

**AA1211 / Dibujo al Natural y Figura Humana**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de desarrollar la percepción de la forma a través de ejercicios de dibujo mediante diversas técnicas. Adquirir la habilidad de la observación y representación de objetos para construir un vocabulario visual.

**CI 2300 / Publicidad**

Conocer la naturaleza de la publicidad, su importancia en la economía y las características de los diferentes tipos de publicidad, además de las técnicas para evaluar la efectividad de la misma y de la promoción de ventas.

**CI 2305 / Campañas Publicitarias**

Adquirir los conocimientos y práctica necesaria para el desarrollo de una campaña publicitaria en sus diferentes fases desde el producto hasta la recepción del mismo consumidor.

**DG1100 / Estudio de Introducción al Pensamiento Visual**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de describir los principios de organización visual necesarios para cualquier pieza de diseño y de determinar un lenguaje propio de la disciplina, así como aplicar habilidades y técnicas con el fin de expresarse correctamente en la producción visual.

**DG1110 / Fotografía Formativa para Diseñadores**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de aplicar las técnicas y requerimientos prácticos para la generación de imágenes fotográficas mediante el uso de la cámara fotográfica profesional digital así como de programas especializados con el fin de desarrollar imágenes de calidad apoyadas en una postura crítica y conceptual. Esto se logrará a través de un curso que vincula la teoría y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

**DG1115 / Introducción al Diseño Gráfico**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de definir y expresar un criterio propio del diseño a través de críticas grupales, reportes y aplicaciones diversas con el fin de crear conciencia de la importancia del diseño en la sociedad.

**DG1120 / Estudio de Fundamentos del Diseño Gráfico**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de describir los conceptos básicos del diseño gráfico, en el que se exploren los medios y materiales, el uso de elementos visuales y la composición, con la finalidad de aplicar los fundamentos de la creación gráfica en un ambiente práctico real. Esto se logrará a través de un curso que vincula la teoría y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

**DG1125 / Herramientas Digitales para el Diseño**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de describir y aplicar el conocimiento práctico de software para diseño gráfico, el sistema operativo, equipo y periféricos digitales, cámaras de video y escáner, incluyendo demostraciones técnicas y abarcando temas tales como la administración de fuentes tipográficas, la manipulación de imágenes y el diseño digital; esto, con el fin de diseñar utilizando correctamente las herramientas electrónicas para los fines del diseño.

**DG1130 / Estrategias para la Creación de Imágenes**

Al concluir la asignatura el alumno obtendrá la habilidad de observar, explorar con diversas técnicas de expresión (tales como el uso del color, la abstracción y técnicas mixtas) y analizar las tendencias actuales en la cultura visual con la finalidad de crear imágenes. Esto se logrará a través de ejercicios prácticos donde apliquen los conocimientos prácticos previamente analizados tanto individual como grupalmente.

**DG1135 / Producción de Diseño Gráfico Digital**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de comprender los aspectos previos a la impresión gráfica, desde los procesos, al software, los elementos, las tintas, su configuración así como los acabados que influyen para la correcta configuración de archivos digitales de pre-prensa.

**DG2200 / Estudio de Diseño de Identidad Básica. Forma y Significado**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de emplear la práctica y la teoría de los signos, símbolos, señales y marcas en lo que se refiere a la forma y uso en la comunicación e identificación de una entidad determinada con el fin de comprender y aplicar adecuadamente el diseño de identidad básica

**DG2205 / La Letra Tipográfica**

Al concluir la asignatura el alumno conocerá el desarrollo histórico y social de la tipografía, la aplicación de la misma como elemento de comunicación, sus partes y su significado en el lenguaje humano con la finalidad de aplicarla en cualquier tipo de mensaje que se publique, ya sea en medios impresos o electrónicos. Esto se logrará a través de investigaciones y ejercicios prácticos en los que se apliquen los conocimientos teóricos adquiridos durante el curso. El alumno conocerá los orígenes del mensaje visual, la anatomía tipográfica de las letras, las bases teóricas fundamentales de la tipografía y aplicará el uso de las mismas de manera interesante a ejercicios diversos que permitan explorar las posibilidades creativas de la letra y de la palabra escrita, considerando su correcta aplicación formal y técnica así como la aplicación original y creativa de las mismas.

