



# Etapa Disciplinaria

**DISEÑO GRÁFICO**

**Plan de estudios**

**2022-2**

En la etapa disciplinaria el estudiante tiene la oportunidad de conocer, profundizar y enriquecerse de los conocimientos teórico-metodológicos y técnicos de la profesión del diseño gráfico orientados a un aprendizaje genérico del ejercicio profesional. Esta etapa comprende la mayor parte de los contenidos del programa, y el nivel de conocimiento es más complejo, desarrollándose principalmente en cuatro períodos intermedios. La etapa se compone de 32 unidades de aprendizaje, 25 obligatorias y 7 optativas con un total de 184 créditos, de los cuales 142 son obligatorios y 42 son optativos.

En esta etapa el estudiante habiendo acreditado el servicio social comunitario o primera etapa, podrá iniciar su servicio social profesional al haber cubierto el 60% de avance en los créditos del plan de estudios y concluirlo en la etapa terminal de acuerdo con lo que establece el Reglamento de Servicio Social vigente.

## Competencia de la etapa disciplinaria

Resolver problemas complejos propios de la disciplina del diseño gráfico, a través de la aplicación gradual de conocimientos y habilidades teórico-prácticas de las áreas de conocimiento de la teoría del diseño, la historia, la tipografía, la aplicación tecnológica, la conceptualización visual, la mercadotecnia, la semiótica, la identidad gráfica, para desarrollar la capacidad de creación de propuestas gráficas que resuelvan problemas de comunicación relacionados a requerimientos sustentables, funcionales, expresivos, logísticos, contextuales y ambientales, con objetividad, creatividad y sentido crítico.

### Tercer semestre

- » Tipografía
- » Ilustración
- » Semiótica
- » Vectorización de Gráficos
- » Comunicación Visual
- » Historia de la comunicación gráfica

### Cuarto semestre

- » Mercadotecnia
- » Técnicas de pre-prensa análoga y digital
- » Edición de mapa de Bits
- » Diseño de identidad gráfica
- » Conceptualización visual del diseño gráfico
- » Gráfica de vanguardias

### Quinto semestre

- » Composición gráfica
- » Desarrollo de la creatividad para el diseño gráfico
- » Producción fotográfica
- » Diseño de señalización y señalética
- » Narrativa gráfica
- » Gráfica mexicana

### Sexto semestre

- » Campañas publicitarias en hipermedios
- » Tendencias contemporáneas de diseño gráfico
- » Discurso audiovisual
- » Diseño Editorial
- » Publicidad estratégica
- » Normatividad para el diseño
- » Edición de video y gráficos animados

## 3ER SEMESTRE | Etapa disciplinaria

Tipografía					Ilustración					Semiótica					Vectorización de Gráficos					Comunicación Visual					Historia de la comunicación gráfica				
HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR
2	-	2	-	6	1	-	4	-	6	2	-	1	-	5	1	-	4	-	6	2	-	1	-	5	3	-	-	-	6

## 4TO SEMESTRE | Etapa disciplinaria

Mercadotecnia					Técnicas de pre-prensa análoga y digital					Edición de mapa de Bits					Diseño de identidad gráfica					Conceptualización visual del diseño gráfico					Gráfica de vanguardias				
HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR
2	-	1	-	5	1	-	4	-	6	1	-	4	-	6	2	-	4	-	8	1	-	2	-	5	2	-	-	-	6

## 5TO SEMESTRE | Etapa disciplinaria

Composición gráfica					Desarrollo de la creatividad para el diseño gráfico					Producción fotográfica					Diseño de señalización y señalética					Narrativa gráfica					Gráfica mexicana				
HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR
1	-	2	-	4	1	-	3	-	5	1	-	4	-	6	1	-	4	-	6	2	-	1	-	5	2	-	-	-	6

## 6TO SEMESTRE | Etapa disciplinaria

Campañas publicitarias en hipermedios					Tendencias contemporáneas de diseño gráfico					Discurso audiovisual					Diseño Editorial					Publicidad estratégica					Normatividad para el diseño				
HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR
1	-	4	-	6	1	-	2	-	4	1	-	3	-	5	2	-	4	-	8	1	-	2	-	5	2	-	-	-	4

