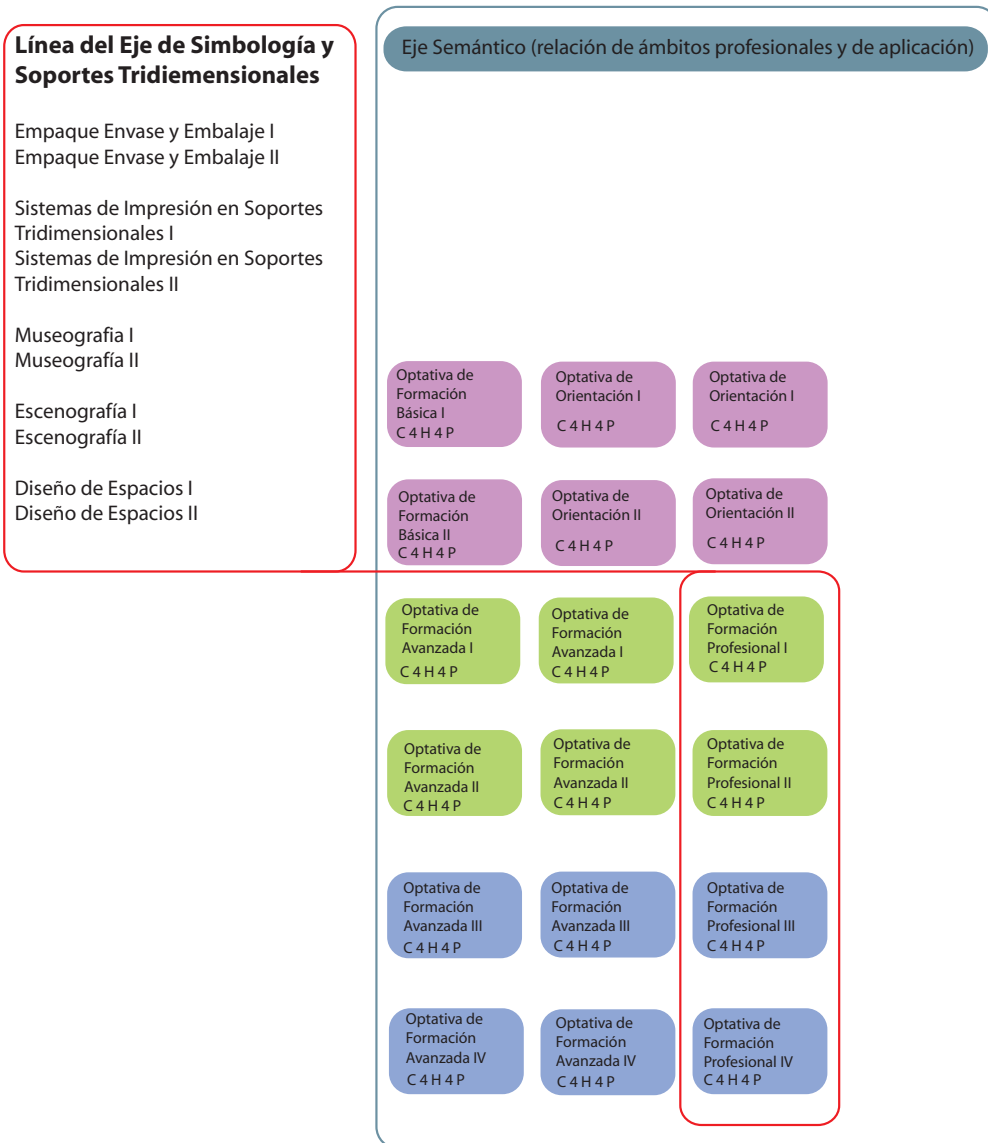
## Optativas de Profesionales

### Línea del Eje de Docencia en Investigación



## Optativas de Profesionales

### Línea del Eje de Simbología y Soportes Tridimensionales



## Optativas de Profesionales

### Línea del Eje de Ilustración

#### Línea del Eje de Ilustración

Ilustración I  
Ilustración II

Ilustración Digital I  
Ilustración Digital II

Ilustración Tridimensional I  
Ilustración Tridimensional II

Caricatura e Historieta I  
Caricatura e Historieta II

Animación I  
Animación II

Principios de Ilustración  
Estudio Interpretativo de la Ilustración

#### Eje Semántico (relación de ámbitos profesionales y de aplicación)

Optativa de Formación Básica I  
C 4 H 4 P

Optativa de Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Básica II  
C 4 H 4 P

Optativa de Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Profesional I  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Profesional II  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Profesional III  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Profesional IV  
C 4 H 4 P

## Optativas de Profesionales Línea del Eje de Diseño Editorial

### Línea del Eje de Diseño Editorial

Laboratorio de Diseño Editorial I  
Laboratorio de Diseño Editorial II

Autoedición I  
Autoedición II

Publicaciones Electrónicas I  
Publicaciones Electrónicas II

Diagramación Editorial  
Composición Editorial  
Diseño Tipográfico  
Fotodiseño Editorial  
Procesos de Prerensa

### Eje Semántico (relación de ámbitos profesionales y de aplicación)

Optativa de  
Formación  
Básica I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Básica II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional III  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional IV  
C 4 H 4 P



## Optativas de Profesionales

### Línea del Eje Audiovisual

#### Línea del Eje Audiovisual

Producción Audiovisual I  
 Producción Audiovisual II  
 Multimedia Interactivo I  
 Multimedia Interactivo II

Animación I  
 Animación II  
 Animación Digital I  
 Animación Digital II

Dirección de Arte I  
 Dirección de Arte II

Principios de los Sistemas Audiovisuales  
 Alternativas del Lenguaje Audiovisual

#### Eje Semántico (relación de ámbitos profesionales y de aplicación)

Optativa de  
Formación  
Básica I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Básica II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional I  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional II  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada III  
C 4 H 4 P

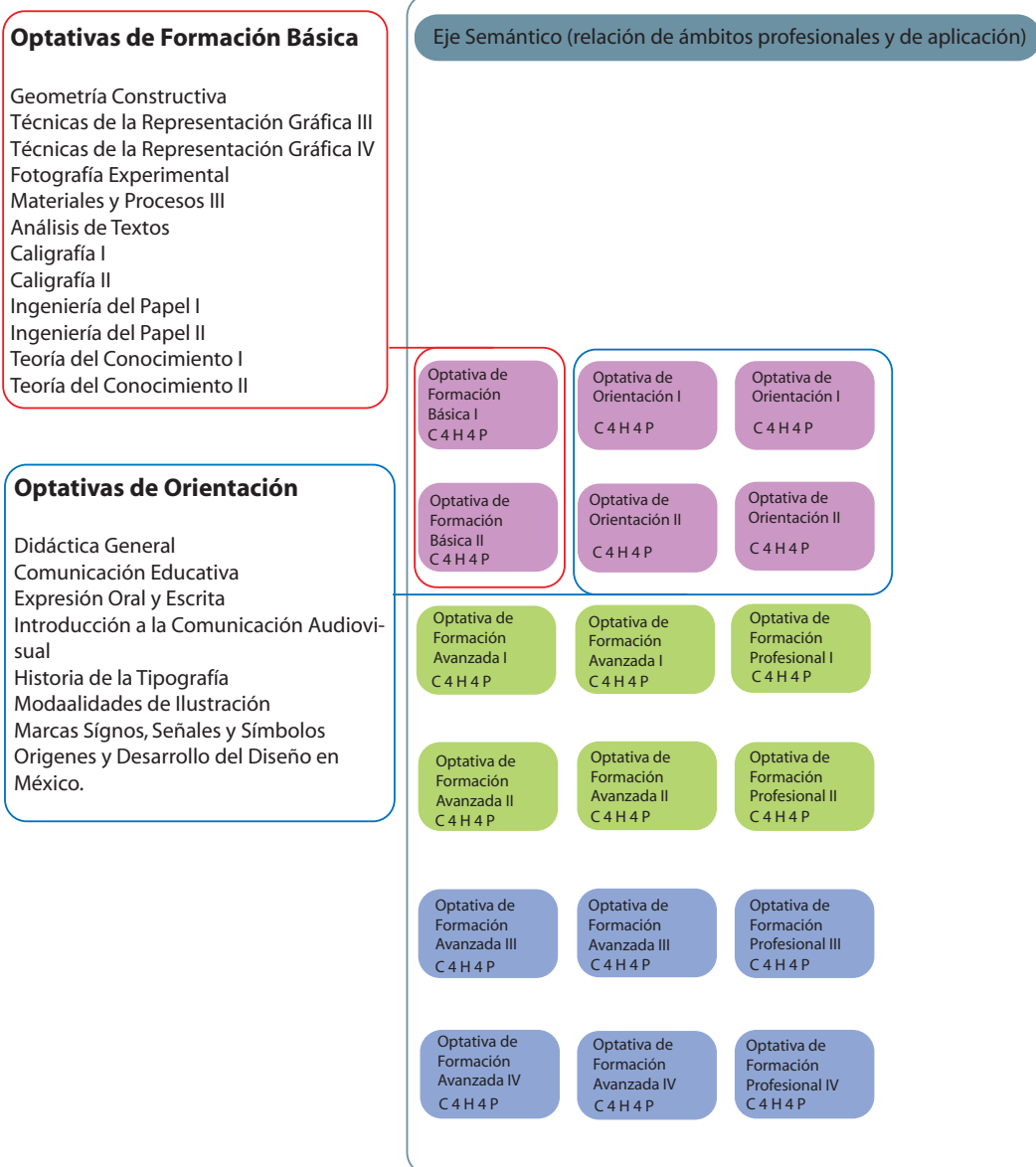
Optativa de  
Formación  
Profesional III  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de  
Formación  
Profesional IV  
C 4 H 4 P

## Optativas de Formación Básica y Optativas de Orientación



## Optativas de Formación Avanzada

### Optativas de Formación Avanzada

Producción Digital I  
Producción Digital II

Técnicas y Sistemas de Impresión I  
Técnicas y Sistemas de Impresión II

Administración I  
Administración del Diseño II

Mercadotecnia I  
Mercadotecnia II

Taller de Artes Visuales I  
Taller de Artes Visuales II

Diseño de Imagen I  
Diseño de Imagen II

Taller de Diseño Editorial  
Taller de Multimedia  
Taller de Ilustración  
Taller de Serigrafía  
Dibujo de Figura Humana  
Seminario de Titulación

### Eje Semántico (relación de ámbitos profesionales y de aplicación)

Optativa de Formación Básica I  
C 4 H 4 P

Optativa de Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de Orientación I  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Básica II  
C 4 H 4 P