**DG2210 / Video Formativo para Diseñadores**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de aplicar los conocimientos aprendidos en la ejecución de videos aplicando los aspectos gráficos y conceptuales para dar continuidad a la narrativa; así como los aspectos técnicos de edición, herramientas y equipo involucrando programas de cómputo adecuados con la finalidad de preparar al alumno en dominio de la aplicación digital de video en ideas creativas con movimiento y sonido.

**DG2215 / Medios Impresos y Digitales**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de conocer y aplicar técnicas y métodos de impresión artísticos, como también recorrer métodos de impresión comercial e incursionar en los materiales y técnicas, selección de papel y métodos de encuadernación con la finalidad de evaluar los medios adecuados para la producción real de proyectos de diseño gráfico.

**DG2220 / Estudio de Diseño de Sistemas de Identidad**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de interpretar información estadística contenida en diferentes fuentes de información tanto en el ámbito cotidiano como profesional, para la aplicación de propuestas de identidad utilizando diferentes plataformas gráficas.

**DG2225 / Texto Tipográfico**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de analizar la evolución y uso de la tipografía, así como su relación con las diferentes teorías relacionadas con tendencias clásicas, modernistas y del postmodernismo a través de ejercicios contextuales. Esto, con la finalidad de aplicar las habilidades de redacción estética en la publicación de cualquier tipo de textos en medios, ya sean impresos o digitales.

**DG2230 / Animación Gráfica Formativa**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de determinar las técnicas básicas y metodologías necesarias para el diseño y creación gráfica animada formativa, así como describir guiones gráficos empleando ritmo, secuencia y continuidad, para los distintos medios, televisión, cine y en línea.

**DG2235 / Fotografía Profesional de Objeto**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de realizar tomas fotográficas de estudio con objetos tridimensionales diversos de manera profesional con el fin de generar el material fotográfico de los proyectos que serán realizados a lo largo de su carrera para ser integrados en el portafolio.

**DG3300 / Estudio de Diseño de Sistemas de Información en 2D**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de generar gráficamente contenidos de diseño de información relacionados con textos, libros, Web, presentaciones, infografía y gráficas así como emplear correctamente el uso de sistemas de información en 2D. Esto se logrará a través de un curso que vincula la teoría con la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos después de haberlos analizado y discutido grupalmente.

**DG3305 / Sistema Tipográfico**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de aplicar los conceptos básicos del uso de la tipografía en relación con los textos mediante la creación y aplicación de sistemas tipográficos, así como el buen uso en la redacción y configuración de los mismos con la finalidad de vincular el conocimiento con la puesta en práctica de los textos en el campo del área editorial.

**DG3310/ Medios Audiovisuales**

Al concluir la asignatura, el alumno será capaz de analizar, conceptualizar y realizar proyectos audiovisuales estimulando el pensamiento crítico y empleando narrativa visual con el fin de ampliar la gama de opciones de aplicación gráfica en diversos medios audiovisuales.

**DG3320 / Estudio de Diseño de Sistemas de Información en 3D**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de generar gráficamente contenidos de diseño de información relacionados con textos, libros, Web, presentaciones, infografía y gráficas así como emplear correctamente el uso de sistemas de información en 3D. Describir los conceptos de diseño de información relacionados con Textos, Libros, Web, Presentaciones, Infografía, y Gráficas para emplear correctamente los usos de sistemas de información en 3D.

