

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Gráfico



Guía pedagógica:
Proyecto Integral de Diseño Gráfico II

Elaboró: CLAUDIA A. RODRÍGUEZ GUADARRAMA
MARÍA GABRIELA VILLAR GARCÍA
FLOR DE MARÍA GÓMEZ ORDOÑEZ
MARÍA DE LAS MERCEDES PORTILLA LUJA Fecha: noviembre,
2015.

Fecha de
aprobación

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	4
II. Presentación de la guía pedagógica	5
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	6
IV. Objetivos de la formación profesional	6
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	13
VIII. Mapa curricular	17



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte **Facultad de Arquitectura y Diseño**

Licenciatura **Licenciatura en Diseño Gráfico**

Unidad de aprendizaje **Proyecto Integral de Diseño Gráfico II** Clave

Carga académica

0	9	9	9
Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **10**

Seriación UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Curso taller

Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar)

Formación común

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía pedagógica

El Plan de Estudios 2015 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM, está fundamentado en un modelo flexible y constructivista, por lo que los métodos, estrategias y técnicas deben ser acordes a este planteamiento.

El propósito de la Guía Pedagógica para la Unidad de Aprendizaje Proyecto Integral de Diseño Gráfico II, como su nombre lo indica, es orientar, guiar y desarrollar los métodos, las estrategias, las técnicas, los recursos didácticos, las actividades, entre otros, descritos en este documento para el correcto aprendizaje, comprensión e incorporación de las competencias en el estudiante, con el objeto de cumplir con los objetivos del programa educativo, del núcleo de formación, del área curricular o disciplinaria, así como del Perfil de Egreso. De tal suerte, el objetivo del Programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico es: Designar, gestionar y operar discursos por medio de sistemas comunicacionales estratégicos interviniendo en realidades en beneficio de las personas y sus entornos como experiencias.

Los objetivos del núcleo de formación, es decir, el núcleo integral o estratégico para esta licenciatura son: 1) integrar proyectos estratégicos desde la planeación metodológica (PIDG1), e 2) integrar proyectos estratégicos desde la ejecución y resolución (PIDG2); del mismo modo, los objetivos del área curricular o disciplinar son: definir los conceptos, analizar la información, planear el proceso, aplicar la metodología y seleccionar los recursos para solucionar proyectos de Diseño.

Tiene el propósito de demostrar por parte del alumno(a) la adquisición de las competencias cognitivas, disciplinarias, interdisciplinarias y transdisciplinarias; así como de las competencias genéricas: instrumentales, interpersonales y sistémicas, adquiridas dentro de su trayectoria formativa dentro de la Licenciatura Diseño Gráfico.

El Perfil de egreso sostiene que el egresado contará con elementos teóricos, metodológicos y prácticos para su intervención en realidades, enfocados hacia la experiencia del usuario, en su beneficio y el de su entorno, mediante la designación, gestión y operación de sistemas comunicacionales estratégicos.

El plan de estudios 2015 pretende que los estudiantes –según los objetivos y el perfil de egreso– integren proyectos estratégicos para la intervención en realidades sociales para su beneficio, es necesario que las anteriores ostenten características de dicho modelo educativo. Así, se utilizan métodos interactivos, expositivos, de construcción del conocimiento entre estudiantes y profesores, así como estrategias y técnicas de búsqueda, de codificación, explicación oral, de elaboración, de parafraseo, de síntesis, además de tácticas de síntesis gráfica tales como los cuadros sinópticos, diagramas, mapas semánticos, mapas cognitivos, mapas conceptuales, mapas mentales y cuadro comparativos.

Finalmente, es importante señalar que esta guía es sólo una aproximación al trabajo docente, esto es, a modo de recomendación o sugerencia, por lo que los profesores y estudiantes pueden modificarla en términos de su propia necesidad. Del mismo modo, en



tanto la Unidad de Aprendizaje ostenta una naturaleza de investigación e integración de proyectos, sus procedimientos tienden a ser distintos de aquellos que muestran una naturaleza práctica tipo taller o laboratorio.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Integral
Área Curricular:	Diseño
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Designar, gestionar y operar discursos por medio de sistemas comunicacionales estratégicos interviniendo en realidades en beneficio de las personas y sus entornos como experiencias.