Edición de video y gráficos animados				
HC	HL	HT	HPC	CR
2	-	4	-	8

## ASIGNATURAS DE ETAPA DISCIPLINARIA – PLAN DE ESTUDIOS 2021-2

Clave	Asignatura	Propósito de la unidad de aprendizaje	Competencia general de la unidad de aprendizaje
40091	<b>Tipografía</b>	Estructurar de manera formal los signos tipográficos para su aplicación precisa y eficiente en los problemas de comunicación gráfica, fundamentando su uso en el valor comunicativo de cada familia tipográfica. La unidad de aprendizaje se ubica en la etapa disciplinaria, corresponde al área de comunicación visual y brindará las bases necesarias para el resto de los talleres de diseño, en donde la tipografía juega un papel fundamental para lograr una correcta codificación de los mensajes visuales y escritos.	Diseñar la estructura formal de los signos tipográficos, a partir del conocimiento de las formas tipográficas, la historia, su evolución, sus usos y sus aplicaciones, para crear nuevas tipografías a partir del conocimiento adquirido con un propósito definido y funcionalidad de tal forma que se puedan aplicar a diferentes formatos; de una manera responsable y creativa.
40092	<b>Ilustración</b>	La finalidad de la unidad de aprendizaje es resolver problemas de comunicación a partir de la realización de ilustraciones y representaciones. La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante aprender las técnicas secas y húmedas de manera creativa y eficaz para crear ilustraciones con un propósito determinado. Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio. Perteneció al área de conocimiento Comunicación Visual.	Realizar ilustraciones y representaciones, para solucionar un problema de comunicación, a través de técnicas secas y húmedas que cumplan tanto en contenido, con creatividad, eficacia y honestidad.
40093	<b>Semiótica</b>	El propósito de esta unidad de aprendizaje es la comprensión de los elementos que componen un proyecto de diseño gráfico en relación al concepto y a la significación del mensaje, a través de fundamentos teóricos del diseño gráfico como la semiótica y otras disciplinas, que habrá de llevar al alumno al desarrollo de hipótesis gráficas en correspondencia con el entorno cultural y social. A su vez suma en sus habilidades creativas e intelectuales, conocimientos teóricos, la formación del pensamiento crítico, ética profesional y responsabilidad. Es una asignatura de carácter obligatorio que pertenece al área de Comunicación Visual, forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del PE de Diseño Gráfico y para cursarla se recomienda haber aprobado la unidad de aprendizaje de Fundamentos del Diseño.	El propósito de esta unidad de aprendizaje es la comprensión de los elementos que componen un proyecto de diseño gráfico en relación al concepto y a la significación del mensaje, a través de fundamentos teóricos del diseño gráfico como la semiótica y otras disciplinas, que habrá de llevar al alumno al desarrollo de hipótesis gráficas en correspondencia con el entorno cultural y social. A su vez suma en sus habilidades creativas e intelectuales, conocimientos teóricos, la formación del pensamiento crítico, ética profesional y responsabilidad. Es una asignatura de carácter obligatorio que pertenece al área de Comunicación Visual, forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del PE de Diseño Gráfico y para cursarla se recomienda haber aprobado la unidad de aprendizaje de Fundamentos del Diseño.

