

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



**Guía pedagógica:**

**Tendencias del Diseño Gráfico**

Elaboró:	<u>M. en Dis. Mariana Vanessa Martínez Balderas</u>	Fecha: <u>Enero 2017</u>
	<u>M. en D. de C. O. Claudia Arellano Vázquez</u>	
Fecha de aprobación	<u>H. Consejo académico 25 de Mayo 2017</u>	<u>H. Consejo de Gobierno 25 de Mayo 2017</u>



## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	14
VIII. Mapa curricular	15



**I. Datos de identificación**

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje  Clave

Carga académica      
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación    
UA Antecedente UA Consecuente

**Tipo de Unidad de Aprendizaje**

Curso  Seminario  Laboratorio  Otro tipo (especificar)   
Curso taller  Taller  Práctica profesional

**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**

**Formación equivalente**

**Unidad de Aprendizaje**



## II. Presentación de la guía pedagógica

Conforme lo indica el **Artículo 87** del Reglamento de Estudios Profesionales, la guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y que no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

El diseño de esta guía pedagógica responde al Modelo Educativo de la Facultad de Arquitectura y Diseño, en el sentido de ofrecer un modelo de enseñanza centrado en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades, actitudes y valores que brinde a los estudiantes la posibilidad de desarrollar sus capacidades de análisis, investigación, conceptualización, diseño y desempeño creativo. Los conocimientos, habilidades, actitudes y valores aprendidos en la unidad de aprendizaje de Tendencias del Diseño Gráfico, le facilitarán al alumno adquirir una actitud crítica y reflexiva que le permita identificar y proyectar las diversas tendencias del diseño gráfico mediante su estudio como fenómeno epistémico, para construir los conceptos que le permitan generar soluciones de diseño gráfico congruentes a las necesidades del contexto real.

El enfoque y los principios pedagógicos que guían proceso de enseñanza aprendizaje de esta U.A., tienen como referente la corriente constructivista del aprendizaje y la enseñanza, según la cual el aprendizaje es un proceso constructivo interno que realiza la persona que aprende a partir de su actividad interna y externa y, por intermediación de un facilitador que propicia diversas situaciones de aprendizaje para facilitar la construcción de aprendizajes significativos contextualizando el conocimiento.

Por tanto la selección de métodos, estrategias y recursos de enseñanza aprendizaje está enfocada a cumplir los siguientes principios:

- La activación de los conocimientos previos de los estudiantes a fin de vincular lo que ya sabe con lo nuevo que va a aprender.
- Diseñar diversas situaciones y condiciones que posibiliten diferentes tipos de aprendizaje (por recepción, por descubrimiento, por repetición y significativo).
- Proponer diversas actividades de aprendizaje que brinden al estudiante



diferentes oportunidades de aprendizaje y representación del contenido.

- Promover el uso de estrategias de aprendizaje que le posibiliten al estudiante adquirir, elaborar, organizar, recuperar y transferir la información aprendida.
- Facilitar la búsqueda de significados y la interpretación mediada de los contenidos de aprendizaje mediante la organización de actividades colaborativas.
- Favorecer la contextualización de los contenidos de aprendizaje mediante la realización de actividades prácticas, investigativas y creativas.

Facilitar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje a partir de proporcionarle al estudiante las herramientas necesarias para reconocer las tendencias del diseño y su proyección actual que tiene impacto en la cultura y en el ámbito laboral en el que el alumno se desarrollará. El uso de diferentes escenarios y recursos para el aprendizaje de los contenidos tiene como finalidad, propiciar diferentes situaciones de aprendizaje que faciliten aprender en diferentes contextos, así como vincular el conocimiento con distintas situaciones.

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

<b>Núcleo de formación:</b>	Sustantivo
<b>Área Curricular:</b>	Historia
<b>Carácter de la UA:</b>	Obligatoria

### IV. Objetivos de la formación profesional.

#### Objetivos del programa educativo:

Formar Licenciados en Diseño Gráfico con alto sentido de responsabilidad, vocación de desarrollo y con competencias para:

- Proponer soluciones integrales a los problemas de comunicación visual.
- Crear propuestas innovadoras sobre identidad gráfica corporativa, institucional y personal.
- Crear imágenes gráficas de comunicación multimedia para plataformas y Páginas Web.
- Producir imágenes digitales, con el fin de generar mensajes masivos; impresos, digitales y audiovisuales.
- Proponer proyectos de diseño de imágenes gráficas de publicidad.