Objetivos del núcleo de formación:

Núcleo integral o estratégico

- Integrar proyectos estratégicos desde la planeación metodológica (PIDGI)
- Integrar proyectos estratégicos desde la ejecución y resolución (PIDGII)

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Definir los conceptos, analizar la información, planear el proceso, aplicar la metodología y seleccionar los recursos para solucionar proyectos de Diseño.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje:

Desarrollar la propuesta estratégica de diseño gráfico, que permita evidenciar la intervención disciplinaria y profesional en alguna de las opciones de evaluación profesional de la FAD de la UAEM para evaluar las competencias del alumno en un trabajo terminal de licenciatura.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Aplicación de los fundamentos teórico-metodológicos

Objetivo:

Analizar a los autores y perspectivas teóricas y metodológicas identificados en PIDG I que den sustento al tema de investigación, para su reflexión, disertación y aplicación (marco teórico-conceptual); hacia la realización de una investigación.

Contenidos:

- Dar continuidad al proyecto de investigación antecedente hacia su revisión y análisis; para revisar su lógica y pertinencia.
- Esquematizar el área disciplinaria del diseño en donde se ubica la problemática/problematización del objeto/sujeto de estudio; para reconocer la pertinencia de las perspectivas teóricas y metodológicas con la finalidad de aplicarlas o vincularlas a la resolución del fenómeno o problemática identificada.

Métodos, estrategias y recursos educativos

El método que es utilizado para la asesoría de los estudiantes es el interactivo, en cuyo desarrollo el estudiante presenta el avance de la investigación de manera grupal, para que los mismos estudiantes observen y opinen sobre el mismo; el profesor funge como mediador de los contenidos y posteriormente sugiere posibles modificaciones pero sin resolver el problema, las cuales son discutidas y, si es el caso, tomadas en cuenta para la consolidación del documento. Después, el método utilizado es el expositivo, caracterizado por la presentación de la información por parte de los estudiantes, esto es, en la presentación del avance ante los miembros de la Academia, haciendo uso de la técnica de la explicación oral. Las estrategias son dos; por un lado las estrategias de búsqueda (dentro de las Escalas de Estrategias de Recuperación de Información), en donde los estudiantes deben continuar con el trabajo de desarrollo del protocolo con el objeto de consolidarlo, al buscar mayor información acerca del problema, justificación, antecedentes, hipótesis, objetivos, metodología, entre otros, con el objeto de enriquecer y fortalecer el diagnóstico y los argumentos que apuntalan tal proyecto; por otro lado, se utilizan las estrategias de elaboración (dentro de las Escalas de Codificación de Información), con el objeto de que los estudiantes, una vez que hayan obtenido la información pertinente, la codifiquen mediante ciertas tácticas como las relaciones, las metáforas (concepto), parafraseado, síntesis, etc. Del mismo modo, algunas de las técnicas –o estrategias– utilizadas son las de descubrimiento, esto es, a través de la investigación personal, el contacto con la realidad del objeto de estudio, incluso se promueve la técnica del estudio de



caso, así como la del proyecto, dadas las características de la disciplina del diseño gráfico. Se hace uso de algunas técnicas de síntesis gráfica tales como los cuadros sinópticos, diagramas, mapas semánticos, mapas cognitivos, mapas conceptuales, mapas mentales y cuadro comparativos. Los recursos educativos necesarios son los libros, las revistas científicas o *journals*, los documentos de investigación profesionales o escolares –mínimo nivel licenciatura–, así como otras técnicas de investigación pero únicamente a manera de sondeo u observación, con el fin de fundamentar el problema de investigación, en tanto se realizarán de manera más profunda en el contenido del trabajo.