Optativa de Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de Orientación II  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada I  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Profesional I  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada II  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Profesional II  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada III  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Profesional III  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Avanzada IV  
C 4 H 4 P

Optativa de Formación Profesional IV  
C 4 H 4 P



## **ANEXO II**



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

**ADDENDA AL PLAN DE ESTUDIOS 03 DE LA LICENCIATURA EN  
DISEÑO GRÁFICO PARA SU INCORPORACIÓN A LOS CRITERIOS DE  
FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR**

**AGOSTO 22, 2003**

## **CONTENIDO**

### **1. JUSTIFICACION**

**1.1. Marco de referencia**

**1.2. Características del modelo curricular flexible**

**1.3. Caracterización de la carrera de Diseño Gráfico**

**1.3.1 *Objetivo general de la carrera***

**1.3.2 *El perfil del egresado***

**1.3.3 *El modelo de flexibilización para la licenciatura en  
Diseño Gráfico***

### **2. CARACTERISTICAS GENERALES DEL PROGRAMA**

**2.1. Nombre del programa**

**2.2. Organismo Académico al que corresponde**

**2.3. Área a la que corresponde**

**2.4. Carreras y organismos con los que se comparte la mayor  
cantidad**

**de información común**



**2.4.1. Organismos con los que comparten formación común**

**2.4.2. Carreras del mismo organismo con el que comparte formación común**

**2.5. Duración y sistema de créditos del programa.**

**2.6. Opciones y criterios de movilidad**

### **3. DESCRIPCION DEL MODELO CURRICULAR PROPUESTO**

**3.1. Criterios para el diseño de los mapas curriculares**

**3.2. Estructura del plan de estudios.**

**3.3. Desglose del plan de estudios con base en los núcleos de formación**

**3.3.1. Núcleo básico (créditos obligatorios)**

**3.3.2. Núcleo sustantivo profesional (créditos obligatorios)**

**3.3.3. Núcleo integral profesional (créditos obligatorios)**

**3.3.4. Áreas de acentuación (créditos optativos)**

**3.4. Distribución de créditos por núcleo de formación**

**3.5. Momentos de formación**

**3.5.1. Mapa curricular a 8 semestres**

**3.5.2. *Mapa curricular a 10 semestres***

**3. 5.3. *Mapa curricular a 12 semestres***

**4. EQUIVALENCIAS ENTRE MATERIAS**

**5. MAPA DE SERIACIONES**

**6. BIBLIOGRAFIA**

## **1. JUSTIFICACIÓN**

### **1.1. Marco de referencia**

El objeto de estudio del diseño en una perspectiva o visión global, se identifica con claridad a través de la historia y de las circunstancias que lo generan a partir de la estructura de valores imperantes en las distintas comunidades, al tiempo de ser una expresión formal de los sentimientos y necesidades. El diseño constituye la posibilidad real e inmediata con la que el hombre cuenta para interiorizarse; la esencia del diseño consiste en personificar y no en estandarizar. El diseño es concepto que se expresa, por lo tanto es comunicación que por medio de técnicas proyectuales y de dibujo logra transmitir una idea.

En tal sentido, el objeto de estudio en el campo del conocimiento del diseño, se sustenta en la capacidad creativa de los individuos que integran la comunidad de estudiantes, profesionistas y estudiosos de la forma, el color, texturas y la imagen de los conceptos construidos en la prefiguración y realizados en la concreción, materialización o configuración, que se observan como condiciones de la necesidad o bien, de la satisfacción de las necesidades. Es pertinente comentar que el proceso de diseño, se caracteriza por los argumentos establecidos en el

*hacer*, donde, el desarrollo de la actividad se conforma a través de este proceso (de diseño), mismo que conjuga tres argumentos básicos y que se describen a través del *tiempo* y el *espacio*, y que requiere del *movimiento*, elementos que conforman el pensamiento profundo, mismos que dan como resultado la creación de objetos, ideas y en particular dan forma a los conceptos y es por ello que se asume que los contiene.

Las condiciones en las que desenvuelve la sociedad mundial actual se caracterizan por una serie de transformaciones en los ámbitos económico, político y social, entre los que se destacan la creación de mercados comunes, las asociaciones entre empresas, la reducción de las normatividades y el relajamiento en la participación del estado en las cuestiones económicas, entre otros. Estos cambios pueden definirse en un nuevo paradigma para el desarrollo económico, que implica mucha mayor competencia entre las empresas y los individuos y que conllevan necesariamente a mejorar los esquemas de producción de bienes y servicios, así como de formación, evaluación y certificación de los recursos humanos.

El fenómeno de la globalización, como se le conoce, es proceso de transformación en los procesos económicos, políticos , sociales y

culturales, lo cual es debido en gran parte al ..."acelerado crecimiento del conocimiento científico y tecnológico, y el desarrollo de nuevas tecnologías de información y comunicación"...<sup>1</sup>. Esta situación conlleva necesariamente a la transformación de instituciones de educación superior e investigación para que en sus aulas se formen personas calificadas, cultas y conscientes, que respondan a las demandas del nuevo paradigma y garanticen los procesos internos de desarrollo sustentable y reduzcan las distancias entre países desarrollados y subdesarrollados

De lo anterior se deriva la importancia de revisar las formas de la enseñanza y transformarla hacia una educación con nuevos enfoques y modalidades educativas que incluyan programas flexibles, educación para la vida, vinculación con los sectores social y productivo, e innovación pedagógico-didáctica. Asimismo, esta debe internacionalizarse ya que los criterios de formación nacionales ó locales no son suficientes.<sup>2</sup> La universidad pública mexicana enfrenta estos retos severos que la ponen incluso en el riesgo de su desaparición como tal, ya que esta enfrenta problemas de deserción escolar, bajos índices de titulación, sistemas de

---

<sup>1</sup> UAEM Plan rector de Desarrollo Institucional 2001-2005 p. 13

<sup>2</sup> Idem p.14

administración obsoletos y bajos salarios académicos, entre otros factores.<sup>3</sup>

En el contexto nacional y estatal se aprecia la misma fenomenología y los efectos de la globalización observados en el ámbito internacional. El Estado de México es el estado de mayor población en la nación. Históricamente y desde hace casi medio siglo ha sido el principal recipiente de las migraciones hacia el centro del país lo que incrementa su tendencia a la concentración tanto en el área conurbada de la Ciudad de México como en el Valle Toluca Lerma.

Derivado de lo anterior, se induce que la Universidad Autónoma del Estado de México debe ampliar la cobertura de sus servicios educativos y al mismo tiempo buscar caminos hacia la modernización de sus actividades sustantivas de docencia e investigación, esto sin menoscabo de una adecuación de sus métodos y formas de administración y gestión

---

<sup>3</sup> Ibidem p.15. Sin embargo hay indicaciones que el hecho de derivarse de una institución pública no es necesariamente una situación endémica, sino que son problemas que están asociados con factores estructurales del país, ya que existen índices similares en las instituciones privadas. Ver por ejemplo UAM, 1994.

En un estudio realizado para la H. Cámara de Senadores, se describen crudamente una serie de indicadores que se relacionan con estos aspectos relacionados con la educación superior en México. Para mayor detalle ver: "Diagnostico y Prospectiva de la Educación Superior en México" H. Cámara de Diputados, UAM, 1994.

universitarias de tal forma de incrementar sustantivamente sus niveles de eficiencia, eficacia y calidad.

La universidad pública en general debe fomentar políticas que conlleven a la formación de recursos humanos y ofrecer incentivos para su permanencia en la institución . De la misma forma en relación a la educación impartida, esta debe acercarse a los modelos flexibles y eficientes que respondan con equidad y eficacia a los cambios del medio ambiente bio-psico-social.<sup>4</sup> De aquí se desprende la importancia de adoptar a la brevedad el modelo flexible para la educación universitaria que, dadas sus características, responda eficazmente a las condiciones cambiantes de nuestro tiempo, de respuesta a las demandas sociales de educación de calidad y se adecue a las expectativas de la comunidad universitaria.

## **1.2. Características del modelo curricular flexible**

El modelo de flexibilización curricular no es nuevo, en las universidades del norte de Europa y América es un modelo puesto es práctica con más

---

<sup>4</sup> Ibidem p.21-22

de un siglo de existencia. En México el modelo ya tiene tiempo de ser aplicado en muchas instituciones de educación privada e incluso públicas, sin embargo, en la UAEM este hecho se ha retrasado dejando a la institución en desventaja desde el punto de vista administrativo y académico.

El modelo de flexibilización educativa, incorpora para su funcionamiento cuatro características principales. a) La primera tiene que ver con la flexibilidad en el tiempo de duración de los estudios, el cual en la UAEM va de siete semestres como mínimo a doce semestres como máximo. Esto permite que el alumno adecue el tiempo de formación según sus capacidades y posibilidades. b) La segunda característica tiene que ver con la posibilidad de una formación académica orientada a una especialidad según los intereses del alumno. Esta consiste en ofrecer una serie de cursos optativos de los cuales es posible escoger un conjunto de los mismos, bajo la dirección de un tutor, y de acuerdo a los intereses específicos de formación del alumno. Estos cursos complementan a los cursos básicos, sustantivos e integrales que dan carácter y especificidad a la licenciatura. c) El tercer elemento tiene que ver con un avance académico medido en créditos los cuales se dosifican de acuerdo al perfil deseado del egresado. d) Una cuarta característica



del modelo flexible es que permite el intercambio de materias similares entre carreras y entre organismos académicos. Esto conlleva a una optimización de recursos docentes y académicos y permite a la institución funcionar de manera más integrada entre licenciaturas y entre facultades. El modelo se sustenta en el criterio de ofrecer una educación más personalizada por medio del tutorío y la asesoría a los alumnos. El modelo de currícula flexible puede modificarse continuamente ajustando el número de materias y los contenidos de las mismas a los requerimientos de formación exigidos por el mercado de trabajo o por las condiciones del medio social y educativo

### **1.3. Caracterización de la carrera de Diseño Gráfico**

La globalización involucra no únicamente a las empresas exportadoras y a las que se sustentan en el mercado nacional, esta afecta también a las empresas de servicios profesionales y por lo tanto a las instituciones de educación superior públicas y privadas.

El conocimiento de calidad, que tenga un alto valor agregado se ha convertido en la base del éxito en la competencia profesional. La

investigación científica, tecnológica y humanística y artística se convierten en el eje impulsor del desarrollo económico y de las estrategias para elevar la calidad de vida.