- Crear proyectos de publicaciones editoriales.

Formar licenciados en Diseño Gráfico en con alto sentido de responsabilidad y vocación de servicio, y con competencias y conocimientos suficientes para:

- Diseñar procesos de comunicación editorial, digital y audiovisual.
- Trasmisión de estímulos y la sensibilización de los usuarios por medio de la imagen.
- Transmitir mensajes, haciendo uso de la construcción visual, técnicas de representación seca y húmeda.
- Diseñar procesos e implementar sistemas tipográficos, de impresión y diseño editorial
- Diseñar sistemas de señalética
- Contribuir en los procesos financieros y administrativos de las empresas publicitarias.
- Realizar investigación tendiente a la mejora e implementación de sistemas de comunicación visual.
- Difundir la cultura del diseño gráfico en diferentes niveles de la sociedad.
- Revisar la normatividad específica de registro de marca y derecho de autor con el fin de mejorar la calidad de insumos y producto terminado.

#### **Objetivos del núcleo de formación:**

Desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

#### **Objetivos del área curricular o disciplinaria:**

Investigar los referentes históricos que dieron origen al diseño gráfico, con la finalidad de comprender su evolución y apreciar sus particularidades.

#### **V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

Investigar las tendencias referentes al diseño gráfico; por medio del análisis. Apreciar y relacionar los aspectos que componen el objeto de estudio.



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

<b>Unidad 1. ORIGEN DE LAS TENDENCIAS Y CONCEPTOS</b>		
<b>Objetivo:</b> Analizar el origen de las tendencias así como la complejidad de su conceptualización; mediante la ubicación histórica y revisión etimológica de los conceptos para la realización de ejercicios prácticos de diseño gráfico.		
<b>Contenidos:</b>		
1.1 Conceptos: moda, estilo, vanguardia, estereotipo y tendencia		
1.2 Contexto: Pre modernidad, modernidad y posmodernidad		
1.3 Origen de las tendencias: ¿Por qué en la modernidad?		
1.4 Sociología de las tendencias		
<b>Métodos, estrategias y recursos educativos</b>		
<b>Fase de apertura:</b> Dar a conocer el contenido del curso a través de un panorama general que permita al alumno comprender la finalidad de la U.A. y situar el contexto en que se ubican los contenidos de la U.A.		
<b>Fase de Desarrollo:</b> Introducir al alumno en el tema de los orígenes de las Tendencias del Diseño, y la identificación conceptual de: Tendencia, moda, vanguardia, estereotipo.		
<b>Fase de Cierre:</b> La intención es resumir la información, aplicarla y repasarla con el propósito de fortalecer los contenidos vistos durante la primera U. A.		
<b>Nota:</b> A continuación se desglosa la metodología propuesta, se indican los métodos, técnicas y estrategias a utilizar correspondientes a cada temática y se enumeran las actividades de aprendizaje a realizar en cada etapa del proceso.		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
<p><b>Encuadre</b> de la Unidad Temática (Presentar objetivos, contenidos, forma de trabajo y evaluación).</p> <p><b>A1-</b>Analizar el contenido de la Unidad de temática para comentar dudas e inquietudes.</p> <p><b>Evaluación diagnóstica</b> para la Identificación de conocimiento previo e identificación de expectativas sobre la U.A.</p>	<p><b>1.1</b></p> <p><b>Lectura comentada:</b> “Las vanguardias históricas en perspectiva”. Calderón Gómez Jorge. Universidad Complutense de Madrid. Redalyc.</p> <p><b>A-2</b> Elaborar un resumen de la lectura comentada.</p> <p><b>Expositiva:</b> exponer las principales características de los orígenes de las tendencias.</p> <p><b>A-3</b> Elaborar un reporte escrito de la exposición del profesor.</p>	<p>Brindar los parámetros formales y conceptuales para la elaboración de la línea de tiempo.</p> <p><b>A-8</b> Diseñar una línea de tiempo tendencias del diseño en la modernidad. (Proyecto)</p> <p>Brindar los parámetros formales y conceptuales para la elaboración tarjetas informativas sobre los ismos.</p> <p><b>A-9</b> Diseñar una serie de tarjetas informativas sobre los ismos. (Proyecto).</p>



