

00265 4
2ej.

**LINEAMIENTOS
PARA EL DESARROLLO DE UN
PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE
DISEÑO GRAFICO**

por
José Rafael Mauleón Rodríguez

Tesis para obtener el grado de Maestro en Artes Visuales, con orientación en Comunicación y Diseño Gráfico



Academia
de
San Carlos
Universidad Nacional Autónoma de México

México
Ciudad de los Palacios
MCMXCVII

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

1997



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

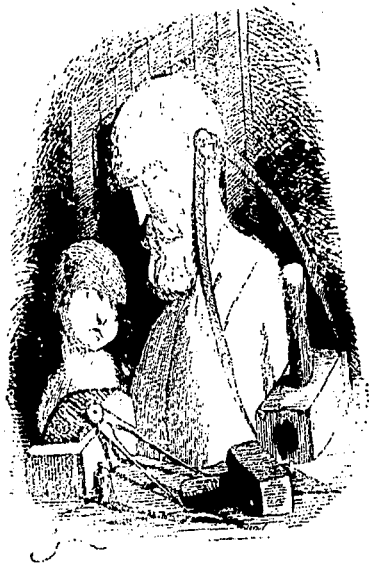
ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS

SUPERIORES EN EL AREA DE

DISEÑO GRAFICO





A todas las personas que forman parte de mi mundo.

A
S. M.
F. M. R.

porque has tranquilizado mi espíritu.



INDICE:



INTRODUCCION pág. 11.

CAPITULO I. La educación pág. 17.

CAPITULO II. La Secretaría de Educación Pública pág. 25.

CAPITULO III. Procedimiento para otorgar el reconocimiento de validez oficial de estudios de tipo superior a instituciones particulares pág. 31.

CAPITULO IV. Características que se deben considerar para el desarrollo de un plan y programa de estudios superior de diseño gráfico escolarizado de acuerdo a la SEP pág. 39.

4.1.- FUNDAMENTACION DEL PROGRAMA ACADEMICO pág. 41.

4.1.1. PRESENTACION pág. 43.

4.1.2. MARCO REFERENCIAL DEL DISEÑO GRAFICO pág. 44.

4.1.2.1. ANTECEDENTES DEL DISEÑO GRAFICO pág. 44.

4.1.2.2. INICIOS DE LA EDUCACION DEL DISEÑO GRAFICO EN MEXICO pág. 49.

4.1.2.3. FORTALEZAS Y DEBILIDADES DE LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRAFICO EN MEXICO pág. 51.

4.1.2.4. RELACION DEL CONTEXTO SOCIAL CON EL DISEÑO GRAFICO pág. 53.

4.1.2.5. DEFINICION DEL DISEÑO GRAFICO pág. 57.

4.1.2.6. AMBITOS DE TRABAJO DEL DISEÑO GRAFICO pág. 61.

4.1.3. RECOMENDACIONES PARA LA FORMULACION DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS PARA EL DISEÑO GRAFICO pág. 66.

4.1.3.1. ICOGRADA pág. 67.

4.1.3.2. ENCUADRE pág. 70.

4.1.3.3. CIEES pág. 74.

4.1.4. ANALISIS DE PROGRAMAS DE ESTUDIO DE UNIVERSIDADES pág. 77.

4.1.4.1. ANALISIS DE LA EDUCACION ACTUAL DEL DISEÑO GRAFICO pág. 77.

4.1.4.2. ANALISIS DE LA MATRICULA pág. 80.

4.1.4.3. ANALISIS DE PERFILES DE EGRESADOS DE OTRAS UNIVERSIDADES pág. 91.

4.1.4.4. ANALISIS DE CONTENIDOS CURRICULARES DE OTRAS UNIVERSIDADES pág. 96.

4.1.5. PROSPECTIVA DEL DISEÑO GRAFICO pág. 106.

4.1.5.1. CAMBIOS DESEABLES EN LOS PLANES DE ESTUDIO pág. 106.

4.1.5.2. CAMBIOS DESEABLES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE pág. 106.

4.1.5.3. AREAS A CONSIDERAR EN LOS NUEVOS PLANES DE ESTUDIO pág. 107.

4.1.5.4. RETOS DE LA PROFESION pág. 107.

4.1.5.5. FUTURO DE LA PROFESION pág. 108.

4.1.6. PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS DE DISEÑO GRAFICO pág. 108.

4.1.6.1. DETECCION DE NECESIDADES pág. 108.

4.1.6.2. ESTUDIO DE LAS NECESIDADES QUE TIENEN LAS EMPRESAS pág. 111.

4.1.6.3. SELECCION DE LAS CARACTERISTICAS PARA LA PROPUESTA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO DEL CENTRO DE ESTUDIOS PROFESIONALES ECATEPEC pág. 112.

4.2. OBJETIVOS GENERALES DE LA LICENCIATURA pág. 125.

4.3. PERFIL DEL EGRESADO pág. 127.

4.4. MAPA CURRICULAR POR AREAS DEL CONOCIMIENTO pág. 129.

4.4.1. MAPA CURRICULAR pág. 131.

4.4.2. MAPA CURRICULAR POR AREA DE CONOCIMIENTO pág. 132.

4.5. PLAN DE ESTUDIOS pág. 154.

4.6. PROGRAMA DE ESTUDIOS pág. 159.

4.7 PROGRAMA DE INVESTIGACION pág. 165.

4.8. EVALUACION CURRICULAR pág. 165.

4.8.1. EVALUACION pág. 167.

4.8.2. EVALUACION DE APRENDIZAJE pág. 168.

4.8.3. EVALUACION CURRICULAR pág. 169.

CONCLUSIONES pág. 173.

BIBLIOGRAFIA pág. 179.

HEMEROGRAFIA pág. 183.

OTROS DOCUMENTOS pág. 185.

INTERNET pág. 187.

ANEXOS pág. 189.





INTRODUCCION



El diseño gráfico es una disciplina que requiere el habilitar a sus profesionales en un ambiente que favorezca la multidisciplinaridad, ya que el quehacer de la comunicación visual necesita de diferentes campos del conocimiento para ser resuelta satisfactoriamente, es de esta forma que el trabajo en equipo y con diferentes profesionistas resulta fundamental en el proceso de generación del producto diseñado, todo esto es en cuanto a la práctica del diseño gráfico; por lo que respecta a la teorización de la profesión también puede apoyarse y a su vez ser objeto de estudio de otros campos del conocimiento, como puede ser la comunicación, la filosofía, el arte, la sociología, la mercadotecnia, entre otros. Aunque un diseñador gráfico de igual forma puede tener otros intereses que complementen su actividad y por lo tanto centrar su objeto de estudio en otros conocimientos, como la comunicación, la filosofía, el arte, la sociología o la mercadotecnia.

Señalar lo anterior resulta necesario para establecer las características del presente proyecto, el cual se ubica en el área de la educación. Gui Bonsiepe enfatiza el hecho de que en los países latinoamericanos el universo académico del diseño es un espacio de mucho interés y actividad, considerando lo anterior bajo la perspectiva actual de la

realidad nacional de los diseños. Mucho tiene de cierto esta aseveración, sin embargo cabe formularse algunas preguntas que resultan pertinentes ante lo descrito anteriormente.

¿Qué formación pedagógica o didáctica se ofrece al diseñador interesado en incursionar en el ámbito académico? ¿Cómo se han estructurado los programas de estudio de las licenciaturas que ofrecen la carrera de diseño gráfico? ¿Quién ha determinado las corrientes pedagógicas favorables a la enseñanza del diseño gráfico? ¿Cuál es la definición de enseñanza que se utiliza en las escuelas de diseño gráfico?, muchas más preguntas se pueden generar, todas referentes a la enseñanza del diseño gráfico y seguramente sus respuestas denotarían las carencias y el poco interés que se arrastran generalmente, entre los diseñadores gráficos que han hecho de la vida académica su forma de desarrollo profesional, todo esto resulta contradictorio si se confronta con lo enunciado por Bonsiepe.

El diseño gráfico es una disciplina que permite desarrollar prospectivamente profesionales encaminados a satisfacer diferentes necesidades que genera la misma profesión, no se puede ocultar que la enseñanza es una de estas necesidades y es el área que interesa en este trabajo, pero la enseñanza es un universo tan amplio que por sí misma se reconoce como una disciplina, es por eso que sería muy pretencioso o poco preciso hablar de forma tan general.

La delimitación del proyecto se enmarca dentro del universo de la enseñanza, en particular en la pedagogía tecnológica y mas específicamente en la formulación de un programa de estudios; se ha considerado pertinente este tema por lo señalado en los párrafos anteriores, es decir que se pretende con esta investigación el ofrecer un marco referencial y teórico de una parte muy significativa que concierne a la educación.

El tema es relevante por presentar elementos que explican el desarrollo de un plan y programa de estudios en el área del diseño gráfico, en este caso para una licenciatura, aunque bien puede aplicarse para el desarrollo de una maestría o de un doctorado. El

proyecto nace para paliar las deficiencias que intuitivamente se han reconocido en la formulación de las licenciaturas de algunas universidades que ofrecen estos estudios a nivel superior, tal intuición no es gratuita, sino es el resultado de como históricamente ha evolucionado la enseñanza de la disciplina en el país, es decir entre el ensayo y el error.

El interés por el área de la educación es porque ya se argumentado, existe una gran actividad académica en la disciplina, pero se considera que no bien fundamentada y se pretende contribuir en este sentido desestimando los defectos y ponderando los aciertos de la pedagogía tecnológica y porque es un tema en el que se puede detectar lo prioritario para fortalecer la profesión; porque es un campo en el que se ha incursionado poco por parte de los profesionales del diseño gráfico y porque es un espacio de gran interés para las universidades que contemplan tanto la generación de posgrados como para la evaluación curricular de sus programas de estudio. Es de interés también por las características planteadas en el plan de modernización educativa establecido por la Secretaría de Educación Pública en aras de mejorar la calidad de la enseñanza del país.

Este tema de investigación nació cuando se presentó la oportunidad de generar un plan y programa de estudios para una licenciatura de diseño gráfico que interesaba lanzar al mercado educativo el Centro de Estudios Profesionales Ecatepec, anteriormente se había participado en la revisión del plan de estudios de diseño gráfico de la Universidad del Valle de México y toda la experiencia adquirida se ha pretendido compartir en este documento con todos aquellos que requieran incursionar en este ámbito que actualmente es de gran interés nacional.

Los supuestos que se formulen para este proyecto son los siguientes:

¿Es posible generar un plan y programas de estudio coherente con las necesidades del campo laboral? si estos es posible ¿Cómo se puede elaborar y que se debe considerar?

Para poder responder estos supuestos, el documento se ha construido primeramente presentando de forma global las características conceptuales del campo de la enseñanza

y describiendo su diferencia con la pedagogía, aclarando los diferentes aspectos que competen a esta y delimitando lo que es de interés en este proyecto.

Una segunda parte presenta a grandes rasgos el desarrollo de la educación en el país haciendo énfasis en las dos instituciones que tienen como uno de sus objetivos fundamentales, el cuidar que los programas educativos nacionales sean congruentes con las características que exige la nación; en particular se presenta el origen de la UNAM y de la SEP, aclarando lo que compete a cada una de estas dos instituciones.

Un tercer capítulo presenta íntegramente el instructivo *Procedimientos para otorgar el reconocimiento de validez oficial de estudios de tipo superior a instituciones particulares*, manejado por la SEP, con el fin de dar a conocer los objetivos y normas que se plantean para su desarrollo cuando se quiere conseguir el Reconocimiento de Validez Oficial a un nuevo programa de estudios.

El siguiente capítulo explica detalladamente lo que la SEP recomienda para realizar un plan y programas de estudio y se dan las características de cada una de las fases que competen a esta actividad, ejemplificando cada una de ellas con lo desarrollado para el proyecto de licenciatura de diseño gráfico para el Centro de Estudios Profesionales Ecatepec.

Se espera de esta formar coadyuvar al diseño gráfico y a los interesados en estos temas dentro de esta profesión, para llenar un vacío existente en el ámbito de la educación en especial cuando se relaciona con esta disciplina, con el fin de contribuir a mejorar a la misma profesión desde sus bases, partiendo del proceso de generación de programas de enseñanza congruentes con la realidad nacional; también se hace con la intención de dignificar a la actividad docente del diseño gráfico, haciendo ver que todos aquellos que han decidido desarrollarse en este campo es porque lo hacen de manera seria y profesional. Esta investigación intentaría ser un pequeño ejemplo.







CAPITULO I.



LA EDUCACION.



El hombre ha conformado pueblos y lo ha hecho imprimiéndoles un sello particular, esto ha sido relacionando su existencia con la manera en como ha comprendido su entorno natural, esta relación que por principio fue através de mitos y conceptos, es lo que se denomina conocimiento. El conocimiento es la forma como el hombre ha explicado los fenómenos naturales y que lo ha llevado a soñar que puede controlar la naturaleza; estos conocimientos que seguramente fueron muy difíciles de transmitir de generación en generación en un principio pueden ser la causa de que la evolución del hombre en la etapa prehistórica sea tan larga en años (cerca de 900 000 años).

Los conocimientos generados por el *homo sapiens* en algún momento tuvieron que ser enseñados a otros individuos del mismo clan para que no fueran olvidados, esto con el fin de que pudieran por lo menos permitirle un mínimo de ventajas en su medio natural; el conseguir preservar estos conocimientos fomentó el desarrollo y evolución del mismo hombre sobre las demás especies.

Lo particular de este planteamiento no se da en tratar de exponer lo que es el conocimiento en sí (la epistemología se encarga de esto), tampoco lo es el explicar la

evolución del hombre; el interés radica en adentrarse en el ámbito de la enseñanza, actividad que el humano desarrollo desde mucho tiempo atrás con el fin de perpetuar la forma en como construyo su manera de entender su mundo, es decir como posibilidad de fomentar la visión de lo generado para sí por medio de la conciencia y la razón.

La experiencia volitiva espiritual y natural es lo que imprime la particularidad de las expresiones humanas, mismas que no tienen límite salvo el impuesto por el mismo ser que les ha dado vida, sin embargo la libertad de desarrollar nuevas formas de entender el mundo comúnmente se han tenido que compartir por medio condiciones especiales creadas por el mismo hombre para el mantenimiento y transmisión de sus visiones particulares. Esta forma de conducción es lo que por principio intentará definir a la enseñanza.

En todo lo se ha expuesto se puede entrever una relación del que quiere enseñar algo y los que están dispuestos a aprender eso, es por lo tanto mas una intención común y social, que solo personal. Ante esta perspectiva resulta importante el precisar que la educación cumple en esta primera etapa, el fin de permitir que los involucrados en ella vean al mundo de la forma en que fue entendido por sus antepasados, así como fomentar una convivencia a la sombra de normas y leyes aceptadas por su contexto social. La educación ante este panorama es susceptible de ser cambiante y no estática, se relaciona con las experiencias dialécticas antes que con las metafísicas, es por eso que la historia de la educación es tan variada y diferente en la historia del hombre ya que todo grupo cultural ha tenido una organización educadora y también muchos cambios.

En nuestro contexto es imposible no reconocer como lo dice Werner Jaeger, la importancia de la visión dada por los griegos en la educación a occidente; aunque se pudieran detectar ejemplos en nuestro país de influencias prehispánicas en modelos educativos, estos resultan tan insignificantes que no son capaces de borrar la huella que dejó Europa en nuestro continente. Es por eso que la argumentación que se

expondrá de la definición de educación y después la forma en como se explicará su estructura, su organización y modos de impartición, son retomados de posturas occidentales, esto no descubre nada nuevo, pero si permite establecer el origen de la fundamentación referencial y teórica de la investigación.

Educación se puede definir como una práctica, como una actividad social, como una acción que las generaciones adultas ejercen sobre las generaciones nuevas decía Durkheim; junto con la educación la pedagogía hace su aparición como una reflexión, una teorización, un conocimiento o una toma de conciencia. Viene detrás con la intención de levantar esquemas mentales interpretadores de la acción educativa.

Para explicar lo anterior se puede ejemplificar diciendo que, el hombre al no conformarse con lo hechos y sus acciones, ni con el percibir su entorno, trata de explicar y reconstruir los mismos mediante conceptos y mitos; es así que construye paradigmas y luego ve al mundo con los ojos de los mismos, estos lo transmite y es lo que por principio debe considerarse como educación. La pedagogía mientras tanto organiza las acciones para esta educación.

La educación se relaciona con la existencia, con el binomio educador-educando, es la práctica; la pedagogía es el sistema que envuelve la acción, es el acto educativo teorizado y no practicado, ambos estados se necesitan y por lo tanto son complementarios.

Etimológicamente educar proviene del latín *ducere* que puede ser traducido por conducir, es decir que explica según esta acepción el acto de saber conducir a alguien.

Hay otra posibilidad etimológica que explica educar y esta proviene también del latín pero en esta ocasión de *educare*, que expresa la acción de formar, instruir, guiar.

En el castellano la concepción de educar que se entienda como una dimensión activa y social no se utilizó sino hasta el siglo dieciocho, dice Octavi Fullat que antes se utilizaba el término *crianza*, en el entendido de proteger y educar a alguien que no se puede

valer por sí mismo, es decir que no hace mucho tiempo se utilizaba preferentemente en nuestro idioma una forma proteccionista ante un impedido para explicar el sentido de educación.

Actualmente se pueden detectar por lo menos cinco formas de entender el concepto de educación:

- 1°.-como formación de la personalidad.
- 2°.-como un saber y un saber-actuar sobre el niño.
- 3°.-como actividades escolares.
- 4°.-como instruir e informar aún fuera de la escuela.
- 5°.-como el favorecer la asimilación de conocimientos y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cada una de estas formas de concebir el universo de la educación dan por sí mismas una variedad de definiciones e interpretaciones de esta acción, que no corresponde a este trabajo profundizar, sin embargo si es pertinente aclarar que hay principalmente dos formas de estudiar la educación, una es como realidad y otra como valor.

El entender la educación como realidad es en el sentido de ubicarla ante los hechos cuantificables, es el determinar algo susceptible de ser comprobado y verificado, como el conocer las ventajas del sistema escolarizado del no escolarizado, en este ejemplo se pueden conocer cifras y al compararlas se pueden obtener resultados. Esto puede vincularse con una visión de episteme griega (conceptos aceptados por todos).

En otro sentido se encuentra el estudiar la educación como valor, que presupone el establecer preferencias sean estas justificadas o no, por lo tanto se vincula esta forma de apreciación con las características ideológicas y su aceptación en cada grupo social, el establecer si es mejor la educación en Cuba que la de Estados Unidos, llevaría a un discurso que pretendería establecer los argumentos que favorecieran a un modelo sobre el otro siendo este susceptible de ser rebatido. Esto se puede relacionar con la *doxa* griega (opinión).

Estos dos universos que estudian la educación son diferentes como se puede apreciar aunque coexisten y hasta son difíciles de separar, sin embargo es importante el saber distinguir las características de cada uno para poder clarificar los ámbitos y límites de su competencia en su estudio al ser abordados como tema de investigación.

La importancia del quehacer educativo radica en dos posibles opciones, la primera trata de insertar al hombre en su sociedad capacitándolo con elementos que le permitan un mejor desarrollo en su entorno social, esta visión socializadora es la que fundamentó Aristóteles y se vincula con la *empeiria* o experiencia, es decir el sometimiento a la experiencia y al aprendizaje.

La segunda posibilidad se refiere a fomentar el desarrollo integral del individuo, esta es una posición humanista que busca liberar al hombre, desalienarlo en su contexto social; la educación liberadora o *eleutheria* propone a la *theorein* como límite, como motivación última ¹. Esta opción se entiende como un propósito mas que como un algo ya hecho.

Planteados los aspectos fundamentales de la educación se puede concluir que educar implica: que el hombre se hace al hacer, abarca todas sus dimensiones y le permite ser aceptado en su contexto social; es socializadora; esta socialización se justifica mediante los valores aceptados en su ámbito y se justifica como la forma de mejoría y perfeccionamiento del individuo.

En cuanto a lo que compete a la pedagogía se puede decir que reflexiona en torno a tres niveles, un nivel científico que contempla las pruebas que ofrecen las ciencias empírico-naturales o empírico-humanas, es decir demostraciones que explican lo sostenido o afirmado por medio de varias ciencias positivas que aclaran los procesos educativos. Reflexiones filosóficas que son las consideraciones para la búsqueda del saber buscado o del saber poseído, en este aspecto el quehacer filosófico ha desarrollado propuestas que fundamenten los procesos educativos en estas dos

1.-FULLAT, Octavi; *Filosofías de la educación*; pag. 19.



opciones con el fin de buscar la verdad. Por último se puede reflexionar tecnológicamente, este tipo de reflexiones consideran por principio el favorecer hacer bien las cosas y han dado como resultado las didácticas, las técnicas del aprendizaje, las taxonomías, la organización escolar, las orientaciones escolares y profesionales.

El propósito de esta investigación se enmarca en este último rubro de reflexiones, es decir en una pedagogía práctica como la denomina Hubert Henz, entendida como el conjunto de procedimientos dirigidos a hacer bien las cosas, a *saber hacer buenos educados* ². Ante esta consideración el fundamental delimitado en este trabajo no es por lo tanto el generar un discurso en torno a la educación, sino en favorecer una manera de posibilitar un determinado tipo de conocimiento, por medio del desarrollo de un programa de estudios para diseño gráfico que promueva la integración de individuos en su contexto social.

Expuesto ya el planteamiento del problema se considera necesario ofrecer un marco de referencias que exponga las características del organismo que determina y regula las normas que debe contener el desarrollo de un plan de estudios.



2.-op. cit. pag. 20.







CAPITULO II.



LA SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA.

n nuestro país la institución que se encarga de establecer, normar y organizar el ámbito de la educación es la SEP (Secretaría de Educación Pública) desde la década de los veinte, su nacimiento data de la época de la presidencia de Alvaro Obregón, pero antes de ahondar en este tema se darán algunos datos interesantes del origen de la educación en México y de la propia SEP.

Los orígenes de la educación en México con orientación occidental datan de la llegada de los españoles, antes en el mundo prehispánico se encontraban dos espacios destinados a la educación de los jóvenes, uno era el *tepochcalli* o casa de los jóvenes, donde se preparaban estos en el arte de la guerra y los centros de educación superior o *calmécac* donde se difundían los conocimientos más elevados del mundo mexicano, curioso es destacar que pareciera ser que en esta época era obligatorio el estudio para todos los niños de la cultura azteca, según comenta León-Portilla³. El hecho de que existieran este tipo de escuelas en este pueblo según las crónicas y códices de la época, podría ser el ejemplo de las formas y modalidades que imperaban en gran parte del continente, así como también determinan el interés por la educación en los pueblos precortesianos.

3.-LEON-PORTILLA, Miguel; *Toltecoyotl*; pag. 203-204.



A la llegada de los españoles y necesitar estos de mano de obra para la construcción de los edificios y templos de la nueva colonia del imperio, fueron los misioneros quienes

rapidamente se percataron de las habilidades manuales de los indios y decidieron prepararlos bajo las técnicas europeas de construcción, talla y decoración, por lo que pidieron el obispo fray Juan de Zumárraga y el virrey Antonio de Mendoza autorización a la corona española para fundar el Colegio de Santa Cruz Tlatelolco para este fin, alrededor de 1543. Se pretendía que este colegio fuera trilingüe y tuvo una excelente biblioteca, una de las más antiguas de América.

En lo que concierne a la alta educación, también fue el ya arzobispo fray Juan de Zumárraga quien se interesó por fundar una universidad desde 1536. El virrey Antonio de Mendoza secunda la iniciativa y la Corona española dio respuesta positiva en el año de 1547. Hasta el 21 de septiembre de 1551 fue cuando se expidió la Cédula de creación de la Real y Pontificia Universidad de México, abriendo sus puertas el 25 de enero de 1553 con características muy similares a la Universidad de Salamanca de España.

Diferentes escuelas abrieron sus puertas a partir de la aparición de la universidad, entre ellas la Real Escuela de Cirugía en 1778; el Real Colegio de Minería en 1792; la Academia de San Carlos en 1794. A la llegada de la independencia se suprimió de todos los colegios, escuelas y de la universidad la palabra Real por no corresponder esta palabra a la nueva ideología de la nación independiente.

En este periodo en el país existía la Universidad de México así como establecimientos para el estudio de la medicina, la ingeniería, la teneduría de libros, la arquitectura, la jurisprudencia y la agricultura.

Un avance importante fue el propuesto por el doctor Gabino Barreda fundando la Escuela Nacional Preparatoria en el año de 1867, este recinto estaba inspirado en el pensamiento positivista de Augusto Comte y su origen cerró por completo el último reducto de la educación colonial que aún se preservaba.

La educación universitaria moderna tiene sus antecedentes en el proyecto presentado a la Cámara de Diputados en el año de 1881 por Justo Sierra, este proyecto no prosperó

aunque nunca el desistió de fundar una Universidad Nacional. Las características a destacar de este primer proyecto presentado fueron el integrar a la Universidad Nacional de México a las escuelas de Bellas Artes, de Comercio y de Ciencias Políticas, de Jurisprudencia, de Ingenieros y de Medicina, a la Escuela Normal, a la de Altos Estudios y a la Escuela Nacional Preparatoria y la Secundaria de Mujeres ⁴.

Sierra presentó nuevamente el proyecto en 1902 y 1905, fue hasta 1907 que el presidente Porfirio Díaz dio a conocer que estaba de acuerdo en la creación de una Universidad Nacional de México. El 22 de septiembre de 1910 tuvo solemnemente la inauguración de la Universidad Nacional de México, apadrinada por las universidades de Salamanca, París y Berkeley; la nueva institución fue constituida por la Escuela Nacional Preparatoria, de Jurisprudencia, de Medicina, de Ingenieros, de Bellas Artes (solo Arquitectura) y de Altos Estudios y el primer rector fue Joaquín Eguía y Lis.

Durante el porfiriato en los primeros años del siglo existía un Consejo Superior de Educación Pública y desde 1905 se creó la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes (SIPBA), esta secretaria tuvo vigencia hasta que culminó la revolución, estaba encargada de lo referente a la educación pero no de todo el país, Justo Sierra fue el ministro de esta secretaria y tenía jurisdicción restringida a la ciudad capital y territorios federales.

El maestro Luis G. Monzón en 1910 presentó al Consejo Superior de Educación un proyecto que englobara el quehacer de la educación a nivel nacional, y decía que la forma como se controlaba independientemente en los estados el sistema educativo, impedía el desarrollo y prosperidad de la nación por tantos proyectos.

Después de la revolución José Vasconcelos en 1915 dio los primeros pasos para federalizar la SIPBA siendo el secretario de Instrucción el señor Eulalio Gutiérrez. El presidente Venustiano Carranza suprimió la SIPBA en 1917 y creó la Dirección de Educación Pública cuyo fin era el promover la reforma y educación en el D.F.

4.-UNAM, Antecedentes; pag. 2.



Al llegar a rector de la Universidad Nacional de México Vasconcelos, se aboco a federalizar la idea de la Educación nacional en un ministerio. Don José Vasconcelos encargó a don Ezequiel A. Chávez, pedagogo, exrector de la universidad y brazo derecho de don Justo Sierra, un proyecto que permitiera la federalización de la educación nacional, este fue el segundo proyecto realizado por el para el mismo fin y aunque tuvo algunas fallas, fue junto con el proyecto de ley realizado por Vasconcelos lo que dio origen a la actual Secretaría de Educación Pública.

El 22 de octubre de 1920 se presentó ante la Cámara de Diputados la propuesta para dar origen a la SEP, que tendría como objetivo promover la organización y funcionamiento de la educación pública en todo el territorio nacional, así como el fomento de la cultura y de las bellas artes. La nueva secretaría contaría con tres departamentos, uno destinado al ámbito escolar cuya competencia se centraría en la impartición de la instrucción para la educación; el segundo departamento sería el encargado de las bibliotecas y archivos para la difusión de la cultura; el tercero fue el de Bellas Artes orientado a complementar la cultura.

Otras funciones de la SEP fueron la formación de consejos de educación en el ámbito nacional, estatal y local, para constituir el Consejo Federal de Educación que asesoraría la SEP y el fomento de las escuelas rurales.

La reforma constitucional para el nacimiento a la SEP dio inicio el 28 de febrero de 1921. El presidente Obregón firmó el decreto el 29 de septiembre y apareció en el Diario Oficial de la Federación el 3 de octubre del mismo año. Vasconcelos tomó posesión de secretario el 12 de octubre de 1921. Cabe destacar que el decreto que dio vida a la SEP incluía al Departamento de Educación y Cultura para la Raza Indígena, departamento contrario a la ideología del primer secretario.

La Universidad Nacional de México dependía de la Secretaría de Educación Pública, aunque desde 1923 se intentó que la universidad fuera autónoma, encabezaba esta propuesta el entonces diputado doctor Pedro de Alba, el proyecto no prosperó y hubo

que esperar hasta el año de 1929 para que se consiguiera la autonomía durante la presidencia de Emilio Portes Gil.

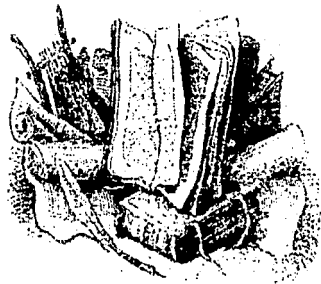
De esta manera el país contó con dos modalidades para la aceptación de estudios superiores, el primero corresponde a los incorporados a la Universidad Nacional Autónoma de México y el segundo a los de validez oficial otorgado por la Secretaría de Educación Pública.

El reglamento de incorporación de escuelas a la UNAM, data del año de 1931 y fue la respuesta a la necesidad de ampliar los espacios educativos con programas controlados por esta casa de estudios, de 1934 se crearon las bases para la incorporación de escuelas particulares. En 1940 se creo el Departamento de Universidades y Escuelas Incorporadas y en 1941 se estableció el Reglamento de Incorporación de Enseñanza.

El reconocimiento de validez oficial de estudios de tipo superior a instituciones particulares otorgado por la SEP se da a petición de las mismas instituciones particulares que cumplen con la Ley General de Educación, con los reglamentos y procedimientos establecidos. Este reconocimiento o REVOE es requisito indispensable para integrar el sistema educativo nacional y tiene como fin *el simplificar y agilizar procedimientos de la administración pública respecto de este tipo de educación, promoviendo así la educación necesaria y suficiente en los procedimientos, normas y disposiciones administrativas que incidan en el proceso de validez oficial de estudios (SEP)*. La Dirección General de Educación Superior es la unidad administrativa encargada de atender las solicitudes de REVOE para programas académicos de tipo superior.

El presente proyecto se enmarca bajo las características que solicita la Secretaría de Educación Pública para el REVOE de un nuevo programa de estudios de nivel superior para diseño gráfico. En el siguiente capítulo se reproducirá íntegramente las normas que solicita la SEP para este fin.





CAPITULO III.



PROCEDIMIENTO PARA OTORGAR EL RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE TIPO SUPERIOR A INSTITUCIONES PARTICULARES.



a Secretaría de Educación Pública como dependencia oficial tiene la facultad de reconocer y validar estudios de nivel superior, para esto cuenta con la Dirección General de Educación Superior (DGES) y esta dependencia emite un instructivo que permite explicar paso por paso los aspectos que se deben presentar para la validación y reconocimiento oficial de estudios superiores, incluye así mismo anexos y formatos para la realización de las actividades; a continuación se reproduce el documento denominado Procedimiento 1: para otorgar el reconocimiento de validez oficial de estudios de tipo superior.