Se continúa la etapa de diseño de la investigación en la que el alumno, en su papel de investigador, determina una estructura para el plan de acción de la investigación al seleccionar un método de investigación. Dentro del diseño de la investigación elaborará el plan maestro que especifica los métodos y procedimientos para recopilar y analizar la información necesaria.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación grupal del avance que fue desarrollado. Retroalimentación grupal y posterior individual del primer borrador del documento. Búsqueda de bibliotecas y librerías físicas y virtuales. Búsqueda de al menos 50 fuentes con temáticas similares al tema del anteproyecto. Registro metodológico de las fuentes elegidas.	Revisión de índices e introducciones de las 50 fuentes. Selección de las fuentes útiles para fundamentar o argumentar el problema de investigación. Lectura de al menos 10 fuentes y escritura para la ampliación de contenidos del documento.	Presentación del avance del proyecto ante la Academia, de manera individual, con una duración de 15 minutos, más otros 15 para observaciones. Evidencia: avance de la investigación según la modalidad escogida.
(Tiempo destinado) 9 horas	(Tiempo destinado) 24 horas	(Tiempo destinado) 3 horas

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula de clases o cubículo del profesor para las asesorías. Aula con proyector para la presentación de los estudiantes.	Proyector, presentaciones virtuales, pizarrón con plumones, fotocopias de información dependiendo del proyecto.



Unidad 2. Desarrollo del planteamiento metodológico

Objetivo:

Desarrollar el planteamiento metodológico identificado para la resolución del proyecto.

Contenidos:

- Identificar el ámbito humano (social, productivo, económico, político, etc.) en donde se ubica la problemática/problematización del objeto/sujeto de estudio para su descripción.
- Esquematizar la situación que guarda el contexto del objeto/sujeto de estudio a partir de la metodología identificada.
- Desarrollar las técnicas de campo necesarias para la obtención de datos.
- Interpretar la información obtenida a partir de las técnicas de investigación aplicadas.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Los métodos que ostentan mayor relevancia para esta segunda unidad de competencia son aquellos en los que los docentes y los estudiantes intervienen activamente en la construcción del aprendizaje. En éstos, es fundamental la formulación de preguntas por parte del profesor, permitiendo que los estudiantes construyan o amplíen el marco epistémico del tema que desarrollan, con base en los textos que anteriormente se han revisado, un poco en el sentido mayéutico aristotélico. Es decir, en tanto la unidad de competencia anterior concluye con las presentaciones de los estudiantes y su retroalimentación por parte de la Academia, los cuestionamientos realizados por dichos profesores sirven en dos sentidos: por un lado para modificar los planteamientos realizados en el protocolo si es que es necesario o son viables tales comentarios, o para fortalecer los argumentos que ya existen en caso de que no sean fáciles de entender u ostenten huecos teóricos. Para esta unidad de competencia, se pretende que los estudiantes desarrollen los marcos referencial y contextual, por lo que las estrategias para lograr tal propósito son las relacionadas con la búsqueda de información (dentro de las Escalas de Estrategias de Recuperación de Información), ahora de manera más amplia y profunda, al revisar y utilizar las fuentes registradas en la unidad anterior. Esto es, de las 50 fuentes similares encontradas, se pretende que los estudiantes revisen y elijan al menos 30 de ellas, y las utilicen para construir el marco contextual, el marco referencial, es decir, el diagnóstico y el estado del arte del problema del proyecto integral. Del mismo modo, otras estrategias metodológicas para obtener la información necesaria son las etnográficas, con sus técnicas de investigación de campo como grupos de enfoque, entrevistas profundas, encuestas, observación



participante, entre otros. Es importante que algunas de estas técnicas son utilizadas recientemente a través de medios digitales con resultados importantes y de mayor facilidad para codificar la información, tales como chats, Foros, Redes Sociales, etc. También, se trata de que los estudiantes utilicen las estrategias de elaboración (dentro de las Escalas de Codificación de Información), con el objeto de que los estudiantes, una vez que hayan obtenido la información pertinente desde los referentes teóricos y empíricos ya mencionados, la codifiquen mediante ciertas tácticas, tales como las relaciones, las metáforas (concepto), parafraseado, síntesis, etc.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Discusión grupal para discutir las observaciones al avance de la investigación por parte de la Academia. Revisión y selección de las fuentes documentales, de campo así como de las técnicas de recolección, procesamiento y análisis de datos.	Asesoría grupal y posteriormente individual permanente sobre los avances de temas establecidos en el índice. Entrega impresa de los avances del documento de investigación.	Entrega final de los capítulos por parte de los estudiantes. Evidencia: de uno a dos capítulos del documento, según el caso de la investigación así como de la modalidad.
(Tiempo destinado) 9 horas	(Tiempo destinado) 42 horas	(Tiempo destinado) 3 horas

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula de clases o cubículo de profesor para las asesorías. Aula con proyector para la presentación de los estudiantes.	Proyector, presentaciones virtuales, pizarrón con plumones, fotocopias de información dependiendo del proyecto.