<p><b>Dinámica grupal</b> para integración del grupo.</p>	<p><b>1.2</b> <b>Expositiva:</b> exponer el tema de “Origen de las tendencias: ¿Por qué en la modernidad?”.</p> <p><b>A-4</b> Elaborar un reporte escrito acerca de la popularización de las tendencias de diseño.</p> <p><b>A-5</b> Identificar 5 marcas de diferentes productos que surgieron en la época de la revolución industrial e investigar el impacto cultural que provocaron durante su época.</p> <p><b>1.3</b> <b>Expositiva:</b> exponer el tema de “Sociología de las tendencias”.</p> <p><b>A-6</b> Exponer la dramatización de un comercial de un producto de la época del nacimiento de las tendencias industriales.</p> <p><b>1.4</b> <b>Expositiva:</b> audiovisuales sobre los conceptos de tendencia, estilo, moda, vanguardia, estereotipos.</p> <p><b>A-7</b> Elaborar un mapa conceptual de los conceptos de tendencia, estilo, moda, vanguardia y estereotipos.</p>	
<b>(1 Hrs.)</b>	<b>(6 Hrs.)</b>	<b>(3 Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
<p>Aula de clase Biblioteca Instalaciones de la Facultad</p>	<p>Informáticos Audiovisuales Impresos Fijos Proyectables Audibles</p>	



## Unidad 2. TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA ÉPOCA MODERNA

**Objetivo:** Distinguir los movimientos artísticos que dieron pauta al surgimiento de tendencias en el diseño durante el siglo XVIII al XX; mediante la revisión teórica e histórica de las propuestas de diseño gráfico de este periodo, que permitan relacionar su influencia y el retorno en el diseño actual.

### Contenidos:

- 2.1 Desarrollo de las tendencias del diseño de los siglos XVIII y XIX
- 2.2 Desarrollo de las tendencias del diseño en el siglo XX y su influencia de los movimientos artísticos (ismos del arte)
- 2.3 Nacimiento de las tendencias industriales y su influencia en los ámbitos de diseño.
- 2.4 Fenómenos sociales que dan pauta a nuevas tendencias en el diseño.  
Diseños que marcan tendencias en lo social

### Métodos, estrategias y recursos educativos

**Fase de apertura:** Dar un panorama general sobre el contenido de la Unidad Temática 2, así como presentar objetivos, forma de trabajo y evaluación. Se identificará el aprendizaje de los conocimientos previos de la U. Temática 1 para relacionarlos con la siguiente.

**Fase de Desarrollo:** Introducir al alumno en el tema de las Tendencias de Diseño en la Modernidad y su influencia de los movimientos artísticos. Se desarrollarán estrategias de enseñanza- aprendizaje que permitan al alumno conocer, identificar, y analizar los diferentes movimientos artísticos y acontecimientos del siglo XVIII al XX, en los que se dieron tendencias en el diseño y crearon un impacto a la cultura.

**Fase de Cierre:** Se facilitará la integración de los conocimientos vistos durante la Unidad Temática a través de actividades de aprendizaje que permitan a los alumnos repasar, recordar, interpretar, explicar y aplicar el conocimiento.

**Nota:** A continuación se desglosa la metodología propuesta, se indican los métodos, técnicas y estrategias a utilizar correspondientes a cada temática y se enumeran las actividades de aprendizaje a realizar en cada etapa del proceso.

### Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p><b>Encuadre</b> de la Unidad Temática (Presentar objetivos, contenidos, forma de trabajo y evaluación).</p> <p><b>A-10</b> Analizar el contenido de la Unidad de temática para</p>	<p><b>2.1. Expositiva:</b> exponer el desarrollo de las tendencias de diseño en la modernidad y su influencia de los movimientos artísticos.</p> <p><b>A-11</b> Investigar sobre el tema</p>	<p>Brindar los parámetros formales y conceptuales para la elaboración del diseño del memorama y análisis de fotografía.</p>