Objetivo: determinar la procedencia de otorgar el reconocimiento de validez oficial solicitado para estudios de tipo superior impartidos en instituciones particulares, de conformidad con las normas, los requisitos y los lineamientos aplicables, con la finalidad de que los programas académicos que impartan los particulares se incorporen al sistema educativo nacional.

Normas:

1. La DGES es la unidad administrativa encargada de atender las solicitudes de RVOE para programas académicos de tipo superior, presentadas por los particulares interesados, para lo cual difundirá las normas, requisitos, lineamientos y procedimientos que en materia de otorgamiento de RVOE emita la SEP.

2. La DGES informará a los particulares interesados en obtener el RVOE de tipo superior que, para los fines de la solicitud, deberán entregar, en los periodos estipulados para la recepción de las mismas, que son marzo-mayo y septiembre-octubre de cada año natural, la totalidad de la siguiente documentación:

a) Una solicitud (por duplicado) de RVOE para el programa académico, según el formato 2;

b) Un ejemplar del plan y programas de estudio de acuerdo con los lineamientos generales correspondientes (anexo 2) y presentados, para el caso de la modalidad escolarizada, con los elementos señalados en los formatos 3 y 4. Para el caso de programas en la modalidad no escolarizada, en los formatos 5 y 6;

c) Un disquete con las características del personal docente y la relación del mismo, según el formato 7;

d) Una relación de recursos didácticos, talleres y/o laboratorios para apoyar el desarrollo del programa académico;

e) Una relación del acervo bibliográfico que sustente de manera adecuada el desarrollo del programa académico;

f) El proyecto de los horarios de clases correspondientes al primer ciclo escolar;

g) El calendario anual de actividades;

h) Los documentos institucionales que a continuación se detallan:

*- Una solicitud (por duplicado) de aprobación y registro de nombre de la institución o del plantel en el que se ofrece el programa académico, proponiendo al respecto una terna de nombres, de acuerdo al formato y anexo 1; **

*- Para el caso de personas morales, una copia certificada de su acta constitutiva y de las actas de asambleas en las que se hubieran aprobado cambios en los fines, funciones u organización de la misma, así como de las que acrediten la personalidad jurídica de su representante legal; **

*- Una copia simple vigente de la constancia de peritaje oficial de estructura que garantice que el inmueble ofrece la seguridad necesaria, considerando el uso que de él se pretende hacer, conforme a los ordenamientos aplicables; **

*- Una copia simple vigente de la autorización otorgada por la autoridad correspondiente, que indique que las instalaciones ofrecen las condiciones de seguridad necesarias para la prevención y el control de incendios (Vo.Bo. de Bomberos); **

*- Una copia simple de Aviso de Apertura expedido por la SSA; **

*- Una copia simple de la escritura pública de propiedad, del contrato de arrendamiento, del comodato o del documento que acredite la ocupación legal del inmueble; **

*- Planos arquitectónicos o croquis acotado de las instalaciones señalando el o los usos a los que se pretende destinar cada espacio; **

*- Una copia simple de la autorización de uso del suelo, expedida por la autoridad que corresponda, en su caso; **

- El reglamento general de la institución, que debe incluir los apartados y disposiciones

relativos a la organización e ideario institucional, modelo educativo, personal académico, alumnos, servicio social, titulación, otorgamiento y renovación de becas, uso de recursos y servicios, así como todo lo pertinente a la normatividad del funcionamiento interno, de acuerdo con los lineamientos generales señalados en el anexo3; *

3. La DGES notificará a las IPES (Instituciones Particulares de Educación Superior) que en caso de iniciar actividades sin haber obtenido el RVOE, deberán mencionar, en la documentación que expidan y en la publicidad que realicen, las leyendas "Estudios sin reconocimiento de validez oficial" y la circunstancia de que no están facultados para extender títulos o grados.

4. La DGES informará a las IPES que si la institución está ubicada en una entidad federativa distinta al Distrito Federal, solicitará en su caso, a la COEPES (Comisión Estatal para la Planeación de la Educación Superior) correspondiente, la opinión para su funcionamiento en la entidad.

5. La DGES informará a las IPES que si el programa académico se ubica en el área disciplinaria de Turismo, deberán observar, adicionalmente, los criterios y requisitos señalados en el punto número 4 de las Bases de Coordinación para la Formulación de Programas Educativos, Capacitación y Actualización en Materia Turística. Para lo anterior la DGES entregará las guías correspondientes para la presentación de la fundamentación y la demostración de vinculación con empresas del sector, así como el documento "Recomendaciones para el diseño curricular de Escuelas de Turismo de Nivel Superior".

señalados por la Comisión Interinstitucional para la Formación de Recursos Humanos para la Salud, relativos a la instrumentación de programas académicos en esta área. Al respecto, al iniciar la gestión RVOE, la institución deberá demostrar que cuenta con suficientes y adecuados campos clínicos para la aplicación del programa que es objeto de la solicitud. Para lo anterior la DGES entregará la guía correspondiente de los "Criterios para la Evaluación de Planes y Programas de Estudio".

* De haber entregado a la DGES previamente estos documentos y si los mismos no han perdido su vigencia, las instituciones particulares lo informarán así y no habrán de presentarlos nuevamente.



De esta manera queda planteado las características de los objetivos y normas que marca la DGES, para la validación y reconocimiento oficial de estudios superiores.

Para este trabajo solo compete lo correspondiente al inciso "b" del apartado segundo y solo en la modalidad de estudios escolarizados, ya que es lo que corresponde a la formulación de un programa de estudios con las características planteadas en la delimitación del tema, sin embargo se creyó pertinente dar a conocer todo el documento con el fin de comprender que las otras normas corresponden mas a funciones administrativas de la institución interesada en un RVOE, que a aspectos académicos de indole pedagógico tecnológico.







CAPITULO IV.



CARACTERISTICAS QUE SE DEBEN CONSIDERAR PARA EL DESARROLLO DE UN PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIOR DE DISEÑO GRAFICO ESCOLARIZADO DE ACUERDO A LA SEP.



a se mencionó en el capítulo anterior el contenido del instructivo que ha desarrollado la SEP para conseguir un RVOE (Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios) por parte de instituciones particulares de educación superior, ahora lo que resta es explicar cada una de las partes que contempla el subíndice "b" del segundo apartado de normas, para el desarrollo de un plan y programas de estudios.

El área de interés al que se dirige este trabajo es para el diseño gráfico y se utilizará para su explicación un proyecto realizado a una institución de enseñanza superior para área de conocimiento, sin embargo no se pretende presentar esta propuesta tal cual, sino que se modificará para que sirva como modelo de las características establecidas en el desarrollo de un plan y programa de estudios a partir de lo que la SEP exige para su formulación, cada una de las etapas serán ejemplificadas con el plan y programa de

estudios para una Licenciatura en Diseño Gráfico realizado para el Centro de Estudios Profesionales Ecatepec.

A continuación se presentan los aspectos que debe contener el desarrollo de un plan y programas de estudios a partir de lo determinado por la SEP, posteriormente se explicará en que consiste cada una de estas partes y por último se ejemplificará cada parte con el proyecto ya mencionado.

Lineamientos que establecen las características que deben presentar el plan y los programas de estudio, la fundamentación, los objetivos generales y el perfil del egresado.

Se entiende por currículo de estudios el plan general que orienta un programa académico, mediante el cual se propicia una formación específica en los educandos que realizan los estudios correspondientes a un tipo educativo, como la licenciatura, la especialidad, la maestría o el doctorado, a los cuales se refiere el presente manual. En el currículo se definen: los contenidos que serán objeto de aprendizaje y la organización de los mismos, las características del aprendizaje que habrá de ser promovido, las actividades genéricas para su logro, los recursos a emplear y los medios y procedimientos que se precisan para la evaluación del aprendizaje.

Modalidad Escolarizada.

Para obtener el reconocimiento de validez oficial de estudios de un programa académico de licenciatura o posgrado a impartir en la modalidad escolarizada, la institución interesada deberá presentar una propuesta del correspondiente currículo de estudios, la cual habrá de estar integrada por los siguientes elementos:



I. Fundamentación.

II. Objetivos generales de la licenciatura o del posgrado.

III. Perfil del egresado.

IV. Mapa curricular por área de conocimiento.

V. Plan de estudios.

VI. Programas de estudio.

VII. Programa de investigación que apoye el desarrollo de la maestría o el doctorado.

VIII. Evaluación curricular.

A continuación se van a describir las características genéricas de cada uno de los elementos curriculares señalados y se presentará un ejemplo.

4.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA ACADÉMICO.

Es la justificación del programa, la cual deberá contener los resultados y las conclusiones de estudios realizados por la institución en los que se evalúen las necesidades y problemas que ésta ha decidido atender con el programa y su relación con la o las respuestas educativas ofrecidas para su satisfacción. Dichos estudios deberán abarcar, como mínimo los siguientes aspectos:

a) Un diagnóstico y una prospectiva de las necesidades y problemas mencionados, es decir, el análisis y la evaluación de los mismos considerando sus antecedentes, las

características que presentan al efectuarse los estudios, las tendencias en su desarrollo y la o las posibles opciones viables de atención a dichas necesidades y problemas, entre las cuales se encontrará la que ha sido seleccionada por la institución y es origen del programa académico.

b) Un diagnóstico y una prospectiva de la oferta educativa en programas académicos del área del conocimiento al que pertenece el programa en cuestión.

c) Una descripción del campo de trabajo y del ejercicio profesional vinculados con las necesidades y problemas que se entenderán.

Se recomienda realizar un estudio de mercado para conocer aspectos que permitan determinar los satisfactores que deberá cumplir el plan y programa de estudios que se quiera proponer, para este estudio se podrán utilizar instrumentos como entrevistas y encuestas aplicados a expertos del área, profesionales, empleadores y posibles aspirantes. También conocer los criterios de planes de afines, reglamentos y normas. Determinar las características sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje y procesos instruccionales. El fin de esta actividad es el de incluir el proyecto dentro de las características y necesidades que el país necesita en el ámbito laboral.

Este estudio también deberá consultar a asociaciones, órganos colegiados e instancias gubernamentales que con su trabajo permitan retomar los aspectos que recomiendan cada una de ellas para el mejor resultado de las metas a perseguir.

Otro elemento a considerar es una presentación que permita por principio conocer el marco referencial donde se va a incluir el programa y plan de estudios que se quiere proyectar. **Ejemplo:**

4.1.1. PRESENTACION.

En el cambiante mundo de los negocios; la mercadotecnia, la publicidad y el diseño de nuevas formas de comercializar productos y servicios han llegado a tener en nuestros días su máxima manifestación en todos los ámbitos de la economía mundial. En México, con motivo de la globalización se ha tenido la necesidad de incursionar en la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico, primero como un arte visual y después como un conjunto de técnicas que en su combinación logran expresiones estratégicas en la comunicación de empresas con su entorno.

Para afrontar las necesidades que se dan en los mercados de trabajo de profesionales altamente capacitados en el diseño gráfico, la Educación Superior ha generado programas académicos con diferentes enfoques, acordes éstos con las necesidades locales, regionales, nacionales o en una panorámica global para la formación de profesionales del diseño gráfico que coadyuven con su trabajo al crecimiento y desarrollo de las empresas y que se encuentren en su actividad profesional el campo de trabajo propicio para el desarrollo social e individual.

Al considerar tales necesidades como una responsabilidad para el medio académico, el Centro de Estudios Profesionales Ecatepec hace su propuesta curricular de Licenciatura en Diseño Gráfico para una sociedad ávida de oportunidades vocacionales y con escasas oportunidades de acceso a las universidades tanto públicas como privadas que les ofrezcan alternativas de educación, ya que éstas se encuentran concentradas principalmente en las grandes ciudades y por ello, los estudios representan un alto costo para los jóvenes en edad de prepararse profesionalmente y que viven en zonas alejadas geográfica y económicamente de los centros educativos.

Se pretende entonces, acercar la enseñanza superior a los puntos donde los servicios son demandados, respetando el pensamiento de educar con un alto sentido de

responsabilidad y formar profesionales e investigadores del diseño gráfico dentro de un marco de respeto a las libertades del hombre en lo referente a credos religiosos, tendencias ideológicas, posición socioeconómica o militancia política.

Ecatepec, desde el punto de vista poblacional es el segundo municipio más grande de la República Mexicana con tres millones de habitantes, sin embargo, no existe en su territorio oferta de educación superior que satisfaga las necesidades que su mercado laboral demanda. Por otro lado, el gran número de entidades que conforman su ambiente económico, ofrecen un amplio mercado de trabajo para este tipo de profesionista.

Finalmente, señalaremos que existe una demanda real de aspirantes a cursar estos estudios y si bien como promotores de la enseñanza estamos comprometidos a orientar vocaciones, no debemos limitar dichas aspiraciones, y dado que la viabilidad de esta propuesta ofrece expectativas de desarrollo a la población a la que va dirigida, somos responsables de atenderla en la medida que nuestros recursos lo permitan.

4.1.2. MARCO REFERENCIAL DEL DISEÑO GRAFICO.

4.1.2.1. Antecedentes del diseño gráfico.

El diseño Gráfico es una disciplina que muchos consideran nueva, sin embargo sus raíces se pierden en el principio de la evolución del hombre; sus antecedentes se encuentran en el desarrollo de la comunicación, aunque no es hasta este siglo que se le consideró como área específica del trabajo. Sin embargo, desde el momento en que el hombre necesito plasmar grafismos para perpetuar su conocimiento o cuando comenzó a utilizar y trazar imágenes, desde ese momento nació lo que ahora llamamos diseño gráfico.

Philip B. Meggs dice que el diseñador de libros William Addison Dwiggins fue quien acuñó el término "diseño gráfico" en 1922⁵ y lo definió como "Un individuo que daba orden estructural y forma visual para la comunicación impresa"⁶, esta definición es muy válida hasta estos momentos, pero para haber llegado a conformar esta disciplina, el hombre tuvo que evolucionar junto con sus necesidades de comunicación, tecnologías y recursos.

La creación de imágenes es muy antigua y surge desde las primeras impresiones de manos de la prehistoria, hasta las imágenes cromáticas del paleolítico superior. Al plantear que el hombre en su desarrollo tuvo la necesidad de explicar su entorno, se entiende que tuvo que reconocer y conceptualizar, a su manera, las sensaciones que él captaba. Si las primeras representaciones gráficas creadas por el hombre tuvieron un sentido mágico y la aceptación de aquellas acordes con la ideología de los ejecutantes, es algo que no corresponde establecer en este momento, lo que importa aquí es reconocer la importancia que las imágenes han tenido en el desarrollo del hombre en la antigüedad.

Se supone que por medio de las imágenes y su representación el hombre intentó controlar a la naturaleza y después, también permitió la primera forma de unión y pertenencia a un grupo por medio de las mismas; esa fue la original función de los tatuajes, tótems, ídolos, etc. En el inicio de las religiones sirvieron como la base del rito y la forma de subyugar y sujetar al pueblo por medio de una codificación rigurosa y aceptada. Es a partir de las antiguas civilizaciones que nos damos cuenta que la comunicación por medio de símbolos es más sofisticada, ya que aparece la escritura codificada, primero pictográfica en Mesopotamia, que sirve como complemento del recuerdo y del habla; posteriormente esta escritura evolucionó hacia escritura ideográfica también en esta región entre el Tigris y el Eufrates, hasta desarrollar la escritura alfabética propuesta por los fenicios. Esta evolución responde a lo que el futuro diseño gráfico se ceñirá, es decir a la funcionalidad, ya que es más fácil recordar 24 signos gráficos a los 560 signos ya simplificados por los asirios⁷ en su escritura cuneiforme.

5.-MEGGS, Philip; *Historia del diseño gráfico*; pag. 9.

6.-idem.

7.-op cit. pag. 21.



La invención del alfabeto tenía como fin crear un lenguaje escrito que facilitará la administración y el intercambio de objetos entre los pueblos mercantes, pero fue necesario también el encontrar un soporte que permitiera la rápida escritura y fácil transporte y almacenamiento de los escritos, además de duradero.

Mesopotamia había experimentado con tablillas de barro que todo eran menos funcionales; fue Egipto quien ofreció el papiro, una especie de papel utilizado para la escritura, Grecia experimento con la piel curtida que llamaban "pergamino", pero no fue sino hasta la introducción del papel con los Arabes a Europa cuando podemos hablar de un soporte con las características descritas en el anterior párrafo.

El reproducir imágenes siempre se hacía de forma manual y de una en una por medio de pinceles y pigmentos, la reproducción en serie fue otro gran avance para la obtención de impresos iguales y a un costo menor por medio de una matriz; primero fue la Xilografía muy utilizada en la edad media en Europa aunque más antigua en China y el Japón, siendo esta región del mundo donde se desarrolló primero la imprenta; esta nació en Europa hasta el siglo XV, en Maguncia.

En la antigüedad el uso de imágenes se limitaba principalmente al servicio del rito religioso, aunque también como sellos para ser utilizados como certificación de documentos de los grupos dirigentes, también otras imágenes usadas fueron las que señalaron el tipo de trabajo de los gremios; la señalización fue mínima en esta época aunque Pompeya ofrece algunos ejemplos que el medievo perpetuó y desarrolló.

Pero fueron los libros que en un principio se realizaban a mano los que permitieron por su importancia como preservadores del conocimiento, los que incitaron al desarrollo tecnológico de los sistemas de reproducción confiables y rápidos, además de permitir un acceso menos limitado al saber; por lo tanto el resultado fue primero ya se dijo la imprenta y esto trajo consigo el desarrollo de la tipografía y después el de los sistemas de reproducción.

Es así que el conjunto de elementos como son imágenes , tipografía, soportes y tecnologías como los sistemas de reproducción confiables, junto con la necesidad que surgió a partir de la Revolución Industrial de una mayor comunicación impresa, dio por resultado lo que hoy conocemos como diseño gráfico.

El final del siglo XIX se presenta como un rico caldo de cultivo donde los avances tecnológicos en los sistemas de impresión, las aportaciones de movimientos plásticos como el Art Nouveau y la necesidad de informar tanto de las empresas y sus productos que generaban, así como de los acontecimientos de los grupos sociales, los que enfatizaron el desarrollo y rápida aceptación de las identidades gráficas, los impresos, periódicos, carteles, libros así como la señalización, etiquetas y anuncios. Ante este fenómeno fue evidente la necesidad de preparar a individuos capaces de satisfacer las necesidades de una comunicación visual.

Dice Satué del cine como medio de comunicación visual, que *las masas no solo son el destinatario pasivo natural de la comunicación, sino su primer protagonista activo*⁸. En los primeros tiempos del siglo XX en particular durante la Revolución Rusa, la escuela Vkhutemas (Altos Estudios Artísticos y Técnicos) gozó de mucha libertad y abrió sus puertas no solo a sus estudiantes sino al pueblo que llegaba con sus necesidades y con ellos se hacían los equipos de trabajo bajo la dirección de sus profesores. El cuerpo de profesores en esta escuela estaba conformado por lo más selecto del grupo de vanguardistas que trascendieron hasta nuestra época: Sadovsky, Rodchenko, Lissitsky, Tatlin, Popova, Steponova, Alexandro Exter, los hermanos Stenberg, Klutis, Senkir, Melnikov y Morosov⁹, también contribuyeron con la escuela; la gran mayoría de estos profesores tenían una formación de artistas, sin embargo casi todos ellos compartieron el ideal de llevar el arte al pueblo, hacerlo utilitario y funcional, es decir, lo que es ahora el diseño gráfico. Esta escuela devino en 1927 en Vjutein (Instituto Superior de las Artes y las Técnicas) y en 1931 se dividió en varios institutos especializados.

8.-SATUE, Enric; *El diseño gráfico*; pag. 188.

9.-Para mayor información revisar el capítulo VI del libro *El diseño se definió en octubre* de Gerardo Mosquera y la introducción del libro *Diseño Gráfico soviético* de Mikhail Anikst.



La disciplina del diseño gráfico necesitó de muchas áreas para configurar una estructura básica y que se dice fue fundamentada en la Bauhaus; aunque la planta docente de esta escuela se configuró principalmente también por artistas plásticos y arquitectos.

La Staatliches Bauhaus fue dirigida por primera vez por Walter Gropius, recomendado por Henry Van de Velde desde mayo de 1919. La primera planta docente estuvo integrada por los más relevantes artistas de su tiempo, como Johannes Itten, Lyonel Feininger, Paul Klee, Vassily Kandinsky, Lázlo Moholy-Nagy entre otros, los objetivos fueron tener contacto con la producción industrial y formar jóvenes en el trabajo manual y mecánico simultáneamente, así como en la elaboración de proyectos ¹⁰.

En 1925 esta escuela fue expulsada de Weimar por razones políticas, la escuela emigró a Dessau y se cierra definitivamente en 1933 por las mismas razones anteriores. Hubo un intento de fundar la escuela en E.U. por Lázlo Moholy-Nagy pero fue un fracaso. Hay que mencionar que en la Bauhaus se impartió por primera vez la asignatura de tipografía hasta 1925, y la sección de fotografía hasta 1929 ¹¹.

La historia ha demostrado que no solo la Bauhaus fue quien impulsó la enseñanza del diseño gráfico, también le corresponde un lugar importante a la escuela rusa Vkhutemas, ya que son la base de la educación del diseño a escala mundial. El *método formal* propuesto por Vkhutemas fue también el progenitor directo del estructuralismo ¹²

De Stijl no fue una escuela sino un movimiento de vanguardia surgido en Europa en 1917 en plena Primera Guerra Mundial y centró sus objetivos en un plano teórico casi exclusivamente estético. El nombre de este grupo fue adoptado de la revista que fundó Theo Van Doesburg que en holandés significa "El Estilo". Esta revista fue un documento que se editó hasta 1931 donde se escribía sobre aspectos formales y desde donde se apoyó a la tipografía de palo seco y un sin fin de propuestas vinculadas con la estructura del espacio, que influyó sobre manera en la pintura, arquitectura y el naciente diseño gráfico.

10.-SATUE; op. cit. pag. 149.

11.-op. cit. pag. 147.

12.-ANIKST, Mikhail; *Diseño gráfico soviético*; pag. 18.



Estos son solo algunos de los primeros intentos de homologar al diseño gráfico como disciplina y que se vio robustecido a partir del desarrollo de la publicidad y propaganda en este siglo.

El diseño gráfico en México corrió el mismo camino que en el resto del mundo, primero la necesidad de la estructuración formal de los códigos visuales; segundo el desarrollo de un sistema de reproducción confiable y tercero la aportación de un soporte adecuado; pero el diseño gráfico escolarizado moderno no tiene una antigüedad mayor a 30 años, favorecido este hecho por la idea moderna y el deseo de mejorar la imagen de los productos mexicanos.

Las Olimpiadas de 1968 son el arranque para el diseño gráfico en nuestro país, para este hecho se elaboró un complicado proyecto de identidad gráfica que diera a conocer este importante evento a nivel internacional. El sistema de señalización del metro, es otro ejemplo del diseño gráfico de esta época, desarrollado por un equipo estadounidense encabezado por Milton Glaser, estos proyectos marcaron el preludio del interés de esta actividad y favorecieron el inicio de esta licenciatura en las Universidades del país.

La Universidad Iberoamericana es la primera en ofrecer esta carrera seguida por la Universidad Nacional Autónoma de México la primera en los años sesenta y la segunda en los setenta. Actualmente más de 70 Universidades en el país ofrecen esta licenciatura lo cual marca el creciente interés que ha despertado esta área del conocimiento, en el siguiente apartado se darán mayores datos.

4.1.2.2. Inicios de la educación del diseño gráfico en México.

Ya se dijo que es un error considerar al diseño gráfico como disciplina nueva ya que se pierde en el inicio de la evolución del hombre su origen, aunque si debe considerarse

que es en este siglo cuando se dan las bases para conformar las primeras escuelas que imparten las clases de diseño gráfico. Es muy probable que la Bauhaus y Vkhutemas no sean las únicas escuelas que iniciaron la enseñanza de esta profesión sin embargo si han sido las más significativas.

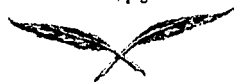
También se ha dicho que en México al igual que en otras partes del mundo, el diseño gráfico existe desde tiempos muy remotos, sin embargo su enseñanza no data de mucho tiempo atrás, sus antecedentes mas claros se sitúan en el curso que estableció el Programa de estudios de Diego Rivera en la Academia de San Carlos en el año de 1929, con el título de *Cursos Nocturnos de Carteles y Letras para Trabajadores*; posteriormente, en el periodo de Manuel Rodríguez Lozano, en 1939, se estableció la carrera de Dibujante Publicitario, también en la Academia de San Carlos ¹³.

La primera Universidad que abrió específicamente la licenciatura de Diseño Gráfico fue la Universidad Iberoamericana en enero de 1968 y le siguió la UNAM en 1970 con las carreras de Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica, al reestructurar la antes mencionada carrera de Dibujante Publicitario. La Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco dio inicio a su carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en septiembre de 1974, el plantel Xochimilco de esta Universidad inició esta licenciatura en abril de 1975.

La Universidad de las Américas en Puebla, en 1970 abre la carrera de Artes Liberales y para 1978 dio inicio a las licenciaturas de Artes Gráficas, Fotografía y Diseño de Interiores; en ese mismo año la Universidad Anáhuac también inauguró la licenciatura de Diseño Gráfico y le siguió la Universidad Iberoamericana de Puebla en 1980. La Universidad Anáhuac Sur al igual que la Universidad Simón Bolívar abrieron esta carrera en el año de 1981, después le siguieron la Universidad Intercontinental en 1984 y la Universidad del Valle de México en sus Campus San Rafael y Tlalpan en 1987.

Otra vez es la UNAM pero ahora en la ENEP-Acatlán es donde da inicio la licenciatura de Diseño Gráfico en 1988, en ese mismo año la Universidad Iberoamericana Torreón y la Universidad Iberoamericana León, la abrieron.

13.-SANTIAGO, José de; *La enseñanza del diseño gráfico en México*; pag. 3.



debilidades, las cuales se expondrán a continuación a partir de un documento que emitió ENCUADRE, tratando de determinarlas en el marco de un evento realizado con ocho universidades, en el año de 1993 en la Universidad Simón Bolívar.

La educación del diseño gráfico en México presenta problemáticas muy similares entre las universidades, así lo hace saber la Asociación de Escuelas de Diseño gráfico, en el documento denominado *Fortalezas y Debilidades, Oportunidades y Amenazas*.

Entre estos problemas y preocupaciones dicho documento cita :

- Preocupación por los rediseños curriculares.
- Formación de docentes.
- Desarrollo de metodologías de enseñanza de aprendizaje.

El documento también menciona que ninguna escuela cuenta con un sistema de planeación estratégica, aunque si tienen información e interés por organizar sus actividades, aunque no lo hacen de forma sistemática, también existe interés por atender esta problemática por parte de de coordinadores y directores de carrera.

Otro problema que se menciona es la discrepancia entre los idearios de las universidades y el trabajo cotidiano en las aulas de las escuelas.

La administración se presenta como el poder que monopoliza la toma de decisiones estratégicas, de manera que esta es la que norma y decide las políticas institucionales, en detrimento de los intereses de la carrera.

También se menciona que *las burocracias internas de las universidades y solo en la medida en que puedan actuar en función del otro tendrán posibilidades reales de realizar los objetivos de su plan.*

Por último este documento concluye argumentando lo siguiente: *es relativamente fácil -dado el interés mostrado por las escuelas que estas formalicen sus procesos de*

planeación. Sin embargo, es relativamente difícil que sus estrategias puedan llevarse a cabo efectivamente. Consideramos que solo si la planeación de cada escuela es llevada a cabo sistemáticamente y vinculada estrechamente con el ideario de cada universidad se podrá influir favorablemente en las decisiones administrativas de cada institución.

Estos aspectos tocados anteriormente, no son sino una muestra de problemas mas complejos que cotidianamente se dan en el interior de cada universidad, aunque lo que se puntualiza es desde luego digno de tomarse en cuenta, sobre todo si la universidad que pretenda adaptar estas consideraciones lo hace partiendo de reconocer sus propios problemas y sus características, ya que el fin de estos trabajos es el proponer llevar a cabo una sistematización de los procesos de planeación con el fin de elevar el nivel de excelencia académica y se presenta como una recomendación.

4.1.2.4. Relación del contexto social con el diseño gráfico.

Ya se ha planteado el hecho de que el desarrollo profesional del diseño gráfico en nuestro país arranca a partir del 68 y sus Olimpiadas, sin embargo también es cierto que las actividades destinadas a favorecer la comunicación visual datan de mucho tiempo atrás, reconociéndose como ejemplos, ya se dijo, en el trabajo de las señalizaciones o en el desarrollo de la imprenta en la colonia y que su evolución ha sido constante y paulatina; hasta que se inaugura en nuestra nación la enseñanza de esta disciplina a partir de los esfuerzos, primero de la Universidad Iberoamericana y después de la Universidad Nacional Autónoma de México.

También ya se menciono que el proyecto de la Olimpiada de México 68 fue el primero de gran trascendencia para el país y a pesar de ser realizado por un equipo de profesionales del diseño gráfico extranjero, también participaron diseñadores nacionales como José Luis Ortiz; esto dio inicio a que el país reconociera la necesidad de formar

ambiciosas en la que se vio inmerso el país hasta la primera mitad de esa década, aunque este sueño concluyó con un triste final a partir de la devaluación de 1976 y el total derrumbe de este modelo proteccionista en la crisis de 1982¹⁷.

Es así como el proyecto modernizador que impulsaba al diseño de los objetos se ve irremediamente destinado al olvido por severas y continuas crisis que imposibilitaron el desarrollo de los ambiciosos proyectos del diseño de los objetos de uso, en favor de la importación de los mismos, dando como resultado la falta de empleo y las pocas oportunidades en el campo laboral.

Tal era la confianza en el proyecto de desarrollo del diseño industrial, que ya en el año de 1981 se inauguraron los primeros cursos de posgrado por parte de la UNAM.

Por otro lado, es en el campo del diseño gráfico donde su evolución ha sido paulatina, primero lenta y francamente explosiva en esta última década.

En 1980 el entonces presidente de CODIGRAM D.I. Oscar Salinas Flores inicia las relaciones con ICOGRADA (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico), único intento por parte del Colegio de fomentar al diseño gráfico; toda esta década es un periodo de consolidación y de intentos de generar espacios para la difusión y conocimiento de esta disciplina, pero habrá que esperar hasta la década de los noventa para que estos esfuerzos den sus frutos al nacer ENCUADRE (Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico), La Academia de Mexicana del Diseño, Trama Visual y con ello un sin fin de eventos que a la fecha los más relevantes son: El Encuentro y Congreso de Escuelas de Diseño Gráfico que a al momento va en el séptimo, el Premio Quorum, la Bienal del Cartel, La Conferencia Internacional de Diseño Gráfico en su cuarta presentación, El Primer Encuentro de Diseñadores Gráficos, un sin fin de cursos y otros tantos eventos académicos a lo largo del año, destacando los Seminarios propuestos por el Centro de Investigación para la Enseñanza del Diseño Gráfico, entre otros; así como también un gran número de publicaciones que han surgido para satisfacer el creciente interés por los contenidos afines a la disciplina, como ejemplo se puede citar

17.- Este párrafo refleja el sentido de lo expuesto en el documento *El diseño profesional en México*.



a "Encuadre", "A Revista de Diseño", "México en el Diseño", "Cebra", "D Diseño", "En Síntesis", etc., es por todo esto que resulta evidente en el contexto actual la importancia que se le da a todo lo relacionado con el diseño gráfico y refleja lo trascendental de la comunicación visual con miras al futuro.