**DG3325 / Diseño de Páginas Web Formativo**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de usar diferentes herramientas y técnicas básicas de diseño de interface, usabilidad e interactividad, así como metodologías necesarias para el diseño y programación de páginas Web efectivas utilizando software de multimedia y aplicaciones de libre acceso para el desarrollo de páginas Web.

**DG3330 / Del Modernismo al Presente**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de explicar los hitos de la historia del diseño y el arte, desde el Modernismo hasta la actualidad, con el fin de considerar el impacto del diseño en la sociedad desde el contexto de su campo profesional y aprovecharlo de manera óptima. Esto se logrará a través del análisis y discusiones de lecturas e investigaciones, aunadas a la práctica de campo en donde se apliquen los conocimientos teóricos adquiridos.

**DG4400 / Estudio de Estrategias de Diseño**

El Diseño Gráfico puede ser definido como la Estrategia que lleva a cabo el proceso ordenado para cumplir objetivos, una operación que tiene que tomar en cuenta: el cliente, el problema, brief, antecedentes y premisas, por lo que debe analizar, interpretar y definir lo que el cliente o la empresa necesita, realizar varias opciones, y al final presentar un resultado que se sea el más óptimo. Justo esta visión del diseño es la que veremos en este curso. Para lograrlo, conoceremos nuevas herramientas del proceso de diseño que te ayudarán a potencializar estrategias y realizar propuestas más completas y congruentes.

**DG4405 / Introducción al Diseño de Tipos de Letra**

El alumno aprenderá el uso y manejo de software que se emplea en el diseño y producción de tipos de letra mediante un proceso de boceto análogo, combinado con la producción digital. Conocerá los aspectos formales de los tipos de letra y su diseño.

**DG4410 / Diseño para nuevos Medios Digitales**

El alumno debe desarrollar habilidades que le permitan enfocar conocimientos de tecnología, programación, multimedia y espacios, para interactuar con el usuario a través de interfaces experimentales, desarrollando experiencias integrales que produzcan un impacto positivo en el espectador.

**DG4420 / Estudio Profesional de Diseño**

Definir las fortalezas y debilidades para el desarrollo creativo a través de las experiencias de otras personas o compañías del rubro del diseño y definir las propias metas como diseñador.

**DG4425 / Diseño de Tipo de Letra**

El alumno aprenderá el uso y manejo de software que se emplea en el diseño y producción de tipos de letra mediante un proceso de boceto análogo, combinado con la producción digital. Conocerá los aspectos formales de los tipos de letra y su diseño.

**DG4435 / Portafolio de Diseño Gráfico**

Al concluir la asignatura el alumno logrará integrar el material desarrollado a lo largo de su carrera profesional en un portafolio digital o impreso con el fin de promover su talento mostrando ampliamente los conocimientos y experiencia adquirida, las habilidades gráficas, tipográficas y/o fotográficas, la capacidad de organización, creatividad y mano de obra que el alumno posee.

**DI3310 / Soluciones Interdisciplinarias de Diseño**

Al concluir la asignatura el alumno será capaz de experimentar el aprendizaje interdisciplinario a través de desarrollo de proyectos específicos con estudiantes de las distintas carreras de diseño. Desarrollar proyectos en conjunto con estudiantes de otros programas de diseño y valorar el aprendizaje en colaboración.