<p>comentar dudas e inquietudes.</p> <p><b>Preguntas abiertas</b> para identificar el conocimiento previo sobre los contenidos abordar durante la Unidad Temática.</p> <p><b>Dinámica grupal</b> para integración del grupo.</p>	<p>abordar en la sesión.</p> <p><b>A-12</b> Elaborar un resumen de la exposición del profesor.</p> <p><b>Línea de tiempo:</b> brindar las instrucciones y parámetros al alumno para su desarrollo.</p> <p><b>A-13</b> Diseñar una línea de tiempo de las vanguardias y tendencias del diseño en la modernidad.</p> <p>Exponer ante el grupo las líneas de tiempo.</p> <p><b>Lluvia de ideas:</b> abordar los contenidos vistos en la clase anterior para introducir a la actividad grupal expositiva.</p> <p><b>A-14</b> Retroalimentación de la exposición guiada por el profesor.</p> <p><b>2.2</b></p> <p><b>Expositiva:</b> exponer la influencia de las tendencias en los ámbitos de diseño.</p> <p><b>A-15</b> Participar en diálogos simultáneos donde los alumnos, dirigidos por el profesor, comentarán sus puntos de vista y opiniones.</p> <p><b>2.3</b></p> <p><b>Lectura comentada:</b> analizar la popularización de las tendencias de diseño a partir de las lecturas solicitadas.</p> <p><b>A-16</b> Elaborar un reporte escrito acerca de la popularización de las tendencias de diseño.</p> <p><b>2.4</b></p> <p><b>Expositiva:</b> exponer el retorno de las tendencias en la actualidad.</p> <p><b>A-17</b> Investigar ejemplos relevantes del retorno de tendencias de diseño en la modernidad y su popularización.</p>	<p><b>A-18</b> Diseñar un juego de memorama de las corrientes artísticas de la modernidad, en equipos. (Proyecto)</p> <p><b>A-19</b> Analizar una fotografía familiar antigua en la que reconozcan objetos de diseño, o marcas, que pertenezcan a alguna tendencia en particular. (Proyecto)</p>
--	--	--



	Exponer investigación ante el grupo.	
(1 Hrs.)	( 4 Hrs.)	( 4Hrs.)
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Aula de clase Biblioteca Instalaciones de la Facultad		Informáticos Audiovisuales Impresos Fijos Proyectables Audibles

### Unidad 3. TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL SIGLO XXI

**Objetivo:** Analizar las tendencias del diseño gráfico que predominan en el siglo XXI y su influencia en los ámbitos sociológico, ideológico y tecnológico; mediante la identificación y revisión de material teórico y proyectual de diseño gráfico que permitan reconocer su impacto, proyección y significación en el contexto actual.

**Contenidos:**

- 3.1 Posmodernidad y diseño gráfico
- 3.2 Experimentalismo y Deconstrucción en las tendencias de diseño
- 3.3 Proyección actual de las tendencias de diseño en los ámbitos: social, cultural, económico, político, ambiental y tecnológico

**Métodos, estrategias y recursos educativos**

**Fase de apertura:** Dar un panorama general sobre el contenido de la Unidad Temática 3, así como presentar objetivos, forma de trabajo y evaluación. Se identificará el aprendizaje de los conocimientos previos de la U. Temática 1 y 2 para relacionarlos con la 3.

**Fase de Desarrollo:** Introducir al alumno en el tema de las Tendencias de Diseño Gráfico en el siglo XXI. Se desarrollarán estrategias de enseñanza- aprendizaje que permitan al alumno conocer, identificar, y analizar el impacto de las tendencias actuales en el diseño gráfico, y su proyección actual en los ámbitos, sociológico, ideológico y tecnológico.

**Fase de Cierre:** Se facilitará la integración de los conocimientos vistos durante la Unidad Temática 3 a través de actividades de aprendizaje que permitan a los alumnos repasar, recordar, interpretar, explicar y aplicar el conocimiento; así como su integración con los conocimientos adquiridos en las Unidades Temáticas previas.

**Nota:** A continuación se desglosa la metodología propuesta, se indican los métodos,



técnicas y estrategias a utilizar correspondientes a cada temática y se enumeran las actividades de aprendizaje a realizar en cada etapa del proceso.