Las instituciones educativas del nivel superior en México y en particular en el campo de diseño están llamadas a atender su entorno regional inmediato. La región se reafirma en el proceso de globalización y al mismo tiempo refuerza la visión de lo local. En este sentido la UAEM y la FAD deben mantener articulación con las diferentes regiones de la entidad con la finalidad de atender los problemas de tipo social como los de la producción de la pequeña, mediana y gran empresa y con ello contribuir al desarrollo industrial de su entorno inmediato.

La flexibilización curricular es un objetivo institucional de relevancia pues conlleva a la modernización del sistema educativo universitario promoviendo la eficiencia en los recursos y la eficacia en los estudios. Los criterios en los que se basa el rediseño de la currícula para la enseñanza del Diseño Gráfico consideran un escenario de formación que integra los niveles educativos de la licenciatura y el posgrado, integrando la docencia con la investigación, promoviendo el autoaprendizaje en los estudiantes y

acercando la formación profesional a los intereses de los individuos y a los diversos campos de actividad profesional.

El Diseño Gráfico se concibe como cualquier acción que genera un cambio y nace del pensamiento cognitivo como conciencia propia del ser que tiene una misión y visión crítica objetiva, ética y creativa para interactuar con diversas circunstancias políticas económicas culturales y sociales del entorno.

Es una actitud libre y responsable concebida culturalmente que integra: la ciencia, la tecnología y el arte con un fin práctico y estético. Y da como resultado la expresión gráfica obtenida mediante un proceso teórico metodológico en donde se conceptualizan las ideas; con la finalidad de dar apoyo a necesidades específicas de comunicación gráfica generando diversas propuestas creativas e innovadoras mediante imágenes, lenguajes, colores y elementos compositivos entre otros; como posibles soluciones a problemas sociales específicos.

El diseñador gráfico es un ser proyectual, creativo, crítico, ético y responsable que tiene un amplio conocimiento para ejercer su profesión en el campo de la comunicación gráfica, que se emplea en los ámbitos:

publicitario, público, social y docente, entre otros; para mostrarse como conceptualizador, generador y comunicador de mensajes gráficos y aplicarlos tanto en el contexto nacional como en el internacional.

A su vez tiene como otra alternativa de desarrollo la habilidad de relacionarse con profesionistas afines a su campo de trabajo emprendiendo proyectos ínter y multidisciplinarios para dar una mejor solución a los diversos problemas que se le presente.

Aplica recursos humanos, culturales, financieros, materiales y tecnológicos en sus proyectos de diseño sintetizando los conocimientos que adquiere para dar más y mejores alternativas de solución, identificando con mayor facilidad las problemáticas, debido a su gran capacidad creativa y proyectual.

El proyecto de diseño está más allá de la imposición de criterios de ordenamiento, es el resultado del proceso conceptual metodológico obtenido mediante una lluvia de ideas creativas llegando en ocasiones a la abstracción y síntesis de las mismas y que, aplicadas compositivamente forman un todo armónico en donde se descubren sentimientos, emociones, mensajes, diálogos y connotaciones diversas.

Tratando de alcanzar su universalidad mediante los diferentes grados de significación atribuidos en donde se conjugan la ciencia, el arte, la tecnología, la vanguardia, la estética y sobre todo la innovación creativa.

En él se aplican principios de interrelación entre el ser humano y el producto de diseño tanto en ergonomía como en el espacio y la correcta administración de recursos que intervienen en el mismo. El diseñador Gráfico genera desde la idea y también controla la producción, en diversas áreas, por ejemplo:

- Diversos productos editoriales como: carteles, libros, periódicos, revistas, manuales, folletos, espectaculares, etc.
- Diseño gráfico de empaques, envases y embalajes, etiquetas
- Imágenes corporativas
- Artículos promocionales
- Sistemas gráficos multimedia
- Páginas Web
- Diseño de letras
- Manejo de imágenes en diversos medios electrónicos
- Elementos publicitarios
- Diseño fotográfico
- Transmite el conocimiento por medio de la docencia

- Administra recursos para diversos proyectos.  
Lleva a cabo investigaciones
- Difunde sus ideas

El diseñador gráfico puede trabajar independientemente, en el sector público o privado como por ejemplo:

- Industria editorial
- Industria textil
- Industria fotográfica
- Imprentas
- En los departamentos de diseño de las empresas
- Docencia
- Museos
- Cines
- Centros comerciales
- Centros de asistencia social
- Dependencias de gobierno
- Campañas políticas
- Televisión

### **1.3.1. Objetivo general de la carrera**

Formar profesionales competitivos y capaces en el manejo de conocimientos teóricos y prácticos, así como en habilidades técnicas y comunicativas que implican el ejercicio del diseño gráfico, dentro de un marco de valores morales, éticos, sociales y estéticos.

### **1.3.2. El perfil del egresado**

El perfil básico descrito en el plan 03 se retoma en la presente propuesta de flexibilización; sin embargo se enriquece con las habilidades y competencias requeridas en la actualidad para hacer profesionistas competitivos a nivel internacional. Asimismo, se complementa con una base de valores éticos, morales y estéticos que definen el marco de actuación del estudiante y futuro profesionista y que encuadran los esquemas de actividades de la UAEM <sup>5</sup>

En la sociedad actual la idea de la educación como acumulación de conocimientos (educación bancaria, diría Freire) es insuficiente para enfrentar el nuevo campo laboral perfilado por las exigencias de un mercado de la economía global.

---

<sup>5</sup> UAEM, Plan Rector de Desarrollo Institucional 2001-2005.

Los requerimientos de una buena preparación profesional se basan en tres competencias claves:

- Diagnosticar y pronosticar problemas sociales, políticos, económicos, ambientales, de mercado, etc.
- Generar información o saber encontrarla por lo tanto, tener habilidades de investigación.
- Evaluar las informaciones y problemas para la toma de decisiones en búsqueda de soluciones óptimas.
- Construir el conocimiento a través de la propia experiencia dando al egresado la capacidad suficiente para enfrentar problemas dando a ellos los mejores resultados.

En el caso del Diseño Gráfico, estas habilidades se aplican al ámbito de los problemas de comunicación gráfica: comunicación organizacional, laboral, de empresas, de instituciones, de promoción, propaganda y publicidad, de mercado, de educación, de la sociedad civil, del arte, textil, e interdisciplinas, entre otras.

Estas competencias exigen una preparación integral: el desarrollo de habilidades del tipo técnico o psicomotriz: manejo de instrumental o equipo de impresión, fotografía, ilustración, multimedia, etc.



De habilidades intelectuales o características del pensamiento lógico: síntesis, análisis, comprensión, clasificación, proyección, planeación, conceptualización, evaluación, etc.

De habilidades creativas o del pensamiento lateral: inventiva, imaginación, innovación, adaptación, recreación, etc.

Pero además o quizás más, desarrollo o reflexión de una escala de valores o ética de la profesión: legalidad, moral, filosofía, métodos, ecología y sobre todo el concebir el diseño gráfico como una disciplina al servicio de la humanidad, expandiendo su concepción más allá de los ámbitos regionales y nacionales, sin descuidarlos.

Es necesario por tanto dotar al estudiante de Diseño Gráfico de herramientas fundamentales:

- Teóricas: de reflexión
- Metódicas: de investigación o metodológicas
- Técnicas: de aplicación
- Tecnológicas : de proyección a futuro
- Éticas: de humanización

- Administrativas: de organización

En la carrera de Diseño Gráfico estarán implícitos en el ámbito de encuentro entre el conocimiento, el estudiante y la participación del docente para que la carrera tenga el potencial que provoque el cambio en el individuo y cumpla con suficiencia el perfil de egreso mencionado.

El enfoque de la enseñanza para el Diseño Gráfico debe ser teórico-empírica. Este se fundamenta en la idea que primero se tienen que discutir teorías y conceptos básicos sobre el objeto de diseño para posteriormente pasar a las actividades prácticas en torno al mismo y generar un proceso de retroalimentación entre ambos para mejorar el proceso de asimilación del conocimiento dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El profesor tiene que ser motivado a continuar con su formación a través de procesos continuos de actualización, en beneficio inmediato de los estudiantes y los procesos de enseñanza aprendizaje.

La investigación tiene como función la búsqueda de nuevos conocimientos, mientras que la docencia su propósito es la transmisión de los mismos y buscar que el alumno aprenda y forme su criterio propio. En

la medida que el sistema enseñanza aprendizaje sea adecuado, en esta medida se llevará a cabo de mejor manera la transmisión de ese conocimiento. Para ello es necesario actualizar las prácticas didácticas y diseñar los métodos más adecuados para que la transmisión y sobre todo la recepción sea efectiva.

La docencia debe estar vinculada a la investigación. A través de la primera se comparte el conocimiento de la fuente de la investigación y la segunda se encarga de que en la fuente siempre fluya el conocimiento. Esto sugiere una simbiosis entre investigación y docencia en primer lugar y entre profesores y alumnos en segundo. Esto, se aprecia, resultara en una mejor enseñanza y por ende en un profesional mejor preparado. Un profesor-investigador asociado a un alumno-investigador es una figura deseable y relevante dentro del esquema aquí descrito para la enseñanza de la arquitectura.

Según Hammond (Hammond 1989) la gente no actúa ante los problemas como si fueran los primeros que le suceden, más bien actúa en base al conocimiento que tiene y la experiencia adquirida de problemas similares y trata de adaptarlos a la situación presente. Si se acepta este principio, los enfoques curriculares teóricos deben complementarse o incluso

sustituirse por enfoques empíricos basados en actividades eminentemente prácticas.

### ***1.3.3. El modelo de flexibilización para la licenciatura en Diseño Gráfico***

El plan actual (plan 03) para la licenciatura en Diseño Gráfico ofrece ventajas en su concepción que permiten su adecuación a la flexibilización curricular sin realizar cambios en su estructura. Por el momento y mientras no se agote su vigencia de cinco años, se ha optado por una alternativa de flexibilización que no lo afecte en cuanto al número de materias, su ubicación en el mapa curricular, así como su carga crediticia. De esta forma, como resultado de un ajuste, se llegó un mapa curricular flexible en tiempo en el que se puede concluir el plan de estudios en un rango de ocho a doce semestres. Entre ambas alternativas se tiene una amplia gama de posibles combinaciones de materias las cuales, sin rebasar los límites en créditos por semestre, permiten ajustar el tiempo de terminación de los estudios. De la misma forma la combinación de materias optativas permite una formación inducida hacia un campo del

conocimiento diseño gráfico de acuerdo a los proyectos particulares de formación profesional de los alumnos.