Unidad 3. Elaboración de Informe final

Objetivo:

Desarrollar el informe final del marco teórico contextual del objeto/sujeto de estudio; con el rigor metodológico que plantean las técnicas de investigación documental.

Desarrollar el proyecto que se derive de la modalidad pertinente a la investigación.

Contenidos:

Compilar el informe final de la modalidad pertinente a la investigación con el diseño editorial que refleje las competencias deseadas en el egresado de la licenciatura en Diseño Gráfico.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Los métodos que son utilizados para esta tercera unidad de competencia son, al igual que en la unidad de competencia anterior, aquellos en los que los docentes y los estudiantes intervienen activamente en la construcción del aprendizaje. En éstos, es fundamental la formulación de preguntas por parte del profesor, permitiendo que los estudiantes construyan o amplíen el marco epistémico del tema que desarrollan, con base en los textos que anteriormente se han revisado. En tanto la anterior unidad de competencia concluye con un primer borrador de los marcos referencial y contextual, se pretende para esta unidad de competencia se desarrollen los argumentos teóricos metodológicos del proyecto –depende del proyecto se hace uso de un método proyectual o de investigación– por lo que las estrategias para lograr tal propósito son, al igual que en la anterior unidad de competencia, las relacionadas con la búsqueda de información (dentro de las Escalas de Estrategias de Recuperación de Información), ahora de manera más amplia y profunda, al revisar y utilizar las fuentes registradas en la unidad anterior. Esto es, de las 50 fuentes similares encontradas, se pretende que los estudiantes revisen y elijan al menos 30 de ellas, y las utilicen para construir el marco teórico y el marco metodológico, es decir, los argumentos teóricos y empíricos que sustentan dicho proyecto, así como el modo de resolver el proyecto desde dichos marcos. Es importante señalar que para la construcción de estos marcos, los referentes empíricos se deben teorizar con el objeto de obtener bases teóricas, por lo que otras estrategias metodológicas para obtener la información necesaria son las etnográficas, con sus técnicas de investigación de campo como grupos de enfoque, entrevistas profundas, encuestas, observación participante, entre otros. Es importante que algunas de estas técnicas son utilizadas recientemente a través de medios digitales con resultados importantes y de mayor facilidad para codificar la información, tales como chats, Foros, Redes Sociales, etc.

Se pretende en esta última etapa que el alumno comunique los resultados



mediante un informe de investigación, la presentación oral y cronograma del proceso. Contextualizar dicha investigación así como aplicar formato al del informe ya que éste se adaptará al formato del proyecto.

La presentación del informe es la etapa final del proyecto de investigación, se trata de una etapa importante ya que marca las guías a seguir. El informe de investigación se define como la presentación de los descubrimientos de la investigación dirigida a una audiencia específica con un propósito particular.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Discusión grupal para discutir las observaciones que se hicieron a los avances por parte de la Academia en cuanto a argumentos teóricos metodológicos. Revisión y selección de las fuentes documentales y de campo por parte de los estudiantes.	Asesoría grupal y posteriormente individual permanente sobre los avances de los marcos teórico y metodológico. Entrega escrita de los avances de acuerdo con las fuentes y los tiempos de entrega.	Entrega del informe final de la investigación por parte del alumno, y retroalimentación por parte del profesor. Evidencia: informe final.
(Tiempo destinado) 9 horas	(Tiempo destinado) 42 horas	(Tiempo destinado) 3 horas

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula de clases o cubículo de profesor para las asesorías. Aula con proyector para la presentación de los estudiantes.	Proyector, presentaciones virtuales, pizarrón con plumones, fotocopias de información dependiendo del proyecto.