	DISCIPLINA		DISEÑO DE IDENTIDAD		SISTEMA DE INFORMACIÓN		ESTRATEGIAS		PRÁCTICA		
	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO	SEXTO	SÉPTIMO	OCTAVO	NOVENO		
ÁREA PROFESIONAL	<b>DG1100</b> 12 Estudio de Introducción al Pensamiento Visual	<b>DG1120</b> 12 Estudio de Fundamentos del Diseño Gráfico	<b>DG2200</b> 12 Estudio de Diseño de Identidad Básica Forma y Significado	<b>DG2220</b> 12 Estudio de Diseño de Sistemas de Identidad	<b>DG3300</b> 12 Estudio de Diseño de Sistemas de Información 2D	<b>DG3320</b> 12 Estudio de Diseño de Sistemas de Información 3D	<b>DG4400</b> 12 Estudio de Estrategias de Diseño	<b>DG4420</b> 12 Estudio Profesional de Diseño			
	<b>AA1211</b> 6 Dibujo al Natural y Figura Humana	<b>DG1125</b> 6 Herramientas Digitales para el Diseño	<b>DG2205</b> 6 La Letra Tipográfica	<b>DG2225</b> 6 Texto Tipográfico	<b>DG3305</b> 6 Sistema Tipográfico	<b>DG3325</b> 6 Diseño de Páginas WEB Formativo	<b>DG4405</b> 6 Introducción al Diseño de Tipos de Letra	<b>DG4425</b> 6 Diseño de Tipos de Letra	<b>DG4435</b> 6 Portafolio		
	<b>DG1110</b> 6 Fotografía Formativa para Diseñadores	<b>DG1130</b> 6 Estrategia para la Creación de Imágenes	<b>DG2210</b> 6 Video Formativo para Diseñadores	<b>DG2230</b> 6 Animación Gráfica Formativa	<b>DG3310</b> 6 Medios Audiovisuales	<b>DG3330</b> 6 Del Modernismo al Presente en el Diseño	<b>DG4410</b> 6 Diseño para Nuevos Medios Digitales	<b>DI3310</b> 6 Soluciones Interdisciplinarias de Diseño			
	<b>DG1115</b> 6 Introducción al Diseño Gráfico	<b>DG1135</b> 6 Producción de Diseño Gráfico Digital	<b>DG2215</b> 6 Medios Impresos y Digitales	<b>DG2235</b> 6 Fotografía Profesional de Objeto		<b>CI2300</b> 6 Publicidad	<b>CI2305</b> 6 Campañas Publicitarias		<b>DG4440</b> 6 Seminario de Diseño Gráfico		
ESTUDIOS COMPLEMENTARIOS				<b>AD1400</b> 6 Mercadotecnia							
CURSOS GENERALES OBLIGATORIOS	Liderazgo en las Organizaciones 6	Interpretación de Información Estadística 6	Contextos Internacionales Comparados 6	Pensamiento Social de la Iglesia 6	TRES CONCENTRACIONES  BRANDING Y EMPAQUE - DISEÑO EDITORIAL - DISEÑO DE INFORMACIÓN - ELECTIVAS		<b>DG3000</b> 6 Materiales y Formas	<b>DG3005</b> 6 Branding de Empaque y Espacios	<b>DG3010</b> 6 Sistemas e Información		
	CURSOS GENERALES ELECTIVOS	Escritos Académicos 6	Competencias Globales 6	Curso General Electivo A2 6			Curso General Eléctivo A2 6	<b>DG3030</b> 6 Texto e Imagen	<b>DG3035</b> 6 Estructuras Secuenciales Encuadradas	<b>DG3040</b> 6 Formatos de Publicaciones y Editorial	
								<b>DG3015</b> 6 Iconografía y Signos	<b>DG3020</b> 6 Sistemas Interactivos	<b>DG3025</b> 6 Información Aplicada	
							<b>DG1000</b> 6 Est. Selectos de Diseño Gráfico	<b>DG1001</b> 6 Est. Actuales de Diseño Gráfico	<b>DG1002</b> 6 Est. Generales de Diseño Gráfico		
PRÁCTICAS PROFESIONALES Y PEF						Servicio Social		<b>DG4430</b> 6 Programas de Estancias Profesionales	<b>DG4445</b> 12 Programa de Evaluación Final		
	36 CRÉDITOS	36 CRÉDITOS	36 CRÉDITOS	36 CRÉDITOS	36 CRÉDITOS	36 CRÉDITOS	42 CRÉDITOS	42 CRÉDITOS	24 CRÉDITOS		
										330 CRÉDITOS	