La actualización del modelo deber hacerse tomando en cuenta la actualización continua de las habilidades y competencias que debe tener el egresado para dar respuesta integral a los problemas que en el campo de su formación profesional puede enfrentar. Dentro de este perfil se contempla la capacidad que el individuo debe tener para el autoaprendizaje, el análisis crítico y la solidez de su sistema de valores universales (p. ej. ética, honestidad, profesionalismo, disciplina y sensibilidad artística entre otros).

Dentro del perfil considerado para los egresados, las competencias que deben incluirse en la práctica del modelo flexible para la licenciatura en Diseño Gráfico son las siguientes:

Diseñar Gestar Educar Investigar Emprender	Expresar Gráficamente Crear Promocionar Motivar	Comunicar Conceptualizar Analizar Experimentar Proponer
--	--	---

Esas competencias las ejercerá el alumno en los diversos campos ó ámbitos de trabajo insertados en instituciones gubernamentales, privadas y sociales o bien en el trabajo independiente, pues la escala de sus clientes abarca desde el nivel comunidad, hasta el trabajo para clientes individuales. Se entiende que un ámbito de actuación importante lo constituye la docencia.

Con respecto al tiempo de duración de los estudios, aunque la UAEM ampara un tiempo entre 7 y 12 semestres, para el caso de la Licenciatura en Diseño Gráfico se consideró un tiempo mínimo de ocho semestres (4 años) ya que el peso en horas de estudio y créditos del plan vigente 03 es considerable (347 horas y 453 créditos); el tiempo máximo en el que se pueden concluir los estudios se consideró el máximo permitido por la legislación universitaria, siendo éste de 12 semestres (6 años). El tiempo final seleccionado por un alumno será en función de su rendimiento y capacidad, así como por otros condicionantes personales. En términos de combinaciones de materias y tiempo el rango de rutas posibles es muy amplio. Las alternativas mostradas en los mapas curriculares en los cuadros que se anexan en este documento son solamente de carácter ilustrativo. La opción a ocho semestres es la más crítica ya que significa

una carga horaria y crediticia considerable; sin embargo esta opción se considera adecuada para aquellos alumnos que están dedicados totalmente a sus estudios y que su capacidad de asimilación y aprendizaje son adecuados para esta exigencia. A partir de esta alternativa las exigencias de mapas alternativos se reducen progresivamente conforme se acerquen a la opción de los doce semestres.

## **2. CARACTERISTICAS GENERALES DEL PROGRAMA**

### **2.1. Nombre del programa:**

Licenciatura en Diseño Gráfico

### **.2 . Organismo Académico al que corresponde:**

Facultad de Arquitectura y Diseño

### **.3 . Área a la que corresponde:**

Diseño

### **.4 Carreras y organismos con los que se comparte la mayor cantidad de información común**

#### ***.4.1 Organismos con los que comparten formación común***

<b>Organismo Académico</b>	Programa
----------------------------	----------

Escuela de Artes Plásticas	Licenciatura en Artes Plásticas
Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública	Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

**2.4.2 Carreras del mismo organismo con el que comparte formación común**

<b>Licenciatura en Arquitectura</b>	<b>Licenciatura en Diseño Industrial</b>	<b>Licenciatura en Administración y Promoción de la Obra Urbana</b>
Asignatura 1: Taller de Diseño	Asignatura 1: Taller de Diseño	Asignatura 1: Taller de Diseño
Asignatura 2: Sensibilización Artística	Asignatura 2: Sensibilización Artística	Asignatura 2: Sensibilización Artística



Asignatura 3: Introducción a la Ergonomía	Asignatura 3: Introducción a la Ergonomía	Asignatura 3: Introducción a la Ergonomía
Asignatura 4: Principios Tecnológicos	Asignatura 4: Principios Tecnológicos	Asignatura 4: Principios Tecnológicos
Asignatura 5: Ética Profesional	Asignatura 5: Ética Profesional	Asignatura 5: Ética Profesional
Asignatura 6: Inglés I	Asignatura 6: Inglés I	Asignatura 6: Inglés I
Asignatura 7: Inglés II	Asignatura 7: Inglés II	Asignatura 7: Inglés II
Asignatura 8: Inglés III	Asignatura 8: Inglés III	Asignatura 8: Inglés III
Asignatura 9: Inglés IV	Asignatura 9: Inglés IV	Asignatura 9: Inglés IV

Asignatura 10: Sistemas Habitacionales <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>	Asignatura 10: Sistemas Habitacionales <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>	Asignatura 10: Sistemas Habitacionales <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>
Asignatura 11: Transporte y Vialidad <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>	Asignatura 11: Transporte y Vialidad <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>	Asignatura 11: Transporte y Vialidad <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>
Asignatura 12: Equipamiento Urbano I <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>	Asignatura 12: Equipamiento Urbano I <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>	Asignatura 12: Equipamiento Urbano I <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>
Asignatura 13: Equipamiento Urbano II <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>	<b>Asignatura 13:</b> Equipamiento Urbano II <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>	Asignatura 13: Equipamiento Urbano I <b>LÍNEA ACADÉMICA "A". INTEGRACIÓN DEL DISEÑO</b>
	Asignatura 13: Tratamiento de Fibras <b>LÍNEA ACADÉMICA "B". TEXTIL</b>	

	Asignatura 14: Hilado y Tejido <b>LÍNEA ACADÉMICA "B".</b> <b>TEXTIL</b>	
	Asignatura 15: Estampado <b>LÍNEA ACADÉMICA "B".</b> <b>TEXTIL</b>	
	<b>Asignatura 16:</b> Confección <b>LÍNEA ACADÉMICA "B".</b> <b>TEXTIL</b>	
	Asignatura 17: Disciplinas Humanísticas	
	Asignatura 18: Fundamentos para el Emprendedor	

## 2.5. Duración y sistema de créditos del programa.

Núcleo	Total		Fundamental (obligatorio)		Complementario (optativo)	
	Hrs./Sem.	Créditos	Hrs./Sem.	Créditos	Hrs./Sem.	Créditos
Básico	61	87	61	87		
Sustantivo profesional	168	212	168	212		
Integral profesional	74	94	74	94		
Áreas de acentuación	24	24			24	24

Estancia, prácticas y/o Investigación	4	4	4	4		
Segundo Idioma	16	32				
<b>Total</b>	<b>347</b>	<b>453</b>	<b>229</b>	<b>108</b>	<b>24</b>	<b>24</b>

## 2.6 Opciones y criterios de movilidad

Podrá existir intercambio entre instituciones partiendo del criterio que los contenidos de las materias a cursar sean equivalentes en contenidos y enfoques a las que se imparten el programa de la licenciatura. Podrán elegirse asignaturas optativas de las líneas académicas dependiendo de los intereses del alumno y de las opiniones de los tutores. Los criterios complementarios en cuanto a la cantidad de créditos y el número de horas de las materias se podrán ajustar de acuerdo a las equivalencias y complementaridad con otras materias. Por el momento la licenciatura en Diseño Gráfico no tiene convenios institucionales formales de intercambio y/o movilidad estudiantil con otros organismos académicos.

### **3. DESCRIPCION DEL MODELO CURRICULAR PROPUESTO**

La flexibilización curricular comprende varios aspectos que la distinguen claramente del modelo rígido. En primer lugar se tiene una flexibilización en el tiempo requerido para terminar los estudios estableciendo un tiempo mínimo y uno máximo para que el alumno pueda ajustar su tiempo de formación de acuerdo a sus recursos y capacidades. En el caso del mapa curricular propuesto para la licenciatura en Diseño Gráfico, se ofrece la posibilidad de reducir el tiempo de estudios a ocho semestres; asimismo el tiempo se amplía a doce semestres. La primera posibilidad atiende a aquellos estudiantes que estarían totalmente dedicados a sus estudios y que debido a su dedicación y capacidad podrían terminar sus estudios en menos tiempo. La segunda posibilidad se enfoca a aquellos alumnos que por situaciones particulares requieren una carga horaria menor y por lo tanto el tiempo requerido para terminar sus estudios se amplía.

Un segundo aspecto que caracteriza al modelo curricular flexible es la medición de los avances de los estudiantes en la carrera con base en créditos aprobados y no en semestres. Esto permite que el alumno pueda

ajustar el número de materias en cada ciclo escolar a sus posibilidades y acumular los créditos mínimos y máximos permitidos hasta completar los requeridos para su carrera.

En tercer lugar, el modelo se caracteriza por ofrecer una enseñanza tutorada a los alumnos. El modelo implica que desde los primeros semestres el alumno tenga asignado un tutor, el cual lo guiará en su desarrollo curricular y de acuerdo a sus intereses formativos así como en relación a sus capacidades. El tutor es fundamental para detectar los intereses y capacidades de los alumnos y orientarlos adecuadamente hacia las especialidades que más les convengan de acuerdo a esos criterios.

Una cuarta característica del modelo se relaciona con la posibilidad de intercambiar materias entre varias licenciaturas ya que al medirse el avance en créditos, estos se pueden acumular tomando materias que se ajusten al perfil de formación requerido y, al tener más variedad de materias y horarios, el alumno puede ajustar mejor sus intereses en torno a su proceso formativo.

Conviene entonces que el criterio para combinar la practica con la teoría, de relevancia a la segunda. No se trata de acumular clases teóricas como complemento, como ya se discutió, sino encontrar la forma de crear las bases cognoscitivas relevantes de acuerdo a los intereses y las posibilidades de los alumnos. Se propone aquí que la adquisición del conocimiento teórico, se dá a partir de trabajos concretos en los que el estudiante participe activamente como auxiliar en los proyectos de investigación, inicialmente, y después como adjunto. En la medida de sus intereses y desarrollo irá completando sus bases teóricas con lecturas adicionales. Esto es, desde un punto de vista cognoscitivo, mas positivo que el enfoque meramente acumulativo de teorías, métodos y técnicas. Esto se logra, se considera en éste trabajo, por medio de la incorporación de las actividades de investigación en planeación a los talleres.

El esquema de enseñanza aprendizaje aquí propuesto, considera que al alumno se le de el mínimo suficiente de conocimientos teóricos para que pueda conceptualizar el fenómeno en cuestión, con estos conocimientos se le dirige en el desarrollo de un proyecto de investigación en el taller con la asesoría calificada del profesor-investigador responsable. A lo largo del desarrollo del proyecto, se profundizará sobre los aspectos teóricos



según se requiera, se tratarán técnicas de análisis, aspectos metodológicos, etc. de tal manera de lograr un proceso cíclico entre teoría y práctica que conlleve a un enriquecimiento de la enseñanza y el aprendizaje de la disciplina.