Pero si es evidente en el ámbito académico-cultural el número de espacios destinados a la reflexión y promoción del diseño gráfico, en el ámbito económico es donde no se vislumbra un resultado favorable, ya que no se ha podido resolver las expectativas en el número de las ofertas de trabajo, quizás, haciendo eco de la idea referente al engaño que han hecho las Universidades en algunos contenidos curriculares ajenos a las reales necesidades del país¹⁸, que se ve esto reflejado en una oferta laboral incapaz de incluirse inmediatamente al campo laboral, tal vez por no responder a los requerimientos reales que exige las circunstancias actuales del país. Aunque creo importante aclarar que una realidad por parte de los empresarios o directivos de la instituciones oficiales, es el hecho de concebir al diseño gráfico más como un lujo que como una necesidad real; el ya finado teórico del arte y del diseño Juan Acha planteaba que lo que le faltaba al diseño gráfico era el "prestigiarse"¹⁹, en este sentido lo que se requiere actualmente es el fomentar planes de estudio apegados a partir de un riguroso estudio de mercado, a detectar las necesidades reales del campo laboral en el ámbito de la comunicación visual y a ofrecer posibilidades resolutivas de estas, por medio de egresados preparados para esos fines.

18.-AMBIENTE UNIVERSITARIO; *Editorial*; Febrero, 1993, pag 5.

Es por esto que en la medida que los problemas de comunicación detectados sean resueltos correctamente, se comenzará a creer en la necesidad primordial del diseño gráfico en el contexto económico-social, ya que es un hecho que en épocas de crisis de los países industrializados, se invierte más en la comunicación sea visual o de otra índole y no como en nuestro país que en esas épocas se recortan esos gastos por considerarlos no de primer necesidad. Para la búsqueda de la excelencia (prestigio) mucho tendrá de responsabilidad el plantear un coherente programa curricular con la realidad nacional.

19.-Este comentario fue dicho por Juan Acha durante la sesión de preguntas de su ponencia *El consumo del producto diseñado: (Croquis de su investigación)*, expuesta en el marco del evento denominado "La UAM en el Chopó; Un encuentro de la historia y la teoría del arte con el diseño"; en el año de 1991.



Ante este panorama poco halagüeño, por el contrario, el crecimiento de la matrícula en las universidades ha ido en franco ascenso (sobre todo en población femenina), aunque no se sabe si en la misma proporción en la calidad de los contenidos curriculares, para revisar más a fondo este aspecto será necesario realizar un análisis de las características de algunos programas de estudio y con ello ofrecer respuestas confiables, así como estudiar el comportamiento de la matrícula a nivel nacional en los programas académicos de diseño gráfico.

4.1.2.5 Definición del diseño gráfico.

Ya se dijo que actualmente el diseño gráfico tiene una demanda alta como área de estudio en las Universidades del país tanto públicas como privadas. Sin embargo, tratar de definirlo se convierte en una serie de suposiciones más o menos fundamentadas en los autores de las publicaciones clásicas que se manejan como bibliografía de las materias básicas de la licenciatura, tales como Munari, Dondis, Wong, Scott y Germain-Fabris entre otros. Estos conceptos que generalmente son sintácticos, han sido acumulados y desgraciadamente no reflexionados, analizados y criticados ya que solo se repiten con pocas aportaciones en la mayoría de los casos.

Es así que el diseñador gráfico es incapaz de definir su profesión en un gran número de casos y quien lo dude que pregunte al primer diseñador gráfico que conozca: ¿Qué es el diseño gráfico? A lo que seguramente algunos responderán que es algo parecido a la publicidad, aunque también hay diseñadores que desprecian que se les asocie con el publicista por quien sabe que prejuicios y los otros que asumen que el diseño gráfico es publicidad. Hay quienes piensan que es dibujar e ilustrar; otros que opinan que sobre todo es imprimir, otros más que su problema es la comunicación pero visual. Ante tanta variedad en las respuestas se puede deducir que no está delimitado firmemente el ámbito del diseño gráfico y es por eso que resulta difícil su definición.

Pero para lo anterior tuvo que pasar mucho tiempo. Los Neardentales nos han dejado muestras de sus sepulturas y ornamentos que bien podíamos considerarlos diseños (aunque otros hablarían de arte), al igual que los artefactos pertenecientes al paleolítico y neolítico. Pareciera ser evidente reconocer que la creación de objetos tenía un fin y este fue esencialmente funcional en la prehistoria. Se tenía en este momento que satisfacer necesidades básicas, como las del vestido, vivienda, transporte y manipulación de alimentos, creación de herramientas, etc. Esto se considerará como el inicio del diseño, es decir, el satisfacer necesidades básicas de subsistencia por medio de instrumentos creados con conciencia de resultado y aceptados por su eficacia. Estos diseños serían llamados empíricos, los cuales se definen como aquellos que han sido aceptados por el hombre y que sólo han cambiado en el tiempo por la ideología imperante, en diferentes momentos históricos y geográficos, con toda la carga sociocultural que implica esto. Como ejemplo mencionaría las sillas, mesas, cuchillos, cucharas y demás utensilios. Los cambios en estos diseños son meramente ornamentales y esto es lo que se conoce como estilo, el cual resulta muy importante para poder diferenciar los objetos creados por las diversas culturas y también es la forma más elemental para poder distinguir un diseño de otro.

La historia del arte nos dice que el *horror vacui* (horror al vacío) es constante en la creación de los objetos y es por eso que aparece la ornamentación o la añadidura de elementos accesorios, que permiten relacionar el objeto fabricado con determinados significados coherentes y con la realidad del hacedor. Esto también puede decirse para las primeras manifestaciones de imágenes, ya que son las diferencias existentes entre los diversos pueblos conocidos (aunque existan paralelismos culturales), las que nos permiten reconocer factores distintivos entre los diferentes pueblos y culturas. Y aunque las interpretaciones actuales sean erróneas, los estilos corresponden a las ideologías de los componentes del grupo generador de objetos e imágenes. Esto representa claro está, la segunda etapa de evolución del diseño: cuando en el hombre primitivo surge la idea de pertenencia, es decir, al organizarse el clan, por medio de algo que los una y forman un grupo con iguales nexos, ideas, respuestas y concepciones. Esto que hasta este momento se discute como la identidad en el diseño, es tan primitivo e inherente en el hombre que por eso resulta una discusión fundamental en el área del diseño actual.

Después de explicar todo lo anterior se pasará a definir lo que es se entenderá por diseño en este trabajo. Se considera en esta propuesta como un proceso de trabajo que tiene como fin la concepción de proyectos que den como resultado productos que satisfagan eficazmente necesidades básicas e ideológicas de las sociedades humanas y que respondan a los gustos y códigos análogos de los mismos, buscando siempre la praxis creativa como fin máximo del producto. El que esto se consiga por la deducción o la intuición es otro problema.

Partiendo de esta definición del diseño ahora se podrá concretar qué es el diseño gráfico. Gráfico proviene del latín *graphicus* y este del griego *graphico* y se define como relativo o perteneciente a la escritura o a la creación de imágenes o figuras, es decir, la representación de símbolos; definiendo símbolos como signos visuales con un específico significado aceptado en un sistema de comunicación.

El hombre puede según el empirismo, conocer su mundo a partir de los estímulos y sensaciones que pueda captar por los sentidos, cuando han sido codificados podemos hablar de signos y los visuales son los que se llaman símbolos en este trabajo.

El diseño gráfico se considera la disciplina que tiene como fin la realización de proyectos codificados bajo lenguajes visuales, que satisfagan eficazmente necesidades de comunicación por medio de trazos y color plasmados en soportes y que den por resultado mensajes que respondan a las ideologías de grupos o sociedades análogas, con el fin de conseguir una respuesta del grupo deseada por la fuente. En el diseño gráfico no es fundamental la praxis creativa o innovadora, aunque es muy valorada entre los grupos que dirigen la cultura.

El utilizar la palabra trazos en lugar de imágenes y tipografía es para poder explicar y ampliar el trabajo del diseñador y no circunscribirlo al ámbito de lo bidimensional y poder posteriormente justificar su quehacer en lo tridimensional.

4.1.2.6 Ambitos de trabajo del diseño gráfico.

En el campo del diseño gráfico también podemos encontrar la interrelación con otros campos de trabajo del diseño, pero primeramente se debe establecer cuales son las especialidades que se entienden puras de esta profesión y son:

- 1) **El diseño de simbología.**
- 2) **El diseño editorial.**
- 3) **El diseño de impacto.**
- 4) **El diseño de material pedagógico.**
- 5) **El diseño normatizado por el estado.**
- 6) **El diseño de imagen global.**
- 7) **El diseño cibernético.**

La simbología es una idea que comprende a la identidad gráfica que es la especialidad del diseño gráfico que tiene como finalidad la representación e identificación de la filosofía de una corporación institución o persona de forma visual, además de la aplicación de la misma en tantos soportes como requiera el representado; aquí se teoriza y desarrolla la identidad corporativa, institucional, personal; y sus manuales de aplicación y uso; la señalización la considero otra especialidad del diseño de simbología y su finalidad es reconocer y aplicar un código rigurosamente aceptado para facilitar la comunicación universal por medio de símbolos, al existir limitantes universales en este campo, el trabajo del diseñador será eminentemente funcional y de estilo, con la necesidad ante todo de conseguir eficazmente la comunicación. Todos los diseños de los sistemas de señales se trabajan aquí.

El diseño editorial es el campo de trabajo del diseño gráfico donde un gran texto e imágenes son distribuidas en un espacio determinado, este problema se resuelve por medio de la diagramación y el cálculo tipográfico consiguiendo funcionalidad en los soportes, como ejemplo mencionaré a los conocidos como publicaciones que son el libro, el periódico, las gacetas, las revistas, etc.; los impresos son también de la especialidad del diseño editorial, que desarrolla aquellos soportes con información básica y que también por medio de la tipografía, imágenes y diagramación consiguen

su resolución. El formato, los dobleces y lo limitado de la información es lo que los caracteriza, por ejemplo los volantes, dípticos, tripticos, polípticos, folletos, catálogos, tarjetas postales, de felicitación, etc.

El cartel, las portadas, los espectaculares y las etiquetas son los soportes que tienen como característica fundamental el impacto para conseguir la comunicación, este impacto estará acompañado de una construcción del mensaje de forma reticente y precisa. Esta especialidad es la que se denomina como el diseño de impacto.

El diseño de material didáctico tiene como fin el desarrollar herramientas o recursos visuales para facilitar el aprendizaje, dentro de esta especialidad se encuentran los librillos, rotafolios, filminas, mapas, rompecabezas; en esta área el trabajo del diseñador se refiere exclusivamente al desarrollo de los prototipos.

El diseño normatizado por el estado es aquel donde las restricciones de su producción están rigurosamente vigiladas por organismos oficiales y aquí se reconoce el diseño de monedas y del papel de estado o papel moneda, que sería la impresión de papel que sustituye al dinero metálico y tiene valor como tal, ejemplo billetes y timbres postales, entre otros.

El diseño de imagen global es aquel que por sus características pretende resolver la generalidad de un problema de comunicación complejo y las aplicaciones son tantas y tan variadas, que solo el estudio de esa problemática será lo que pueda ofrecer alternativas de solución, va muy vinculado con el área de simbología, sin embargo rebasa en mucho el solo diseño de un símbolo, ejemplo de esto es la nueva imagen de Serfin o lo que oferta Bitel.

El diseño cibernético es el que se refiere a el desarrollo de mensajes visuales incluidos en la computadora como medio y no como herramienta, por ejemplo el diseño de páginas WEB, o la realización de juegos cibernéticos, esta área necesita hasta el momento el ser desarrollada interdisciplinariamente con los ingenieros en sistemas.

A grandes rasgos se ha clasificado y definido las áreas de trabajo puras del diseño gráfico, pero cualquier diseñador se preguntará ¿Dónde queda el proceso de trabajo para realizar envases y museografías? Son especialidades que no se han mencionado y es donde el diseño gráfico se interrelaciona con los otros diseños.

A continuación se describe esta interrelación:

- 1) Diseño de los objetos y herramientas con el diseño gráfico.- en el envase o en el embalaje y los diseños de display.
- 2) Diseño del espacio y el diseño gráfico.- proyectando museografías, escenografías, stands, escaparates.
- 3) Diseño de fibras y el diseño gráfico.- sobre todo en la realización de los módulos para el diseño de estampados y la impresión en los mismos.

En conclusión el diseño gráfico generalmente recurre solo a la tipografía, imágenes, color y formato para resolver la mayoría de sus trabajos, solo en la museografía, escenografía, stands, escaparates, envases, embalajes y espectaculares se utilizan además planos, proyecciones y maquetas en el desarrollo del proyecto, es decir, que no solo la bidimensionalidad es el fin en el diseño gráfico, ya que en estos trabajos lo es también la tridimensionalidad.

Sin embargo todos estos proyectos se generan y desarrollan bidimensionalmente aunque el resultado en sí sea en tres dimensiones, por lo tanto es que son considerados tradicionalmente dentro del ámbito del diseño gráfico, aunque no sean especialidades puras del mismo ya que se recurre al apoyo de las otras áreas del diseño para resolver estos proyectos.

Hay quien dice que un área del diseño gráfico es el diseño asistido por computadoras, así que cuando se escucha “el diseño por computadoras” se entiende similar a decir “el diseño por compás y escuadra” o “el diseño de restirador”, la computadora es solo una herramienta, una forma de proyectar y experimentar la combinación de los elementos



que conforman el proceso de realización del diseño gráfico, se puede ser experto, pero no se debe considerar como un área de trabajo particular si se toma como herramienta, no pasa lo mismo cuando se habla de esta como medio de comunicación, que es cuando si se ha planteado como una área particular de la disciplina..

También causará extrañeza el que a la ilustración no se le considere como otra área de trabajo, esto se debe a que es solamente la manera de conseguir imágenes para aplicarlas dentro del proceso de proyección de un mensaje visual. La fotografía es otra manera de conseguir imágenes con el mismo fin (dentro del diseño gráfico) y al igual que la ilustración son técnicas de trabajo para conseguir imágenes artificiales o mecánicas teorizadas y explicadas bajo sus propios ámbitos de estudio.

Con la animación pasaría algo similar que con la fotografía ya que está contenida su teorización y estudio dentro del cine.

El diaporama o audiovisual y el vídeo son un caso particular ya que si se ha definido al diseño gráfico como la manipulación de trazos y colores para crear proyectos codificados para satisfacer un fin de comunicación, al utilizar el sonido se aparta del trabajo propio del diseño gráfico (aunque se desarrolle en el seno de la profesión), por lo tanto se tiene que estudiar como medios de comunicación audiovisual más que como parte del diseño gráfico que es un medio visual, pasaría lo mismo con el proceso de creación del cine y la televisión; es por eso que su desarrollo lo realizará mejor el comunicólogo que el diseñador gráfico.

Para concluir solo queda decir que el diseñador gráfico es el profesionalista que sirve de enlace entre una fuente que requiere satisfacer sus necesidades de comunicación por medios solamente visuales y el usuario o codificador, esto nunca lo debemos de olvidar ya que si analizamos los curriculas de las Universidades que ofrecen la licenciatura de diseño gráfico (o similares) reconoceremos la carencia de conocimientos para la construcción de mensajes, de recursos para manipular datos de estadística o estrategias para estudiar los grupos humanos; pero esto no significa que la disciplina sea improvisada

4.1.3.1 ICOGRADA (International Council Graphic Design Associations) Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico.

ICOGRADA es una entidad que agrupa a 54 organizaciones, en los cinco continentes, integrada por 25 000 profesionales y un número de estudiantes cuatro veces mayor, se relaciona con la UNESCO, con la organización UNIDO y con el CONSEJO DE EUROPA.

Su tarea fundamental se dirige a mejorar los estándares cualitativos para alcanzar un conocimiento universal en el Diseño Gráfico.

Las siguientes recomendaciones fueron propuestas en el marco del Simposium Latinoamericano de Educación del Diseño Gráfico para el Siglo XXI. evento realizado entre el 3 al 5 de junio de 1993 en Santiago de Chile y que reunió a una variedad de académicos y

Universidades e Instituciones de América Latina y el Caribe como lo son:

Universidad de Buenos Aires/Argentina.

Laboratorio Brasileño de Diseño Industrial/ CNPq/Brasil.

Universidad del Pacífico/Chile

Universidad del Bío Bío/Chile.

Universidad de Antofagasta/Chile.

Instituto Profesional de la Araucanía/Chile.

Universidad Pontificia Bolivariana/Colombia.

Instituto Tecnológico de Costa Rica/Costa Rica.

Instituto Superior de Diseño industrial/Cuba.

Universidad de Illinois/U.S.A.

Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco/México.

Universidad de las Américas/México.

Universidad Dr. José Matias Delgado/El Salvador.

Escuela de Diseño de Basilea/Suiza.

La metodología consistió en la impartición de once conferencias y el desarrollo del simposium.

A continuación se va a hacer una síntesis del contenido de las conclusiones y recomendaciones *Proyecto Educación* ²³.

FILOSOFIA DE LA DISCIPLINA.

Aquí se establecen varios nombres con los que se denomina a la disciplina que tiene como objeto específico *el universo de los signos visuales cuya función primaria intencional es comunicacional*, que son : *Diseño Gráfico, Diseño de la Comunicación Visual, Comunicación Visual* y que se presentan como especialidades del *Diseño*. La metodología es el punto de partida para la generación y producción de los satisfactores de esta particular tipo de comunicación y sus responsabilidades sociales se enmarca en la preservación, desarrollo y enriquecimiento de la cultura y su consecuente dinamización, así como una visión crítica de su contexto cercano y general para predecir los efectos sociales y económicos que generen los mensajes propuestos.

PERFIL PROFESIONAL.

Al diseñador gráfico lo entienden como un organizador de la información mas allá de lo visual, por lo que requiere de la interdisciplina para garantizar la efectividad de sus propuestas, siendo la lingüística y el análisis del contexto dos pilares en su formación como gestor del diseño, y su deber es el tomar en cuenta sobre todo los problemas ecológicos y asumir una posición ética. El objetivo profesional será el generar teorías con estatutos propios y deberá desarrollar tres áreas básicas que son: **capacidades** es decir, conocer el contexto, criticar y posibilitar la síntesis en sus propuestas, favorecer la adaptación al trabajo interdisciplinario y facilidad de abordar a las nuevas tecnologías, así como aceptación del proceso deductivo metodológico para el diseño; **habilidades** entendidas como posibilidad de resultados eficaces, innovadores y dominio de materiales,

23.-ICOGRA, Proyecto educación, 1993.



técnicas y tecnologías con las que disponga; **actitudes** planteadas a partir de la conciencia de su rol social, enfatizando los aspectos de responsabilidad y eticidad como participe de la integración humana, así como compromiso de actualización, promotor de la disciplina, unificador de un solo paradigma que enriquezca como último fin a la cultura

MODELO BASICO CURRICULAR.

-Considerar al Taller de Diseño como la médula espinal de la formación, partiendo de lo simple a lo complejo y a un proyecto de tesis afín a la actividad profesional como la culminación de la formación del estudiante.

-Utilizar los niveles sintácticos, semánticos y pragmáticos como fundamento en el aspecto histórico de formas y tipografía.

-Considerar a la lingüística, teoría de la comunicación (enfatizando los aspectos metodológicos, sociológicos y psicológicos, entre otros [sic]), así como la historicidad enmarcado en la antropología y estética como contenidos que competen al diseño gráfico.

-Atender las innovaciones tecnológicas que competan al diseñador gráfico.

-Favorecer a la metodología del diseño y de investigación para la fundamentación y producción de los mensajes.

-Establecer a la crítica como generadora de la teoría del diseño y al profesional como organizador de la información para una comunicación interactiva.

-Ofrecer elementos jurídicos y administrativos para su inserción en el medio.

Por último impulsar la interdisciplinariedad con otras áreas que ayuden a familiarizar al estudiante con su ambiente real laboral.

COMPROMISOS.

En este apartado se propone el favorecer la enseñanza de los lenguajes visuales desde los niveles de enseñanza básica y media; buscar asesoría pedagógica para la formación de docentes; favorecer convenios entre universidades internacionales; generar directorios específicos de académicos para diversos fines; formar a los estudiantes en una cultura ecológica y unificar conceptos del lenguaje del diseño.

De esta forma se presenta los contenidos expuestos por ICOGRADA y aunque interesantes pretenden ser reduccionistas ante una sola postura que justifica formar a diseñadores gráficos, estas recomendaciones siguen basándose sobre todo en la tradición de la BAUHAUS y del funcionalismo-racionalismo con la búsqueda de la universalidad del diseño gráfico y que se explica bajo el paradigma del Buen Diseño, en detrimento de las posturas expuesta por el Nuevo Diseño. La postura aceptada por esta asociación es la tradicionalmente utilizada por un gran número de programas de estudio de diseño gráfico, pero no es la única postura ni la admitida por todas las instituciones.

4.1.3.2. ENCUADRE (Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico A.C.).

Desde el año de 1991 se conformó ante notario la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico A.C., cuyo objetivo esencial es el de que a través del intercambio de experiencias y el trabajo conjunto de las escuelas agremiadas, se eleve la calidad académica de la enseñanza del Diseño Gráfico.

Durante todo este tiempo la asociación ha ido generando diversas acciones para alcanzar sus objetivos; entre otros, se destacarían los siguientes:

- Sesiones continuas en donde cada escuela expone sus problemáticas curriculares.
- Creación de una revista que difunda los contenidos que tienen que ver con la educación y el diseño gráfico.

- Celebración de una asamblea anual de agremiados en la cual se definen las estrategias de la asociación (la primera se llevo a cabo en la primera semana del 92).
- Celebración de un encuentro anual de escuelas de diseño gráfico que mediante talleres, congreso, mesas redondas, y conferencias que promueven el intercambio de información académica. La asociación ha organizado 7 de estos encuentros en los cuales cada año participan aproximadamente 700 estudiantes y maestros de todo el país.
- Desarrollo de seminarios con temáticas acordes a los requerimientos académicos que se detectan entre los asociados.
- Creación de un Centro de Investigación para la Enseñanza del Diseño Gráfico que promueva y fomente la investigación en el ámbito del Diseño Gráfico.

Las universidades que conforman la asociación por orden de inscripción, son las siguientes:

- Universidad Simón Bolívar desde el 6 de junio de 1991.
- Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM desde el 13 de junio de 1991.
- Universidad de las Américas, Puebla desde el 13 de junio de 1991.
- Universidad Anáhuac del Sur desde el 13 de junio de 1991.
- Universidad Anáhuac desde el 13 de junio de 1991.
- Universidad Iberoamericana, Santa Fe desde el 13 de junio de 1991
- Universidad Iberoamericana, Puebla desde el 13 de junio de 1991.
- Universidad Iberoamericana, Tijuana desde el 13 de junio de 1991
- Universidad Iberoamericana, León desde el 13 de junio de 1991
- Universidad Iberoamericana, Torreón desde el 13 de junio de 1991.
- Universidad Intercontinental desde el 27 de junio de 1991.
- Universidad La Salle desde el 15 de agosto de 1991.
- Escuela Nacional de Estudios Profesionales, Acatlán desde el 12 de septiembre de 1991.
- Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco desde el 19 de septiembre de 1991.
- Universidad del Valle de México, desde el 26 de septiembre de 1991.

Escuela Gestalt de Diseño, Jalapa desde el 26 de septiembre de 1992.
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla desde el 24 de abril de 1992.
Universidad del Valle de México, San Rafael desde el 19 de octubre de 1993.
Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco desde el 28 de marzo de 1995.
Universidad Tecnológica Americana desde el 27 de febrero de 1996.
Universidad Tecnológica de México desde el 21 de mayo de 1996.
Universidad Autónoma de Querétaro desde el 26 de junio de 1996.
Universidad Autónoma del Noreste desde el 12 de octubre de 1996.

Es particularmente interesante el que dentro del seno de ENCUADRE, la información que brinda cada escuela se convierte en una aportación valiosa donde no hay necesidad de *esconder* información entre las propias universidades participantes; los datos que se ofrecen dentro de la asociación tienen el fin de fomentar la excelencia académica y queda claro que los aciertos en el proceso de enseñanza aprendizaje no se manejan como secretos, sino que se comparten de forma transparente y clara para una retroalimentación que fortalezca la práctica docente universitaria.

En 1993 se comenzó a trabajar de forma sistemática en los aspectos de planeación de las escuelas, ya que se detectó que era una área muy descuidada en la mayoría de las instituciones. El documento que se retoma para la presentación de los aspectos más relevantes a considerar en la planeación curricular es *Fortalezas y Debilidades. Oportunidades y Amenazas. Planeación educativa en las escuelas de diseño gráfico*. Los objetivos de este proyecto fueron:

- conocer el estado en que se encuentran los programas de planeación educativa de las escuelas asociadas.
- generar en los cuadros directivos de dichas escuelas la necesidad de sistematizar sus procesos de planeación educativa.
- capturar información necesaria para la Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico, ya que de esta manera se podrá proponer un plan de trabajo acorde a las necesidades de los agremiados.

Ocho fueron las universidades que participaron en esta investigación, las cuales fueron:

Universidad Anáhuac.
Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco.
Universidad Iberoamericana, Santa Fe.
Universidad Intercontinental.
Universidad Simón Bolívar.
Escuela Nacional de Artes Plásticas.
Escuela Nacional de Estudios Profesionales, Acatlán.
Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes.

El apartado que ofrece todos estos datos es el denominado *Análisis situacionales presentados por las escuelas de Diseño Gráfico* y fue proporcionado por ENCUADRE, solo se mencionarán los resultados que sean pertinentes para este trabajo.

- 1°-privilegiar las habilidades que deberá tener el egresado para insertarse en el campo laboral.
- 2°-determinar la demanda a partir de un estudio del mercado laboral.
- 3°-favorecer el seguimiento de egresados para conocer lo acertado o no del programa de estudios.
- 4°ofrecer instalaciones que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina.
- 5°-impulsar la actualización de la planta docente.
- 6°-proponer estrategias que permitan la autoevaluación de las currículas.
- 7°-impulsar el contacto con otras universidades, empresas, organismos culturales, políticos y sociales.

De lo anterior se puede detectar que se considera fundamental que se logre vincular el tipo de diseñador que demanda el campo laboral con los distintos tipos de prácticas diferenciadas que existen en el ámbito profesional del diseñador gráfico y esto redundará en planteamientos mas realistas en cuanto a áreas terminales y/o preespecializaciones,

asi como en fortalecer los contenidos curriculares acordes a las necesidades del campo laboral y la práctica del proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir del seguimiento de egresados, evaluación curricular y el intercambio de información con otras instituciones y corporaciones que sean un puente para la ubicación de los futuros egresados.

4.1.3.3. CIEES (Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior) Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.

Desde abril de 1991 se crearon los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES), para junio ya se habían conformado los primeros cuatro comités, en 1993 se crearon otros cuatro que parecia que serían los únicos que englobarían a todas las áreas del conocimiento en el país, pero en julio de 1994 surgió un nuevo comité que se encargaría de evaluar a Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de este último comité es del que se va a rescatar las recomendaciones que sugieren para la enseñanza del diseño gráfico, del documento denominado *Marco de Referencias para la Evaluación*,²⁴.

El Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo esta formada por nueve distinguidos miembros del campo académico (pares) y un experto, la función de estos es aportar todos su experiencia a fin de poder evaluar los programas relacionados con su campo profesional asi como emitir las recomendaciones que benefician la calidad de estos.

Los objetivos de los CIEES están dirigidos al mejoramiento de la calidad y eficiencia de la educación superior del país y en particular el noveno comité lo que quiere es *contribuir al desarrollo y consolidación de las profesiones propias de esta área mediante el mejoramiento de los programas académicos de docencia e investigación correspondientes, apoyando a las instituciones educativas del país con el propósito de que estos programas se amplien y desarrollen con base en planes debidamente sustentados.*²⁵.

24.-CIEES; *Marco de referencias para la evaluación*; documento presentado en el marco del Congreso de Escuelas de Diseño Gráfico, Puebla, 1995.

25.-CIEES; *Marco de referencias para la evaluación*; s/p.





Las funciones del noveno Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU), son las siguientes:

- la evaluación diagnóstica de los programas y de las instituciones de educación superior.
- la acreditación y el reconocimiento de programas e instituciones.
- la dictaminación puntual de proyectos o programas académicos.
- la asesoría a las instituciones y organismos educativos.

El CADU recomienda considerar algunos puntos que a continuación expongo ²⁶:

-El estudiante y el profesor son los sujetos centrales que construyen el acto educativo, establecen vínculos que deben ser sobre todo humanizados, estos sujetos son diferentes y deben de reconocerse así para que con ello se complementen.

-El profesor y el estudiante deben comprender todo el universo de los problemas de su relación, ambos se conocen con conocimientos, habilidades y actitudes previos así como expectativas diferentes, enfrentándose además a una curricula, misión y filosofía de instituciones, que tampoco tiene que concordar con sus posicionamientos, sin embargo se enfrentan a los mismos problemas.

-Ante el anterior panorama se debe buscar el tratar de romper los esquemas previos de ambos participantes, con el fin de la búsqueda de construcción de otras nuevas. El manejo constructivo de conflictos y crisis se vuelve una estrategia didáctica imprescindible y una habilidad a aprender.

-Actualmente se confronta una pedagogía enfocada a la adquisición de conocimiento, contra una pedagogía enfocada al desarrollo de habilidades del pensamiento.

-Desde esta perspectiva se recomienda un enfoque denominado *metacognición* que enseñe a pensar, desarrolle el pensamiento lógico, riguroso y analítico pero como base para el desarrollo del pensamiento creativo. También es necesario enseñar a hacer desarrollando destrezas de interacción con realidades concretas y buscar con ello una estrategia continua que proponga límites y alcances de la acción individual y colectiva.

-Esta propuesta es difícil de encontrar en los programas de estudio, pero se debe favorecer para el beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje que reconozca, y se respeten las diferencias para garantizar el posibilitar la búsqueda autodidacta como

26.-idem.



elemento básico que permita satisfacer los requerimientos intelectuales de cada estudiante, partiendo de una sólida preparación en el ámbito de la investigación de un objeto concreto y en la resolución de problemas, individualmente y en equipo.

Por último, este comité propone una serie de áreas que considera como las fundamentales a considerar en un programa académico para diseño gráfico, aunque también manifiesta que es un primer acercamiento a tomar en cuenta en los contenidos curriculares; estas áreas son:

Area de Teoría del Diseño y de la Comunicación.

Area de Expresión.

Area de Técnica.

Area de Gestión.

Area de Diseño.