## ASIGNATURAS DE ETAPA DISCIPLINARIA – PLAN DE ESTUDIOS 2021-2

Clave	Asignatura	Propósito de la unidad de aprendizaje	Competencia general de la unidad de aprendizaje
40094	<b>Vectorización de Gráficos</b>	La unidad de aprendizaje Vectorización de Gráficos tiene la finalidad que el alumno adquiera los conocimientos necesarios para utilizar técnicas de software especializado para la elaboración y manipulación de gráficos vectoriales. Esto permite desarrollar en el alumno la capacidad para presentar y justificar sus propuestas de diseño a través de representaciones digitales, fomentando el pensamiento creativo y autocrítico del trabajo presentado. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento Tecnología.	La unidad de aprendizaje Vectorización de Gráficos tiene la finalidad que el alumno adquiera los conocimientos necesarios para utilizar técnicas de software especializado para la elaboración y manipulación de gráficos vectoriales. Esto permite desarrollar en el alumno la capacidad para presentar y justificar sus propuestas de diseño a través de representaciones digitales, fomentando el pensamiento creativo y autocrítico del trabajo presentado. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento Tecnología.
40095	<b>Comunicación Visual</b>	El propósito de esta unidad de aprendizaje es comprender los elementos del lenguaje visual, a través de fundamentos teóricos y métodos de diseño, que habrán de llevar al alumno al desarrollo de una alfabetidad visual, que le permita emitir mensajes de comunicación visual en dos dimensiones, para atender necesidades individuales y/o sociales; así mismo aporta habilidades manuales de representación, y la formación del pensamiento crítico para establecer la correspondencia entre el entendimiento e interpretación de las necesidades en un mensaje de diseño gráfico. Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Comunicación Visual del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.	Aplicar los elementos que distinguen el lenguaje visual, a través del uso de métodos y fundamentos teóricos, con la finalidad de adquirir la alfabetidad visual y así emitir mensajes de comunicación en dos dimensiones, con actitud ética, propositiva y creativa.
40096	<b>Historia de la Comunicación Gráfica</b>	El propósito de la unidad de aprendizaje de Historia de la comunicación gráfica es aportar al estudiante el conocimiento de los antecedentes históricos del diseño gráfico, entendidas como las primeras expresiones nacidas desde la necesidad comunicativa así como la sistematización del conocimiento en métodos y teorías del diseño gráfico que dieron respuestas en contextos sociales determinados. Esto brinda al alumno antecedentes teóricos de su profesión y un bagaje cultural útil para el desarrollo de sus proyectos de comunicación visual. Esta asignatura se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter obligatoria, correspondiente al Área de Gestión y Humanidades y brindará las bases necesarias para el resto de las asignaturas teóricas y los talleres de diseño. Se sugiere que el alumno tenga conocimientos básicos sobre la historia del arte y la cultura internacional.	Analizar el desarrollo histórico del diseño gráfico, a través del análisis integral del contexto, teorías, filosofías, métodos, técnicas y tecnologías de cada momento y producto identificado como trascendente e innovador, para considerarlas como marco referencial en el desarrollo proyectual de problemas de diseño gráfico contemporáneo con una visión amplia y carácter crítico.
40097	<b>Mercadotecnia</b>	La unidad de aprendizaje de Mercadotecnia tiene como finalidad que el alumno conozca las características del mercado, así como la implementación y desarrollo de estrategias de comercialización, mediante la identificación de sus variables, además de desarrollar habilidades de observación, clasificación, interpretación y presentación de información del mercado para la toma de decisiones. Se encuentra dentro de la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio, forma parte del área de conocimiento de gestión y humanidades y no es necesario haber aprobado una unidad de aprendizaje previa para cursarla.	Elaborar estrategias de mercadotecnia, por medio del estudio de las características del consumidor, producto, variables del mercado y la competencia, con el propósito de satisfacer las necesidades de diseño de las organizaciones, mostrando actitud creativa, analítica y cuidado del medio ambiente.
40098	<b>Técnicas de Pre-prensa Análoga y Digital</b>	El estudiante conocerá los materiales y sistemas de impresión disponibles para la producción de proyectos de comunicación gráfica sobre diversos soportes, por medio de la investigación y experimentación, además obtendrá criterios de selección de materiales y procesos para la elaboración de proyectos en otras unidades de aprendizaje como Diseño de Envases y Embalajes, Diseño Editorial y Publicidad, así como la práctica profesional, se ubica en la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria.	Diseñar proyectos gráficos destinados a prensa; a través del uso de procedimientos metodológicos, investigación de materiales y procesos, así como diversas herramientas de software de diseño gráfico; para su producción eficiente en distintos sistemas de impresión análogos y digitales; con una actitud responsable, de trabajo colaborativo y respetuosa con el medio ambiente.
40099	<b>Edición de Mapas de Bits</b>	La unidad de aprendizaje Edición de Mapas de Bits tiene como propósito proveer al estudiante con herramientas tecnológicas para la creación y edición digital de imágenes, habilidad fundamental en el desarrollo de proyectos en todas las áreas del diseño gráfico; tanto en la etapa de formación como en el ejercicio profesional del diseño. Esta asignatura fortalece los contenidos de las unidades de aprendizaje de Producción fotográfica, Diseño Editorial, Ilustración Digital, Fotografía y Taller de Fotografía Publicitaria. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento: Tecnología.	Diseñar composiciones fotográficas digitales, por medio del uso de software especializado, así como equipo de captura y digitalización de imágenes; para su utilización en proyectos de diseño gráfico de diversa índole, con un enfoque creativo, profesional y ético.