**Actividades de enseñanza y de aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p><b>Encuadre</b> de la Unidad Temática (Presentar objetivos, contenidos, forma de trabajo y evaluación).</p> <p><b>A-20</b> Analizar el contenido de la Unidad de temática para comentar dudas e inquietudes.</p> <p><b>Preguntas exploratorias</b> para identificar el conocimiento previo sobre los contenidos abordar durante la Unidad Temática.</p> <p><b>Dinámica grupal</b> para integración del grupo.</p>	<p><b>3.1</b> <b>Expositiva:</b> exponer el tema de la Posmodernidad y diseño gráfico. <b>A-21</b> Elaborar un resumen de la exposición del profesor. <b>Lectura comentada:</b> analizar el tema de posmodernidad y las tendencias de diseño actual, a partir de lecturas solicitadas. <b>A-22</b> Resumir a partir del análisis de las lecturas.</p> <p>3.2 <b>Lluvia de ideas:</b> identificar nociones y puntos de vista sobre el tema del Experimentalismo. <b>A-23</b> Aportar las nociones y puntos de vista sobre el tema solicitado.</p> <p><b>Expositiva:</b> exponer el tema de Experimentalismo. <b>A-24</b> Elaborar reporte de análisis de casos de diseño donde se observe el experimentalismo.</p> <p><b>3.3</b> <b>Preguntas guía:</b> identificar conocimientos previos sobre el tema de Deconstrucción. <b>A-25</b> Aportar los conocimientos previos sobre el tema solicitado. <b>Expositiva:</b> exponer el tema de Deconstrucción.</p> <p><b>A-26</b> Elaborar reporte de análisis casos de diseño donde se observe la deconstrucción.</p>	<p><b>3.4</b> <b>Expositiva:</b> exponer un panorama global de las tendencias en los ámbitos del diseño. <b>A-27</b> Elaborar reporte de análisis casos de diseño expuestos.</p> <p>Brindar los parámetros formales y conceptuales para el desarrollo de ejercicios prácticos.</p> <p><b>A-28</b> Diseñar una presentación visual con el trabajo de diseñadores profesionales cuyo trabajo identifiquen que sigue una tendencia, moda o vanguardia, describirán sus características y darán conclusiones. (Proyecto)</p> <p><b>A-29</b> Generar una investigación audiovisual acerca de los recursos tecnológicos, herramientas y avances científicos que marquen ciertas tendencias en el diseño, sus procesos, etc. (Proyecto)</p> <p><b>3.5</b> <b>Actividad integradora:</b> visita al museo del MODO para análisis de casos que permitan relacionar conceptos con el tema de estudio. <b>A-30</b> Visitar museo del MODO para observar y analizar la evolución gráfica de los objetos que se exponen. Elaborar reporte de la visita al Museo.</p>
<b>(1 Hrs.)</b>	<b>(4 Hrs.)</b>	<b>( 5 Hrs.)</b>



<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>	
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>
Aula de clase Biblioteca Instalaciones de la Facultad Museo del MODO	Informáticos Audiovisuales Impresos Fijos Proyectables Audibles



## VII. Acervo bibliográfico

### Básico:

Burdek, B. (1994). *Diseño, Historia y práctica*. Barcelona: Gustavo Gili.

Campi, Isabel (2010). *Diseño e Historia. Tiempo, Lugar y Discurso*. México: Editorial Designio.

Erner, Guillaume (2010). *Sociología de las Tendencias*. Francia: Editorial Gustavo Gili.

Meggs, Philips (2009). *Historia del Diseño Gráfico*. 4ª ed. Barcelona: editorial RM.

Sparke, Penny (2014). *Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili.

### Complementario:

Agile Rabbit (2007). *Art Nouveau designs*. Amsterdam: The Pepin Press. (incluye material audiovisual)

Blackwell, L. (1993). *La Tipografía del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.

Dimitris, Kottas (2012). *Diseño gráfico: creatividad gráfica*. España : Links.

Dormer, P. (1993). *El Diseño desde 1945*. Barcelona: Destino.

Droste, Magdalena (2006). *Bauhaus 1919-1933: reforma y vanguardia*. Koln: Taschen.

González, C. (2012). *Diseño y Consumo en la Sociedad Contemporánea*. México: Editorial Designio.

Rivers, Charlotte (2012). *Nueva impresión tipográfica*. Barcelona: Gustavo Gili.

Rodríguez, M. (2002). *El tiempo del diseño después de la modernidad*. México. UIA.

Satué, E. (1998). *El Diseño Gráfico en Europa y E.U.* Madrid: Alianza.