Aunque el comité recomienda considerar todas las áreas para fortalecer el programa de estudios, también manifiesta que un determinado programa pueda exentar algunas de las áreas sin que esto impida formar a los estudiantes sólidamente, claro esta que dicha exención responderá a las características del perfil del egresado que quiera formar cada programa de estudios es decir, que debe tener el mapa curricular coherencia interna con el profesionista que quiere preparar y con sus contenidos curriculares.

4.1.4. ANALISIS DE PROGRAMAS DE ESTUDIO DE UNIVERSIDADES.

4.1.4.1. Análisis de la educación actual del diseño gráfico.

Desde marzo de 1950 se constituye la Asociación Nacional de Universidades e Institutos

de Enseñanza Superior ²⁷, con el fin de intercambio de personas, de información y de servicios entre las instituciones asociadas, como medio de coadyuvar a su desarrollo dentro del Sistema Educativo Nacional; es de esta asociación que se han obtenido los datos que a continuación se exponen basado en los resultados del Anuario Estadístico de Licenciaturas de 1995.

La población total de estudiantes de licenciatura en 1995 fue de 1,217,431 estudiantes, en su gran mayoría se encuentran estudiando licenciaturas del área de ciencias sociales y administrativas.

La población de estudiantes en el área de Diseño Gráfico o licenciaturas con nombres afines y con objetivos formativos similares en 1995 fue de 17,647 alumnos, es decir el 1.44% del total de la población de licenciatura de todo el país.

Para este estudio se tomaron en cuenta las siguientes licenciaturas:

Artes Gráficas.

Diseño.

Área de Educación y Humanidades.

Diseño Gráfico.

Lic. en Diseño.

Lic. en Diseño bidimensional.

Lic. en Diseño publicitario.

Lic. en Diseño de la Comunicación Gráfica.

Área de Ingeniería y Tecnología.

Lic. en Publicidad.

Área de Ciencias Sociales.

27.-ANUIES; Anuario Estadístico, Presentación, 1995.



La licenciatura de Diseño Gráfico o con algún otro nombre de los antes mencionados, se imparte en 79 universidades del país que abarcan la gran mayoría de los estados de la República Mexicana con excepción de:

Baja California Sur.
Campeche.
Hidalgo.
Nayarit.
Quinta Roo.
Tlaxcala.
Zacatecas.

A continuación se presenta una tabla con el número de universidades que tienen un programa de estudios de diseño gráfico o similar en cada estado, el porcentaje que ocupan por estado a nivel nacional, el número de estudiantes inscritos que reportan y el porcentaje de su matrícula que les corresponde a nivel nacional en diseño gráfico.

ESTADO	N° de UNIVERSIADES	%	N° DE INSCRITOS	%
Aguascalientes	1	1.2	39	0.22
Baja California	3	3.7	193	1.09
Coahuila	4	5.0	406	2.30
Colima	1	1.2	8	0.04
Chiapas	2	2.5	134	0.75
Chihuahua	2	2.5	468	2.65
Distrito Federal	14	17.7	8368	47.07
Durango	3	3.7	164	0.92
Guerrero	1	1.2	31	0.17
Jalisco	5	6.3	1082	6.13
Guanajuato	4	5.0	541	3.06
México	7	8.8	1870	10.53
Michoacán	4	5.0	225	1.27
Morcles	2	2.5	219	1.24
Nuevo León	3	3.7	692	3.92
Oaxaca	1	1.2	84	0.47
Puebla	9	11.3	1784	10.17
Querétaro	2	2.5	268	1.51
San Luis Potosi	3	3.7	494	2.79
Sinaloa	1	1.2	28	0.15
Sonora	1	1.2	207	1.17
Tabasco	2	2.5	46	0.26
Tamaulipas	2	2.5	119	0.67
Veracruz	1	1.2	117	0.66
Yucatán	1	1.2	120	0.68

(Se tomo en cuenta sólo el número de universidades y no el número de campus que pueden estar dando la misma licenciatura en el mismo estado, solo se contabilizo cuando una universidad ofrece la misma carrera en otro estado).

En estos resultados lo interesante que presentan es que se reparte la población estudiantil matriculada en esta área de conocimiento, entre el centro del país, el occidente y el noreste y esto refleja el que seguramente muchos estudiantes se desplazan de su lugar de origen, a otros lugares a estudiar.

Es muy claro el observar que el mayor número de universidades que ofrecen este tipo de carreras se encuentran en el centro del país y el número de estudiantes es muy alto en las entidades del D.F., México y Puebla, siendo el porcentaje del 67.7% y en cuanto al número de universidades el porcentaje es de solo el 37.9%, es decir que la oferta de estudiantes que quiere inscribirse a las carreras de diseño gráfico o afines es mayor que el número de universidades que ofrecen estas licenciaturas, tomando en cuenta el resto de la población inscrita y el número de universidades que la ofrecen.

4.1.4.2. Análisis de la matrícula.

Este análisis se propone por cada estado, por cada universidad que ofrece estudios de diseño gráfico o similares, el nombre de la licenciatura y la ciudad donde se imparte; los rubros que se contemplan son los estudiantes de primer ingreso, hombres inscritos, mujeres inscritas, el total de estudiantes inscritos, el número de egresados y el total de titulados ²⁸.

28.-ANUIES; op cit.



AGUASCALIENTES

	1er Ingreso	Hombres	Mujeres	Total	Egresados	Títulos
Aguascalientes						
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE AGUASCALIENTES						
Lic. en Diseño Gráfico	39	17	22	39	0	0

BAJA CALIFORNIA N.

	1er Ingreso	Hombres	Mujeres	Total	Egresados	Títulos
Ensenada						
CENTRO DE ESTUDIOS UNIVERSITARIOS XOCHICALCO.						
Lic. en Diseño	9	6	17	23	0	0
Tijuana						
UNIVERSIDAD DE LAS CALIFORNIAS, S.C.						
Lic. en Diseño Gráfico Electrónico	7	10	12	22	0	0
UNIVERSIDAD IBERO-AMERICANA.						
Lic. en Diseño Gráfico	22	50	98	148	23	0

COAHUILA

	1er Ingreso	Hombres	Mujeres	Total	Egresados	Títulos
Monclova						
INSTITUTO DE ARTE Y DISEÑO A.C.						
Lic. en Diseño gráfico	6	7	17	24	0	0
Saltillo						
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE COAHUILA						
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS PROF. RUBEN HERRE						
Lic. en Diseño Gráfico	53	28	63	91	0	0
UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL NORESTE						
PLANTEL SALTILLO						
Lic. en Diseño Gráfico	17	29	54	83	0	0
PLANTEL TORREON						
Lic. en Diseño Gráfico	24	29	44	73	11	3
PLANTEL PIEDRAS NEGRAS						
Lic. en Diseño Gráfico	0	5	4	9	0	0

Torreón

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
PLANTEL LAGUNA

Lic. Diseño Gráfico 20 38 88 126 0 0

COLIMA**Colima**

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DEL PACIFICO

Lic. en Diseño Gráfico 0 4 4 8 0 0

CHIAPAS**Tuxtla Gutiérrez**

CENTRO DE ESTUDIOS
PROFESIONALES DE CHIAPAS
FRAY BARTOLOME
DE LAS CASAS

Lic. en Diseño Gráfico 18 30 77 107 16 0

ESCUELA GESTALT
DE ARTE Y DISEÑO
DE TUXTLA DE A.E., S.C.

Lic. en Diseño Gráfico 21 17 10 27 0 0

CHIHUAHUA**Chihuahua**

ESCUELA SUPERIOR DE
COMUNICACION GRAFICA

Lic. en Comunicación Gráfica 62 57 125 182 33 5

Ciudad Juárez

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE CD. JUAREZ

Lic. en Diseño Gráfico 44 152 134 286 0 0

DISTRITO FEDERAL**Gustavo A. Madero**

CENTRO CULTURAL
JUSTO SIERRA

Lic. en Diseño Gráfica 31 47 75 122 0 0

Benito Juárez						
CENTRO DE ESTUDIOS						
EN CIENCIAS DE LA						
COMUNICACION						
Lic. en Publicidad	40	119	165	284	27	10
Lic. en Diseño Publicitario	46	66	117	183	7	10
Cuauhtémoc						
ESCUELA DE DISEÑO						
DEL I.N.B.A						
Lic. en Diseño (nueva)	89	51	38	89	0	0
Lic. en Diseño Gráfico (liquidación)	0	126	130	256	56	8
Alvaro Obregón						
UNIVERSIDAD ANAHUAC						
DEL SUR						
Lic. en Diseño Gráfico	68	39	183	222	69	29
Azapotzalco						
UNIVERSIDAD AUTONOMA						
METROPOLITANA						
UNIDAD AZCAPOTZALCO						
Lic. en Diseño y Com. Gráfica	81	682	498	1180	94	79
Xochimilco						
UNIDAD XOCHIMILCO T.C.						
Lic. en Diseño y Com. Gráfica	50	242	185	427	52	55
Cuauhtémoc						
UNIVERSIDAD						
DE LA COMUNICACION						
Lic. en Publicidad	75	133	216	349	0	0
Tlalpan						
UNIVERSIDAD						
DEL PEDREGAL						
Lic. en Diseño Gráfico.	18	34	63	97	0	0
Cuauhtémoc						
UNIVERSIDAD						
DEL VALLE DE MEXICO						
CENTRO/ SAN RAFAEL						
Lic. en Diseño Gráfico	64	285	142	427	94	18
Tlalpan						
.TLALPAN						
Lic. en Diseño Gráfico	79	154	246	400	31	15
Alvaro Obregón						
UNIVERSIDAD						
IBEROAMERICANA.						
Lic. en Diseño Gráfico	44	96	350	446	73	46

TlalpaUNIVERSIDAD
INTERCONTINENTAL.

Lic. en Diseño Gráfico 78 80 190 270 31 5

Xochimilco

UNAM ENEP

Lic. en Com. Gráfica 244 336 604 940 164 39

Lic. en Diseño Gráfico 393 589 952 1541 311 47

Cuauhémoc

UNIVERSIDAD LA SALLE.

Lic. en Diseño Gráfico 114 111 286 397 0 0

Benito Juárez

UNIVERSIDAD

SIMON BOLIVAR

Lic. en Diseño Gráfico 62 50 171 221 62 24

Miguel Hidalgo

UNIVERSIDAD

TECNOLOGICA DE MEXICO.

Lic. en Diseño Gráfico 139 204 253 457 63 0

DURANGO**Gómez Palacios**INSTITUTO SUPERIOR
DE CIENCIA Y TECNOLOGIA
DE LA LAGUNA A.C.

Lic. en Diseño Gráfico 41 42 62 104 14 4

DurangoUNIVERSIDAD AUTONOMA
DE DURANGO.

Lic. en Diseño Gráfico 16 14 20 34 0 0

UNIVERSIDAD TECNOLOGICA

JOSE VASCONCELOS.

Lic. en Diseño Gráfico 0 4 17 26 10 0

GUANAJUATO**Celaya**

INSTITUTO CELAYENSE

Lic. en Diseño Gráfico 26 22 42 64 17 0

Guanajuato

UNIVERSIDAD
DE GUANAJUATO

Lic. en Diseño Gráfico 27 68 87 155 25 9

León

UNIVERSIDAD
DEL BAJIO A.C.

Lic. en Diseño Gráfico 84 95 135 230 55 7

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
PLANTEL LEON

Lic. en Diseño Gráfico 18 17 75 92 19 10

GUERRERO

Acapulco

UNIVERSIDAD LOYOLA
DEL PACIFICO

Lic. Diseño Gráfico 31 13 18 31 0 0

JALISCO

Guadalajara

INSTITUTO TECNOLOGICO
Y DE ESTUDIOS SUPERIORES
DE OCCIDENTE

Lic. en Diseño 72 23 49 72 0 0

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE GUADALAJARA

Lic. en Diseño Gráfico 80 65 231 296 107 88

UNIVERSIDAD CUAUHEMOC
PLANTEL GUADALAJARA.

Lic. en Diseño Gráfico 6 10 2 12 0 0

UNIVERSIDAD
DE GUADALAJARA.

Lic. en Diseño y Com. Gráfica ? 258 236 494 ? 0

(Hay problemas en los datos debido al registro)

UNIVERSIDAD DEL VALLE

DE ATEMAJAC

Lic. en Diseño Gráfico 24 78 130 208 0 0

EDO. DE MEX.

Naucaipan

INSTITUTO DE MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD. S.C.

Lic. en Publicidad	42	65	95	160	16	6
--------------------	----	----	----	-----	----	---

Huixquilucan

UNIVERSIDAD ANAHUAC.

Lic. en Diseño Bidimensional (nueva)?		16	46	62	0	0
---------------------------------------	--	----	----	----	---	---

Lic. en Diseño Gráfico (liquidación) ?		29	133	162	67	32
----------------------------------------	--	----	-----	-----	----	----

Toluca

UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO.

Lic. Diseño Gráfico	64	124	182	306	64	9
---------------------	----	-----	-----	-----	----	---

Cuautilán

UNIVERSIDAD DE CUAUTILAN IZCALLI.

Lic. en Diseño Gráfico	30	22	21	43	0	1
------------------------	----	----	----	----	---	---

Lomas Verdes

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MEXICO

Lic. en Diseño Gráfico	35	168	200	368	79	17
------------------------	----	-----	-----	-----	----	----

Acatlán

UNAM ENEP ACATLAN.

Lic. en Diseño Gráfico	181	213	439	652	150	5
------------------------	-----	-----	-----	-----	-----	---

Huixquilucan

UNIVERSIDAD DEL NUEVO MUNDO.

Lic. en Diseño Gráfico	11	23	94	117	37	8
------------------------	----	----	----	-----	----	---

MICHOACAN

Zamora

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE ATEMAJAC.

Lic. en Diseño Gráfico	0	9	15	24	0	0
------------------------	---	---	----	----	---	---

Uruapan

UNIVERSIDAD DON VASCO A.C.

Lic. en Diseño Gráfico	35	35	69	104	21	8
------------------------	----	----	----	-----	----	---

Tarímbaro

UNIVERSIDAD LA SALLE MORELIA A.C.

Lic. en Diseño Gráfico	17	13	14	17	0	0
------------------------	----	----	----	----	---	---

Morelia

UNIVERSIDAD
VASCO DE QUIROGA.

Lic. en Diseño Gráfico 30 46 34 80 0 ?

MORELOS

Cuernavaca

UNIVERSIDAD DEL SOL.

Lic. en Diseño Gráfico 27 65 74 139 17 4

UNIVERSIDAD LA SALLE

Lic. en Diseño Gráfico 30 25 55 80 0 0

NUEVOLEON

Monterrey

ARTE A.C. ESCUELA DE DISEÑO

Lic. en Diseño Gráfico ? 9 78 87 38 38

CENTRO DE ESTUDIOS

SUPERIORES DE DISEÑO S.C.

Lic. en Diseño Gráfico y Publicitario 28 47 145 192 31 29

UNIVERSIDAD

DE MONTERREY

Lic. en Diseño Gráfico 92 37 376 413 ? 36

OAXACA.

Oaxaca

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA

Lic. en Diseño Gráfico 23 34 50 84 0 0

PUEBLA.

Puebla

INSTITUTO

DE ARTES VISUALES.

Lic. en Ingeniería Gráfica 143 175 92 267 0 0

INSTITUTO

DE PUBLICIDAD Y CIENCIAS

DE LA COMUNICACION UCIC.

Lic. en Publicidad 14 10 23 33 0 0

BENEMERITA UNIVERSIDAD
AUTONOMA DE PUEBLA.

Lic. Diseño Gráfico* 307 151 89 240 0 0

*Primer ingreso a arquitectura

UNIVERSIDAD
DEL VALLE DE PUEBLA.

Lic. en Diseño Gráfico ? 5 4 9 0 0

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA.
PLANTEL GOLFO CENTRO

Lic. en Diseño Gráfico
para la Comunicación 54 115 219 334 21 22

UNIVERSIDAD
INTERAMERICANA A.C.

Lic. en Diseño Gráfico y
Comunicación Artística 24 77 59 136 13 0

UNIVERSIDAD MADERO.

Lic. en Diseño Gráfico 25 13 26 39 0 0

UNIVERSIDAD
POPULAR AUTONOMA
DEL ESTADO DE PUEBLA.

Lic. en Diseño Gráfico 101 133 255 388 60 0

San Andrés Cholula

UNIVERSIDAD
DE LAS AMERICAS PUEBLA

Lic. en Diseño Gráfico 52 110 228 338 47 47

QUERETARO

Querétaro

UNIVERSIDAD
AUTONOMA DE QUERETARO.

Lic. en Artes área Diseño ? 20 56 76 0 0

UNIVERSIDAD
DEL VALLE DE MEXICO

Lic. en Diseño Gráfico 44 61 131 192 30 10

SAN LUIS POTOSI

San Luis Potosi

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE SAN LUIS POTOSI.

Lic. en Diseño Gráfico 78 202 264 466 32 32

UNIVERSIDAD CUAUHTEMOC						
PLANTEL SAN LUIS POTOSI						
Lic. en Diseño Gráfico	18	9	9	18	0	0
UNIVERSIDAD DEL CENTRO DE MEXICO.						
Lic. en Comunicación Gráfica	0	3	7	10	0	0

SINALOA

Culiacán

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SINALOA						
Lic. en Comunicación Gráfica	12	7	21	28	4	0

SONORA

Hermosillo

UNIVERSIDAD DEL NOROESTE.						
Lic. en Diseño Gráfico	42	71	136	207	40	7

TABASCO

Villa Hermosa

CENTRO DE ESTUDIOS UNIVERSITARIOS DE VILLAHERMOSA A.C.						
Lic. en Diseño Gráfico	9	2	13	15	0	0
UNIVERSIDAD OLMECA A.C.						
Lic. en Diseño Gráfico	13	7	24	31	0	0

TAMAULIPAS

Tampico

UNIVERSIDAD DEL NORESTE						
Lic. en Diseño Gráfico	15	19	50	69	16	3

Reynosa

UNIVERSIDAD VALLE DE BRAVO.						
Lic. en Diseño Gráfico						
REYNOSA						
	0	8	16	24	2	0
NUEVO LAREDO						
	13	13	13	26	0	0

VERACRUZ

Jalapa

ESCUELA GESTALT DE DISEÑO

Lic. en Diseño Gráfico 27 45 72 117 0 0

YUCATAN

Mérida

CENTRO DE ESTUDIOS
DE LAS AMERICAS A.C.

Lic. en Diseño Gráfico 33 37 83 120 0 0

Después de describir las características de la matrícula en cada universidad del país, se puede detectar el que el número total de estudiantes inscritos es de 17,647, que corresponde al 1.44% de la población nacional del nivel licenciatura. Si se toma en cuenta solo el grupo que corresponde a las tres entidades federativas con el número mayor de universidades y de estudiantes, se detecta que estos son el Distrito Federal en primer lugar, seguido por el Estado de México y en tercer sitio el estado de Puebla (para conocer el porcentaje que corresponde, revisarlo el rubro del Análisis de la Educación actual del Diseño Gráfico).

Sin embargo hay que aclarar una cosa, existe una área geográfica que esta olvidada en esta zona tan repleta de universidades que ofrecen diseño gráfico y es el Norte y Noreste del Estado de México, así como el colindante Estado de Hidalgo.

Dicha zona es muy populosa por lo que respecta al Estado de México, ya que comprende al segundo municipio con mayor densidad poblacional denominado Ecatepec, que junto con el estado de Hidalgo ofrecen una población de bachillerato de:

Estado de Hidalgo	40,201 estudiantes.
Municipio de Ecatepec	13,448 estudiantes.
Total	53,649 estudiantes.

El total de estudiantes de bachillerato del país en 1995 fue de 1 936 398 estudiantes, lo que en porcentaje el total de inscritos de la suma anterior hace un 2.77%, de los cuales no tienen una oferta

de programa de estudios de diseño gráfico cercano, por lo que los interesados se tienen que desplazar a lugares bastante alejados del lugar que habitan, es decir a las instituciones del norte del D.F., como la Universidad del Valle de México, campus San Rafael ²⁹.

4.1.4.3. Análisis de perfiles de egresados de otras universidades.

Para realizar este estudio se ha tomado una muestra del 15% de las universidades que imparten la licenciatura de diseño gráfico en el país, atendiendo a la antigüedad de las universidades, la situación geográfica tratando de abarcar casi todas las regiones, retomando universidades públicas como privadas y enfatizando en las regiones que tienen un mayor número de programas de diseño gráfico o similares.

Las universidades con las que se va trabajar en este estudio son:

- Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.
- Universidad Simón Bolívar.
- Universidad Intercontinental.
- Universidad Anáhuac Sur.
- Universidad Anáhuac.
- Universidad La Salle.
- Universidad Autónoma del Estado de México.
- Universidad Autónoma de Guadalajara.
- Universidad Iberoamericana de León.
- Universidad José Vasconcelos de Durango.
- Universidad Autónoma del Noreste.
- Universidad Popular del Estado de Puebla.

29.-Este último comentario parte de la experiencia vivida como coordinador del Programa Académico de Diseño Gráfico en el campus San Rafael de la Universidad del Valle de México, durante los años de 1992 a 1995; ahí me percate de las distancias que tenían que recorrer muchos alumnos que venían a estudiar, algunos de ellos eran del municipio de Ecatepec.



El análisis se dirigirá a detectar las características del perfil de egresados que plantea cada institución, para después sacar una serie de constantes y determinar si hay guías que se siguen en la formación de diseñadores gráficos o si por el contrario existen elementos que distingan a los egresados de cada una de estas instituciones.

Escuela Nacional de Artes Plásticas

- Pretenden formar profesionales que estructuren mensajes de comunicación visual.
- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Fomentan valores éticos y profesionales.
- Fundamentan el proceso de trabajo en metodologías.
- Desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas.
- Fortalecen las actitudes críticas que beneficien a la sociedad.
- Fomentan la investigación.

Universidad Simón Bolívar.

- Desarrollan actividades creativas de síntesis y análisis para un sentido de orden.
- Enfatizan su inclinación hacia las artes visuales.
- Fortalecen las actitudes críticas que beneficien a la sociedad.
- Ponderan la apertura e intuición.

Universidad Intercontinental.

- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Definen campos y áreas del diseño.
- Fundamentan el proceso de trabajo en metodologías.
- Desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas.
- Fortalecen las actitudes críticas que beneficien a la sociedad.
- Fomentan la investigación.

Universidad Anáhuac Sur.

- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Desarrollan las actitudes creativas, de síntesis y análisis para un sentido de orden.
- Desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas.

Universidad Anáhuac.

- Deben estar conscientes de las innovaciones tecnológicas.
- Pretenden formar profesionales que estructuren mensajes de comunicación visual.

- Desarrollan las actitudes creativas, de síntesis y análisis para un sentido de orden.
- Ponderan la originalidad.

Universidad La Salle.

- Deben estar conscientes de las innovaciones tecnológicas.
- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Fomentan valores éticos y profesionales.
- Pretenden formar profesionales que estructuren mensajes de comunicación visual.

Universidad Autónoma del Estado de México.

- Pretenden formar profesionales que extrastructuren mensajes de comunicación visual.
- Fortalecen las actitudes críticas que beneficien a la sociedad.
- Enfasis en la imagen y editorial.
- Desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas.

Universidad Autónoma de Guadalajara.

- Pretenden formar profesionales que extrastructuren mensajes de comunicación visual.
- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Fomentan valores éticos y profesionales.
- Fundamentan el proceso de trabajo en metodologías.
- Desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas.
- Fortalecen las actitudes críticas que beneficien a la sociedad.
- Definen campos y áreas del diseño.

Universidad Iberoamericana de León.

- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Pretenden formar profesionales que extrastructuren mensajes de comunicación visual.
- Definen campos y áreas del diseño.
- Fomentan la administración empresarial.

Universidad José Vasconcelos de Durango.

- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Pretenden formar profesionales que estructuren mensajes de comunicación visual.
- Fomentan valores éticos y profesionales.
- Fortalecen las actitudes críticas que beneficien a la sociedad.

Universidad Autónoma del Noreste.

- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Pretenden formar profesionales que estructuren mensajes de comunicación visual.
- Definen campos y áreas del diseño.
- Fundamentan el proceso de trabajo en metodologías.
- Desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas.
- Fortalecen las actitudes críticas que beneficien a la sociedad.

Universidad de las Américas de Puebla.

- Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión.
- Pretenden formar profesionales que estructuren mensajes de comunicación visual.
- Fundamentan el proceso de trabajo en metodologías.
- Desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas.

Después de detectar los enunciados que podían definir los perfiles de estas universidades en sus licenciaturas de diseño gráfico, se detectaron quince enunciados, se contabilizaron y se llegó a los siguientes resultados:

- el enunciado que mas frecuentemente se encuentra es el que se refiere a **Pretender formar profesionales que estructuren mensajes de comunicación visual**, en nueve casos.
- en segundo lugar se detecto el que dice **Deben conocer y evaluar los medios de comunicación e impresión** y también el que plantea el **Desarrollo de habilidades técnicas y tecnológicas**, con ocho menciones.
- en tercer lugar se detectó el enunciado que establece **Fortalecer actitudes críticas que beneficien a la sociedad**, con seis casos.

La clasificación que se plantea por áreas es la siguiente:

- 1.- Materias optativas.
- 2.- Area de Diseño.
- 3.- Area de expresión visual.
- 4.- Area de técnicas de reproducción.
- 5.- Area de historia y teoría del diseño.
- 6.- Area de computación para el diseño.
- 7.- Area de investigación.
- 8.- Area de lenguaje y comunicación.
- 9.- Otras.

ANALISIS.

Los resultados que se ofrezcan estarán dados a partir de plantear las tres primeras áreas con un mayor número de asignaturas y las tres áreas con el menor número de asignaturas.

Universidad Iberoamericana-León.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da al área de diseño; después al área de expresión visual y por último al área de historia y teoría del diseño.

-el menor peso se le da al área de computación para el diseño; después al área de lenguaje y comunicación y por último al área de reproducción.

-es muy probable que las materias optativas modifiquen los resultados que se dieron y sus salidas terminales enfaticen otras directrices.

Universidad de las Américas-Puebla.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da al área de expresión visual; después al área de diseño y por último al área de reproducción y de historia y teoría del diseño.

-el menor peso se le da al área de computación para el diseño; después al área de investigación y por último al área de lenguaje y comunicación, así como a las optativas

Universidad Anáhuac-Sur.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da al área de diseño; después al área de expresión visual y por último al área de historia y teoría del diseño.

-el menor peso se le da al área de lenguaje y comunicación, después al área de investigación y por último a otras asignaturas (administración).

-no hay materias optativas.

Universidad Autónoma del Noreste.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da a otras asignaturas (sobre todo un perfil administrativo), después al área de expresión visual y por último al área de diseño.

-el menor peso se le da al área de reproducción; después al área de lenguaje y comunicación y por último al área de investigación.

-no hay materias optativas.

Universidad Autónoma de Guadalajara.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da al área de expresión visual; después al área de historia y teoría del diseño y por último al área de diseño.

-el menor peso se le da a otras materias (teoría del conocimiento), después al área de computación para el diseño y por último al área de investigación.

-no hay materias optativas.

Escuela Nacional de Artes Plásticas-UNAM.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da al área de expresión visual; después al área de historia y teoría del diseño y por último al área de diseño.

-el menor peso se le da a otras materias (teoría del conocimiento), después al área de computación para el diseño y por último al área de investigación.

-no hay materias optativas.

Universidad Anáhuac.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da a otras materia (se enfatiza en el diseño industrial y gráfico), después al área de diseño y por último al área de expresión.

-el menor peso se le da al área de investigación; después al área de lenguaje y comunicación y por último al área de optativas.

-es muy probable que las materias optativas modifiquen los resultados que se dieron y sus salidas terminales enfaticen otras directrices.

Universidad La Salle.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da al área de expresión visual, después al área de historia y teoría del diseño y por último al área de diseño.

-el menor peso se le da al área de lenguaje y computación, después al área de investigación.

-no hay materias optativas.

Universidad José Vasconcelos-Durango.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da a otras materias (diseño en general), después al área de expresión visual y por último al área de diseño.

-el menor peso se le da al área de lenguaje y comunicación, después al área de investigación y técnicas de reproducción, y por último al área de computación.

-no hay materias optativas.

Universidad Autónoma del Estado de México.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da a otras materias (diseño no definido), después al área de expresión visual y por último al área de diseño.

-el menor peso se le da al área de computación para el diseño; después al área de lenguaje y comunicación y por último al área de investigación.

-no hay materias optativas .

Universidad Simón Bolívar.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da a otras materias (humanidades y sociales); después al área de expresión visual y por último al área de historia y teoría del diseño.

-el menor peso se le da al área de técnicas de reproducción; después al área de lenguaje y comunicación y de investigación; por último al área de computación y diseño.

-no hay materias optativas.

Universidad Intercontinental.

Después de analizar su mapa curricular se detectaron las siguientes características:

-el mayor peso se le da al área de expresión visual; después al área de diseño y por último al área de historia y teoría del diseño.

-el menor peso se le da al área de computación para el diseño; después al área de investigación y por último al área de lenguaje y comunicación, y reproducción.

-es muy probable que las materias optativas modifiquen los resultados que se dieron y sus salidas terminales enfaticen otras directrices.

Después del anterior análisis se puede plantear que las áreas que se encuentran de forma constante y en orden de aparición son:

1° el área de expresión visual.

2° el área de diseño.

3° el área de historia y teoría del diseño.

Por lo tanto resultan estas áreas las que fundamentan los contenidos curriculares y donde se observa que sigue imperando ante todo el énfasis de las técnicas de expresión visual, en detrimento de otras áreas que ayudarían a formar a nuestros diseñadores con otros conocimientos que fortalecerían los resultados que pudieran ofrecer en el ejercicio laboral.

También es de considerar que el 4° rubro lo ocupan las materias particulares que enfatizan las características de formación del egresado que quieren formar cada universidad.

Las áreas menos favorecidas que se detectaron en el análisis realizado son:

1º el área de computación para el diseño.

2º el área de investigación y el área de lenguaje y comunicación.

3º el área de técnicas de reproducción.

Es así que se puede fortalecer en estas áreas que son las que menos apoyo tienen en los mapas curriculares o por lo menos reducir la desproporción que se observa entre las de mayor y las de menor frecuencia.

Esto es algo que puede beneficiar a un programa de estudios que pretenda ser novedoso y cubrir aquellos aspectos menos reconocidos.