## ASIGNATURAS DE ETAPA DISCIPLINARIA – PLAN DE ESTUDIOS 2021-2

Clave	Asignatura	Propósito de la unidad de aprendizaje	Competencia general de la unidad de aprendizaje
40100	<b>Diseño de Identidad Gráfica</b>	La finalidad de la unidad de aprendizaje es la comprensión de los elementos conceptuales de una empresa o institución que permitan el diseño de un proyecto de identidad gráfica integral. La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante desarrollar propuestas de diseño que proyecten la personalidad visual de empresas públicas y privadas. Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Diseño.	Diseñar proyectos de identidad gráfica, a través del uso de los métodos y fundamentos teóricos del proceso de diseño, para generar propuestas que proyecten la personalidad visual de empresas públicas y privadas, con una actitud creativa, ética y responsable.
40101	<b>Conceptualización Visual del Diseño Gráfico</b>	El propósito de esta unidad de aprendizaje es solucionar problemas de conceptualización en la comunicación visual, a través del entendimiento de los procesos mentales y creativos, que forman parte de la estructura de un proceso conceptual, así mismo que le permita emitir mensajes de comunicación visual disruptivos. Por otra parte, aporta habilidades sobre técnicas para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Es una asignatura de carácter obligatorio, correspondiente a la etapa disciplinaria que pertenece al área de Comunicación Visual.	Construir conceptos de diseño visual a través de modelos de procesos creativos experimentales para estructurar, desarrollar y generar, soluciones visuales que respondan a necesidades de usuarios específicos; con responsabilidad, pensamiento crítico y creativo.
40102	<b>Gráfica y Vanguardias</b>	La finalidad de la unidad de aprendizaje Gráfica y Vanguardias es comprender la relación entre las corrientes del arte vanguardistas del siglo XX y el diseño gráfico como profesión. Además, aporta fundamentos para entender el ejercicio profesional e interpretación de elementos gráficos mediante el análisis y la identificación de rasgos compositivos, así como el desarrollo de creatividad con postura analítica y sensible. La unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio, se imparte en la etapa disciplinaria y pertenece al área de conocimiento: Gestión y Humanidades. Se recomienda haber cursado Historia de la Comunicación Gráfica.	Desarrollar un proyecto de diseño considerando las características de las vanguardias artísticas europeas de principios del siglo XX, a través de un análisis de las influencias sociales, valores estéticos y de composición para su aplicación en el diseño gráfico actual, con una postura analítica y sensible.
40103	<b>Composición gráfica</b>	El propósito de esta unidad de aprendizaje es conocer los principios de composición gráfica. Desarrollar habilidades para conseguir diseños aplicando la forma, jerarquía, equilibrio y movimiento para lograr una comunicación visual efectiva. Esta unidad de aprendizaje aporta herramientas para que el estudiante desarrolle competencias en un nivel elemental y habilidades para el aprendizaje en niveles superiores. Es una asignatura de carácter obligatorio que pertenece al área de Comunicación Visual y forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del PE de Diseño Gráfico.	Analizar los elementos de la composición gráfica, de manera teórica y práctica con evidencias que le permitan reconocer y aplicar sus principios, para generar criterios sobre formación de piezas gráficas en un marco de responsabilidad, dedicación e ingenio creativo.
40104	<b>Desarrollo de la Creatividad para el Diseño Gráfico</b>	Esta asignatura promueve y desarrollo del pensamiento creativo a través del estudio y aplicación de las técnicas y métodos de la creatividad. Esto le permitirá a estudiante innovar y dar soluciones creativas a cualquier proyecto de diseño dentro de su trayecto formativo y en el campo profesional. Es una asignatura de carácter obligatorio e integradora de la etapa disciplinaria y contribuye al área de conocimiento Comunicación Visual.	Desarrollar soluciones innovadoras y creativas de diseño a través del estudio de las fases, técnicas y métodos de la creatividad, para analizar y proponer procesos creativos de diseño, con una actitud colaborativa, propositiva, responsable y respetuosa.
40105	<b>Producción Fotográfica</b>	La unidad de aprendizaje Producción Fotográfica tiene como finalidad incorporar habilidades teóricas y prácticas como medios de comunicación persuasiva; tiene como utilidad la generación de material fotográfico dirigido a medios análogos y digitales, mediante las habilidades de creatividad, organización, administración de recursos tanto humanos como económicos y técnicas avanzadas de producción de imagen fotográfica. Esta unidad de aprendizaje pertenece a la etapa disciplinaria de la licenciatura de Diseño Gráfico, es de carácter obligatorio, pertenece al área de conocimiento de tecnología.	Crear una secuencia fotográfica que construya un mensaje persuasivo y que cumpla con los objetivos de una campaña, a través del manejo de las técnicas de iluminación, materiales, equipos profesionales y retoque digital con el fin de obtener imágenes realizadas en estudio con una actitud creativa, responsable y de excelencia.
40106	<b>Diseño de señalización y señalética</b>	Contribuir a regular con eficiencia y seguridad el movimiento de las personas en un entorno dado a través del desarrollo en Soluciones Señaléticas. En esta unidad de aprendizaje se buscará integrar y sintetizar los conocimientos que, de metodología, color, semiótica, tipografía, pre prensa, sistemas de impresión y técnicas de representación en el desarrollo de diferentes proyectos de sistemas de señalización. Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatoria y necesita conocimientos básicos de geometría en relación al diseño gráfico.	Aplicar los conocimientos teórico-prácticos en el desarrollo de sistemas de comunicación gráfica, mediante el desarrollo de proyectos conceptuales y ejercicios de diseño en los cuales intervenga la aplicación de señalización y señalética, para conocer el alcance de la comunicación visual en relación a diferentes entornos de aplicación del diseño, con un enfoque creativo y funcional.