VII. Acervo bibliográfico

1. Álvarez-Gayou, J. L., (2011). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. 2 ed. México: Paidós Ecuador.
2. Álvarez, R., (2003). *Hermenéutica analógica y ética*. 1 ed. México: Torres y Asociados
3. Barthes, R., (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. 2 ed. Buenos Aires, Argentina: Paidós Ibérica.
4. Cardona, D., (2011). *La publicidad. Textos y conceptos*, de Eulalio Ferrer. *Razón y Palabra*, -(75), pp. 1-10.
5. Carlos, M., (2011). *Como elaborar y asesorar una investigación de tesis*. 1 ed. México: Prentice Hall Pearson Educación.
6. Coelho Zito Guerreiro , L., (2016). Approval of the Resolution governing the ethics of research in social sciences, the. *Ciência & Saúde Coletiva*, 21(8), pp. 2619-2629.
7. Duarte Rodrigues, A., (2014). Análises do discurso e abordagem etnometodológica do discurso. *Matrizes*, 8(2), pp. 117-134.
8. Fecchio C. Gonçalves, T., (2011). Visual Methodologies: a n Introduction to the interpretation of Visual Materials. *Revista Digital do LAV*, 2(2), pp. 1-7.
9. ITESM, (s.f.). *El estudio de casos*. Monterrey: Edición: Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo de la Vicerrectoría Académica.
10. Gary, K., (2013). *El diseño de la investigación social: La inferencia científica en los estudios*. 2 ed. Barcelona, España: Alianza.
11. Lindsay, D., (2013). *Guía redacción científica: De la investigación a las palabras*. 1 ed. México: Trillas.
12. Ministerio de Cultura de Ecuador, (2001). *"Seminario "Filosofía Política en América Latina Hoy"*, Quito: Universidad Andina Simon Bolivar.
13. Rey, P. R., (2013). *Trabajos de investigación de vanguardia*. 1 ed. México: ACCI.
14. Jaramillo, Luis Guillermo, Aguirre, Juan Carlos, *El papel de la descripción en la investigación cualitativa* Cinta de Moebio [en línea] 2015, (Septiembre-Sin mes) : [Fecha de



consulta: 19 de septiembre de 2016] Disponible

en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10141025006>> ISSN

15. Szurmuk, M., (2009). Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos. 1 ed. México: Instituto Mora y Siglo XXI.

Glosario:

ESTRATEGIA: Planeación dirigida de acciones, que se generan de manera anticipada para el logro de un objetivo determinado.

INTEGRAR: “El tema global de la investigación se madura al platicarlo y al comentar sobre lo que está escribiendo en ese momento. Aunque no le proporcionen soluciones, el solo hecho de haberlo expresado oralmente le ayudará a la redacción. Cuando esté listo para escribir, reúna todas las hojas que correspondan a un tema... de acuerdo con el orden en que desee presentarlas. Éste es su primer borrador” (Schmelkes, 2005: 11).

“La terminación de un trabajo académico de investigación es un proceso que implica en principio el cierre de las lecturas y el registro de conocimientos. Esta etapa implica también subsecuentes revisiones al esquema de trabajo ya que el conocimiento profundo del tema enriquece y varía la estructura de los contenidos propuestos originalmente” (Vilchis, 1999: 130).

“La construcción del trabajo final debe conjugar cada uno de los elementos de tal manera que se relacionen estrechamente y manifiesten en todo momento la continuidad y unidad del tema” (Vilchis, 1999: 131).

Al integrar la información “lee todo tu escrito para determinar si su lectura es fluida y si necesita añadir o eliminar algún párrafo... revisa la redacción” (Smehmelkes, Elizondo, 2014: 217).

“Existen varias maneras de recopilar la información extraída de las referencias; de hecho, cada persona es capaz de idear su propio método de acuerdo con la forma en que trabaja. Algunos autores sugieren el uso de fichas (Rojas, 2002; Pardinias, 1999; Garza 1996, y Becker y Gustafson, 1976). Sin embargo la información también se recopila en hojas sueltas, libretas o cuadernos, en un archivo. La manera de recopilarla es lo de menos, lo importante es que se extraigan los datos y las ideas necesarias para la elaboración del marco teórico” (Hernández Sampieri, et al, 2006: 73).