A continuación se muestra una gráfica del análisis realizado (para revisar los mapas curriculares de las universidades que sirvieron para este estudio acudir a los anexos al final del documento):

TOTAL	56	38	47	65	62	62	60	67	67	65	94	54
1.- OPTATIVAS	8 14,2%	2 5,2%	0	0	0	0	5 8,3%	0	0	0	0	4 7,4%
2.-AREA DE DISEÑO	10 17,8%	10 26,3%	13 27,6%	12 18,5%	8 13,0%	8 13,0%	13 21,6%	8 11,9%	8 11,9%	8 12,3%	8 8,5%	9 16,7%
3.-AREA DE EXPRESION VISUAL	9 16,0%	12 31,6%	11 23,5%	15 23%	20 32,3%	20 32,3%	11 18,3%	17 25,4%	9 13,5%	14 21,5%	20 21,3%	17 31,4%
4.-AREA DE TECNICAS DE REPRODUCCIÓN	5 8,9%	4 10,5%	5 10,7%	0	4 6,4%	4 6,4%	6 10,0%	8 11,9%	1 1,5%	6 9,2%	4 4,2%	4 7,4%
5.-AREA DE HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO	8 14,2%	4 10,5%	9 19,1%	5 7,7%	14 22,5%	14 22,5%	6 10,0%	10 14,9%	11 16,4%	5 7,7%	14 14,8%	6 11,1%
6.-AREA DE COMPUTACIÓN PARA EL DISEÑO	1 1,7%	2 5,2%	5 10,7%	8 12,4%	2 3,2%	2 3,2%	0	4 5,9%	3 4,5%	2 3,0%	8 8,5%	2 3,7%
7.-AREA DE INVESTIGACION	6 10,7%	2 5,2%	1 2,1%	6 9,2%	6 9,6%	6 9,6%	0	6 8,9%	1 1,5%	7 10,8%	6 6,4%	2 3,7%
8.-AREA DE LENGUAJE Y COMUNICACION	2 3,5%	2 5,2%	0	3 4,6%	6 9,6%	6 9,6%	5 8,3%	4 5,9%	0	5 7,7%	6 6,4%	4 7,4%
9.- OTRAS	7 12,5%	0	3 6,4%	16 24,6%	2 3,2%	2 3,2%	14 23,3%	10 14,9%	34 50,7%	18 27,7%	28 29,7%	6 11,1%
SEMESTRES	9	9	8	8	8	8	8	8	10	9	10	8
ANALISIS DE MAPAS CURRICULARES	U. IBEROAMERICANA LEON	U. DE LAS AMERICAS PUEBLA	U. ANAHUAC SUR	U. A. DEL NORESTE	U. A. DE GUADALAJARA	ENAP UNAM	U. ANAHUAC	U. LA SALLE U. JOSE VASCONCELOS DURANGO	U. A. DEL EDO. DE MEXICO	U. SIMON BOLIVAR	UIC	

4.1.5. PROSPECTIVA DEL DISEÑO GRAFICO.

Los puntos a exponer están retomados del documento de trabajo *La Enseñanza del Diseño Gráfico en México*³⁰.

4.1.5.1. Cambios deseables en los planes de estudio.

-identificar las posibles variantes del ejercicio profesional del Diseñador Gráfico para reorientar la curricula, de acuerdo a objetivos propios de cada opción, ya que la amplitud de su campo de aplicación es tal, que no basta una formación general.

-rearticulación del mapa curricular, dándole a la asignatura Taller de Diseño (primer a octavo semestre). Un programa de continuidad de conocimientos y técnicas básicas a ejercicios interdisciplinarios.

-tecnificar la docencia y el ejercicio profesional mediante el uso de la computadora, como elemento de aprendizaje y de práctica.

-Desarrollar cursos con énfasis en proyecto, en investigación y en gestión del diseño gráfico.

-integración de las materias teóricas, para que la formación del diseñador gráfico adquiera una mayor carga cognoscitiva en el proceso proyectual.

-reducir el número de asignaturas por semestre, de 8 a 6.

4.1.5.2. Cambios deseables en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Aquí se menciona el hecho de dirigir la formación de los estudiantes no sólo al desarrollo

30.- Santiago, José de; *La enseñanza del diseño gráfico en México*; documento presentado en el marco del Congreso de Escuelas de Diseño Grafico, Puebla, 1995.



de habilidades técnicas, sino mas bien en la conceptualización visual y cognoscitiva y la creatividad del diseñador. También se pondera el desarrollo de la investigación para ser generadores de mensajes bajo un esquema comunicativo que sea equilibrado entre la creatividad y la crítica.

4.1.5.3. Areas a considerar en los nuevos planes de estudio.

-inserción de cursos de comunicología y semiótica, como elementos fundamentales en el equipamiento teórico de diseñadores, con énfasis en el uso del lenguaje.

-inclusión de elementos que configuren una cultura informática, altamente tecnificada.

-cursos que familiaricen al estudiante con el contexto empresarial.

-creación de líneas prioritarias de investigación en diseño gráfico.

-cambio de una didáctica que favorezca el equilibrio entre las habilidades, el incremento de los aspectos cognoscitivos del proceso proyectual y el equipamiento tecnológico.

4.1.5.4. Retos de la profesión.

En este rubro las perspectivas que se proponen se enmarcan no solo considerando la trascendencia del TLC, sino en la incidencia directa del diseño gráfico en los procesos económicos de toda índole. Se precisa el hecho de la ocupación de puestos de trabajo por parte de profesionistas que vienen de otras áreas del conocimiento o del mismo diseño pero con una formación muy mediocre, y se asume que la escuela pública enfatizará los aspectos que relacionan al arte con el diseño así como hacer cambios estructurales para controlar la matrícula, adecuarse a las innovaciones tecnológicas y establecer programas y cursos de actualización para la planta docente.

internacionales que ha firmado el país como el TLC, el GATT, y otros que esta por firmar con la Comunidad Económica Europea, con algunos países de Sudamérica o con la Cuenca del Pacífico, por lo que el diseño gráfico se convierte en una importante actividad que facilita la comunicación de orden visual y la imagen que el país quiera transmitir.

Ya se ha planteado la idea de que la disciplina es joven y además con una pobre aceptación y reconocimiento entre ciertos sectores productivos, sin embargo para quienes requieren de los servicios del diseñador gráfico, seguramente encontrarán aciertos que los hacen seguir utilizando el trabajo de estos, entre estas actividades que se pueden permitir el recurrir al trabajo de diseñadores gráficos están:

- la industria editorial.
- la industria del envase y el embalaje.
- la imagen de las corporaciones, instituciones y personas.
- la industria del punto de venta.
- la publicidad gráfica.
- la comunicación visual interna de corporaciones e instituciones.
- los medios visuales impresos.
- la industria turística
- los servicios sociales en sus campañas
- las campañas políticas.
- los procesos de impresión.
- los servicios de información visuales por computadora.

y muchas más, ya que como es del conocimiento de muchos, la comunicación visual es la que más aceptación tiene por la población actual.

Para poder realizar su trabajo el diseñador gráfico tiene que relacionarse con otras áreas del conocimiento como la comunicación, la mercadotecnia, la publicidad, entre otras, es por eso que será la necesidad del proyecto a resolver lo que condiciona el equipo de trabajo que tendrá que conformarse para su resolución.

emergente que es la que se esta trazando día con día y que se dirige en gran medida a la globalización, es por esto que sin olvidar las características culturales de nuestro contexto y en las que se debe enfatizar para adecuar los resultados que se ofrezcan partiendo de las características de los receptores, también se debe reconocer que en un futuro mediato el universo de trabajo se abrirá a contextos muy amplios y diferentes, y en estos también tendrá que estar preparado el profesionista del futuro.

4.1.6.2. Estudio de las necesidades que tienen las empresas.

En un estudio de campo hecho a 25 empresas vinculadas al diseño gráfico, donde se les preguntó por el tipo de egresado que considerarían el adecuado para cubrir sus necesidades, estos fueron los resultados mas frecuentemente detectados:

- Capacidad de análisis.
- Creatividad.
- Capacidad de comunicación.
- Capacidad de dirigir todos los esfuerzos a un fin.
- Dominio del Inglés.
- Iniciativa.
- Amplios conocimientos técnicos.
- Manejo de paquetes computacionales.
- Capacidad de generar ideas innovadoras.

Resulta interesante el detectar que los aspectos técnicos son los que mas constantemente han aparecido al definir cada empresa el perfil que busca y sobre todo el dominio de la computadora, en particular en plataforma Macintosh y una paquetería que va desde los programas de dibujo, editoriales, animación, multimedia, manipulación fotográfica y prerensa electrónica, siendo el ideal un egresado que domine toda ésta paquetería.

Sigue imperando en gran medida un sentido de definición eminentemente técnico hacia la profesión, mitigado tal vez por el sentido de búsqueda hacia personas creativas, con ideas innovadoras y con iniciativa, en este aspecto se deja entrever un profesionista más intuitivo; por el contrario, la capacidad de análisis y de dirigir todos los esfuerzos hacia un mismo fin, determina un egresado formado en aspectos metodológicos.

Por lo tanto resulta interesante la recomendación hecha por ICOGRADA, en el sentido de no fomentar la dicotomía de diseñadores racionales e intuitivos, sino en formar un profesionista que de los dos paradigmas haga uno solo.

4.1.6.3. SELECCION DE LAS CARACTERISTICAS PARA LA PROPUESTA DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE DISEÑO GRAFICO DEL CENTRO DE ESTUDIOS PROFESIONALES ECATEPEC.

Es muy importante mencionar la función que tiene la universidad de formar a sus estudiantes en el marco de la voluntad de servir a su nación, en abastecer al país de profesionistas y en generar nuevos conocimientos, partiendo de la realidad del contexto social de sus estudiantes, es por ello que ante los retos que enfrenta el país atendiendo a sus problemáticas y reconociendo sus realidades, la orientación que debe tomar el desarrollo de un plan de estudios tendrá que valorar las necesidades objetivas más inmediatas y tratar de tenerlas como la directriz que guíe sus contenidos.

Tomando en cuenta esta perspectiva se establecerán a continuación las pautas que el programa de estudios de diseño gráfico del Centro de Estudios Profesionales Ecatepec quiere proponer.

RESULTADOS.

El diseño gráfico es una actividad humana que ha evolucionado con el hombre, sin embargo la escolarización de esta disciplina si es de muy reciente concepción, serán las escuelas Vkhutemas en Rusia y Bauhaus en Alemania, donde se dan los primeros intentos de formular programas destinados a formar profesionistas en el área de la comunicación visual.

El desarrollo del diseño gráfico en México pasa por una similar evolución como en el resto del viejo continente, sin embargo en el plano de la educación de esta actividad, el origen es más cercano a nosotros, el primer programa de estudios es el que formula Diego Rivera en la Academia de San Carlos, aunque es hasta 1968 que la Universidad Iberoamericana inaugura la licenciatura en Diseño Gráfico.

Actualmente son 79 las universidades que ofrecen diseño gráfico en todo el país, estas universidades comparten fortalezas y debilidades en la educación de esta disciplina y se pueden mencionar entre otras:

- Preocupación por los rediseños curriculares.
- Formación de docentes.
- Desarrollo de metodologías de enseñanza de aprendizaje.

También se puede decir que es relativamente fácil que estas universidades formalicen sus procesos de planeación. Sin embargo, es relativamente difícil que sus estrategias puedan llevarse a cabo efectivamente por el burocratismo y por la preponderancia de la administración universitaria; se considera que solo si la planeación de cada escuela es llevada a cabo sistemáticamente y vinculada estrechamente con el ideario de cada universidad se podrá influir favorablemente en las decisiones administrativas de cada institución. Lo que se apunta es digno de tomarse en cuenta, sobre todo si la universidad que pretenda adaptar estas consideraciones, lo hace partiendo de reconocer sus propios problemas y sus características, ya que el fin de estos trabajos es el poder llevar a cabo

una sistematización de los procesos de planeación con el fin de elevar el nivel de excelencia académica.

Por lo que respecta a la relación del diseño con el contexto social, se puede apuntar que en la medida que los problemas de comunicación detectados sean resueltos correctamente por los profesionales de esta disciplina, se comenzará a creer en la necesidad primordial del diseño gráfico en el contexto económico-social. Para la búsqueda de la excelencia (prestigio) mucho tendrá de responsabilidad el plantear un coherente programa curricular, que sea congruente, formando a los estudiantes con las herramientas que permitan satisfacer las expectativas que espera conseguir el empleador que contrate los servicios de los egresados del diseño gráfico. También se detectó que el crecimiento de la matrícula en las universidades ha ido en franco ascenso, aunque no se sabe si en la misma proporción se ha elevado la calidad de los contenidos curriculares, para clarificar este aspectos se realizó el análisis de las características de algunos programas de estudio para con ello ofrecer respuestas confiables y que sirvan para una nueva propuesta de un programa de estudios.

Es importante el definir para determinar como se va a entender la actividad del diseño gráfico y se dice que es una disciplina que tiene como fin la realización de proyectos codificados bajo lenguajes visuales, que satisfagan eficazmente necesidades de comunicación por medio de trazos y color plasmados en soportes y que den por resultado mensajes que respondan a las ideologías de grupos o sociedades análogas, con el fin de conseguir una respuesta del grupo deseada por la fuente. En el diseño gráfico no es fundamental la praxis creativa o innovadora, aunque es muy valorada entre los grupos que dirigen la cultura.

Se deben establecer cuales son las especialidades de esta profesión y se consideran las siguientes:

- 1) El diseño de simbología.
- 2) El diseño editorial

- 3) El diseño de impacto.
- 4) El diseño de material pedagógico.
- 5) El diseño normatizado por el estado.
- 6) El diseño de imagen global.
- 7) El diseño cibernético.

Es pertinente también tomar en cuenta los puntos que establecen los trabajos de tres diferentes grupos encaminados a mejorar la enseñanza del diseño gráfico:

ICOGRADA propone un modelo básico curricular que considera al Taller de Diseño como la médula espinal de la formación, partiendo de lo simple a lo complejo y a un proyecto de tesis afín a la actividad profesional como la culminación de la formación del estudiante. Utilizar los niveles sintácticos, semánticos y pragmáticos como fundamento en el aspecto histórico de formas y tipografía. Considerar a la lingüística, teoría de la comunicación enfatizando los aspectos metodológicos, sociológicos y psicológicos, entre otros, así como la historicidad enmarcado en la antropología y estética como contenidos que incumben al diseño gráfico. Atender las innovaciones tecnológicas que competan al diseñador gráfico. Favorecer a la metodología del diseño y de investigación para la fundamentación y producción de los mensajes. Establecer a la crítica como generadora de la teoría del diseño y al profesional como organizador de la información para una comunicación interactiva. Ofrecer elementos jurídicos y administrativos para su inserción en el medio. Además de impulsar la interdisciplinariedad con otras áreas que ayuden a familiarizar al estudiante con su ambiente real laboral. Por último propone el buscar asesoría pedagógica para la formación de docentes; favorecer convenios entre universidades internacionales; generar directorios específicos de académicos para diversos fines; formar a los estudiantes en una cultura ecológica y unificar conceptos del lenguaje del diseño.

ENCUADRE recomienda el considerar fundamentalmente que se logre vincular el tipo de diseñador que demanda el campo laboral con los distintos tipos de prácticas diferenciadas que existen en el ámbito profesional del diseñador gráfico con el fin de

ofrecer planteamientos mas realistas en cuanto a áreas terminales y/o preespecializaciones, así como en fortalecer los contenidos curriculares acordes a las necesidades del campo laboral y la práctica del proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir del seguimiento de egresados, evaluación curricular y el intercambio de información con otras instituciones y corporaciones que sean un puente para la ubicación de los futuros egresados..

El noveno comité del CIEES, encargado del área de Arquitectura, Diseño y Urbanismo recomienda por principio adoptar una pedagogía enfocada al desarrollo de habilidades del conocimiento, dicha pedagogía estaría dirigida a preparar estudiantes que se les enseñe a pensar para que desarrollen posteriormente un pensamiento creativo, aunado a un desarrollo de destrezas que favorezcan la coherencia con recursos, instituciones y personas que se puedan presentar en el desarrollo profesional del egresado. También propone el contemplar todas las áreas básicas que se establecen para la enseñanza del diseño (Teoría del diseño y de la Comunicación, de Expresión, de Técnica, de Gestión y de Diseño), con el fin de fortalecer los contenidos curriculares o que por lo menos sea coherente el programa de estudios con el perfil del egresado que se quiere formar y esto se refleje en el número de áreas que sean las necesarias para el desarrollo de ese mapa curricular; aunque hace hincapié en la necesidad de contemplar de manera fundamental el desarrollo de habilidades en la investigación, con el fin de que cada estudiante sea el responsable de la búsqueda de los conocimientos que a él le interese.

Por otro lado, en un estudio referente a la educación actual del diseño gráfico se pudo detectar en una tabla, que por el número de universidades que ofrecen estudios de diseño gráfico en cada entidad federativa, los lugares del primero al quinto fueron:

Distrito Federal con 14 universidades.

Puebla con 9 universidades.

México con 7 universidades.

Jalisco con 5 universidades.

Coahuila, Guanajuato y Michoacán cada uno con 4 universidades.

Todos estos estados están en el centro del país y sumando el número de universidades, da como resultado un 59.5%, del total de programas de estudio de la República.

En cuanto al número de estudiantes inscritos el resultados fue:

Distrito Federal con 8308 estudiantes.

México con 1870 estudiantes.

Puebla con 1784 estudiantes.

Jalisco con 1082 estudiantes.

Nuevo León con 692 estudiantes.

Sumando el número de egresados da un porcentaje del 77.8% de la matrícula inscrita en diseño gráfico o programas de estudio similares en todo el país. Esto no debe de extrañar tomando en cuenta que son las entidades federativas de mayor población.

También es interesante atender a los datos obtenidos en el estudio del comportamiento de la matrícula, desde donde se plantea como ya se ha mencionado que el total de estudiantes de bachillerato del país en 1995 fue de 1,936,398, el total de inscritos de nivel bachillerato del estado de Hidalgo y del municipio de Ecatepec es de 53,649 estudiantes, es decir un 2.77%, de los cuales no tienen una oferta de programa de estudios de diseño gráfico cercano, por lo que los interesados se tienen que desplazar a lugares bastante alejados del lugar que habitan. El Estado de México ofrece en siete universidades la carrera de Diseño Gráfico, sin embargo se encuentran situadas dichas universidades al Poniente de este estado, por lo que las universidades que pueden captar a los interesados en estudiar esta licenciatura de la zona noreste del centro del país (Ecatepec, Hidalgo), se tienen que dirigir a la ciudad de México, con el problema de tiempo perdido que esto representa así como un gran gasto para cada familia de estos estudiantes, por todo esto se vuelve recomendable el ofrecer un programa de estudios en esta zona del país, que aunque ya se vio que parece muy saturada, la realidad nos deja ver que existe más demanda que oferta de universidades y ninguna de estas, esta en el municipio que nos interesa, es decir el de Ecatepec.

Es muy claro el observar que el mayor número de universidades que ofrecen este tipo de carreras se encuentran en el centro del país y el número de estudiantes es muy alto



Estas fueron las más favorecidas en cuanto al número de materias, por lo tanto resultan estas áreas las que deben fundamentar los contenidos curriculares y se observa que sigue imperando ante todo el desarrollo de las técnicas de expresión visual, en detrimento de otras áreas que ayudarían a formar a nuestros diseñadores con otros conocimientos con el fin de poder fortalecer los resultados que deben ofrecer al campo laboral. También es de considerar que el 4º rubro lo ocupan las materias particulares que seguramente deben enfatizar las características de formación del egresado que quiere preparar cada universidad.

Las áreas menos favorecidas que se detectaron en el análisis realizado fueron:

1º el área de computación para el diseño.

2º el área de investigación y el área de lenguaje y comunicación.

3º el área de técnicas de reproducción.

Es así que se puede enfatizar en estas áreas que son las que menos apoyo tienen en los mapas curriculares o por lo menos, que la desproporción que se observa entre las de mayor y las de menor frecuencia se reduzca para fortalecer la preparación de los egresados; es decir que se debe incluir además de las tres primeras áreas detectadas como las de mayor peso en los mapas curriculares las áreas de menor peso, intentando en la medida de lo posible, reducir la desproporción en cuanto al número de materias que corresponda a cada área, con el fin de dar una identidad al diseñador gráfico, que le permita enfrentar las demandas del campo profesional.

Todo esto es algo que debe beneficiar a un programa de estudios que pretenda ser novedoso y cubrir aquellos aspectos menos sólidos.

Ya se mencionó la utilidad de considerar los aspectos detectados en la investigación del perfil que buscan las empresas que contratan diseñadores gráficos y que son: los aspectos técnicos y sobre todo el dominio de la computadora, en particular en plataforma Macintosh

- la historia y la estética serán contenidos contemplados en el plan de estudios.
- las innovaciones tecnológicas se tomarán muy en cuenta.
- la teoría del diseño será generada por la crítica.
- el profesional será considerado como un organizador de la información para la comunicación interactiva.
- los aspectos jurídicos y administrativos deberán ser temas de investigación.
- la interdisciplinariedad se fomentará.
- el pensamiento creativo será desarrollado.

Se considerarán para satisfacer las recomendaciones anteriores en el desarrollo del programa de estudios, las siguientes áreas:

- Area de diseño.
- Area de expresión visual.
- Area de técnicas de reproducción.
- Area de historia y teoría del diseño.
- Area de computación para el diseño.
- Area de lenguaje y comunicación.
- Area de investigación.

Justificando la posibilidad de generar un nuevo programa de estudios de diseño gráfico en el Municipio de Ecatepec, se manifiesta el hecho de que en esta zona del país incluyendo al estado de Hidalgo, no existe una oferta de programas de estudio en el nivel de licenciatura de esta disciplina, por lo que los interesados en estos estudios tienen que desplazarse a lugares bastante alejados del lugar que habitan, por ejemplo la Ciudad de México o el área poniente del estado de México, que son los lugares donde sí se ofrecen estos estudios, pero con la condición de un alto costo de inversión en tiempo y dinero.

Aunque se puede creer que en el centro del país se está saturado de instituciones que ofrecen estudios de diseño gráfico, una revisión más cuidadosa nos ofrece otra situación, ya que la relación entre los interesados en esta disciplina y las universidades que la

ofertan en esta región del país, evidencia que es comparativamente mayor la demanda que la oferta, tomando en cuenta la situación de universidades y programas de estudio de todo el país. A continuación se ofrecen los porcentajes:

MATRICULADOS	N° de UNIVERSIDADES	
67.7%	37.9%	(ESTADOS DE MÉXICO, PUEBLA Y T
32.3%	62.1%	(RESTO DEL PAIS)

El municipio de Ecatepec es el segundo de mayor densidad poblacional del país (3,000,000 de habitantes) y junto con el estado de Hidalgo con el cual colinda, ofrecen un total de 53,649 estudiantes de bachillerato, equivalente a un 2.77% de la población nacional, quienes al egresar no siempre encuentran la opción que ellos prefieren por lo que se da la búsqueda de sus aspiraciones en otros lugares no siempre cercanos a la demanda de estudios de diseño gráfico es real y de tiempo atrás, la cual se ha dirigido generalmente a las universidades del norte de la Ciudad de México que ofrecen licenciatura.

Tomando en cuenta todo lo anterior a las particularidades del ideario y la misión del Centro de Estudios Profesionales de Ecatepec que a continuación se expone, se establece la pauta para determinar los objetivos generales de la licenciatura de diseño gráfico, el perfil del egresado, el mapa curricular por área de conocimiento, el plan de estudios de los programas de estudio y el proceso de evaluación curricular, todo esto con el fin de generar profesionistas conscientes del momento que les ha tocado vivir y que no directamente en borrar la idea, de que la profesión del diseño gráfico se puede ejercer por no haber encontrado la solución a los problemas que hoy enfrenta.

A continuación se presenta el ideario y la misión del Centro de Estudios Profesionales de Ecatepec.

IDEARIO.

- El Centro de Estudios Profesionales Ecatepec nace con una filosofía propia inspirada en la idea de conservar, acrecentar y difundir los valores de México mediante las funciones básicas de toda universidad; la docencia, la investigación y la difusión de la cultura, mediante programas creados por iniciativa propia y en el marco de las leyes mexicanas en materia de educación.
- El Centro de Estudios Profesionales Ecatepec no simpatiza con corrientes de cualquier tipo cuyas ideologías fueren contrarias a la de nuestra filosofía nacionalista (sic).
- El Centro de Estudios Profesionales Ecatepec pretende mediante una selección adecuada de su personal directivo, administrativo, docente y de servicios; la actualización de su personal y de la actualización de los planes y programas que imparta; lograr la excelencia académica como su máximo ideal.
- El Centro de Estudios Profesionales Ecatepec para la selección de su alumnado, toma en cuenta la capacidad intelectual y preparación académica excluyendo su condición económica, sus creencias religiosas y sus posturas sociales y políticas.
- El Centro de Estudios Profesionales Ecatepec formará técnicos, profesionales, docentes de alto nivel e investigadores que desarrollen la tecnología, la ciencia y que coadyuven a elevar los niveles culturales, sociales y económicos del mexicano.
- El Centro de Estudios Profesionales Ecatepec diseñará y actualizará sus planes y programas de estudio de acuerdo con las necesidades regionales, del país y de otras naciones con las que se relaciona.
- El Centro de Estudios Profesionales Ecatepec cooperará con otras naciones para el desarrollo de la docencia, la investigación y la difusión de la cultura; en búsqueda del bien común y de la convivencia pacífica.

MISION.

El Centro de Estudios Profesionales Ecatepec se ostenta como una Institución cuya actividad social es la enseñanza a todos los niveles a través de tres funciones básicas: Docencia, Investigación y Difusión de la cultura que como claustro Universitario tiene encomendadas, cuya misión es:

Llevar la enseñanza a los lugares donde la sociedad la requiere reconociendo las limitaciones y las potencialidades económicas, sociales y culturales de la población que generan los tiempos, de manera que económicamente sus servicios sean accesibles para el mercado que se atienda sin condicionar a ello el aspecto cualitativo el cual representa un aspecto preponderante, ya que el apoyo al hombre en sus capacidades, habilidades y destrezas y el respeto a sus libertades para formarse y para desempeñarse profesionalmente, se adoptan como factores primordiales para egresar elementos capaces de afrontar la problemática que vive la sociedad y fomentar la convivencia pacífica con sus congéneres.

4.2. OBJETIVOS GENERALES DE LA LICENCIATURA O EL POSGRADO.

En su conjunto han de constituir una descripción sintética de los logros o fines que tratará de alcanzar con el programa académico, considerando las necesidades detectadas.

Un objetivo es la expresión de los propósitos o intenciones de la educación, en específico manifiesta lo que se pretende conseguir con el plan y programa de estudios. Los objetivos han sido interpretados principalmente en función de la conceptualización que les subyace sobre cómo se concibe el aprendizaje y los procesos de aprehensión del conocimiento,

- Comprender las manifestaciones de la cultura y referirlas en su práctica profesional.
- 2. Contribuir al desarrollo del proceso productivo, a través de la formación de profesionales del diseño altamente calificados.
- 3. Formar profesionales comprometidos con el desarrollo nacional y con el entorno en que realiza su práctica profesional.
- 4. Brindar opciones educativas de nivel superior a la comunidad del Municipio de Ecatepec.

4.3. PERFIL DEL EGRESADO.

Este apartado deberá contener las características del alumno a egresar, en términos de los conocimientos, las habilidades, las destrezas y las actitudes que habrán de adquirir como resultado de haber transitado por el proceso enseñanza-aprendizaje.

La elaboración del perfil profesional requiere una investigación de conocimientos, metodologías, técnicas y procedimientos que permitan enfrentar y resolver la problemática social detectada desde la profesión, así como las áreas donde podrá intervenir el egresado, también se debe determinar las potencialidades que deberá conseguir el profesional y por último se tendrá que integrar las áreas, tareas y ámbitos de acción identificados para el desarrollo del perfil así como para su validación. **Ejemplo:**

PERFIL DEL EGRESADO.

A través de la propuesta del plan de estudios, se pretende que el egresado al concluir el programa educativo posea los capacidades, habilidades y actitudes que se mencionan a continuación:

-Capacidad de abordar los problemas de comunicación visual tanto de manera tradicional como con las propuestas tecnológicas más avanzadas.

-Capacidad de incursionar para la producción de sus propuestas en cualquier sistema de impresión tanto tradicional como en el más avanzado; haciendo énfasis en la serigrafía.

-Capacidad para reflexionar y criticar las acciones que produce.

-Capacidad para el trabajo metodológico y sistemático encaminado a la solución de problemas de comunicación visual.

-Capacidad de producción y dominio de las imágenes manuales y mecánicas.

-Habilidad para poder ser generador de sus propio conocimiento a partir de la investigación.

-Habilidad en desarrollar comunicaciones visuales eficaces.

-Habilidad para la conceptualización, planeación y realización de materiales para la comunicación visual.

-Habilidad para el desarrollo de procesos creativos.

-Habilidad para detectar las necesidades de los usuarios de sus servicios y satisfacerlas adecuadamente.

-Habilidad para participar activamente en grupos de trabajo multidisciplinarios.

-Actitud de comprensión del contexto social al cual dirigirá su mensaje.

-Actitud ética profesional.

- Actitud de compromiso con el desarrollo social y económico de México.
- Actitud de asimilación de los cambios tecnológicos referidos a su ámbito profesional.
- Actitud de superación y estudio permanente, como forma de mantener vigente su formación profesional.

4.4. MAPA CURRICULAR POR ÁREA DE CONOCIMIENTO.

El mapa curricular consiste en una esquematización de las asignaturas que permite identificar a las que conforman cada área, así como sus relaciones de seriación, si las hubiera

El mapa curricular debe considerar las asignaturas que forman cada periodo, la duración de cada asignatura, su valor crediticio, la carga horaria que corresponde a cada asignatura y distinguir el área a la cual pertenecen.