## ASIGNATURAS DE ETAPA DISCIPLINARIA – PLAN DE ESTUDIOS 2021-2

Clave	Asignatura	Propósito de la unidad de aprendizaje	Competencia general de la unidad de aprendizaje
40107	<b>Narrativa Gráfica</b>	La unidad de aprendizaje de Narrativa Digital dota al estudiante de las herramientas metodológicas para la elaboración de contenidos audiovisuales para distintos públicos y plataformas, además, de adquirir habilidades de análisis de teorías sobre la narrativa. Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter de obligatoria y pertenece al área de conocimiento de Comunicación Visual.	Diseñar narrativas, a partir del análisis de las teorías y metodologías narratológicas, para generar campañas de contenido aplicado a proyectos de diseño, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.
40108	<b>Gráfica Mexicana</b>	En la unidad de aprendizaje de Gráfica Mexicana el alumno obtendrá los antecedentes de su quehacer profesional, los cuales les servirán para tener un contexto identitario del diseño gráfico mexicano en el mundo. Se encuentra ubicada dentro de la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio y no cuenta con prerrequisitos, pero se recomienda haber cursado las unidades de aprendizaje de: Historia de la Comunicación Gráfica y, Gráfica y Vanguardias.	Investigar sobre la producción gráfica mexicana, a través de la identificación de rasgos y eventos históricos que marcaron la profesionalización del diseño gráfico, para realizar una reflexión que le ayude a comprender los antecedentes de su quehacer profesional y el diseño actual, con empatía y actitud propositiva.
40109	<b>Campañas Publicitarias en Hipermedios</b>	La unidad de aprendizaje Campañas Publicitarias en Hipermedios tiene la finalidad que el alumno emplee la mercadotecnia y la publicidad en campañas en hipermedios, para desarrollar estrategias publicitarias que satisfagan las necesidades de los clientes y consumidores. Esto permite desarrollar en el alumno creatividad e imaginación, un pensamiento reflexivo y crítico para la resolución de problemas, además de fomentar la capacidad de observación y atención a los detalles. También implementa las tecnologías de la información y comunicación, así como programas de diseño para la generación de campañas publicitarias. Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter obligatorio, además corresponde al área de conocimiento Tecnología.	Elaborar proyectos de campañas publicitarias en hipermedios, a través de la identificación de necesidades de comunicación visual y del uso de tecnologías analógicas y digitales en función del contexto, para el cumplimiento y seguimiento de estrategias publicitarias, con honestidad, objetividad e innovación.
40110	<b>Tendencias Contemporáneas del Diseño Gráfico</b>	Esta unidad de aprendizaje tiene como propósito principal que el alumno identifique las tendencias emergentes y de décadas previas en la disciplina del diseño gráfico, en función de las demandas y necesidades del mercado global, para comprender el impacto que genera en la sociedad y lograr una ventaja competitiva al ejercer en su práctica profesional, mediante la adaptación y comprensión de los contextos contemporáneos. La unidad de aprendizaje se encuentra ubicada en la etapa disciplinaria y de carácter obligatorio, pertenece al área del diseño y se recomienda haber cursado las asignaturas de: Gráfica y Vanguardias y Gráfica Mexicana.	Analizar las áreas en las que se desarrolla el quehacer del diseño gráfico en la actualidad, a partir de la investigación guiada y la elaboración de una comunicación hipermedial para comprender el impacto que la actividad del diseño gráfico genera en la sociedad y predecir las posibles tendencias de un futuro inmediato con una actitud crítica, disposición al cambio y sensibilidad estética.
40111	<b>Discurso Audiovisual</b>	La finalidad de la unidad de aprendizaje es diferenciar los componentes del discurso audiovisual para interpretar el potencial narrativo de los elementos visuales y sonoros. La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante proponer estrategias para el discurso audiovisual. Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Tecnología.	Aplicar los componentes del discurso audiovisual, a partir de la interpretación adecuada del potencial narrativo de los elementos visuales y sonoros, para proponer estrategias de comunicación audiovisual aplicables a proyectos de diseño, con sentido crítico, innovación y asertividad.
40112	<b>Diseño Editorial</b>	Esta unidad de aprendizaje del área de diseño y ubicada en la etapa disciplinaria, tiene el propósito de que el alumno conozca los elementos de diseño editorial y los aplique a través de maquetaciones en proyectos y/o simulaciones de productos editoriales impresos y/o digitales, utilizando una metodología de diseño en la modalidad individual y colaborativa. De igual manera que se considere el uso de sustratos, herramientas análogas, digitales y se identifiquen en el desarrollo del proyecto, tanto los costos según el método o medio de reproducción como los términos teórico-prácticos para dar un argumentado a través de una exposición donde se explique la solución del proyecto.	Desarrollar productos de diseño editorial a través de una metodología de diseño, para generar alternativas de solución a través de prototipos y/o maquetaciones que muestren la justificación y funcionalidad del proyecto con una actitud de disciplina, responsabilidad y ética.
40113	<b>Publicidad Estratégica</b>	La unidad de aprendizaje Publicidad Estratégica tiene como finalidad que el estudiante adquiera conocimientos sobre el desarrollo de una campaña publicitaria y lo pueda implementar en la práctica, así como la comprensión de los medios de comunicación, además de desarrollar las habilidades de la toma de decisiones estratégica en el ámbito de la comunicación, creatividad, trabajo colaborativo, para trabajar con programas de diseño, hablar frente al público y desarrollo de la comunicación oral y escrita. Está unidad pertenece a la etapa disciplinaria de la licenciatura de diseño Gráfico, es de carácter obligatoria, forma parte del área de conocimiento de comunicación y no es necesario haber aprobado una unidad previa para cursarla.	Desarrollar una campaña publicitaria con un proceso creativo y el uso de herramientas de publicidad y marketing, a través de un plan de medios estratégicos para generar mensajes innovadores, con una actitud analítica y de responsabilidad.