### **3.1. Criterios para el diseño de los mapas curriculares**

El currículo no se considera como algo estático, pues está basado en las necesidades cambiantes de la sociedad y en avances disciplinarios que son continuos. Esto implica la necesidad de adecuar de manera permanente el Plan Curricular y determinar sus logros, para ello, es necesario evaluar continuamente los aspectos internos y externos del currículo. En este proyecto de Flexibilización Curricular del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la FAD, no se pretende rediseñar el Plan Curricular, pues esto implicaría una investigación más exhaustiva de un marco contextual, sino únicamente el Plan establecido. Flexibilizarlo, es decir ajustarlo y adecuarlo paulatinamente a este nuevo proceso que la sociedad de hoy en día demanda a la universidad pública. En virtud de esto, las posibles modificaciones que podrían realizarse, están en función de una evaluación en el ámbito interno por parte de los

profesores que son los directamente implicados en cuanto a la detección de posibles problemáticas. La evaluación interna, se visualiza como un proceso que permite determinar en qué medida el currículo y la enseñanza satisfacen realmente los objetivos educativos propuestos en el Plan 03 y esta sistematización ha sido la opción para llegar a la propuesta de este ajuste curricular.

Uno de los aspectos importantes en este proyecto, es la planeación de estrategias que permitirán conducir de manera pertinente, a la modificación de la Flexibilización Curricular. El plan de estudios para la licenciatura en Diseño Gráfico comprende un total de 65 asignaturas que ubican las diversas materias que lo contemplan. Asimismo, éste se divide en tres núcleos de conocimientos dentro de los que se contemplan el básico, el sustantivo y el integral, los cuales se dosifican en función de los créditos máximos y mínimos sugeridos para cada uno de ellos<sup>6</sup>.

El número de materias, créditos y horas totales del plan actual se conserva en la propuesta flexible, de la misma manera los contenidos temáticos de cada una de ellas permanece igual. Una tarea importante

---

<sup>6</sup> Se recomienda que las cantidades de créditos se ubiquen entre el 20 y el 30 por ciento para los núcleos básico e integral y entre el 40 y el 60 por ciento para el núcleo sustantivo.

consistió en reducir al máximo, y en la medida de lo pertinente la seriación entre las materias, ya que esta situación representa cuellos de botella muy estrechos para la movilidad entre estas. Para el efecto se cambiaron los nombres de las materias y designarlas en función de sus contenidos temáticos más que en el orden de las mismas. La reducción en seriaciones trae consigo grandes ventajas de movilidad y añadiendo los **prerequisitos** para cursar alguna materia en particular se garantiza que los alumnos las tomen con confianza de que habrá continuidad en su formación.

Otro criterio adicional consistió en equilibrar la cantidad de materias y créditos de acuerdo al núcleo de formación. Los núcleos básico e integral se ubican entre 20 y 30 por ciento de los créditos. Las asignaturas optativas se busco integrarlas al final del período de formación con el propósito de reforzar los intereses de especialización de los estudiantes.

A este núcleo de materias optativas se le agrupa en **líneas de acentuación** (líneas académicas) que permiten al alumno seleccionar una específica con base en las asesorías de sus maestros y tutores. En este núcleo confluyen las cuatro licenciaturas y la intención es desarrollar talleres integrales en dónde se retroalimenten profesores y alumnos. Al

tener esta característica, las líneas de acentuación se llevarán en los últimos cuatro semestres de la carrera y como prerrequisitos se tendrán todas las materias básicas, incluyendo el inglés, y prácticamente todas las materias sustantivas. Todas las materias de las líneas de acentuación se agrupan para ofrecer una gama amplia de asignaturas de las cuales los alumnos deberán completar 24 créditos con una lista de asignaturas recomendada y supervisada por sus tutores.

### **3.2. Estructura del plan de estudios.**

Uno de los aspectos importantes en este proyecto, es la planeación de estrategias que permitirán conducir de manera pertinente, a la modificación de la Flexibilización Curricular. El plan de estudios para la licenciatura en Diseño Gráfico comprende un total de 65 asignaturas que ubican las diversas materias que lo contemplan. Asimismo, éste se divide en tres núcleos de conocimientos dentro de los que se contemplan el básico, el sustantivo y el integral, los cuales se dosifican en función de los créditos máximos y mínimos sugeridos para cada uno de ellos<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Se recomienda que las cantidades de créditos se ubiquen entre el 20 y el 30 por ciento para los núcleos básico e integral y entre el 40 y el 60 por ciento para el núcleo sustantivo.

Dentro de la estructura del plan se contempla un área de estudios en donde se ubican las líneas de acentuación o líneas académicas y que se ubican en el núcleo integral del mapa curricular. Estas líneas de acentuación permiten al alumno seleccionar una línea específica con base en las asesorías de sus maestros y tutores. El plan incluye cuatro líneas de acentuación, cada una de ellas abarca cuatro materias de seis créditos cada una y todas son optativas.

#### Áreas y Subáreas Curriculares.

Las áreas curriculares se han respetado siguiendo los criterios del Plan de Estudios 03 de la Licenciatura en Diseño Gráfico, en la cual, los contenidos se agrupan por su afinidad, y las subáreas son aquellas en que se dividen los contenidos de una área curricular, las subáreas tiene un propósito básicamente conceptual para clarificar la estructura del plan de estudios; éstas son:

*Área de Diseño:* las asignaturas que la integran tienen como finalidad proporcionar al alumno experiencias significativas que le permitan articular los elementos teóricos, metodológicos y tecnológicos de manera creativa e innovadora para el diseño de objetos y espacios estético–funcionales. Esta área se integra por las subáreas de:

- *Diseño gráfico*: tiene como el desarrollar la capacidad para la generación y producción de proyectos de diseño, incorporando tres niveles básicos: nivel lógico (qué se pretende o qué se quiere), nivel dialéctico (qué se tiene), nivel praxiológico (cómo se hace); con la finalidad de analizar conceptos y aplicarlos en la obtención de productos gráficos. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Taller de Diseño, Generatividad del Diseño, Letragrafía, Diseño Editorial I y II, Identidad Visual, Señalética, Gráfica del Entorno y Gestión del Proyecto.*
- *Representación*: su objetivo es proporcionar conocimientos sobre los diversos procesos y técnicas de representación, incorporando la generación de conceptos que se aplicarán al trabajo práctico (en el taller), en donde posteriormente tendrán incidencia como bases formativas y cognitivas aplicables al proyecto de titulación como la parte objetual del proyecto, desarrollando asimismo el conocimiento y la habilidad del manejo de materiales y uso de herramientas para la producción del trabajo de diseño con base a una generación de propuestas diseñístico tangible. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Sensibilización Artística,*

*Dibujo Natural, Métodos de composición gráfica, Dibujo Gráfico, Ilustración, Ilustración Aplicada, Geometría y Perspectiva y Técnicas de Representación.*

- *Comunicación:* esta subárea proporciona el conocimiento sobre el proceso de los modelos de comunicación básicos que operan en el diseño gráfico integrando la teoría y la práctica y aplicándola en los diversos medios de comunicación para eficientar una toma de decisiones y así lograr una comunicación adecuada en la transmisión del mensaje gráfico. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Fundamentos de la Comunicación, Análisis de la Comunicación Actual, Crítica de la Cultura Multimedial, Seguimiento de Prácticas Profesionales I y II, y Portafolios de Diseño.*

*Área de Teoría:* el propósito de ésta área es proporcionar los conceptos centrales de diversas disciplinas que le permitan al alumno fundamentar teóricamente el diseño de objetos y espacios, está integrada por las siguientes subáreas:

- *Conceptual metodológica*: esta subárea tiene como propósito dar a conocer los principios y teorías del diseño incluyendo el enfoque de múltiples disciplinas dirigido a desarrollar un proceso de conceptualización, asimismo se fomentará la capacidad de observación, análisis y asombro como modelos de pensamiento ante el reconocimiento sensible y el estudio sistemático de la imagen. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Estética, Percepción, Creatividad, Semiología y Poética, Semiótica, Hermenéutica y Taller de Titulación I y II.*
- *Humanística*: en un primer momento, tiene como objetivo estudiar el desarrollo histórico del diseño, como manifestación de los procesos histórico–sociales hasta sus actuales manifestaciones y en un segundo momento, incorporar al estudio de la axiología como resultado de la interacción del contexto para la proyectación de diseño como impacto social y el análisis de sus propios valores en su futuro desempeño profesional. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Disciplinas Humanísticas, Historia del Arte, Historia del Diseño, Metacognición y Ética Profesional.*



*Complementaria:* su propósito es dar un valor agregado mediante asignaturas auxiliares como herramientas de apoyo, para la mejor obtención de proyectos de diseño. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: Introducción a la *Ergonomía, Investigación, Redacción, Inglés I, II, III y IV.*

*Área de Tecnología:* esta área está conformada por asignaturas que pretenden que el alumno incorpore la tecnología como un medio de apoyo para el diseño de objetos y espacios, considerando su impacto ecológico y social. Esta área se integra por las subáreas de:

- *Tecnología aplicada:* esta subárea tiene como propósito dar a conocer los diferentes sistemas de impresión de la imagen, desde la conceptualización y composición hasta su producción en serie, empleando diversos recursos tecnológicos que le permitirán cubrir las necesidades de producción de un proyecto gráfico. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Principios tecnológicos, Bases fotográficas, Fotografía, Diseño fotográfico, Sistemas de Impresión I y II, Pre-prensa Digital.*

- *Administración y desarrollo empresarial:* tiene como objetivo dar a conocer, utilizar y desarrollar las herramientas metodológicas de la mercadotecnia y la publicidad, a partir del conocimiento y análisis de medios y los elementos normativos que le permitan realizar un proyecto de diseño dentro de la organización. Asimismo conocerá los elementos suficientes referentes a la producción gráfica en un contexto empresarial. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Fundamentos para el emprendedor, Fundamentos de la Mercadotecnia, Comunicación de la Mercadotecnia, Fundamentos de la Publicidad, Legislación del Diseño, Administración para el Diseño y Planeación y Producción Gráfica.*
- *Tecnología digital:* esta subárea tiene como propósito comprender y desarrollar la habilidad para el uso del ordenador y programas de diseño como una herramienta importante, no así fundamental en el proceso de desarrollo y obtención del producto de diseño para la generación de un objeto gráfico. A esta subárea pertenecen las siguientes asignaturas: *Edición Digital de Textos, Dibujo Vectorial, Edición de la Imagen digital y Diseño de Productos Multimedia.*

*Líneas Académicas de Énfasis Profesional*, estas líneas comprenden del séptimo al décimo semestre, y se insertan como áreas de desarrollo que hacen énfasis en un campo específico de la profesión, con un enfoque disciplinario o interdisciplinario. Se pretende que las líneas académicas tengan una continuidad con los estudios de postgrado, a fin de consolidar la formación profesional.