El mapa curricular debe considerar también la secuencia horizontal y vertical de las asignaturas, en el primer caso se refiere a las materias que se cursan simultáneamente y en un mismo periodo escolar, el segundo contempla el orden de las asignaturas que deben cursarse de forma sucesiva, durante diferentes periodos escolares. Ante estos aspectos se recomienda la coherencia para lograr la continuidad, secuencia e integración entre los diferentes niveles de la carrera. **Ejemplo:**

4.4.1. MAPA CURRICULAR.

CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL
	0101	Hl 1	0102	Hl 1	0103	Hl 1	0104	Hl 1	0105	Hl 1	0106	Hl 1	0107	Hl 1	11
1	Oramática	Hp 3	Introducción	Hp 3	Sistemas de	Hp 3	Taller de	Hp 3	Teoría de la	Hp 3		Hp 4		Hp 3	19
	del lenguaje escrito	Th 4 Cr 5	a la infor- mática	Th 4 Cr 5	Impresión	Th 4	materiales y herram.	Th 4 Cr 6	comunicación	Th 4 Cr 6	Geometría	Th 4 Cr 4	Creatividad	Th 4 Cr 4	41
2	Expresión escrita	Hl 1 Th 4 Cr 5	0209	Hl 0 Th 4 Cr 5	0210	Hl 2 Th 0 Cr 0	0211	Hl 2 Th 0 Cr 0	0212	Hl 2 Th 6 Cr 0	0213	Hl 0 Th 6 Cr 6		Hl 0 Th 6 Cr 6	0
					Taller de Serigrafía	Hp 4 Th 0 Cr 0	Taller de imágenes gráficas	Hp 4 Th 0 Cr 0	Comunicación visual	Hp 4 Th 6 Cr 0	Geometría para el diseño	Hp 6 Th 6 Cr 6		Hl 0 Th 6 Cr 6	21 30 30
3	0314	Hl 4	0315	Hl 0	0316	Hl 0	0317	Hl 3	0318	Hl 4	0319	Hl 0		Hl 10	
	Introducción a los proc. del diseño	Hp 0 Th 4 Cr 0	Dibujo por computadora	Hp 0 Th 4 Cr 0	Serigrafía industrial	Hp 0 Th 6 Cr 0	Taller de tipografía	Hp 0 Th 6 Cr 0	Teoría de la imagen	Hp 0 Th 6 Cr 0	Dibujo y composición	Hp 4 Th 6 Cr 0		Hl 0 Th 6 Cr 0	10 30 00
4	0420	Hl 4	0421	Hl 0	0422	Hl 0	0423	Hl 2	0424	Hl 4	0425	Hl 0		Hl 10	
	Metodología del diseño	Hp 0 Th 4 Cr 0	Dibujo por computadora	Hp 0 Th 4 Cr 0	Serigrafía artística	Hp 0 Th 4 Cr 0	Taller de Diseño editorial	Hp 0 Th 4 Cr 0	Teoría del color humano	Hp 0 Th 4 Cr 0	Dibujo de la figura humana	Hp 0 Th 6 Cr 6		Hl 0 Th 6 Cr 6	10 30 00
5	0526	Hl 1	0527	Hl 0	0528	Hl 2	0529	Hl 2	0530	Hl 4	0531	Hl 0		Hl 9	
	Técnicas de Invest. para el diseño	Hp 3 Th 4 Cr 5	Diseño editorial por computadora	Hp 4 Th 4 Cr 4	Materiales Fotográficos	Hp 4 Th 4 Cr 0	Taller de diseño de Impacto	Hp 4 Th 6 Cr 0	Teorías del diseño	Hp 4 Th 6 Cr 0	Técnicas de Ilustración	Hp 6 Th 6 Cr 6		Hp 6 Th 6 Cr 6	9 30 39
6	0632	Hl 0	0633	Hl 0	0634	Hl 0	0635	Hl 2	0636	Hl 4	0637	Hl 0		Hl 6	
	Seminario de Invest. del campo prof.	Hp 4 Th 4 Cr 4	Animación por computadora	Hp 4 Th 4 Cr 4	Laboratorio de fotografía	Hp 0 Th 0 Cr 4	Taller de diseño de arte gráfico	Hp 0 Th 6 Cr 0	Historia del arte	Hp 0 Th 6 Cr 0	Técnicas de Representación	Hp 6 Th 6 Cr 6		Hp 6 Th 6 Cr 6	22 30 30
7	0730	Hl 2	0731	Hl 0	0740	Hl 0	0741	Hl 2	0742	Hl 4	0743	Hl 0		Hl 0	
	Seminario de diseño	Hp 2 Th 4 Cr 6	Manipulación de imágenes por computadora	Hp 4 Th 4 Cr 4	Fotomecánica y originales mecánicos	Hp 0 Th 6 Cr 0	Taller de diseño global	Hp 0 Th 6 Cr 0	Historia del diseño	Hp 0 Th 6 Cr 0	Principales de arte	Hp 6 Th 6 Cr 6		Hp 6 Th 6 Cr 6	22 30 30
8	0844	Hl 2	0845	Hl 0	0846	Hl 0	0847	Hl 2	0848	Hl 4	0849	Hl 2		Hl 10	
	Seminario de tesis	Hp 2 Th 4 Cr 6	Medio por computadora	Hp 4 Th 4 Cr 4	Preprensa electrónica	Hp 0 Th 6 Cr 6	Taller de diseño de envase	Hp 0 Th 6 Cr 0	Fundamentos de publici- dad	Hp 0 Th 6 Cr 0	Mercadotecnia	Hp 4 Th 6 Cr 6		Hp 4 Th 6 Cr 6	10 20 00
														Hl 25	
														Hp 165	
														Th 240	
														Cr 315	

4.4.2. MAPA CURRICULAR POR AREAS DEL CONOCIMIENTO.

Asignaturas de formación básica.	Clave
Gramática del lenguaje escrito.	0101
Introducción a la informática.	0102
Sistemas de Impresión.	0103
Taller de materiales y herramientas.	0104
Teoría de la comunicación.	0105
Geometría.	0106
Creatividad.	0107
Expresión escrita.	0208
Informática aplicada a la expresión escrita.	0209

Estas asignaturas comprenden un total de 50 créditos.

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO



CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL
	0101	Hl 1	0102	Hl 1	0103	Hl 4	0104	Hl 0	0105	Hl 4	0106	Hl 0	0107	Hl 1	11
	Gramática	Hp 3	Introducción	Hp 3	Sistemas de	Hp 0	Taller de	Hp 6	Teoría de la	Hp 0		Hp 4		Hp 3	19
1	del lenguaje	Th 4	a la infor-	Th 4	impresión	Th 4	materiales y	Th 6	comunicación	Th 4	Geometría	Th 4	Creatividad	Th 4	30
		Cr 5	mática	Cr 5		Cr 6	herramientas	Cr 6		Cr 6		Cr 4		Cr 5	41
	0200	Hl 1	0209	Hl 0		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	1
2	Expresión	Hp 3	Informática	Hp 4		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	7
	escrita	Th 4	aplicada a	Th 4		Th		Th		Th		Th		Th	8
		Cr 5	la exp. esc.	Cr 4		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	9
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
3		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
4		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
5		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
6		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
7		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
8		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
														Hl	12
														Hp	26
													TOTAL	Th	38
														Cr	58

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO

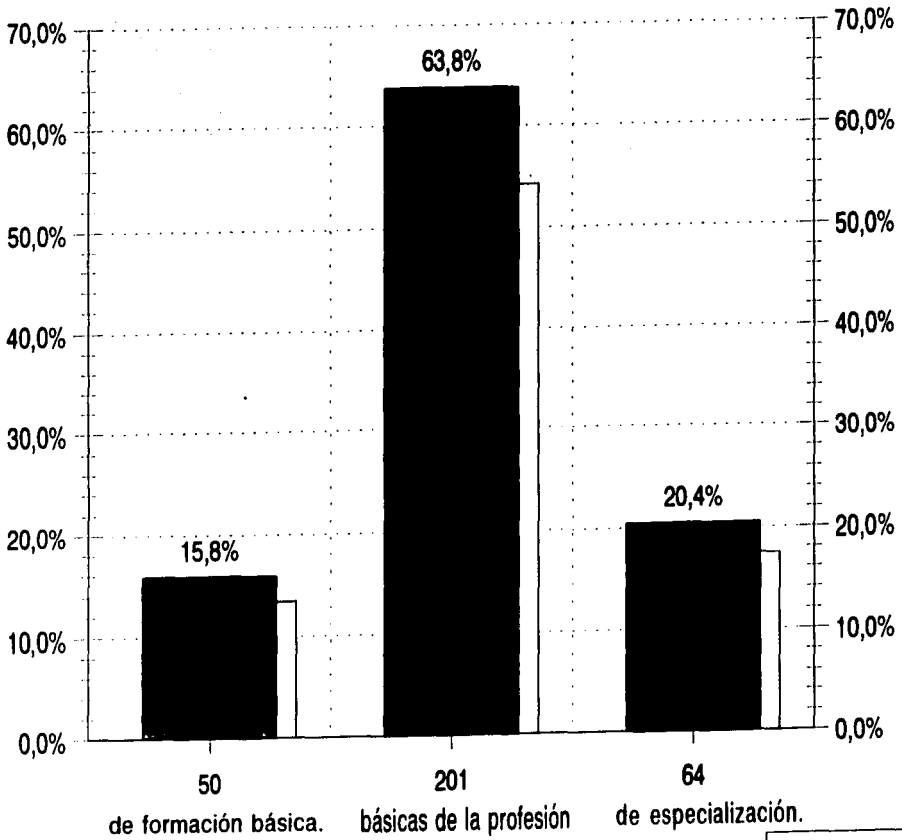


CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL	
	Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl			
	Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp			
1	Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th			
	Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr			
	Hl		Hl	0210	Hl 2	0211	Hl 2	0212	Hl 4	0213	Hl 0		Hl	0		
2	Hp		Hp	Taller de	Hp 4	Taller de	Hp 4	Comunicación	Hp 0	Geometría	Hp 6		Hp	14		
	Th		Th	Serigrafía	Th 6	Imagen	Th 6	visual	Th 4	para el	Th 6		Th	22		
	Cr		Cr		Cr 0	gráfica	Cr 0		Cr 0	diseño	Cr 6		Cr	30		
	0314	Hl 4	0315	Hl 0	0316	Hl 0	0317	Hl 2	0318	Hl 4	0319	Hl 0		Hl	10	
3	Introducción	Hp 0	Dibujo por	Hp 4	Serigrafía	Hp 6	Taller de	Hp 4	Semiotica de	Hp 0	Dibujo y	Hp 6		Hp	20	
	a los proc.	Th 4	computadora	Th 4	industrial	Th 6	tipografía	Th 6	la imagen	Th 4	comunicación	Th 6		Th	30	
	del diseño	Cr 0	Paint	Cr 4		Cr 6		Cr 0		Cr 0		Cr 6		Cr	40	
	0420	Hl 4	0421	Hl 0			0423	Hl 2	0424	Hl 4	0425	Hl 0		Hl	10	
4	Metodología	Hp 0	Dibujo por	Hp 4			Taller de	Hp 4	Teoría del	Hp 0	Dibujo de	Hp 6		Hp	14	
	del diseño	Th 4	computadora	Th 4			diseño edi-	Th 6	color	Th 4	la figura	Th 6		Th	24	
		Cr 0	draw	Cr 4			torial	Cr 0		Cr 0	humana	Cr 6		Cr	34	
	0526	Hl 1		Hl	0528	Hl 2	0529	Hl 2	0530	Hl 4	0531	Hl 0		Hl	9	
5	Técnicas de	Hp 3		Hp	Materiales	Hp 4	Taller de	Hp 4	Teorías del	Hp 0	Técnicas de	Hp 6		Hp	17	
	invest. para	Th 4		Th	fotográficos	Th 6	diseño de	Th 6	diseño	Th 4	ilustración	Th 6		Th	26	
	el diseño	Cr 5		Cr		Cr 0	impacto	Cr 0		Cr 0		Cr 6		Cr	35	
	0632	Hl 2		Hl	0634	Hl 0	0635	Hl 2	0636	Hl 4	0637	Hl 0		Hl	8	
6	Seminario de	Hp 2		Hp	Laboratorio	Hp 6	Taller de	Hp 4	Historia del	Hp 0	Técnicas de	Hp 6		Hp	18	
	invest. del	Th 4		Th	de fotogra-	Th 6	diseño de	Th 6	arte	Th 4	representa-	Th 6		Th	26	
	campo profe.	Cr 6		Cr	ría	Cr 0	simbología	Cr 0		Cr 0	ción	Cr 6		Cr	30	
	Hl		Hl		0740	Hl 0	0741	Hl 2	0742	Hl 4	0743	Hl 0		Hl	6	
7	Hp		Hp		Fotomecánico	Hp 6	Taller de	Hp 4	Historia del	Hp 0	Pincel de	Hp 6		Hp	16	
	Th		Th		y originales	Th 6	diseño	Th 6	diseño	Th 4	aire	Th 6		Th	22	
	Cr		Cr		mecánicos	Cr 0	global	Cr 0		Cr 0		Cr 6		Cr	28	
	Hl		Hl											Hl		
8	Hp		Hp											Hp		
	Th		Th											Th		
	Cr		Cr											Cr		
															Hl	51
															Hp	99
													TOTAL		Th	150
															Cr	201

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO

CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL						
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl							
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp							
1		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th							
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr							
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl							
2		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp							
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th							
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr							
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl							
3		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp							
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th							
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr							
		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl							
4		Hp		Hp	0422	Hp	6	Hp		Hp		Hp		Hp	6						
		Th		Th	Serigrafía	Th	6	Th		Th		Th		Th	6						
		Cr		Cr	artística	Cr	6	Cr		Cr		Cr		Cr	6						
		Hl	0527	Hl	0	Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	0						
5		Hp	Diseño edi-	Hp	4	Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	4						
		Th	torial por	Th	4	Th		Th		Th		Th		Th	4						
		Cr	computadora	Cr	4	Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	4						
		Hl	0633	Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	0						
6		Hp	Animación	Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	4						
		Th	por	Th		Th		Th		Th		Th		Th	4						
		Cr	computadora	Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	4						
	0730	Hl	2	0739	Hl	0		Hl		Hl		Hl		Hl	2						
7	Seminario de	Hp	2	Manipulación	Hp	4		Hp		Hp		Hp		Hp	6						
	diseño	Th	4	de imag. fot	Th	4		Th		Th		Th		Th	8						
		Cr	6	por computad	Cr	4		Cr		Cr		Cr		Cr	10						
	0844	Hl	2	0845	Hl	0	0846	Hl	0	0847	Hl	2	0848	Hl	4	0849	Hl	2		Hl	10
B	Seminario de	Hp	2	Multimedia	Hp	4	Preprensa	Hp	6	Taller de	Hp	4	Fundamentos	Hp	0	Mercadotec-	Hp	4		Hp	20
	tesis	Th	4	por	Th	4	electrónica	Th	6	diseño de	Th	6	de	Th	4	nia	Th	6		Th	30
		Cr	6	computadora	Cr	4		Cr	6	envase	Cr	8	publicidad	Cr	0		Cr	8		Cr	40
																				Hl	12
																				Hp	40
																				Th	52
																				Cr	64





■ Total 315

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO



CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL
	Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		
	Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		
1	Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th		
	Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		
	Hl		Hl		Hl	0211	Hl	2	Hl		Hl		Hl		2
2	Hp		Hp		Hp	Taller de	Hp	4	Hp		Hp		Hp		4
	Th		Th		Th	imagen	Th	6	Th		Th		Th		6
	Cr		Cr		Cr	gráfica	Cr	8	Cr		Cr		Cr		8
	Hl		Hl		Hl	0317	Hl	2	Hl		Hl		Hl		2
3	Hp		Hp		Hp	Taller	Hp	4	Hp		Hp		Hp		4
	Th		Th		Th	de	Th	6	Th		Th		Th		6
	Cr		Cr		Cr	tipografía	Cr	8	Cr		Cr		Cr		8
	Hl		Hl		Hl	0423	Hl	2	Hl		Hl		Hl		2
4	Hp		Hp		Hp	Taller de	Hp	4	Hp		Hp		Hp		4
	Th		Th		Th	diseño	Th	6	Th		Th		Th		6
	Cr		Cr		Cr	editorial	Cr	8	Cr		Cr		Cr		8
	Hl		Hl		Hl	0529	Hl	2	Hl		Hl		Hl		2
5	Hp		Hp		Hp	Taller de	Hp	4	Hp		Hp		Hp		4
	Th		Th		Th	diseño de	Th	6	Th		Th		Th		6
	Cr		Cr		Cr	impacto	Cr	8	Cr		Cr		Cr		8
	Hl		Hl		Hl	0635	Hl	2	Hl		Hl		Hl		2
6	Hp		Hp		Hp	Taller de	Hp	4	Hp		Hp		Hp		4
	Th		Th		Th	diseño de	Th	6	Th		Th		Th		6
	Cr		Cr		Cr	simbología	Cr	8	Cr		Cr		Cr		8
	Hl		Hl		Hl	0741	Hl	2	Hl		Hl		Hl		2
7	Hp		Hp		Hp	Taller de	Hp	4	Hp		Hp		Hp		4
	Th		Th		Th	diseño	Th	6	Th		Th		Th		6
	Cr		Cr		Cr	global	Cr	8	Cr		Cr		Cr		8
	Hl		Hl		Hl	0047	Hl	2	Hl		Hl		Hl		2
8	Hp		Hp		Hp	Taller de	Hp	4	Hp		Hp		Hp		4
	Th		Th		Th	diseño de	Th	6	Th		Th		Th		6
	Cr		Cr		Cr	lenguaje	Cr	8	Cr		Cr		Cr		8
															Hl 14
															Hp 28
													TOTAL		Th 42
															Cr 56

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO



CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL		
1		Hl		Hl		Hl	0104	Hl		Hl	0106	Hl	0	0107	Hl	1	1
		Hp		Hp		Hp	Taller de	Hp		Hp		Hp	4		Hp	3	13
		Th		Th		Th	materiales y	Th		Th	Geometria	Th	4	Creatividad	Th	4	14
		Cr		Cr		Cr	herramientas	Cr		Cr		Cr	4		Cr	5	15
2		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	0213	Hl	0		Hl		0
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	Geometria	Hp	6		Hp		6
		Th		Th		Th		Th		Th	para el	Th	6		Th		6
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	diseño	Cr	6		Cr		6
3		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	0319	Hl	0		Hl		0
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	Dibujo y	Hp	6		Hp		6
		Th		Th		Th		Th		Th	composición	Th	6		Th		6
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	6		Cr		6
4		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	0425	Hl	0		Hl		0
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	Dibujo de	Hp	6		Hp		6
		Th		Th		Th		Th		Th	la figura	Th	6		Th		6
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	humana	Cr	6		Cr		6
5		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	0531	Hl	0		Hl		0
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	Técnicas de	Hp	6		Hp		6
		Th		Th		Th		Th		Th	ilustración	Th	6		Th		6
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	6		Cr		6
6		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	0637	Hl	0		Hl		0
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	Técnicas de	Hp	6		Hp		6
		Th		Th		Th		Th		Th	representa-	Th	6		Th		6
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	ción	Cr	6		Cr		6
7		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	0743	Hl	0		Hl		0
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	Pincel de	Hp	6		Hp		6
		Th		Th		Th		Th		Th	aire	Th	6		Th		6
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	6		Cr		6
8		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl			0
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp			0
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th			0
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr			0
															Hl	1	
															Hp	49	
															Th	50	
															Cr	51	

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO



CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL
		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
1		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
	0314	Ht 4		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	4
3	Introducción	Hp 0		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	0
	a los proc.	Th 4		Th		Th		Th		Th		Th		Th	4
	del diseño	Cr 8		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	8
	0420	Ht 4		Ht		Ht		Ht		0420	Ht 4		Ht		8
4	Metodología	Hp 0		Hp		Hp		Hp		Teoría del	Hp 0		Hp		0
	del diseño	Th 4		Th		Th		Th		color	Th 4		Th		8
		Cr 8		Cr		Cr		Cr			Cr 8		Cr		16
		Ht		Ht		Ht		Ht		0530	Ht 4		Ht		4
5		Hp		Hp		Hp		Hp		Teorías del	Hp 0		Hp		0
		Th		Th		Th		Th		diseño	Th 4		Th		4
		Cr		Cr		Cr		Cr			Cr 8		Cr		8
		Ht		Ht		Ht		Ht		0636	Ht 4		Ht		4
6		Hp		Hp		Hp		Hp		Historia	Hp 0		Hp		0
		Th		Th		Th		Th		del	Th 4		Th		4
		Cr		Cr		Cr		Cr		arte	Cr 8		Cr		8
		Ht		Ht		Ht		Ht		0742	Ht 4		Ht		4
7		Hp		Hp		Hp		Hp		Historia del	Hp 0		Hp		0
		Th		Th		Th		Th		diseño	Th 4		Th		4
		Cr		Cr		Cr		Cr			Cr 8		Cr		8
		Ht		Ht		Ht		Ht			Ht		Ht		
8		Hp		Hp		Hp		Hp			Hp		Hp		
		Th		Th		Th		Th			Th		Th		
		Cr		Cr		Cr		Cr			Cr		Cr		
														Ht	24
														Hp	0
														Th	24
													TOTAL	Cr	48

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO



CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL
1		Hl		Hl	0103	Hl	4		Hl		Hl		Hl		4
		Hp		Hp	Sistemas de	Hp	0		Hp		Hp		Hp		0
		Th		Th	impresión	Th	4		Th		Th		Th		4
		Cr		Cr		Cr	8		Cr		Cr		Cr		8
2		Hl		Hl	0210	Hl	2		Hl		Hl		Hl		2
		Hp		Hp	Taller de	Hp	4		Hp		Hp		Hp		4
		Th		Th	serigrafía	Th	6		Th		Th		Th		6
		Cr		Cr		Cr	0		Cr		Cr		Cr		0
3		Hl		Hl	0316	Hl	0		Hl		Hl		Hl		0
		Hp		Hp	Serigrafía	Hp	6		Hp		Hp		Hp		6
		Th		Th	industrial	Th	6		Th		Th		Th		6
		Cr		Cr		Cr	6		Cr		Cr		Cr		6
4		Hl		Hl	0422	Hl	0		Hl		Hl		Hl		0
		Hp		Hp	Serigrafía	Hp	6		Hp		Hp		Hp		6
		Th		Th	artística	Th	6		Th		Th		Th		6
		Cr		Cr		Cr	6		Cr		Cr		Cr		6
5		Hl		Hl	0520	Hl	2		Hl		Hl		Hl		2
		Hp		Hp	Materiales	Hp	4		Hp		Hp		Hp		4
		Th		Th	fotográficos	Th	6		Th		Th		Th		6
		Cr		Cr		Cr	0		Cr		Cr		Cr		0
6		Hl		Hl	0634	Hl	0		Hl		Hl		Hl		0
		Hp		Hp	Laboratorio	Hp	6		Hp		Hp		Hp		6
		Th		Th	de fotogra-	Th	6		Th		Th		Th		6
		Cr		Cr	fia	Cr	0		Cr		Cr		Cr		0
7		Hl		Hl	0740	Hl	0		Hl		Hl		Hl		0
		Hp		Hp	Fotomecánica	Hp	6		Hp		Hp		Hp		6
		Th		Th	y originales	Th	6		Th		Th		Th		6
		Cr		Cr	meccánicos	Cr	6		Cr		Cr		Cr		6
8		Hl		Hl		Hl			Hl		Hl		Hl		
		Hp		Hp		Hp			Hp		Hp		Hp		
		Th		Th		Th			Th		Th		Th		
		Cr		Cr		Cr			Cr		Cr		Cr		
														Hl	8
														Hp	32
													TOTAL		40
														Cr	60

AREA DE LENGUAJE Y COMUNICACION.

Gramática del lenguaje escrito.	0101
Teoría de la comunicación.	0105
Expresión escrita.	0208
Comunicación visual.	0212
Semiótica de la imagen.	0318
Fundamentos de publicidad.	0848

Con un total de 42 créditos, 13.3%.

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO

CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL
1	#101	Hl 1		Hl		Hl		Hl	#105	Hl 4		Hl		Hl	5
	Gramática	Hp 3		Hp		Hp		Hp	Teoría de	Hp 0		Hp		Hp	3
	del	Th 4		Th		Th		Th	la comunica-	Th 4		Th		Th	0
	lenguaje	Cr 5		Cr		Cr		Cr	ción	Cr 0		Cr		Cr	13
2	#208	Hl 1		Hl		Hl		Hl	#212	Hl 4		Hl		Hl	5
	Expresión	Hp 3		Hp		Hp		Hp	Comunicación	Hp 0		Hp		Hp	3
	escrita	Th 4		Th		Th		Th	visual	Th 4		Th		Th	0
		Cr 5		Cr		Cr		Cr		Cr 0		Cr		Cr	13
3		Hl		Hl		Hl		Hl	#310	Hl 4		Hl		Hl	4
		Hp		Hp		Hp		Hp	Semiótica	Hp 0		Hp		Hp	0
		Th		Th		Th		Th	de la	Th 4		Th		Th	4
		Cr		Cr		Cr		Cr	imagen	Cr 0		Cr		Cr	0
4		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
5		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
6		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
7		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl		Hl	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
8		Hl		Hl		Hl		Hl	#848	Hl 4		Hl		Hl	4
		Hp		Hp		Hp		Hp	Fundamentos	Hp 0		Hp		Hp	0
		Th		Th		Th		Th	de publici-	Th 4		Th		Th	4
		Cr		Cr		Cr		Cr	dad	Cr 0		Cr		Cr	0
														Hl	10
														Hp	6
													TOTAL	Th	24
														Cr	42

AREA DE COMPUTACION PARA EL DISEÑO.

Introducción a la informática.	0102
Informática aplicada a la expresión escrita.	0209
Dibujo por computadora tipo Paint.	0315
Dibujo por computadora tipo Draw.	0421
Diseño editorial por computadora.	0527
Animación por computadora.	0633
Manipulación de la imagen fotográfica por computadora.	0739
Multimedia por computadora.	0845
Preprensa electrónica.	0846

Con un total de 39 créditos, 12.3%.

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO



CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL
		Ht	#102	Ht	1		Ht		Ht		Ht		Ht		1
		Hp	Introducción	Hp	3		Hp		Hp		Hp		Hp		3
1		Th	a la infor-	Th	4		Th		Th		Th		Th		4
		Cr	mática	Cr	5		Cr		Cr		Cr		Cr		5
		Ht	#209	Ht	0		Ht		Ht		Ht		Ht		0
2		Hp	informática	Hp	4		Hp		Hp		Hp		Hp		4
		Th	aplicada a	Th	4		Th		Th		Th		Th		4
		Cr	la exp. esc.	Cr	4		Cr		Cr		Cr		Cr		4
		Ht	#315	Ht	0		Ht		Ht		Ht		Ht		0
3		Hp	Dibujo por	Hp	4		Hp		Hp		Hp		Hp		4
		Th	computadora	Th	4		Th		Th		Th		Th		4
		Cr	Paint	Cr	4		Cr		Cr		Cr		Cr		4
		Ht	#421	Ht	0		Ht		Ht		Ht		Ht		0
4		Hp	Dibujo por	Hp	4		Hp		Hp		Hp		Hp		4
		Th	computadora	Th	4		Th		Th		Th		Th		4
		Cr	Draw	Cr	4		Cr		Cr		Cr		Cr		4
		Ht	#527	Ht	0		Ht		Ht		Ht		Ht		0
5		Hp	Diseño edi-	Hp	4		Hp		Hp		Hp		Hp		4
		Th	torial por	Th	4		Th		Th		Th		Th		4
		Cr	computadora	Cr	4		Cr		Cr		Cr		Cr		4
		Ht	#633	Ht	0		Ht		Ht		Ht		Ht		0
6		Hp	Animación	Hp	4		Hp		Hp		Hp		Hp		4
		Th	por	Th	4		Th		Th		Th		Th		4
		Cr	computadora	Cr	4		Cr		Cr		Cr		Cr		4
		Ht	#739	Ht	0		Ht		Ht		Ht		Ht		0
7		Hp	Manipulación	Hp	4		Hp		Hp		Hp		Hp		4
		Th	de imagen	Th	4		Th		Th		Th		Th		4
		Cr	fol por comp	Cr	4		Cr		Cr		Cr		Cr		4
		Ht	#845	Ht	0	#846	Ht	0	Ht		Ht		Ht		0
8		Hp	Multimedia	Hp	4	Preprensa	Hp	6	Hp		Hp		Hp		10
		Th	por	Th	4	electronica	Th	6	Th		Th		Th		10
		Cr	computadora	Cr	4		Cr	6	Cr		Cr		Cr		10
														Ht	1
														Hp	37
														Th	36
													TOTAL	Cr	39

AREA DE INVESTIGACION.

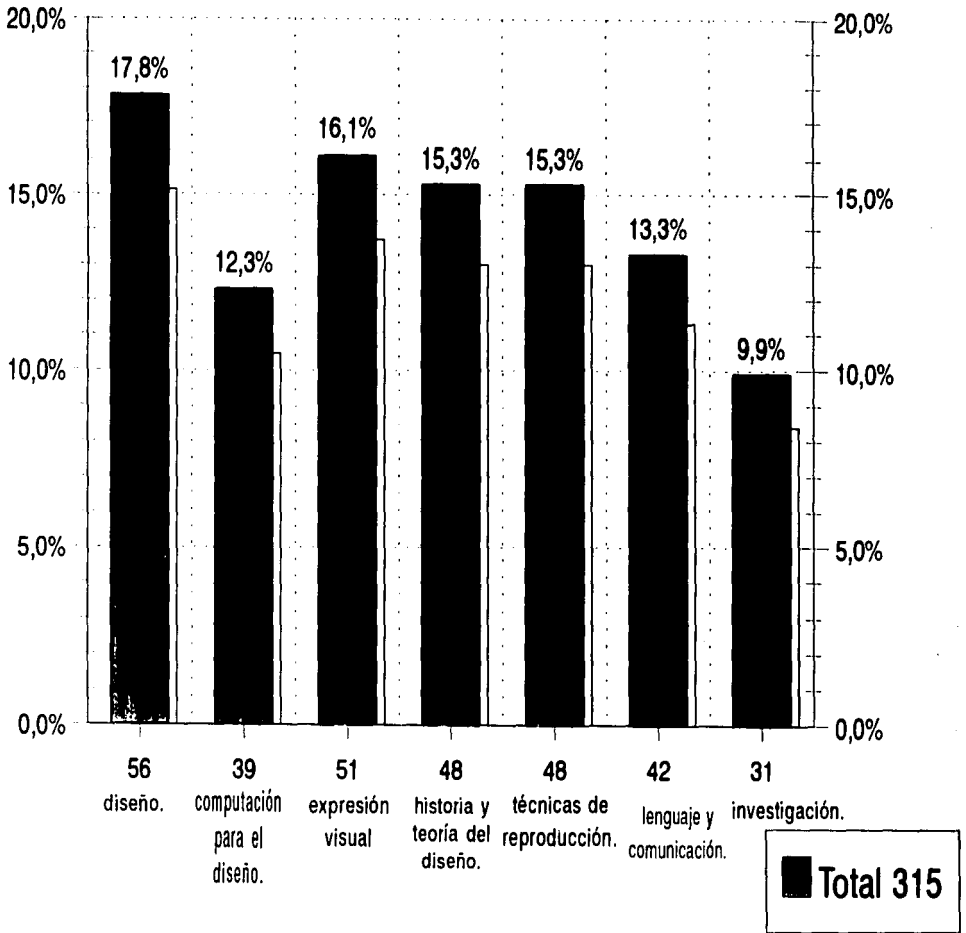
Técnicas de investigación para el diseño.	0526
Seminario de investigación de ética y del campo profesional.	0632
Seminario de diseño.	0738
Seminario de tesis.	0844
Mercadotecnia.	0849

Con un total de 31 créditos, 9.9%

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EL AREA DE DISEÑO GRAFICO



CICLO	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	Materia	Hrs/Sem	TOTAL
		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
1		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
2		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
3		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	
		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	
4		Th		Th		Th		Th		Th		Th		Th	
		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	
	0526	Ht 1		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	1
5	técnicas de	Hp 3		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	3
	invest. para	Th 4		Th		Th		Th		Th		Th		Th	4
	el diseño	Cr 5		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	5
	0632	Ht 2		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	2
6	Seminario de	Hp 2		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	2
	invest. del	Th 4		Th		Th		Th		Th		Th		Th	4
	campo prof.	Cr 6		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	6
	0736	Ht 2		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht		Ht	2
7	Seminario de	Hp 2		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp		Hp	2
	diseño	Th 4		Th		Th		Th		Th		Th		Th	4
		Cr 6		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr		Cr	6
	0844	Ht 2		Ht		Ht		Ht		Ht		0849	Ht 2	Ht	4
B	Seminario de	Hp 2		Hp		Hp		Hp		Hp		Mercadotec-	Hp 4	Hp	6
	tesis	Th 4		Th		Th		Th		Th		nia	Th 6	Th	10
		Cr 6		Cr		Cr		Cr		Cr			Cr 8	Cr	14
														Ht	9
														Hp	13
													TOTAL	Th	22
														Cr	31



4.5. PLAN DE ESTUDIOS.

Es la referencia sintética, esquematizada y organizada de los contenidos disciplinarios o multidisciplinarios, organizados como asignaturas (materias, talleres, laboratorios, módulos, etc.), que han sido seleccionados para alcanzar los objetivos generales de la licenciatura o el posgrado.