Saulquin, Susana. (2014). *Política de las Apariencias: Nueva significación del vestir en el contexto contemporáneo*. Buenos Aires: Editorial Paidós.



### VIII. Mapa curricular

#### 3.9 Mapa curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico 2015

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
O B L I G A T O R I A S	Construcción Visual	Bases y Conceptos del Diseño	Diseño Tipográfico	Diseño Editorial I	Diseño Editorial II	Diseño Editorial Digital	Diseño de Identidad	Gráfica del Entorno	Proyecto Integral de Diseño Gráfico 1	Proyecto Integral de Diseño Gráfico 2
	Técnicas de Representación	Bocetaje	Objeto y Entorno	Ilustración Básica	Ilustración Avanzada	Integrativa Profesional*	Cultura y Comunicación	Gestión del Diseño	Instrumentos de Estrategia Laboral	P r a c t i c a  P r o f e s i o n a l  30
	Dibujo Natural	Geometría Plana y del Espacio	Fotografía Básica	Sistemas Artesanales de Impresión	Sistemas Industriales de Impresión	Sistemas Digitales de Impresión	Legislación del Diseño	Ética Profesional	Desarrollo del Emprendedor	
	Principios Tecnológicos	Color	Teoría de la Comunicación	Producción Fotográfica	Fotografía para el Diseño	Análisis de la Comunicación	Aplicaciones Enriquecidas para Internet	Integración de Medios Audiovisuales	Identidad Profesional	
	Sensibilización y Apropiación de la Cultura	Lógica Argumentativa para el Diseño	Estudios del Signo	Tendencias del Diseño Gráfico	Mercadotecnia	Comunicación Integral de Mercadotecnia	Investigación para el Diseño	Procesos de Investigación para el Diseño		
	Fundamentos Filosóficos para el Diseño	Dibujo Vectorial	Edición de Imágenes Digitales	Grafimática de Textos	Contabilidad Aplicada al Diseño	Administración del Diseño	Construcción Discursiva			
	Percepción Visual	Inglés 5	Inglés 6	Inglés 7	Inglés 8	Visualidad				
	Historia del Arte	Historia del Diseño	Metodología para el Diseño							
O P T A T I V A						Temas Selectos de Diseño	Temas Selectos de Diseño Gráfico 1	Temas Selectos de Diseño Gráfico 2	Temas Selectos Multidisciplinarios	Temas Selectos de Diseño Gráfico 3
	HT 16 HP 24 TH 40 CR 56	HT 14 HP 22 TH 36 CR 50	HT 16 HP 22 TH 38 CR 54	HT 10 HP 22 TH 32 CR 42	HT 6 HP 32 TH 38 CR 44	HT 8 HP 24 TH 32 CR 48	HT 14 HP 18 TH 32 CR 46	HT 10 HP 18 TH 28 CR 38	HT 8 HP 17 TH 25 CR 33	HT 0 HP 9 TH 9 CR 39

**SIMBOLOGÍA**

Unidad de aprendizaje	HT: Horas Teóricas
	HP: Horas Prácticas
	TH: Total de Horas
	CR: Créditos

11 Líneas de seriación →  
\* Actividad Académica  
Créditos a cursar por periodo escolar:  
Mínimo 22 y Máximo 56

■	Obligatorio Núcleo Básico
■	Obligatorio Núcleo Sustantivo
■	Obligatorio Núcleo Integral
■	Optativo Núcleo Integral

**PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS**

Núcleo Básico Obligatorio: cursar y acreditar 20 UA	40
	52
	92
	132

Núcleo Sustantivo Obligatorio: cursar y acreditar 30 UA	44
	100
	144
	188

Núcleo Integral Obligatorio: cursar y acreditar 10 UA + 2*	18
	36
	54
	110

Núcleo Integral Optativo: cursar y acreditar 5 UA	0
	20
	20
	20

Total del Núcleo Básico: acreditar 20 UA para cubrir 132 créditos	
---	--

Total del Núcleo Sustantivo: acreditar 30 UA para cubrir 188 Cr.	
--	--

Total del Núcleo Integral: acreditar 15 UA + 2* para cubrir 130 créditos	
--	--

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA Obligatorias	60 UA + 2 Actividades Académicas
UA Optativas	5
UA a Acreditar	65 + 2 Actividades Académicas
Créditos	450