## ASIGNATURAS DE ETAPA DISCIPLINARIA – PLAN DE ESTUDIOS 2021-2

Clave	Asignatura	Propósito de la unidad de aprendizaje	Competencia general de la unidad de aprendizaje
40114	<b>Normatividad para el Diseño Gráfico</b>	La unidad de aprendizaje proporciona los aspectos básicos de la normativa vigente necesaria para ejercer su profesión éticamente y así desarrollar propuestas relativas al diseño gráfico en materia de derechos de autor, lineamientos, propiedad intelectual, patentes y marcas, con el fin de crear productos dentro de un marco de legalidad y responsabilidad social. Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Gestión y Humanidades del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.	Analizar la normativa existente en torno al diseño gráfico, mediante la revisión de leyes, códigos y reglamentos pertinentes al proceso del diseño y la comunicación visual, para establecer criterios de ética profesional dentro de un marco legal, que otorgue certeza y honestidad al diseñador, con valores de respeto, lealtad y honestidad.
40115	<b>Edición de Video y Gráficos Animados</b>	La finalidad de la unidad de aprendizaje es la adquisición de habilidades de edición no lineal y gráficos animados (motion graphic). La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante aplicar estas habilidades a proyectos de diseño de contenidos para medios de Internet. Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Tecnología.	Combinar técnicas de edición no lineal y gráficos animados a través de la elaboración de prácticas incrementales con software especializado en edición de video, diseño sonoro y motion graphics para la elaboración de proyectos audiovisuales bajo demanda, con creatividad, iniciativa y disciplina.

### MAYORES INFORMES

**Dra. Martha Patricia Alcaraz Flores**

RESPONSABLE DEL PROGRAMA  
EDUCATIVO DE DISEÑO GRÁFICO

✉ martha.alcaraz@uabc.edu.mx

☎ (686) 841-8233 Ext. 44224

   /fadmexicali

Blvd. Benito Juárez S/N Unidad Universitaria  
C.P. 21280 | Mexicali B.C. | Tel. (686) 841-8233

 [arquitectura.mxl.uabc.mx](http://arquitectura.mxl.uabc.mx)