En el plan de estudio serán anotados los elementos requeridos para la comprensión general de la estructura y organización del programa académico, para lo cual habrá de utilizarse el formato 3 de este manual.

Los puntos mas importantes que se deben describir para el llenado del formato son:

- nombre completo de la licenciatura.
- antecedentes o requisitos académicos que el estudiante debe cumplir.
- especificar las características del ciclo (semestral con duración de 15 semanas de clase como mínimo).
- anotar el nombre de las asignaturas y si se llevan en más de un ciclo, así como si son seriadas.
- determinar las materias optativas, el periodo y el número de créditos que se deben cursar y estas deben contener los dígitos 90 en su clave.
- determinar el número de horas-teoría y horas-práctica, para el primer caso una hora equivale a 2 créditos y para el segundo caso cada hora es un crédito. El número mínimo de créditos para licenciatura son 300.
- determinar los escenarios académicos para las asignaturas que requieran talleres o laboratorios.
- establecer el número de créditos para cada ciclo y la suma total de los ciclos.

*En la organización del plan de estudios se deben considerar todo lo hasta ahora resuelto, es decir los lineamientos de la institución, la fundamentación de la carrera, los conocimientos y habilidades descritos en el perfil profesional, así como los objetivos curriculares. Habrá que hacer énfasis en considerar las necesidades y características de los estudiantes, el tipo de egresado que se quiere formar, el grado que se quiere conseguir de conocimientos aclarando la complejidad mayor que alcanzará el estudiante. **Ejemplo:***

LISTA DE ASIGNATURAS	CLAVE	SERIA CION	HORAS SEMANALES			CREDITOS	TALLER LABORAT.
			TEO.	PRAC.	TOTAL		

SEMESTRE 1o.							
GRAMATICA DEL LENGUAJE ESCRITO	0101		1	3	4	5	
INTRODUCCION A LA INFORMATICA	0102		1	3	4	5	L
SISTEMAS DE IMPRESTON	0103		4	0	4	8	
TALLER DE MATERIALES Y HERRAMIENTAS	0104		0	6	6	6	T
TEORIA DE LA COMUNICACION	0105		4	0	4	8	
GEOMETRIA	0106		0	4	4	4	
CREATIVIDAD	0107		1	3	4	5	
SUMA			11	19	30	41	

SEMESTRE 2o.							
EXPRESION ESCRITA	0208		1	3	4	5	
INFORMATICA APLICADA A LA EXPRESION ESCRITA	0209		0	4	4	4	L
TALLER DE SERIGRAFIA	0210		2	4	6	8	T
TALLER DE IMAGEN GRAFICA	0211		2	4	6	8	T
COMUNICACION VISUAL	0212		4	0	4	8	
GEOMETRIA PARA EL DISEÑO	0213	0106	0	6	6	6	
SUMA			9	21	30	39	

SEMESTRE 3o.							
INTRODUCCION A LOS PROCESOS DEL DISEÑO	0314		4	0	4	8	
DIBUJO POR COMPUTADORA PAINT	0315		0	4	4	4	L
SERIGRAFIA INDUSTRIAL	0316	0210	0	6	6	6	T
TALLER DE TIPOGRAFIA	0317		2	4	6	8	T
SEMIOTICA DE LA IMAGEN	0318		4	0	4	8	
DIBUJO Y COMPOSICION	0319		0	6	6	6	T
SUMA			10	20	30	40	

SEMESTRE 4o.							
METODOLOGIA DEL DISEÑO	0420		4	0	4	8	
DIBUJO POR COMPUTADORA DRAW	0421		0	4	4	4	L
SERIGRAFIA ARTISTICA	0422	0210	0	6	6	6	T
TALLER DE DISEÑO EDITORIAL	0423		2	4	6	8	T
TEORIA DEL COLOR	0424		4	0	4	8	
DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA	0425		0	6	6	6	T
SUMA			10	20	30	40	

SEMESTRE 5o.							
TECNICAS DE INVESTIGACION PARA EL DISEÑO	0526		1	3	4	5	
DISEÑO EDITORIAL POR COMPUTADORA	0527		0	4	4	4	L
MATERIALES FOTOGRAFICOS	0528		2	4	6	8	
TALLER DE DISEÑO DE IMPACTO	0529		2	4	6	8	
TEORIAS DEL DISEÑO	0530		4	0	4	8	
TECNICAS DE ILUSTRACION	0531		0	6	6	6	T
SUMA			9	21	30	39	

SEMESTRE 6o.							
SEMINARIO DE INVESTIGACION DE ETICA Y DEL CAMPO PROFESIONAL.	0632		2	2	4	6	
ANIMACION POR COMPUTADORA	0633		0	4	4	4	L
LABORATORIO DE FOTOGRAFIA	0634		0	6	6	6	L
TALLER DEL DISEÑO DE SIMBOLOGIA	0635		2	4	6	8	T
HISTORIA DEL ARTE	0636		4	0	4	8	
TECNICAS DE REPRESENTACION	0637		0	6	6	6	T
SUMA			8	22	30	30	

SEMESTRE 7o.							
SEMINARIO DEL DISEÑO	0730		2	2	4	6	
MANIPULACION DE IMAGEN FOTOGRAFICA POR COMPUTADORA	0739		0	4	4	4	L
FOTOMECANICA Y ORIGINALS MECANICOS	0740		0	6	6	6	L
TALLER DE DISEÑO GLOBAL	0741		2	4	6	8	T
HISTORIA DEL DISEÑO	0742		4	0	4	8	
PINCEL DE AIRE	0743		0	6	6	6	T
			8	22	30	30	
SUMA							

SEMESTRE 8o.							
SEMINARIO DE TESTS	0844		2	2	4	6	
MULTIMEDIA POR COMPUTADORA	0845		0	4	4	4	L
PREPrensa ELECTRONICA	0846		0	6	6	6	L
TALLER DE DISEÑO DE ENVASE	0847		2	4	6	8	T
FUNDAMENTOS DE PUBLICIDAD	0848		4	0	4	8	
MERCADOTECNIA	0849		2	4	6	8	
SUMA			10	20	30	40	
SUMA TOTAL DE CREDITOS			75	165	240	315	

LIC. JOSE RAFAEL MAULEON RODRIGUEZ
RESPONSABLE DEL PROGRAMA ACADÉMICO

DIRECTOR DE REGULACION DE INSTITUCIONES PARTICULARES, S.E.P.

4.6. PROGRAMAS DE ESTUDIO.

Un programa de estudio es el instrumento específico que regula el proceso de enseñanza-aprendizaje a desarrollar en una asignatura, orientando las acciones que profesores y alumnos han de llevar a cabo para el logro de los objetivos planteados.

Cada programa de estudio deberá contener los datos que identifiquen y permitan la ubicación de la asignatura tratada en relación al plan de estudios, como los elementos que regulen y orienten el proceso educativo correspondiente.

Para la presentación de los programas de estudio se utilizará el formato 6.

Los programas de estudio representan los elementos constitutivos del plan curricular y describen un conjunto de actividades de enseñanza-aprendizaje, estructuradas de tal forma que conduzcan al estudiante a alcanzar los objetivos de un curso. Hay varios modelos de programas de estudio, por ejemplo las cartas descriptivas y los sintéticos.

Las características que se deben incluir en el formato del plan de estudios son:

- el nombre de la signatura.
- el ciclo al que corresponde.
- determinar la clave.
- plantear el objetivo de la asignatura.
- establecer los contenidos.
- se sugieren las actividades de aprendizaje para alcanzar el objetivo de la asignatura.
- se determinan la forma de evaluación de los aprendizajes.
- se plantea un mínimo de bibliografía, considerando por lo menos tres fuentes y de no más de cinco años de antigüedad.
- se establecen las características ideales del docente que pueda impartir la asignatura.

Se pueden recomendar los siguientes aspectos para la formulación de objetivos y actividades de aprendizaje.

Se debe redactar el objetivo como un enunciado claro y preciso con la firme intención de que los estudiantes logren ser o hacer, lo que se planteó al concluir el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se debe tomar en cuenta que un objetivo delimita la persona que ejecutará la actividad y debe corresponder a la persona del estudiante; se plantea posibilitando el poder medir o cuantificar lo que se pretende del objetivo; se debe definir el contenido en una acción que se tendrá que realizar.

También se recomienda utilizar la taxonomía de Bloom, la cual se plantea a continuación en su nivel cognoscitivo, estableciendo algunos verbos. Esta tabla ayuda a clarificar los alcances de las acciones que se pretenden conseguir en cada objetivo a partir de los verbos utilizados, la clasificación se divide en seis niveles el primero es de conocimiento y es el básico; el segundo es de comprensión, el tercero es de aplicación, el cuarto de análisis, el quinto de síntesis y el sexto nivel es el de evaluación y es el más complejo.

CONOCIMIENTO	COMPRESION	APLICACION	ANALISIS	SINTESIS	EVALUACION
APUNTAR	CONVERTIR	APLICAR	ANALIZAR	ARREGLAR	APOYAR
CITAR	DEDUCIR	CALCULAR	CATEGORIZAR	COMBATIR	CONCLUIR
DEFINIR	EJEMPLIFICAR	DEMOSTRAR	CRITICAR	CREAR	COMPARAR
DESCRIBIR	EXPLICAR	ILUSTRAR	DIFERENCIAR	DISEÑAR	EXPLICAR
ENLISTAR	IDENTIFICAR	PRACTICAR	DISTINGUIR	ELABORAR	EVALUAR
ENUMERAR	RESUMIR	PRODUCIR	INVESTIGAR	PLANEAR	JUSTIFICAR
INSCRIBIR	REVISAR	UTILIZAR	SELECCIONAR	PROYECTAR	VALORAR

El nivel taxonómico define el grado de complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje estimado en el objetivo general del programa por asignatura, y nunca se debe elevar el grado de complejidad en el planteamiento de un objetivo por unidad.

Las actividades del aprendizaje son los recursos materiales y las actividades que debe desarrollar el docente, con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunos ejemplos que se pueden citar son:

- Pretest.
- Resumen.
- Ilustraciones.
- Analogías.
- Preguntas intercaladas.

A continuación se ofrecerá un ejemplo de un programa de estudios de una asignatura, no se tiene la intención de presentar todos los programas generados en el proyecto de licenciatura de diseño gráfico para el Centro de Estudios Profesionales Ecatepec, por no ser necesario. **Ejemplo:**

ASIGNATURA GRAMATICA DEL LENGUAJE ESCRITO

CICLO PRIMER SEMESTRE

CLAVE 0101

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Al finalizar el curso, el alumno:

Describirá de manera teórico-práctica la importancia de la gramática del lenguaje escrito y la relevancia de éste en su ámbito de desarrollo personal y profesional.

TEMAS Y SUBTEMAS

1.- EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL LENGUAJE.

- 1.1 El pensamiento lingüístico.
- 1.2 Conexión entre palabra e idea.

2.- EL LENGUAJE: MEDIO DE COMUNICACION SOCIAL.

- 2.1 Diversas formas de comunicación.
- 2.2 Diversos valores de la palabra: fonético, semántico, morfológico, etimológicos, sintáctico.
- 2.3 Formas y modos de la lengua.
- 2.4 Técnicas de comunicación de forma escrita.
 - a) La oración y sus partes.
 - b) Los verbos y su conjugación.
 - c) Estructura de un escrito.

3.- LA REDACCION Y SUS ELEMENTOS

- 3.1 Acentuación.
- 3.2 Uso de letra inicial mayuscula
- 3.3 Puntuación
- 3.4 Uso de por qué, porque, porqué, por que.

3.5.- Vicios del lenguaje.

3.6.- Vocabulario.

3.7.- Ortografía.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Lectura de textos.
- Realización de ejercicios escritos.
- Discusión en grupo.
- Elaboración de trabajos escritos sobre temas de interés personal.

EVALUACION DEL CURSO

- TRES EVALUACIONES PARCIALES.
(Tres exámenes escritos y/o ensayos).
- UNA EVALUACION FINAL.
(Entrega de un ensayo)

BIBLIOGRAFIA

- BALMES ZUÑIGA, Z. Y GONZALEZ DE LOPEZ, G.
Comunicación escrita.
Trillas, México, 1995.
- ORTEGA, WENCESLAD
Ortografía programada
Mc Graw Hill, México, 1995.
- VIVALDI, MARTIN.
Curso de redacción.
Paraninfo, México, 1995.

REQUISITOS ACADEMICOS DEL PERSONAL DOCENTE

-LIC. EN CIENCIAS DE LA EDUCACION O HUMANIDADES, COMUNICACION O DISEÑO GRAFICO.

0101/2

4.7. PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN.

En este apartado habrá de ser descrito el programa de investigación asociado a la maestría o el doctorado, señalando los objetivos y metas del programa, sus áreas temáticas o líneas de investigación, sus proyectos en desarrollo, los resultados alcanzados, las características de los investigadores y su tiempo de dedicación al programa, así como los vínculos entre el mismo y el plan y los programas de estudio del posgrado.

El programa de investigación debe delimitar sus líneas o área de interés del programa, las que responden a los intereses de la comunidad universitaria, debe incluir una definición del método y los objetivos prioritarios con el fin de ejecutar proyectos orientados a responder las interrogantes que se planteen.

Este apartado no es de la competencia para generar en plan y programa de estudios para una licenciatura, por lo tanto no se elaboró por lo que no se puede incluir un ejemplo.

4.8. EVALUACIÓN CURRICULAR.

En tanto que el plan orienta un programa académico destinado a coadyuvar a la satisfacción de necesidades y a la resolución de problemas, el currículo de estudios debe ser objeto de un proceso sistemático y permanente de evaluación, que permita tomar decisiones fundadas sobre su valor y sobre las modificaciones que sea necesario y pertinente efectuar respecto del propio currículo y su instrumentación. Dicho proceso de evaluación comprende dos vertientes:

a) Evaluación Externa, que se refiere a la investigación sobre las necesidades que son objeto de atención a través del currículo y sobre la pertinencia de los aprendizajes

logrados por el egresado. Se refiere también a los alcances y la trascendencia de la práctica profesional del egresado, en las diferentes áreas específicas en los objetivos del programa académico correspondiente y a las funciones desarrolladas durante su desempeño laboral, en relación a la preparación obtenida en la institución. Con fines de complementación, la investigación puede influir la ponderación de los niveles de formación del egresado en relación con los obtenidos por aquellos de otras instituciones en programas académicos equivalentes.

b) Evaluación Interna, en la cual se atiende al nivel del logro de los objetivos del currículo y se hace un análisis de su estructura. Para ello se juzga la congruencia entre los elementos curriculares, la viabilidad de los mismos con base en la información obtenida en el análisis de la población estudiantil y los recursos humanos y materiales disponibles, así como de la actividad de los docentes y su relación con el rendimiento de los alumnos.

Una vez obtenidos los resultados de cada una de las dos vertientes de la evaluación curricular, será necesario integrar los a fin de conocer el estado que guarda el currículo como instrumento orientador de la información de los alumnos y como elemento que coadyuva a la solución de una problemática detectada.

El producto de dicha integración permitirá juzgar los logros y las deficiencias del currículo instrumentado y aportará elementos que servirán de base para justificar la eventual modificación parcial o total del mismo.

El momento pertinente para integración puede ser el que se presenta al egreso de una generación (variable de acuerdo a la duración del programa académico) y posteriormente en periodos iguales a la duración de tal programa.

La evaluación es un proceso sistemático y permanente cuyo propósito es conocer la eficiencia que se logra con respecto de los objetivos curriculares, es analizar sistemáticamente los eventos significativos que parten del programa de estudios y del

En tanto, la evaluación de resultados es aquella que se operacionaliza al concluir el proceso sujeto de evaluación o una fase determinante de dicho proceso, su función retroalimentadora cumple también con la finalidad de valorar el logro de las metas correctivas o de refuerzo para las siguientes fases del proceso o para su nueva implantación.

En este sentido se han orientado las estrategias de evaluación educativa, distinguiendo para los fines operativos dos niveles de intervención claramente identificables: la evaluación de los aprendizajes y la evaluación curricular.

4.8.1.1. Evaluación del Aprendizaje.

Se define el aprendizaje como la adquisición consciente de una información, habilidad actitud, sentimiento o cualquier otro objeto de conocimiento, que se integra significativamente a la estructura cognitiva del sujeto, a fin de darle significado y significancia a ese objeto. Además de permitirle interpretar e incidir en la realidad de manera más relevante y consciente, habilitándole para enfrentar y resolver problemas de distinta naturaleza ³¹.

De acuerdo con lo anterior y con las fases de evaluación antes mencionadas, es que se propone que la evaluación del aprendizaje se lleve a cabo a través de los siguientes momentos:

-Evaluación parcial.- se realizarán tres a lo largo de cada semestre. Se entiende esta como evaluación de proceso, por lo que su sentido será formativo y deberá servir para aplicar las medidas correctivas necesarias a fin de llevar a cabo con esto el proceso educativo. Comprenderá los contenidos manejados en el lapso de tiempo señalado.

-Evaluación final.- se realizará al finalizar los cursos de un ciclo escolar, su carácter será sumativo y se asocia, desde luego con la evaluación de resultados. Comprenderá la totalidad de los contenidos del curso con una visión integradora y sintética.

31.-Revisar el documento de CIEES denominado *Marco de referencia para la evaluación.*



En este nivel la evaluación asume también el papel de acreditación, para esos fines se considera que la calificación del curso se formará tomando en cuenta los resultados de las evaluaciones parciales como un 40% de la calificación final, el restante 60% lo brindará la evaluación final.

Los instrumentos que se deben emplear para llevar a cabo esta evaluación deberán estar acordes con los contenidos del programa, la metodología de enseñanza y la dinámica del grupo, los exámenes, ensayos, resolución de casos o problemas, reportes de investigación, entre otros, son algunos de los instrumentos a los que se puede recurrir, en todo caso deberá existir constancia documental del desempeño del estudiante.

4.8.1.2. Evaluación curricular.

En lo concerniente a la evaluación de procesos, se realizará un seguimiento puntual del desempeño y logro de alumnos y docentes.

Para el caso de los docentes se deberán conocer las características y composición de la planta académica tomando en cuenta la categoría y nivel, superación y actualización, participación en los procesos de planeación y la significación profesional. Para el primer caso se puede tomar una muestra para analizar el curriculum y detectar si corresponde al perfil que el programa académico requirió o determinar los factores por los cuales el docente participa en el proceso de enseñanza-aprendizaje; también se propone la selección de una muestra para detectar como los académicos han accedido a su posición académico-laboral. En el segundo rubro una simple revisión de los expedientes pueden ofrecer datos de la actualización y capacitación profesional de los académicos. En el tercer punto se puede detectar la participación de los docentes junto con las áreas administrativas para el apoyo de la superación de las partes sustantivas del programa de estudios, este rubro lo determinará el administrador del programa. El cuarto aspecto se puede revisar partiendo de las participaciones del docente en congresos, colegios, en fin todo lo que comprenda su presencia en diversos eventos académicos.

Para el caso de los estudiantes se deben de tomar en cuenta los procedimientos de admisión, la procedencia de los estudiantes, su desempeño académico, el programa de estímulos y las normas de convivencia. El primer punto contempla el análisis del perfil del estudiante de primer ingreso y los procedimientos de admisión para detectar posibles problemas en su relación con el fin de depurarlos. En el segundo aspecto se requiere un estudio para determinar las características de la población estudiantil que se matricula, para poder resolver problemas generales de formación o hacer recomendaciones que beneficien a las escuelas de donde proceden para superar estos problemas detectados. Para el tercer caso se deben tomar en cuenta los índices de deserción, reprobación, titulación y eficiencia terminal, para detectar en el proceso de enseñanza-aprendizaje los aciertos o errores y en este último caso, determinar acciones correctivas. En el cuarto rubro se debe contemplar los estímulos ambientales, afectivos, académicos y económicos, para detectar las carencias o presencias de algunos de estos estímulos tanto favorables como negativos y valorar su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El último aspecto pretende analizar los reglamentos y su aceptación con los estudiantes para en su caso fortalecer los aciertos o determinar cambios en los errores.

Todo lo anterior es con el fin de evaluar los objetivos y metas de cada programa educativo, a fin de identificar posibles deficiencias, tanto en la metodología como en las estructuras programáticas y actividad docente y la situación de los estudiantes inscritos en la institución, para así en su caso aplicar las medidas correctivas necesarias para garantizar entre todos los miembros de la comunidad escolar el logro de los objetivos propuestos.

Desde otro aspecto, pero relacionado con los procesos, se realizará un permanente análisis de la estructura lógica y pedagógica de los contenidos propuestos en los programas, a fin de garantizar, con base en la experiencia y la aplicación de las técnicas de análisis de contenido, por medio de la visita de clases y el reporte de los docentes de los contenidos que imparte cada sección, con el fin de contar con un adecuado control y programación de los cursos; además se aplicarán una serie de cuestionarios con

preguntas abiertas y cerradas de tópicos básicos de la disciplina, a una muestra aleatoria de estudiantes sin un fin de acreditación, con la intención establecer el nivel de eficacia del programa académico o la detección de posibles deficiencias en el proceso y así detectar las causas de aciertos y errores.

Por otra parte, se prevé seguir la estrategia de seguimiento de egresados, por medio de entrevistas telefónicas que permitan conocer el grado de aceptación, su desarrollo profesional y su nivel de económico, con el fin de determinar el impacto real que los profesionales formados tienen en la realidad laboral, así como su nivel de desempeño y satisfacción personal y social.

También será necesario la evaluación de la capacidad instalada y el nivel de utilización del acervo documental y de los recursos informáticos, la evaluación considerará un análisis cuantitativo y cualitativo de la capacidad instalada del acervo bibliográfico, hemerográfico y documental en general, así como el de otros recursos de la informática moderna. Por ello se plantea efectuar un análisis del uso real de la biblioteca, del banco de datos y de las terminales de informática computacional disponibles, en función de la variedad, número y vigencia de las publicaciones disponibles por temática, en función del estado de conocimiento de la correspondiente área y la frecuencia de la consulta de las obras, la eficacia de las formas de actualización y las formas de uso de los acervos.

Los resultados obtenidos por estas evaluaciones serán incorporados a los programas educativos, con el fin de enriquecerlos, mejorarlos y corregirlos y a un plazo determinado, si esto es necesario, transformar la propuesta curricular por aquella que la experiencia y la evaluación nos señalen como la más adecuada. Resulta innegable la vertiginosa velocidad en que se dan los cambios en la actualidad, la evolución y desarrollo del conocimiento, por ello no podemos negar la evaluación y mucho menos que los programas educativos son permanentes, su vigencia siempre será relativa, debemos mantenernos atentos para evitar en la medida de lo posible la obsolescencia de la educación.

CONCLUSIONES.



La presente investigación arroja una serie de conclusiones que a continuación se plantean:

1º Actualmente se pueden detectar por lo menos cinco formas de entender el concepto de educación:

- como formación de la personalidad.
- como un saber y un saber-actuar sobre el niño.
- como actividades escolares.
- como instruir e informar aún fuera de la escuela.
- como el favorecer la asimilación de conocimientos y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2º Cada una de estas formas de concebir el universo de la educación dan por si mismas una variedad de definiciones e interpretaciones de esta acción, que no se explicaron por no corresponder a la delimitación del proyecto.

3º Hay principalmente dos formas de estudiar la educación, una es como realidad y otra como valor. El entender la educación como realidad es en el sentido de ubicarla

7º La SEP ha desarrollado un instructivo que permite dar conocer los objetivos y normas que se deben cubrir para el reconocimiento y validación de estudios de nivel superior a instituciones particulares.

8º En el caso de querer generar un nuevo plan y programas de estudio de nivel superior, se deben cumplir algunos lineamientos, los cuales son:

- Fundamentación del programa académico.
- Objetivos generales de la licenciatura o del posgrado.
- Perfil del egresado.
- Mapa curricular por área de conocimiento.
- Plan de estudios.
- Programa de estudios.
- Programa de investigación que apoye el desarrollo de la maestría o el doctorado.
- Evaluación curricular.

Todos estos aspectos se ubican dentro de la pedagogía tecnológica o tecnología educativa. El tener que apegarse al desarrollo de estos lineamientos permitirá un resultado que se enmarque en la capacidad de resolver seriamente los requerimientos que exige el país en materia de educación, por lo tanto no es válido el proponer programas y planes de estudio de forma intuitiva.

9º Para que el diseño gráfico logre conseguir mantenerse como una disciplina con un campo perfectamente delimitado, tendrá necesariamente que corregir las fallas que en el seno de los programas y planes de estudio se detecten, con el fin de prestigiar y reivindicar la profesión. De no hacer esto seguramente que desaparecerá como profesión independiente para ser absorbida por otros campos de estudio.

10º Se recomienda al profesional del diseño gráfico que quiere incursionar en el ámbito de la educación, que tendrá que hacerlo preparándose para ello y no por no tener otra opción laboral, es por esto que también se deberán abrir espacios para formarlos en el área de la pedagogía y la didáctica, este es un campo propio para ser abordado para la formulación de maestrías.

11° Este documento se ha desarrollado pretendiendo ser una guía clara y sencilla que ayude a los interesados del diseño a generar planes y programas de estudios de nivel superior, desde licenciaturas a posgrados. El resultado puede juzgarse a partir del ejemplo presentado para explicar los lineamientos establecidos por la SEP, el ejemplo es un caso real de la formulación de una licenciatura para diseño gráfico.

12° Por último, el Programa Nacional del Posgrado define a la maestría como los estudios que forman a *personal capacitado para participar en el desarrollo innovativo, el análisis, adaptación e incorporación a la práctica de los avances del área en cuestión o de aspectos específicos del ejercicio profesional*, se considera que el presente trabajo cumple con lo establecido como objetivo fundamental al proponer, desarrollar y ampliar las expectativas de esta área de estudio.

Se puede también proponer el realizar investigaciones específicas de educación para conseguir mejorar el quehacer de los docentes del diseño gráfico en las aulas, algunas de estas sugerencias serían:

- Didáctica para la enseñanza del diseño.
- Teorías del aprendizaje para el diseño.
- Historia de la educación del diseño en México.
- Filosofía de la educación del diseño.
- Evaluación de los aprendizajes en el diseño.
- Planeación educativa del diseño.
- Evaluación curricular de los programas y planes de estudio del diseño.
- Material Didáctico para la enseñanza del diseño.

Muy en especial se recomendaría el fomentar investigaciones destinadas a clarificar, proponer y explicar todo el universo que corresponde a la imagen visual, desde aspectos tan variados como su propio ámbito lo requiera, recordando que dentro de la comunicación visual tres son los aspectos que le deben de competir, la función, la

pragmática y la estética; variados trabajos teóricos se refieren en gran medida a lo funcional, sin embargo por lo que compete a la pragmática mucho se tiene que investigar.

En cuanto a la estética se considera que será siempre un ámbito que sólo adentrándose en su estudio en todos sus niveles, será lo que permita que los productos diseñados mejoren en cuanto a los niveles interpretativos-valorativos. Sin embargo se sabe que serán las investigaciones en estos ámbitos lo que permita llegar a certezas y quizás hasta a verdades.

Por último no resta más que insistir en la necesidad preponderante de profesionalizar la carrera docente en el diseño gráfico, para que los productos que de ella emanen estén perfectamente capacitados para su desarrollo profesional con las características que demanda el país. Un experto en diseño gráfico puede saber mucho, pero eso no es suficiente para que pueda transmitir esos invaluable conocimientos, además, seguramente que esos conocimientos serán obsoletos para cuando el estudiante ejerza su profesión, por esto y otras cosas más es necesario el aclarar las características de la educación que se necesita dentro de la enseñanza de los diseños, y esto solo se va a conseguir cuando los académicos tomen en serio su actividad.





BIBLIOGRAFIA.



ACHA, Juan; *Introducción a la teoría de los diseños*, Trillas, México, 1990.

ANIKST, Mikhail; *Diseño gráfico soviético*; Gustavo Gili, Barcelona, 1989.

ANUIES; *Anuario estadístico 1995 de licenciatura*, s/e, México, 1995.

ARNDT, R.; *Arte y percepción visual*; EUDEBA, Buenos Aires, 1979.

BERGER, J.; *Modos de ver*; Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

BLOOM, Benjamin; et al; *Taxonomía de los objetivos de la educación. La clasificación de las metas educacionales*; El Ateneo, Buenos Aires, 1982.

BÖCKELMANN, F.; *Formación y funciones sociales de la opinión pública*; Gustavo Gili, México, 1983.

- BONSIEPE, Gui; *Las siete columnas del diseño*; UAM-Azcapotzalco, México, 1993.
- COSTA, Joan; *Identidad corporativa*, Trillas, México, 1993.
- COSTA, Joan; *Imagen Global*; CEAC, Barcelona, 1989.
- CUELLAR, Lluís; *Comprender la filosofía*; Teide, Barcelona, 1985.
- De FLEUR, M.L.; *Teorías de la comunicación de masas*; Paidós, México, 1989.
- DIAZ BARRIGA, et al; *Metodología de diseño curricular*; Trillas, México, 1990.
- DIAZ BARRIGA, et al; *Práctica docente y diseño curricular*; UAM-Xochimilco-CESU UNAM, México, 1989.
- DONDIS, D.A.; *La sintaxis de la imagen*; Gustavo Gili, Barcelona, 1984.
- FISHER, Ernst; *La necesidad del arte*; Nexos, Barcelona, 1989.
- FULLAT, Octavi; *Filosofías de la educación*; CEAC, Barcelona, 1979.
- JAEGER, Werner; *Paideia: los ideales de la cultura griega*; Fondo de Cultura Económica, México, 1978.
- GARCIA C., Néstor; *Culturas híbridas*; Grijalbo, México, 1990.
- GLAZMAN, R., et al; *Diseño de planes de estudio*; CISE-UNAM, México, 1978.
- GERMANI-FABRIS; *Fundamentos del proyecto gráfico*; Don Bosco, Barcelona, 1973.
- GOMBRICH, E.H., et al; *Arte, percepción y realidad*; Paidós, Barcelona, 1983.



HADJINICOLAU, Nicos; *Historia del arte y lucha de clases; Siglo Veintiuno, México, 1988.*

HESSEN, J.; *Teoría del conocimiento; Editores Unidos, México, 1993.*

KANDINSKY, Vassily; *Punto y línea sobre el plano; Premia, México, 1988.*

LEON-PORTILLA, Miguel; *Toltecoyotl. Aspectos de la cultura náhuatl; Fondo de Cultura Económica, México, 1991.*

MEGGS, Philip; *Historia del diseño gráfico; Trillas, México, 1991.*

MOSQUERA, Gerardo; *El diseño se definió en octubre; Arte y Literatura, La Habana, 1989.*

OLEA, Oscar, et al; *Análisis y diseño lógico; Trillas, México, 1977.*

POLITZER, Georges; *Curso de Filosofía; Prisma, México, 1990.*

PRIETO CASTILLO, Daniel; *Diseño y comunicación; Ediciones Coyoacan, México, 1994.*

SATUE, Enric; *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días; Alianza Forma, Madrid, 1988.*

SAVIN, N.V.; *Pedagogía; Pueblo y Educación, La Habana, 1990.*

SCOTT, Robert Gillam; *Fundamentos del diseño; Limusa, México, 1992.*

READ, Herbert; *Arte y Sociedad; Peninsula, Barcelona, 1977.*

HEMEROGRAFIA.