DESARROLLAR:

“El desarrollo de la tesis incluye: elaboración del esquema de investigación en términos generales, la recopilación de fuentes sobre dicho tema, ordenar las fuentes en relación con el esquema, sistematizar la consulta y lectura de las fuentes, recopilar la información, examinar las especificaciones del esquema partiendo de cero a la luz de las fuentes consultadas y dar una forma orgánica a la información recopilada, clasificarla conforme al esquema de investigación” (Vilchis, 1999: 125).

“Una teoría debe de ser capaz de describir, explicar y predecir el (los) fenómenos(s) a que hace referencia. Describir implica varias cuestiones: definir el fenómeno, sus características y componentes, así como delimitar las condiciones y los contextos en que se presenta, y las distintas maneras en que llega a manifestarse. *Describir* representa también claridad conceptual” (Hernández Sampieri, et al, 2006: 83).

ANÁLISIS DE DATOS: “Es el procedimiento práctico que permite confirmar las relaciones establecidas en la hipótesis, así como sus propias características”

ANÁLISIS DE PROYECTOS: “Descripción del funcionamiento total del diseño de investigación, a fin de facilitar la información válida para la toma de decisiones”



BIBLIOGRAFÍA: “Descripción de un libro o lista de libros empleados o consultados para la realización de un trabajo y que se coloca en orden alfabético al final de la obra”

CATALOGAR: “Descripción bibliográfica de una obra, con el fin de identificarla de una forma clara y precisa para facilitar su uso en una biblioteca”

CATÁLOGO: “Lista alfabética de autores, títulos y materias de las obras que componen una biblioteca. Presenta su descripción bibliográfica. Listado o inventario de personas, fuentes, documentos, investigaciones, trabajos ordenados sistemáticamente para el servicio del investigador.

CITA BIBLIOGRÁFICA: “Referencia de una obra, la cual ha sido citada en el cuerpo de la obra. Relación de la fuente”

CONCEPTO: “Son construcciones lógicas que el científico produce, expresadas de modo que puedan manifestar un hecho o fenómeno”

CRONOGRAMA: “Descripción de las actividades en relación con el tiempo en el cual se van a desarrollar”

CUERPO DE LA OBRA: “Es el desarrollo de cada uno de los capítulos en que se ha dividido la obra, excluyendo las partes preliminares y accesorias”

CUESTIONARIO: “Instrumentos formado por una serie de preguntas que se contestan por escrito a fin de obtener la información necesaria para la realización de una investigación”

DATO: “Producto de registro de una respuesta. Proposición singular, existencial, o postulado que se acepta para el planteamiento de un problema. Enunciados confirmados por la hipótesis”

INFORMACIÓN: “Adquisición de hechos o datos por métodos diversos como: la observación, encuesta u otras fuentes”

INFORME: “Presentación del tratamiento de un tema. Presentación escrita o verbal de los resultados de una investigación”

INTERVENCIÓN DISCIPLINARIA DEL DISEÑADOR GRÁFICO: La intervención disciplinaria se define como la injerencia intencional del diseñador gráfico en una esfera teórica o metodológica de la disciplina del diseño, es decir, su participación sistémica para el desarrollo y crecimiento de la teoría del diseño gráfico, ya sea física o virtual, temporal o permanente, global o local, con fines artísticos, científicos o tecnológicos.

INTERVENCIÓN PROFESIONAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO: La intervención profesional se entiende como la injerencia intencional del diseñador gráfico en un ámbito práctico o técnico de la disciplina del diseño, es decir, su participación sistémica para el enriquecimiento de la práctica del diseño gráfico, ya sea física o virtual, temporal o permanente, global o local, con fines artísticos, científicos o tecnológicos.