Este nivel tiene como propósitos que el alumno:

- Seleccione una línea académica de formación profesional de acuerdo a su interés individual.
- Integre y aplique éticamente los conocimientos adquiridos en la práctica de la profesión y en la formulación del trabajo de titulación.

Cada línea está constituida por cuatro asignaturas debiendo el alumno cursar de manera obligatoria una por semestre, a partir del séptimo.

*Línea A.* Integración del Diseño y comprende las asignaturas de: *Sistemas Habitacionales, Transporte y Vialidad, Equipamiento Urbano I y II.*

*Línea B.* Textil y comprende las asignaturas de: *Tratamiento de Fibras, Hilado y Tejido, Estampado, Confección.*

*Línea C. Publicidad y comprende las asignaturas de: Psicología de la Publicidad, Comunicación Publicitaria, Estrategias Publicitarias y Diseño de Campañas Propagandísticas.*

*Línea D. Arte Digital y comprende las asignaturas de: Medios Electrónicos I y II, Imagen Digital I y II.*

Núcleos de Formación.

La estructura curricular se concibe con base en Núcleos de Formación que permiten una educación integral con una visión holística de la profesión. Y estos, se han considerado para el Plan 03, agrupando a las asignaturas como se describe a continuación:

a. Núcleo Básico: comprende una formación elemental y general, la cual proporciona al estudiante las bases contextuales, teóricas y filosóficas de su carrera, así como una cultura básica universitaria en las ciencias y humanidades y la orientación vocacional pertinente, y esta integrado por las siguientes asignaturas: *Taller de Diseño, Sensibilización Artística, Disciplinas Humanísticas, Introducción a la Ergonomía, Principios Tecnológicos, Fundamentos para el Emprendedor, Inglés I, II, III y IV, Técnicas de Representación, Geometría y Perspectiva, Historia del Arte, Historia del Diseño, Dibujo Natural, Investigación, Redacción.*

b. Sustantivo: en él se contemplan los conocimientos que permiten al análisis y aplicación del conocimiento específico de carácter unidisciplinario, así como proporcionar los elementos que refuerzan y le dan identidad a la profesión, y comprende las siguientes asignaturas: *Generatividad del Diseño, Letrografía, Diseño editorial I y II, Métodos de Composición Gráfica, Dibujo Gráfico, Ilustración, Ilustración Aplicada, Fundamentos de la Comunicación, Análisis de la Comunicación Actual, Crítica de la Cultura Multimedial, Estética, Percepción, Creatividad, Semiología y Poética, Semiótica, Metacognición, Bases Fotográficas, Fotografía, Sistemas de Impresión I y II, Pre-prensa Digital, Fundamentos de la Mercadotecnia, Comunicación de la Mercadotecnia, Fundamentos de la Publicidad, Edición Digital de Textos, Edición de la Imagen Digital, Dibujo Vectorial, Diseño de Productos Multimedia.*

c. Integral: En este núcleo se proporciona una visión integradora-aplicativa de carácter interdisciplinario y transdisciplinario que complementa la formación al permitir opciones para su ejercicio profesional y la iniciación en el proceso investigativo, a este núcleo pertenecen las siguientes asignaturas: *Identidad Visual, Señalética, Gráfica del Entorno, Seguimiento de Prácticas Profesionales I y II, Gestión del Proyecto, Portafolios de Diseño, Taller de Titulación I y II,*

*Hermenéutica, Etica Profesional, Diseño Fotográfico, Legislación del Diseño, Administración para el Diseño, Planeación y Producción Gráfica.*

La estructura básica del plan se muestra en la tabla siguiente:

**3.3 Desglose el plan de estudios con base en los núcleos de formación**

**3.3.1. Núcleo básico (créditos obligatorios)**

CLAVE	ASIGNATURA	TIPO	HT	HP	TH	CR	PRE-REQUISITOS
-------	------------	------	----	----	----	----	----------------

La estructura básica del plan se muestra en la tabla siguiente:

ÁREA	MATERIA	ASIGNATURA ORIGINAL	MODIFICACIÓN A LA ASIGNATURA	HRS./SEM
ÁREA 1 DISEÑO	DISEÑO GRÁFICO	TALLER DE DISEÑO	TALLER DE DISEÑO	9
		GESTIÓN DE DISEÑO I	GENERA TIVIDAD DEL PROYECTO	9
		GESTIÓN DE DISEÑO II	LETRA GRA FIA	9
		GESTIÓN DE DISEÑO III	DISEÑO EDITORIAL I	9
		GESTIÓN DE DISEÑO IV	DISEÑO EDITORIAL II	9
		GESTIÓN DE DISEÑO V	IDENTIDAD VISUAL	9
		PROYECTOS DE DISEÑO I	SENALETICA	9
		PROYECTOS DE DISEÑO II	GRAFICA DEL ENTORNO	9
		GENERATIMDAD DE PROYECTO	GESTION DEL PROYECTO	9
	REPRESENTACIÓN	SENSIBILIZACIÓN ARTÍSTICA	SENSIBILIZACIÓN ARTÍSTICA	6
		DIBUJO	DIBUJO NATURAL	6
		DIBUJO Y COMPOSICIÓN	MÉTODOS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA	6
		DIBUJO GRAFICO	DIBUJO GRAFICO	6
		ILUSTRACIÓN	ILUSTRACIÓN	6
		ILUSTRACIÓN APLICADA	ILUSTRACIÓN APLICADA	6
		GEOMETRIA Y PERSPECTVA	GEOMETRIA Y PERSPECTVA	4
	COMUNICACIÓN	TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN	TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN	4
		COMUNICACIÓN 1	FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN	4
		COMUNICACIÓN 2	ANALISIS DE LA COMUNICACIÓN	4
		COMUNICACIÓN 3	CRITICA DE LA CULTURA MULTIMEDIAL	4
		SEMINARIO DE DISEÑO	PORTA FOLIOS DE TRABAJO	4
		SEGUIMIENTO DE PRÁCTICAS PROFESIONALES I	2	
	SEGUIMIENTO DE PRÁCTICAS PROFESIONALES II	2		
ÁREA 2	CONCEPTUAL	IMAGOLOGÍA1	ESTÉTICA	6
		IMAGOLOGÍA2	PERCEPCIÓN	6
		IMAGOLOGÍA3	CREA TIVIDAD	6
		IMAGOLOGÍA4	SEMIOLGIA Y POÉTICA	6

G1010 1	<b>TALLER DE DISEÑO</b>	PRÁCTIC A		9	9	9	Ninguno
G1010 2	<b>SENSIBILIZACI ÓN ARTÍSTICA</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Ninguno
G1010 3	<b>DISCIPLINAS HUMANÍSTICAS</b>	TEÓRICA	6		6	12	Ninguno
G1010 6	<b>FUNDAMENTOS PARA EL EMPREDEDOR</b>	TEÓRICA	4		4	8	Ninguno
G1010 5	<b>PRINCIPIOS TECNOLÓGICO S</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Ninguno
G1031 6	<b>TÉCNICAS DE REPRESENTACI ÓN</b>	PRÁCTIC A		4	4	4	Ninguno
G1020 8	<b>DIBUJO NATURAL</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Ninguno



G1010 4	<b>INTRODUCCIÓN A LA ERGONOMIA</b>	TEÓRICA	4		4	8	Ninguno
G1020 9	<b>GEOMETRÍA Y PERSPECTIVA</b>	PRÁCTIC A		4	4	4	Ninguno
G1021 2	<b>INVESTIGACIÓN</b>	TEÓRICA	4		4	8	Ninguno
G1042 4	<b>REDACCIÓN</b>	TEÓRICA	4		4	8	Ninguno
G1021 1	<b>HISTORIA DEL ARTE</b>	TEÓRICA	4		4	8	Ninguno
G1074 5	<b>INGLÉS I</b>	TEÓRICA	4		4	8	Ninguno
G1085 3	<b>INGLÉS II</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber acreditado satisfactoriament e Inglés I

G1096 4	<b>INGLÉS III</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber acreditado satisfactoriamente Inglés II
G1007 2	<b>INGLÉS IV</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber acreditado satisfactoriamente Inglés III
		<b>TOTAL</b>	<b>42</b>		<b>35</b>	<b>77</b>	

### 3.3.2 Núcleo sustantivo profesional (créditos obligatorios)

CLAVE	ASIGNATURA	TIPO	HT	HP	TH	CR	PRE-REQUISITOS
G1020 7	<b>GENERATIVIDAD DEL DISEÑO</b>	PRÁCTICA		9	9	9	Ninguno
G1031 4	<b>LETRAGRAFÍA</b>	PRÁCTICA		9	9	9	Haber cursado Generatividad del Diseño
G1042 1	<b>DISEÑO EDITORIAL I</b>	PRÁCTICA		9	9	9	Haber cursado Letrografía

G1052 7	<b>DISEÑO EDITORIAL II</b>	PRÁCTICA		9	9	9	Haber acreditado satisfactoriamente Diseño Editorial I
G1031 5	<b>MÉTODOS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber cursado Dibujo Natural, Geometría y Perspectiva
G1042 2	<b>DIBUJO GRÁFICO</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber cursado Métodos de Composición Gráfica y Técnicas de Representación
G1052 8	<b>ILUSTRACIÓN</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber cursado Dibujo Gráfico
G1063 5	<b>ILUSTRACIÓN APLICADA</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Ilustración

G10529	<b>FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN</b>	PRÁCTICA		4	4	4	Ninguno
G10636	<b>ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN ACTUAL</b>	PRÁCTICA		4	4	4	Haber cursado Fundamentos de la Comunicación
G10742	<b>CRÍTICA DE LA CULTURA MULTIMEDIAL</b>	PRÁCTICA		4	4	4	Haber acreditado Análisis de la Comunicación Actual
G10210	<b>ÉSTETICA</b>	TEÓRICA	6		6	12	Ninguno
G10317	<b>PERCEPCIÓN</b>	TEÓRICA	6		6	12	Ninguno
G10423	<b>CREATIVIDAD</b>	TEÓRICA	4		4	8	Ninguno