AMBIENTE UNIVERSITARIO; *El nexo de las universidades y los universitarios*, por Jkurt Waiss; México, Febrero 1993.

AMBIENTE UNIVERSITARIO; *Millones de engañados por las universidades mexicanas*, Editorial; México, Febrero 1993.

AMBIENTE UNIVERSITARIO; *Los universitarios frente al México actual*, s/a; México, Marzo 1993.

AMBIENTE UNIVERSITARIO; *La semántica del empleo*, por Charles H. Oppenheim; México, Marzo 1993.

AMBIENTE UNIVERSITARIO; *Programas irracionales en las universidades*, s/a; Abril 1993.

AMBIENTE UNIVERSITARIO; *Que buscan en ti las empresas*, por Jorge Uriarte y Andrés López; México, Agosto 1993.



ANEXOS.



UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA (CAMPUS LEON)
ESCUELA DE DISEÑO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	TEORIA DEL DISEÑO I 5	DISEÑO GRAFICO I 2	METODOLOGIA PROYECTUAL 5	DIBUJO AL NATURAL I 3	GEOMETRIA DESCRIPTIVA 3		DISEÑO Y SOCIEDAD 5	
2	HISTORIA DEL DISEÑO 5	DISEÑO GRAFICO II 2	METODOLOGIA DEL DISEÑO GRAFICO 5	DIBUJO AL NATURAL II 3	GRABADO 4			FOTOGRAFIA I 3
3		DISEÑO GRAFICO III 2	COMPUTACION PARA EL DISEÑO GRAFICO 6	DIBUJO AL NATURAL III 3	SERIGRAFIA 4	TIPOGRAFIA I 2	ORIGINAL MECANICO 4	
4	INTRODUCCION AL PROBLEMA DEL HOMBRE 9	DISEÑO GRAFICO IV 2	ILUSTRACION I 3	TECNICAS DE IMPRESION 4		TIPOGRAFIA II 2		FOTOGRAFIA II 3
5	INTRODUCCION AL PROBLEMA SOCIAL 9	DISEÑO GRAFICO V 2	ILUSTRACION II 3	TECNICAS DE REPRESENTACION 4	COMUNICACION Y DISEÑO 8			FOTOGRAFIA III 3
6	TEORIA DEL DISEÑO II 5	DISEÑO GRAFICO VI 2	DISEÑO Y MERCADOTECHIA 7	INTEGRACION I 9	SUBSISTEMA I 1	SUBSISTEMA II 1	SEMOTICA DEL DISEÑO GRAFICO 8	
7	TEORIA DEL DISEÑO GRAFICO III 5	DISEÑO GRAFICO VII 2	SEMINARIO DE ARTES GRAFICAS AVANZADAS 7	INTEGRACION II 9	SUBSISTEMA III 1	SUBSISTEMA IV 1	PRACTICAS DE CAMPO 7	
8	SERVICIO SOCIAL 9	DISEÑO GRAFICO VIII 2	SEMINARIO DE TITULACION I 7	INTEGRACION III 9	SUBSISTEMA V 1	SUBSISTEMA VI 1		
9	SEMINARIO DE TRABAJO 7		SEMINARIO DE TITULACION I 7	INTEGRACION IV 9	SUBSISTEMA VII 1	SUBSISTEMA VIII 1	DISEÑO Y SOCIEDAD II 5	

UNIVERSIDAD DE LAS AMERICAS (PUEBLA)
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	HISTORIA DEL ARTE 5	DIBUJO I 3	DISEÑO BASICO I 2	INTRODUCCIONAL DISEÑO 5	
2		PERSPECTIVA 3	DISEÑO BASICO II 2	TIPOGRAFIA 2	
3		DIBUJO II 3	DISEÑO GRAFICO I 2	PREPARACION DE ARTE I ORIGINAL 4	
4	HISTORIA DEL ARTE CONIM. Y DIS. 5	DIBUJO III 3	DISEÑO GRAFICO II 2	COMPUTACION GRAFICA 6	FOTOGRAFIA I 3
5	DISEÑO TEORIA Y METODOLOGIA 5	TECNICAS DE ILUSTRACION I 3	DISEÑO GRAFICO III 2	SERIGRAFIA 4	FOTOGRAFIA II 3
6	COMUNICACION VISUAL Y MERCADOTECNIA 8	TECNICAS DE ILUSTRACION II 3	DISEÑO GRAFICO IV 2	SISTEMAS DE IMPRESION I 4	
7	PUBLICIDAD Y DISEÑO 8	TECNICAS DE ILUSTRACION III 3	DISEÑO GRAFICO V 2	SISTEMAS DE IMPRESION II 4	FOTOGRAFIA III 3
8	PROYECTO DE TESIS I 7	ARTE DIGITAL 6	DISEÑO GRAFICO VI 2	OPTATIVA I	SISTEMAS MASIVOS AUDIOVISUALES I 3
9	PROYECTO DE TESIS II 7	OPTATIVA I	DISEÑO GRAFICO VII 2	SEMANA DE	SISTEMAS MASIVOS AUDIOVISUALES II 3

UNIVERSIDAD ANAHUAC SUR
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	TEORIA Y METODOLOGIA I (INTRODUCCION) 5	TALLER DE DISEÑO I (DISEÑO BASICO) 2	DIBUJO I (PRINCIPIOS) 3	TALLER DE MAQUETEAS 2	LAB. DE FOTOGRAFIA I 3	GEOMETRIA 3
2	TEORIA Y METODOLOGIA II (EDITORIAL) 5	TALLER DE DISEÑO II 2	DIBUJO II (IMITACION) 3	INTRODUCCION A LA TECNOLOGIA GRAFICA 6	LAB. DE FOTOGRAFIA II 3	LETRAGRAFIA 2
3	TEORIA Y METODOLOGIA III (CARTELES) 5	TALLER DE DISEÑO III (TIPOLOGIA EDITORIAL) 2	TECNICAS DE EXPRESION I (MONOCROMATICAS) 3	FOTOMECANICA 4	LAB. DE FOTOGRAFIA III 3	CALCULO TIPOGRAFICO 2
4	TEORIA Y METODOLOGIA IV (ENVASES) 5	TALLER DE DISEÑO IV (TIPOLOGIA CARTEL) 2	TECNICAS DE EXPRESION II (POLICROMATICAS) 3	SERIGRAFIA I 4	COMPITACION I 6	HISTORIA DEL ARTE UNIVERSAL I 5
5	TEORIA Y METODOLOGIA V (AMBIENTAL) 5	TALLER DE DISEÑO V (TIPOLOGIA DEL ENVASE) 2	TECNICAS DE EXPRESION III (PINCEL DE AIRE) 3	SERIGRAFIA II 4	COMPITACION II 6	HISTORIA DEL ARTE UNIVERSAL II 5
6	TEORIA Y METODOLOGIA VI (AUDIOVISUAL) 5	TALLER DE DISEÑO VI (TIPOLOGIA AMBIENTAL) 2	TECNICAS DE EXPRESION IV (TRIDIMENCIONAL) 3	FLEXOGRAFIA 4	COMPITACION III 6	HISTORIA DEL ARTE III ARTE MEXICANO 5
7		TALLER DE DISEÑO VII (TIPOLOGIA SECUENCIAL) 2	TECNICAS DE EXPRESION E ILUSTRACION AVANZADA 3	OFFSET Y ROTOGRABADO 4	COMPITACION IV 6	MERCADOTECNIA 9
8	DISEÑO INTEGRAL 2	IMAGEN CORPORATIVA 2	IMAGEN CORPORATIVA 2	SEMINARIO DE TESIS 7	ADMINISTRACION 9	PUBLICIDAD 9

MODELO SEMESTRAL

UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL NORESTE
 ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
 MAPA CURRICULAR

	MATEMATICAS 9	LAB DE COMPUTACION I 6	DESARROLLO PROFESIONAL I 2	COMPOSICION GRAFICA I 2	TEORIA DEL DISEÑO GRAFICO I 5	HISTORIA DEL ARTE 5	DIBUJO HUMANO Y NATURAL 3		
2	ESTADISTICA 9	GEOMETRIA DESCRIPTIVA 3	LAB DE COMPUTACION II 6	DESARROLLO PROFESIONAL II 2	COMPOSICION GRAFICA II 2	TEORIA DEL DISEÑO GRAFICO II 5	HISTORIA DEL ARTE II 5	DIBUJO GRAFICO 3	
3	LAB DE COMPUTACION III 6	DESARROLLO PROFESIONAL III 2	DISEÑO GRAFICO III 2	TEORIA DE LOS SIGNOS I 8	PRACTICAS DE OBSERVACION I 7	HISTORIA DEL ARTE III 5	TEORIA DE LA FOTOGRAFIA 3	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA 3	LAB DE REPRESENTACION GRAFICA 3
4	METODOS Y TECNICAS DE LA INVESTIGACION 7	LAB DE COMPUTACION IV 6	DISEÑO GRAFICO III 2	TEORIA DE LOS SIGNOS II 8	PRACTICAS DE OBSERVACION II 7	COMUNICACION 8	ILUSTRACION 3	LAB DE FOTOGRAFIA I 3	TECNICAS AUDIOVISUALES 3
5	LAB DE COMPUTACION V 6	DISEÑO GRAFICO III 2	PRACTICAS DE OBSERVACION III 7	TEORIA DE CINE RADIO Y TV 3	ILUSTRACION II 3	LAB DE FOTOGRAFIA II 3	PRODUCCION DE CINE 3		
6	ADMINISTRACION I 9	LAB DE COMPUTACION VI 6	PSICOLOGIA DEL CONSUMIDOR 9	DISEÑO GRAFICO IV 2	PRACTICAS PROFESIONALES I 7	PUBLICIDAD I 9	RELACIONES PUBLICAS I 9	TECNICAS DE PRODUCCION GRAFICA I 3	IMPRESION DE TEXTILES PRODUCCION DE TV 9
7	ADMINISTRACION II 9	LAB DE COMPUTACION VII 6	MERCADOTECNIA 9	DISEÑO GRAFICO V 2	PRACTICAS PROFESIONALES II 7	PUBLICIDAD II 9	RELACIONES PUBLICAS II 9	TECNICAS DE PRODUCCION GRAFICA II 3	TECNICAS DE DESARROLLO DE PROYECTOS 9
8	CONTABILIDAD GENERAL 9	LAB DE COMPUTACION VIII 6	ASPECTO LEGAL DEL DISEÑO PUBLICITARIO 9	DISEÑO GRAFICO VI 2	PUBLICIDAD III 9	IMAGEN COPORATIVA 2	ADMON DE PROYECTOS 9		

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE GUADALAJARA
ESCUELA DE DISEÑO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL.

1	HISTORIA DEL ARTE I 5	TEORIA DEL CONOCIMIENTO I 9	TALLER DE REDACCION I 8	PRINCIPIO DEL ORDEN GEOMETRICO I 3	DIBUJO I 3	FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO I 5	TALLER DE SERIGRAFIA I 4	TALLER DE DISEÑO I 2
2	HISTORIA DEL ARTE II 5	TEORIA DEL CONOCIMIENTO II 9	TALLER DE REDACCION II 8	PRINCIPIO DEL ORDEN GEOMETRICO II 3	DIBUJO II 3	FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO II 5	TALLER DE SERIGRAFIA II 4	TALLER DE DISEÑO II 2
3	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO I 5	FACTORES ECONOMICOS PARA EL DISEÑO I 5	TEORIA DE LA COMUNICACION I 8	PSICOLOGIA DEL DISEÑO I 5	DIBUJO III 3	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA I 3	LAB. DE FOTOGRAFIA I 3	TALLER DE DISEÑO III 2
4	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO II 5	FACTORES ECONOMICOS PARA EL DISEÑO II 5	TEORIA DE LA COMUNICACION II 8	PSICOLOGIA DEL DISEÑO II 5	DIBUJO IV 3	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA II 3	LAB. DE FOTOGRAFIA II 3	TALLER DE DISEÑO IV 2
5	TEORIA Y ARTE DEL DISEÑO I 5	SEMINARIO DE ANALISIS DE LA REALIDAD NAL. I 7	SEMIOTICA I 8	GENESA I 5	TECNICAS DE IMPRESION I 4	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA III 3	LAB. DE FOTOGRAFIA III 3	TALLER DE DISEÑO V 2
6	TEORIA Y ARTE DEL DISEÑO II 5	SEMINARIO DE ANALISIS DE LA REALIDAD NAL. II 7	SEMIOTICA II 8	GENESA II 5	TECNICAS DE IMPRESION II 4	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA IV 3	LAB. DE FOTOGRAFIA IV 3	TALLER DE DISEÑO VI 2
7	INVESTIGACION DEL CAMPO PROFECIONAL I 7	SEMINARIO DE TESIS I 7	TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO I 6	LAB. AUDIOVISUAL I 3	LAB DE CINE I 3	LAB. DE TV I 3		TALLER DE DISEÑO VII 2
8	INVESTIGACION DEL CAMPO PROFECIONAL II 7	SEMINARIO DE TESIS II 7	TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO II 6	LAB. AUDIOVISUAL II 3	LAB DE CINE II 3	LAB. DE TV II 3		TALLER DE DISEÑO VIII 2

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS (UNAM)
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	HISTORIA DEL ARTE I 5	TEORIA DEL CONOCIMIENTO I 9	TALLER DE REDACCION I 8	PRINCIPIO DEL ORDEN GEOMETRICO I 3	DIBUJO I 3	FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO I 5	TALLER DE SERIGRAFIA I 4	TALLER DE DISEÑO I 2
2	HISTORIA DEL ARTE II 5	TEORIA DEL CONOCIMIENTO II 9	TALLER DE REDACCION II 8	PRINCIPIO DEL ORDEN GEOMETRICO II 3	DIBUJO II 3	FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO II 5	TALLER DE SERIGRAFIA II 4	TALLER DE DISEÑO II 2
3	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO I 5	FACTORES ECONOMICOS PARA EL DISEÑO I 5	TEORIA DE LA COMUNICACION I 8	PSICOLOGIA DEL DISEÑO I 5	DIBUJO III 3	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA I 3	LAB DE FOTOGRAFIA I 3	TALLER DE DISEÑO III 2
4	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO II 5	FACTORES ECONOMICOS PARA EL DISEÑO II 5	TEORIA DE LA COMUNICACION II 8	PSICOLOGIA DEL DISEÑO II 5	DIBUJO IV 3	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA II 3	LAB DE FOTOGRAFIA II 3	TALLER DE DISEÑO IV 2
5	TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO I 5	SEMINARIO DE ANALISIS DE LA REALIDAD IAL I 7	SEMOTICA I 8	GENESA I 5	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA III 3	LAB DE FOTOGRAFIA III 3	TECNICAS DE IMPRESION I 4	TALLER DE DISEÑO V 2
6	TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO II 5	SEMINARIO DE ANALISIS DE LA REALIDAD IAL II 7	SEMOTICA II 8	GENESA II 5	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA IV 3	LAB DE FOTOGRAFIA IV 3	TECNICAS DE IMPRESION II 4	TALLER DE DISEÑO VI 2
7	INVESTIGACION DEL CAMPO PROFESIONAL I 7	TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO I 6	LAB AUDIOVISUAL I 3	LAB DE TELEVISION I 3	LAB DE CINE I 3	SEMINARIO DE TESIS I 7	TALLER DE DISEÑO VII 2	2
8	INVESTIGACION DEL CAMPO PROFESIONAL II 7	TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO II 6	LAB AUDIOVISUAL II 3	LAB DE TELEVISION II 3	LAB DE CINE II 3	SEMINARIO DE TESIS II 7	TALLER DE DISEÑO VIII 2	2

UNIVERSIDAD LA SALLE
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	TEORIA DEL DISEÑO I 5	HISTORIA DE LA CULTURA I 5	ANTROPOLOGIA FILOSOFICA 9	TALLER DE DISEÑO I 2	GEOMETRIA TRIDIMENCIONAL 3	INTRODUCCION AL DIBUJO 3	REDACCION I 8	GRABADO 4	INTRODUCCION A LA INFORMATICA 6
2	TEORIA DEL DISEÑO II 5	HISTORIA DE LA CULTURA II 5	EL HOMBRE ANTE LOS PROBLEMAS DE AMERICA LATINA 9	TALLER DE DISEÑO II 2	GEOMETRIA DE SUPERFICIES Y VOLUMENES 3	DIBUJO EN PERSPECTIVA 3	REDACCION II 8	SERIGRAFIA 4	INFORMATICA Y PROGRAMACION 6
3	TEORIA DE LA COMUNICACION I 5	HISTORIA DEL ARTE I 5	PSICOSOCIOLOGIA DEL MEXICANO 9	TALLER DE DISEÑO III 2	PERSPECTIVA GEOMETRICA Y SOMBRAS 3	DIBUJO EN PAISAJE 3	FOTOGRAFIA I 8	TIPOGRAFIA 4	INFORMATICA APLICADA AL DISEÑO GRAFICO I 6
4	TEORIA DE LA COMUNICACION II 5	HISTORIA DEL ARTE II 5	PSICOLOGIA DE PERSONALIDAD 9	TALLER DE DISEÑO IV 2		FIGURA HUMANA I 3	FOTOGRAFIA II 8	FOTOMECANICA 4	INFORMATICA APLICADA AL DISEÑO GRAFICO II 6
5		HISTORIA DEL ARTE EN MEXICO I 5	LA VOCACION DE SERVICIO 9	TALLER DE DISEÑO V 2		FIGURA HUMANA II 3	FOTOGRAFIA III 8	SERIGRAFIA 4	ADMINISTRACION 9
6		HISTORIA DEL ARTE EN MEXICO II 5	HISTORIA DEL HOMBRE 9	TALLER DE DISEÑO VI 2		FIGURA HUMANA III 3	AUDIOVISUALES I 3	OFFSET 4	MERCADOTECHIA 9
7		MANIFESTACIONES ARTESANALES EN MEXICO 5	DOCTRINAS SOCIALES 9	TALLER DE DISEÑO VII 2		ILUSTRACION I 3	AUDIOVISUALES II 3	ROTOGRABADO Y ACABADOS 4	
8		MANIFESTACIONES ARTISTICAS EN LAS TRADICIONES POPULARES 5	ETICA PROFESIONAL 9	TALLER DE DISEÑO VIII 2		ILUSTRACION II 3	TELEVISION 3	TECNICAS MIXTAS DE IMPRESION 4	
9		SEMINARIO DE TEORIA E HISTORIA DEL D G 7		SEMINARIO DE TITULACION I 7		SEMINARIO DE PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO 7	SEMINARIO DE LA COMUNICACION AUDIOVISUAL 7	SEMINARIO DE LA TECNOLOGIA DE LOS SISTEMAS DE REPRODUCCION 7	
10				SEMINARIO DE TITULACION II 7					

UNIVERSIDAD JOSE VASCONCELOS (DURANGO)
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	HISTORIA DE LAS ARTES I (C) 5	TEORIA DEL DISEÑO I (C) 5	DIBUJO I (T) 3	GEOMETRIA DESCRIPTIVA I (C) 3	ADMINISTRACION (C) 9	MATEMATICAS CONTABLES (C) 9	TEORIAS Y METODOS DE INVESTIGACION (S) 7	DESARROLLO HUMANO (S) 9	
2	HISTORIA DE LAS ARTES II (C) 5	TEORIA DEL DISEÑO II (C) 5	DIBUJO II (T) 3	GEOMETRIA DESCRIPTIVA II (C) 3	MATEMATICAS FINANCIERAS (C) 9	DISEÑO I (T) 2	FOTOGRAFIA I (L) 3	PROCESO CREATIVO (L) 9	FILOSOFIA DE LAS BELLAS ARTES (S) 9
3	HISTORIA DE LAS ARTES III (C) 5	TEORIA DEL DISEÑO III (C) 5	DIBUJO III (T) 3	MAQUETAS Y EMPAQUES (T) 2	MERCADOTECNIA (S) 9	DISEÑO II (T) 2	FOTOGRAFIA II (L) 3	COMPUTACION I (L) 6	
4	TIPOGRAFIA (TC)	TEORIA DEL DISEÑO GRAFICO (L) 5	DIBUJO PUBLICITARIO (T) 3	DISEÑO GRAFICO (L) 2	EVALUACION DE PROYECTOS (S) 9	SERIGRAFIA (T) 2	FOTOGRAFIA III (L) 3	COMPUTACION II (L) 6	
5	ARQUITECTURA DEL PAISAJE (TC) 9	TEORIA DEL DISEÑO ARQUITECTONICO (S) 5	DISEÑO DE ESPACIOS (T) 9	MATERIALES (S) 2	PRESUPUESTO Y PROGRAMA (S) 9	RESTAURACION (TC) 9	INSTALACION EN LOS EDIFICIOS (TC) 9	COMPUTACION PARA EL DISEÑO ESPACIAL (T) 6	
6	MANEJO (T)	TEORIA DEL DISEÑO PUBLICITARIO (S) 5	MEDIOS IMPRESOS (L) 4	MERCADOTECNIA PUBLICITARIA (S) 9	RADIO (L)	TV (T) 9	PUBLICIDAD Y SOCIEDAD DE MASAS (S) 9	DISEÑO PUBLICITARIO (TC) 2	
7	TEORIA DEL DISEÑO DEL VESTIDO (S) 5	DISEÑO DEL VESTIDO (T) 9	DIBUJO DEL VESTIDO (T) 3	MATERIALES Y TEXTURAS (S) 9	ESTAMPADOS (T) 9	DISEÑOS ESCENOGRAFICOS (TC) 9	DIBUJO ESCENOGRAFICO (T) 9	PSICOLOGIA Y ARTE (S) 9	
8	TEORIA DEL DISEÑO INDUSTRIAL (S) 9	DISEÑO INDUSTRIAL (T) 9	CONTROL DE CALIDAD (TC) 9	CONTROL DE PROCESOS DE FABRICACION (TC) 9	ANALISIS DE COSTOS (S) 9	MATERIALES (L) 9	PSICOLOGIA INDUSTRIAL (T) 9		
9	ETICA PROFESIONAL (S) 9	DIDACTICA DE LA ESPECIALIDAD (S) 9	ORIGEN DEL DISEÑO Y PRODUCCION DEL MERCADO (TC) 9						
10									
11					CLAVES	(S)=SEMINARIO (T)=TALLER (L)=LABORATORIO (C)=CURSO (TC)=TALLER/CURSO			

UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
 ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
 MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	DIBUJO AL NATURAL I 3	GEOMETRIA 3	TECNICAS DE REPRODUCCION 4			TECNICAS DE INVESTIGACION 7	HISTORIA DEL ARTE I 5		MATEMATICAS I 9
2	DIBUJO AL NATURAL II 3	GEOMETRIA DESCRIPTIVA I 3	TECNICAS DE REPRESENTACION 3	ESCULTURA (O) 9	SERIGRAFIA (O)	TEORIA Y MODELOS DE INVESTIGACION 7	HISTORIA DEL ARTE II 5	CIBERNETICA 9	MATEMATICAS II 9
3	TALLER DE MODELOS 3	GEOMETRIA DESCRIPTIVA II 3	DIBUJO TECNICO 3	TALLER DE PINTURA EXPERIMENTAL (O) 9	DISEÑO GRAFICO I 2	SOCIOLOGIA I 9	HISTORIA DEL DISEÑO 5	TALLER DE GRABADO (O) 4	ESTETICA (O) 9
4	FOTOGRAFIA I 3		TIPOGRAFIA 2	TECNICAS DE IMPRESION I 4	DISEÑO GRAFICO II 2	SOCIOLOGIA II 9	PSICOLOGIA DEL DISEÑO (O) 5	TALLER DE ONE CLUB I 9	PRODUCCION ARTESANAL (O) 9
5	FOTOGRAFIA II 3	TECNICAS AUDIOVISUALES 3	TRIHAS Y COLORANTES 3	TECNICAS DE IMPRESION II 4	DISEÑO GRAFICO III 2	TALLER DE INVESTIGACION I 7	MERCADOTECHNA Y PUBLICIDAD (O) 9	SEMINARIO DE TEMAS SELECTOS BASICOS (O) 7	
6	TEORIA DE LA COMUNICACION 8		TALLER DE TIPOGRAFIA 2	PRODUCCION GRAFICA 4	DISEÑO GRAFICO IV 2	TALLER DE INVESTIGACION II 7	ESCENOGRAFIA (O) 9	TALLER DE ONE CLUB II 9	COMPUTADORAS EN LAS ARTES VISUALES (O) 8
7	PUBLICIDAD I 8	ELEMENTOS DE LA COMUNICACION MASIVA 8	TRAMADO Y ESTAMPADO TEXTIL 9	TALLER DE DISEÑO EDITORIAL 2	AEROGRAFO (O) 3	IDIOMAS I (O) 9			
8	PUBLICIDAD II 8			ORGANIZACION Y PLANEACION EDITORIAL 2	ADMON DEL DISEÑO 9	IDIOMAS II (O) 9	EL JUGUETE MEXICANO (O) 9	SEMINARIO DE TEMAS AVANZADOS (O) 7	
9	TALLER DE TV I 3	TALLER DE COMUNICACION VISUAL 8	HILATURA 9		GRAFICA MONUMENTAL 9				
10	SEMINARIO DE TITULACION 7								
11									
12			CLAVES	(O)=OPTATIVA					

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	HISTORIA DEL ARTE I 5	TEORIA DEL CONOCIMIENTO I 9	TALLER DE REDACCION I 8	PRINCIPIOS DEL ORDEN GEOMETRICO I 3	DRUJO I 3	FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO I 5	TALLER DE SERIGRAFIA I 4	TALLER DE DISEÑO I 2	INGLES 9	DESARROLLO HUMANO INTEGRAL 9	SERVICIO SOCIAL INTERNO 9	
2	HISTORIA DEL ARTE II 5	TEORIA DEL CONOCIMIENTO II 9	TALLER DE REDACCION II 8	PRINCIPIOS DEL ORDEN GEOMETRICO II 3	DRUJO II 3	FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO II 5	TALLER DE SERIGRAFIA II 4	TALLER DE DISEÑO II 2	INGLES 9	DESARROLLO HUMANO INTEGRAL 9	SERVICIO SOCIAL INTERNO 9	
3	HISTORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO I 5	FACTORES ECONOMICOS PARA EL DISEÑO I 5	TEORIA DE LA COMUNICACION I 8	PSICOLOGIA DEL DISEÑO I 5	DRUJO III 3	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA I 3	LABORATORIO DE FOTOGRAFIA I 3	TALLER DE DISEÑO III 2	INGLES 9	DESARROLLO HUMANO INTEGRAL 9	SERVICIO SOCIAL INTERNO 9	LABORATORIO DE COMPUTACION 6
4	HISTORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO II 5	FACTORES ECONOMICOS PARA EL DISEÑO II 5	TEORIA DE LA COMUNICACION II 8	PSICOLOGIA DEL DISEÑO II 5	DRUJO IV 3	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA II 3	LABORATORIO DE FOTOGRAFIA II 3	TALLER DE DISEÑO IV 2	INGLES 9	DESARROLLO HUMANO INTEGRAL 9	SERVICIO SOCIAL INTERNO 9	LABORATORIO DE COMPUTACION 6
5	TEORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO I 5	SEMINARIO DE ANALISIS DE LA REALIDAD NAT I 7	SEMOTICA I 8	GENESIS I 5	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA III 3	LABORATORIO DE FOTOGRAFIA III 3	TECNICAS DE IMPRESION III 4	TALLER DE DISEÑO V 2	INGLES 9	DESARROLLO HUMANO INTEGRAL 9	SERVICIO SOCIAL INTERNO 9	LABORATORIO DE COMPUTACION 6
6	TEORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO II 5	SEMINARIO DE ANALISIS DE LA REALIDAD NAT II 7	SEMOTICA II 8	GENESIS II 5	TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA IV 3	LABORATORIO DE FOTOGRAFIA IV 3	TECNICAS DE IMPRESION IV 4	TALLER DE DISEÑO VI 2	INGLES 9	DESARROLLO HUMANO INTEGRAL 9	SERVICIO SOCIAL INTERNO 9	LABORATORIO DE COMPUTACION 6
7	IVV DEL CAMPO PROFESIONAL I 7	TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO I 6	LABORATORIO DE AUDIOVISUAL I 3	LABORATORIO DE TELEVISION I 3	LABORATORIO DE CINE I 3	TALLER DE DISEÑO VII 2	SEMINARIO DE TESIS I 7	SERVICIO SOCIAL EXTERNO 9	INGLES 9	ETICA FUNDAMENTAL 9	SERVICIO SOCIAL INTERNO 9	LABORATORIO DE COMPUTACION 6
8	IVV DEL CAMPO PROFESIONAL II 7	TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO II 6	LABORATORIO DE AUDIOVISUAL II 3	LABORATORIO DE TELEVISION II 3	LABORATORIO DE CINE II 3	TALLER DE DISEÑO VIII 2	SEMINARIO DE TESIS II 7	SERVICIO SOCIAL EXTERNO 9	INGLES 9	ETICA FUNDAMENTAL 9	SERVICIO SOCIAL INTERNO 9	LABORATORIO DE COMPUTACION 6

UNIVERSIDAD INTERCONTINENTAL
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
MAPA CURRICULAR

MODELO SEMESTRAL

1	TALLER DE DISEÑO GRAFICO I 2	DIBUJO I 3	GEOMETRIA I 3	DIBUJO TECNICO I 3	REDACCION 8	TEORIA DEL DISEÑO 5	HISTORIA DE LA COMUNICACION 8	HISTORIA DEL ARTE 5
2	TALLER DE DISEÑO GRAFICO II 2	DIBUJO II 3	GEOMETRIA II 3	DIBUJO TECNICO II 3	TIPOGRAFIA 2	FACTORES HUMANOS 9	TEORIA DE LA COMUNICACION 8	HISTORIA DEL DISEÑO 5
3	TALLER DE DISEÑO GRAFICO III 2	EXPREISION GRAFICA I 3	GEOMETRIA III 3	FOTOGRAFIA I 3	SERIGRAFIA I 4	GENESA 5	SEMOTICA 8	
4	TALLER DE DISEÑO GRAFICO IV 2	EXPREISION GRAFICA II 3	METODOLOGIA DEL DISEÑO 5	FOTOGRAFIA II 3	SERIGRAFIA II 4	PSICOLOGIA DEL DISEÑO 5	HISTORIA Y FILOSOFIA DEL ARTE 9	
5	TALLER DE DISEÑO GRAFICO V 2	EXPREISION GRAFICA III 3	TECNOLOGIA I 6	FOTOGRAFIA III 3	TECNICAS DE IMPRESION I 4	SOCIOLOGIA 9	FACTORES ECONOMICOS 9	
6	TALLER DE DISEÑO GRAFICO VI 2	EXPREISION GRAFICA IV 3	TECNOLOGIA II 6	FOTOGRAFIA IV 3	TECNICAS DE IMPRESION II 4	COSTOS Y PRESUPUESTOS 9	DEONTOLOGIA 9	
7	TALLER DE DISEÑO GRAFICO VII 2	SEMINARIO DE TESIS 7	AUDIOVISUALES I 3	OPTATIVA A 1	OPTATIVA B 1			
8	TALLER DE DISEÑO GRAFICO VIII 2	INVESTIGACION PROFESIONAL 7	AUDIOVISUALES II 3	OPTATIVA C 1	OPTATIVA D 1			