METODOLOGÍA: Tratado del método y ciencia del método. Investigación sistemática y formulación de métodos que deben usarse en la investigación científica.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: El problema es el punto de partida de la investigación. Surge cuando el investigador encuentra un fenómeno objeto de estudio que puede ser abordado desde la teoría o la práctica. Bajo este argumento los documentos de investigación enfocados al diseño son detonados a partir de una necesidad la cual se origina a partir de la observación. De ahí, la necesidad de hacer un planteamiento adecuado del problema a fin de no confundir efectos secundarios del problema a investigar con la realidad del problema que se investiga. Por lo tanto, el planteamiento del problema establece la dirección del estudio para lograr un conocimiento nuevo frente a la situación de necesidad, y ese conocimiento nos encausa hacia la solución teórico-proyectual del conflicto planteado por la necesidad.

PROYECTO: “Propuesta de estudio o investigación científica dentro de un campo vagamente definido y que se presenta como posible de realizar. Conjunto de elementos o partes interrelacionadas de una estructura diseñada para lograr objetivos específicos o resultados proyectados con base en necesidades detectadas. Conjunto de recursos y etapas diseñados para solucionar problemas específicos mediante procesos adecuados”.

Tamayo y Tamayo, M., (2012). El proceso de la investigación científica. Limusa, México. p. 311-332.

VIII. Mapa curricular



UAEM Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Gráfico

Reestructuración, 2015



Reestructuración del Proyecto

Curricular Facultad de Arquitectura y Diseño



Licenciatura en Diseño Gráfico MAPA CURRICULAR 2015

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO PLAN 2015										
DISCIPLINAS	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO					NÚCLEO INTEGRAL		
	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
DISEÑO GRÁFICO	DESIGNO DE TIPOGRAFÍA	TEMAS SELECTOS DE TIPOGRAFÍA	DISEÑO TIPOGRÁFICO	DISEÑO EDITORIAL	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO EDITORIAL	DESARROLLO DE IDENTIDAD VISUAL	DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL	GRÁFICA DEL ENTORNO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO
	TECNICAS DE REPRESENTACION	BOCETAJE	OBJETO Y ENTORNO	ABSTRACTO BASICO	ILUSTRACION AVANZADA	INTRODUCTIVA PROFESIONAL				
	DELLJO NATURAL	COMPOSICION VISUAL		SISTEMAS ARTEFACTUALES DE IMPRESION	SISTEMAS INDUSTRIALES DE IMPRESION	SISTEMAS DIGITALES DE IMPRESION				
	PSICOLOGIA	COLOR		FOTOGRAFIA BASICA	INDICACION FOTOGRAFICA	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	DISEÑO VISUAL MULTIMEDIA			
COMUNICACIÓN	SEMIOLOGIA Y APROXIMACION DE LA CULTURA		TEMA DE LA COMUNICACION		MERCADOTECNIA	PARADIGMA DE LA COMUNICACION	CULTURA Y COMUNICACION			
						INGLES 1	INGLES 2	INGLES 3	INGLES 4	
ADMINISTRACIÓN					CON FOMENTO DE LA INICIATIVA	ADMINISTRACION DEL DISEÑO	LEGISLACION DEL DISEÑO	GESTION DEL DISEÑO	DESARROLLO DEL EMPRENDEDOR	
FILOSOFÍA	FUNDAMENTOS FILOSOFICOS PARA EL DISEÑO	LOGICA ARGUMENTATIVA PARA EL DISEÑO	ESTUDIO DEL SIGLO	VISUALIDAD	CONSTRUCCION DISCURSIVA			ETICA PROFESIONAL		
INFORMÁTICA		DELLJO DIGITAL	EDICION DE PAGINAS DIGITALES	GRAMATICA DE TEXTOS			APLICACIONES EMPRESARIALES PARA INTERNET	DISEÑO VISUAL PARA INTERNET		
METODOLOGÍA			METODOLOGIA PARA EL DISEÑO				INVESTIGACION PARA EL DISEÑO	PROCESOS DE INVESTIGACION PARA EL DISEÑO		
HISTORIA	HISTORIA DEL ARTE	HISTORIA DEL DISEÑO		TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO						
OPTATIVA					TEMAS SELECTOS DE DISEÑO	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO I	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO II	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO III	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO IV	

DISCIPLINAS	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
NÚCLEO BÁSICO			NÚCLEO SUSTANTIVO					NÚCLEO INTEGRAL		
PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10	
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD TEMÁTICA
CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS
UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE

PRÁCTICAS PROFESIONALES (30)