G10530	<b>SEMIOLOGÍA Y POÉTICA</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber acreditado satisfactoriamente Estética, Percepción y Creatividad
G10637	<b>SEMIÓTICA</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber acreditado satisfactoriamente Semiología y Poética
G10318	<b>HISTORIA DEL DISEÑO</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber cursado Historia del Arte
G10744	<b>METACOGNICIÓN</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber acreditado satisfactoriamente Disciplinas Humanísticas, Estética, Percepción y Creatividad
G10743	<b>BASES FOTOGRÁFICAS</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Ninguno

G1031 9	<b>FOTOGRAFÍA</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Bases Fotográficas
G1042 5	<b>SISTEMAS DE IMPRESIÓN I</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Ninguno
G1053 1	<b>SISTEMAS DE IMPRESIÓN II</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Sistemas de Impresión I
G1063 8	<b>PRE-PRENSA DIGITAL</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber cursado satisfactoriamente Sistemas de Impresión II y Edición de la Imagen Digital
G1053 2	<b>FUNDAMENTOS DE LA MERCADOTECNIA</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber cursado Fundamentos para el Emprendedor

G1063 9	<b>COMUNICACIÓN DE LA MERCADOTECNIA</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber acreditado satisfactoriamente Fundamentos de la Mercadotecnia
G1074 6	<b>FUNDAMENTOS DE LA PUBLICIDAD</b>	TEÓRICA	4		4	8	Haber cursado Fundamentos de la Mercadotecnia y acreditado satisfactoriamente Comunicación de la Mercadotecnia
G1032 0	<b>EDICIÓN DIGITAL DE TEXTOS</b>	PRÁCTICA		4	4	4	Ninguno
G1042 6	<b>DIBUJO VECTORIAL</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Ninguno
G1053 3	<b>EDICIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Ninguno

G1064 0	<b>DISEÑO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Edición Digital de Textos, Dibujo Vectorial y Edición de la Imagen Digital
		<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>124</b>	<b>168</b>	<b>212</b>	

### 2.1.3. Núcleo integral profesional (créditos obligatorios)

CLAVE	ASIGNATURA	TIPO	HT	HP	TH	CR	PRE-REQUISITOS
GI063 4	<b>IDENTIDAD VISUAL</b>	PRÁCTICA		9	9	9	Haber cursado Diseño Editorial II
GI074 1	<b>SEÑALÉTICA</b>	PRÁCTICA		9	9	9	Haber cursado Identidad Visual



GI063 4	<b>GRÁFICA DEL ENTORNO</b>	PRÁCTIC A		9	9	9	Haber cursado Señalética
GI096 0	<b>GESTIÓN DEL PROYECTO</b>	PRÁCTIC A		4	4	4	Haber acreditado Gráfica del Entorno, Crítica de la Cultura Multimedial, Comunicación de la Mercadotecnia y cursar en paralelo Taller de Titulación I
G1085 4	<b>DISEÑO FOTOGRAFICO</b>	PRÁCTIC A		4	4	4	Haber acreditado satisfactoriament e Fotografía y Semiótica
G1074 3	<b>HERMENEÚTIC A</b>	TEÓRIC A	4		4	8	Haber acreditado satisfactoriament e Semiótica

G1085 5	<b>LEGISLACIÓN DEL DISEÑO</b>	TEÓRIC A	4		4	8	Haber cursado Fundamentos del Emprendedor
GI096 1	<b>TALLER DE TITULACIÓN I</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Gráfica del Entorno, Hermenéutica, Crítica de la Cultura Multimedial y Comunicación de la Mercadotecnia
GI007 0	<b>TALLER DE TITULACIÓN II</b>	PRÁCTIC A		9	9	9	Haber acreditado satisfactoriament e Taller de Titulación II

G1096 2	<b>SEGUIMIENTO DE PRÁCTICAS PROFESIONALES I</b>	PRÁCTICA A		2	2	2	Haber acreditado satisfactoriamente Gráfica del Entorno, Hermenéutica, Crítica de la Cultura Multimedial y Comunicación de la Mercadotecnia
G1007 1	<b>SEGUIMIENTO DE PRÁCTICAS PROFESIONALES II</b>	PRÁCTICA A		2	2	2	Haber acreditado satisfactoriamente Seguimiento de Prácticas Profesionales I
G1096 3	<b>PORTAFOLIOS DE DISEÑO</b>	TEÓRICA A	4		4	8	Haber cursado Crítica de la Cultura Multimedial y Fundamentos de la Mercadotecnia y de la Publicidad, Comunicación de la Mercadotecnia, Ética Profesional

G1085 2	ÉTICA PROFESIONAL	TEÓRIC A	4		4	8	Ninguno
G1096 5	ADMINISTRACI ÓN PARA EL DISEÑO	TEÓRIC A	4		4	8	Haber cursado Crítica de la Cultura Multimedial y Fundamentos de la Mercadotecnia y de la Publicidad, Comunicación de la Mercadotecnia, Ética Profesional
G1007 3	PLANEACIÓN Y PRODUCCIÓN GRÁFICA	TEÓRIC A		4	4	4	Haber acreditado satisfactoriament e administración del Diseño
		<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>58</b>	<b>78</b>	<b>98</b>	

### 3.3.4. Áreas de acentuación (créditos optativos)

3.3.4.1. Línea "A" Integración del diseño

CLAVE	ASIGNATURA	TIPO	HT	HP	TH	CR	PRE-REQUISITOS
G1074 7	<b>SISTEMAS HABITACIONALES</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Ninguno
G1085 6	<b>TRANSPORTE Y VIALIDAD</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Sistemas Habitacionales
G1096 6	<b>EQUIPAMIENTO URBANO I</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Transporte y Vialidad
G1007 4	<b>EQUIPAMIENTO URBANO II</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Equipamiento Urbano I

		<b>TOTAL</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	
--	--	--------------	--	-----------	-----------	-----------	--

### 3.3.4.2 .Línea "B" Textil

CLAVE	ASIGNATURA	TIPO	HT	HP	TH	CR	PRE-REQUISITOS
G10748	<b>TRATAMIENTO DE FIBRAS</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Ninguno
G10857	<b>HILADO Y TEJIDO</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Tratamiento de fibras
G10967	<b>ESTAMPADO</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Hilado y Tejido

G1007 5	<b>CONFECIÓN</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriament e Estampado
		<b>TOTAL</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	

### 3.3.4.3. Línea "C" Publicidad

CLAV E	ASIGNATURA	TIPO	HT	HP	TH	CR	PRE- REQUISITOS
G1074 9	<b>PSICOLOGÍA DE LA PUBLICIDAD</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Ninguno

G1096 8	<b>COMUNICACIÓN PUBLICITARIA</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriament e Psicología de la Publicidad
G1085 8	<b>ESTRATEGIAS PUBLICITARIAS</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriament e Comunicación Publicitaria
G1007 6	<b>DISEÑO DE CAMPAÑAS PROPAGANDÍSTI CAS</b>	PRÁCTIC A		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriament e Estrategias de Campañas Propagandística s
		<b>TOTAL</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	

#### 3.3.4.4. Línea "D" Arte Digital



CLAVE	ASIGNATURA	TIPO	HT	HP	TH	CR	PRE-REQUISITOS
G10969	<b>MEDIOS ELECTRÓNICOS I</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Ninguno
G10077	<b>MEDIOS ELECTRÓNICOS II</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Medios Electrónicos I
G10750	<b>IMAGEN DIGITAL I</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Psicología de la Publicidad
G10859	<b>IMAGEN DIGITAL II</b>	PRÁCTICA		6	6	6	Haber acreditado satisfactoriamente Imagen Digital I

		<b>TOTAL</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	
--	--	--------------	--	-----------	-----------	-----------	--

### 3.4. Distribución de créditos por núcleo de formación

Núcleos Áreas	Básico			Sustantivo			Integral			Total		
	As.	Hrs.	Crd.	As.	Hrs.	Crd.	As.	Hrs.	Crd.	As.	Hrs.	Crd.
<b>DISEÑO</b>	5	29	29	11	72	72	7	39	43	23	140	144
<b>TEORÍA</b>	9	38	76	7	32	64	5	23	31	21	93	171
<b>TECNOLOGÍA</b>	2	10	14	12	64	76	3	16	24	17	90	114
<b>LÍNEAS ACADÉMICAS</b>							4	24	24	4	24	24

<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>77</b>	<b>119</b>	<b>30</b>	<b>168</b>	<b>212</b>	<b>19</b>	<b>102</b>	<b>122</b>	<b>65</b>	<b>347</b>	<b>453</b>
--------------	-----------	-----------	------------	-----------	------------	------------	-----------	------------	------------	-----------	------------	------------

### **3.5. Momentos de formación**

Dentro de un currículo con mayor apertura y dinamismo como lo es el flexible, es necesario un instrumento que facilite la estimación del trabajo académico de los estudiantes y que éste se pueda traducir en cifras que revelen en cualquier instante su situación y su progreso dentro de la Universidad. Este instrumento es el sistema de créditos, el cual forma parte de la columna vertebral de la flexibilidad curricular y establece las pautas que regulan la distribución de la carga académica y del rendimiento del estudiante en cada uno de las materias y/o asignaturas a través del crédito académico.

Se denomina crédito al valor que se otorga a una asignatura o actividad de aprendizaje de acuerdo con ciertos elementos, como los objetivos educativos que cumple, su complejidad, el tiempo que requiere para realizarla, los medios que le son necesarios, su carácter en la formación

del estudiante, entre otros. De acuerdo con estos elementos, el valor variable de las actividades de aprendizaje se expresa en unidades numéricas.

El mapa curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico consta de 453 créditos obligatorios, y está diseñado para poder cursar la carrera en un lapso de tiempo que va desde 8 semestres (4 años) a 12 semestres (6 años), dependiendo de las necesidades del estudiante; pudiendo optar en cualquier momento de la formación, por una trayectoria curricular mínima, una ideal o una máxima. Es decir, el estudiante tiene la posibilidad de acelerar o reducir el ritmo de avance de la trayectoria estudiantil, siempre y cuando se respete el número de créditos máximos y mínimos por semestre, promoviendo en el alumno la autorregulación de su proceso de aprendizaje.

Las trayectorias posibles son:

### **3.5.1. Mapa curricular a 8 semestres**

El plan curricular flexible a 8 semestres permite concluir la licenciatura en ese tiempo en la medida que el alumno adelante materias de semestres avanzados. El criterio general es que en su mayoría estas asignaturas

sean de semestres nones cuando el semestre a cursar sea non y que sean pares cuando el semestre a cursar así lo sea. Es decir si el alumno va en primer semestre podrá llevar materias del 3°, 5° y 7°, mientras que si va en segundo podrá llevar materias del 4°, 6° y 8°. Este criterio lleva la intención de no demandar mucha movilidad entre los cursos y relajar las demandas administrativas y de control escolar que ello implica. En una segunda fase se podrán liberar más materias de los semestres nones y pares de tal manera que se puedan llevar en paralelo.

Trayectoria **mínima curricular** en 8 semestres.

Máximo de créditos a cursar por semestre: 68 créditos

Mínimo de créditos a cursar por semestre: 42 créditos

### **3.5.2. Mapa curricular a 10 semestres**

Esta opción del plan curricular para realizar los estudios de Diseño Gráfico en 10 semestres se considera como la alternativa "ideal" a seguir por un estudiante promedio. Es el plan que hace los menores cambios de posición de las asignaturas del Plan 03.

Trayectoria **ideal curricular** en 10 semestres.

Máximo de créditos a cursar por semestre: 68 créditos

Mínimo de créditos a cursar por semestre: 25 créditos

### **3.5.3 Mapa curricular a 12 semestres**

El plan curricular para concluir los estudios en 12 semestres se basa en los mismos criterios enunciados para el plan de 8 semestres; pero a diferencia del primero, se podrán atrasar todas aquellas materias que no sean seriadas y espaciarlas a lo largo de los doce semestres de estudios. Con este mapa **ningún semestre contendrá más de siete materias**, la suma horaria de las mismas deberá observarse alrededor de las cuarenta horas de clase a la semana y la carga crediticia se mantendrá en cincuenta créditos aproximadamente.

Trayectoria **máxima curricular** en 12 semestres.

Máximo de créditos a cursar por semestre: 68 créditos

Mínimo de créditos a cursar por semestre: 19 créditos

Criterios generales que deben observarse para cualquiera de las trayectorias:

- En relación a la subárea Diseño Gráfico, se sugiere guardar continuidad lineal en las asignaturas de *Generatividad del Diseño*,

*Letragrafía, Diseño Editorial I, Diseño Editorial II, Identidad Visual, Señalética, Gráfica del Entorno y Gestión del Proyecto.*

- En relación a la subárea Conceptual Metodológica, se sugiere guardar continuidad lineal en las asignaturas de: *Estética, Percepción, Creatividad, Semiología y Poética, Semiótica y Hermeneútica.*
- Con respecto a las asignaturas que guardan una seriación mínima como: *Ilustración e Ilustración Aplicada, Seguimiento de Prácticas Profesionales I y II, Sistemas de Impresión I y II, y Taller de Investigación I y II,* se recomienda al momento de cursarlas, respetar el orden que se describe en la trayectoria curricular, para así poder apropiarse del conocimiento de una forma lógica.
- Las asignaturas de *Inglés I, Inglés II, Inglés III e Inglés IV,* pueden acreditarse –por cada nivel- sin ser cursadas dentro de la carrera, siempre y cuando sean acreditadas previa certificación, vía examen o bajo el recurso que juzgue pertinente la Academia correspondiente. Así mismo, estas asignaturas pueden cursarse en

cualquier momento independientemente de la trayectoria curricular elegida.

- Dentro del Mapa Curricular, se ofrecen cuatro Líneas Académicas, donde el alumno puede optar por una de las opciones, siempre y cuando en el momento de hacer su elección haya cubierto el 70% de los créditos académicos. Siendo dichas Líneas Académicas: *Integración del Diseño, Textil, Publicidad y Arte Digital*. Una vez elegida una de ellas deberá continuar sobre la misma, hasta cursar los 24 créditos reglamentarios que se exigen en esta área.
- Para cursar las líneas académicas que ofrece la carrera el estudiante debe tomar en cuenta la trayectoria curricular en la que se encuentra, para poder observar las asignaturas antecedentes y necesarias para la comprensión de dichas Líneas Académicas. Así, para la trayectoria mínima, las líneas académicas pueden cursarse desde el 5º. Semestre; para la trayectoria máxima desde el 9º. Semestre y para la trayectoria ideal, desde el 7º. Semestre.



- El Taller para la Titulación I, debe cursarse siempre y cuando se haya obtenido el 85% de los créditos totales reglamentarios del Mapa Curricular.
- La asignatura de Seguimiento de Prácticas Profesionales I, deberá cursarse siempre y cuando se hayan completado el 80% de los créditos académicos reglamentarios del Mapa Curricular.
- Cabe hacer mención que la figura del tutor en este Programa de Flexibilización es de vital importancia para orientar al estudiante en la trayectoria que debe seguir con el fin de que su formación mantenga una lógica dentro del conocimiento. El sistema Tutorial se conforma del personal académico y tiene la tarea de guiar al estudiante en la selección de asignaturas, la realización de prácticas profesionales y trabajos de investigación.
- El número de posibilidades ó combinación de materias es muy amplio, de hecho una alternativa dada depende del alumno. En general todas las materias no seriadas son susceptibles de adelantarse o atrasarse en el programa de estudios particular de cada estudiante dada la condición de que satisfagan los

prerequisitos de cada una de ellas. Naturalmente que la asesoría con el tutor es condición necesaria para que se le apruebe en última instancia una secuencia dada de materias.

- El mapa curricular propuesto está diseñado con base en un mínimo movimiento de las materias del mapa curricular original (03). Por ello se considera que éste muestra la ruta crítica que puede seguir un alumno para concluir sus estudios; sin embargo como ya se dijo, con la asesoría de los tutores el alumno puede seleccionar rutas alternativas siempre y cuando no se rebasen los criterios de créditos, horas, y número de materias esbozados anteriormente. De esta alternativa se pueden diseñar rutas que concluyan entre 8 y 12 semestres con diferentes combinaciones de materias.
- Las materias optativas se consideran en las líneas académicas de integración de los diseños, en donde las materias de todas las licenciaturas se combinan para ampliar la gama de selección para el alumno.

#### **4. EQUIVALENCIAS ENTRE MATERIAS**

En el cuadro siguiente se muestran las materias que sufrieron cambios de nombres con el propósito de evitar seriaciones, sin embargo la carga horaria y crediticia permanece igual en cada una de ellas.

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	ASIGNATURA EQUIVALENTE
GESTIÓN DE DISEÑO I	<b>GENERATIVIDAD DEL DISEÑO</b>
GESTIÓN DE DISEÑO II	<b>LETRAGRAFÍA</b>
GESTIÓN DE DISEÑO III	<b>DISEÑO EDITORIAL I</b>
GESTIÓN DE DISEÑO IV	<b>DISEÑO EDITORIAL II</b>
GESTIÓN DE DISEÑO V	<b>IDENTIDAD VISUAL</b>
PROYECTOS DE DISEÑO I	<b>SEÑALÉTICA</b>
PROYECTOS DE DISEÑO II	<b>GRÁFICA DEL ENTORNO</b>

GENERATIVIDAD DE PROYECTO	<b>GESTIÓN DEL PROYECTO</b>
DIBUJO	<b>DIBUJO NATURAL</b>
DIBUJO Y COMPOSICIÓN	<b>MÉTODOS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA</b>
COMUNICACIÓN 1	<b>FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN</b>
COMUNICACIÓN 2	<b>ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN ACTUAL</b>
COMUNICACIÓN 3	<b>CRÍTICA DE LA CULTURA MULTIMEDIAL</b>
INTRODUCCIÓN A LA MERCADOTECNIA	<b>FUNDAMENTOS DE LA MERCADOTECNIA</b>
INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD	<b>COMUNICACIÓN DE LA MERCADOTECNIA</b>

MERCADOTECNIA APLICADA	<b>FUNDAMENTOS DE LA PUBLICIDAD</b>
SEMINARIO DE DISEÑO	<b>PORTAFOLIOS DE TRABAJO</b>
IMAGOLOGÍA 1	<b>ÉSTETICA</b>
IMAGOLOGÍA 2	<b>PERCEPCIÓN</b>
IMAGOLOGÍA 3	<b>CREATIVIDAD</b>
IMAGOLOGÍA 4	<b>SEMIOLOGÍA Y POÉTICA</b>
IMAGOLOGÍA 5	<b>SEMIÓTICA</b>
IMAGOLOGÍA 6	<b>HERMENEÚTICA</b>
EL DISEÑO EN LA DIDÁCTICA	<b>METACOGNICIÓN</b>
SISTEMAS DE IMPRESIÓN 1	<b>SISTEMAS DE IMPRESIÓN I</b>

SISTEMAS DE IMPRESIÓN 2	<b>SISTEMAS DE IMPRESIÓN II</b>
PRENSA DIGITAL	<b>PRE-PRENSA DIGITAL</b>
ORGANIZACIÓN GRÁFICA	<b>ADMINISTRACIÓN PARA EL DISEÑO</b>
PRODUCCIÓN GRÁFICA	<b>PLANEACIÓN Y PRODUCCIÓN GRÁFICA</b>
COMPUTACIÓN 1	<b>DIBUJO VECTORIAL</b>
COMPUTACIÓN 2	<b>EDICIÓN DIGITAL DE LA IMAGEN DIGITAL</b>
COMPUTACIÓN 3	<b>DISEÑO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA</b>

## **5. MAPA DE CURRICULAR**

El siguiente mapa curricular muestra la seriación entre materias del plan de estudios.



## 6. BIBLIOGRAFIA

1. CEE *"El Curriculum Flexible"*. Folleto de divulgación del Centro de Estudios Educativos, Año 5, Tomo 5, Progreso , Méx. 1969.
2. HAMMOMND J. Kristian (1989). *"Case-Based Planning: Viewing Planning as a Memory Task"*. Academic Press. CA. USA.
3. HCS/UAM "Diagnostico y Prospectiva de la Educación Superior en México" H. Cámara de Diputados, UAM, Méx. 1994.
4. U de G. *Operación del Sistema de Créditos en la Universidad de Guadalajara*.
5. UAEM/SD/CGES. *Materiales de apoyo para el curso taller sobre flexibilidad curricular "Elementos para la Construcción del Curriculum"*. 29-31 Agosto del 2002, Fac. Derecho/UAEM.
6. UAEM *Plan rector de Desarrollo Institucional 2001-2005* p. 13
7. UAEM/FAD *Curriculum 03, Licenciatura en Diseño Gráfico*, UAEM/ FAD, Toluca Méx. 2000.



