

Licenciatura en Diseño y Comunicación Gráfica



PERFIL DE INGRESO

El interesado en cursar la Licenciatura en Diseño y Comunicación Gráfica deberá contar con los siguientes conocimientos, habilidades y actitudes:

CONOCIMIENTOS:

- Conocimientos del área de ciencias básicas.
- Conocimientos básicos de informática.
- Principios de matemáticas.
- Principios de cultura general y temas de actualidad.
- Bases de metodología de la investigación.
- Conocimientos básicos en arte.
- Conocimientos básicos de comunicación.

HABILIDADES:

- Pensamiento crítico y reflexivo.
- Autogestión y regulación de su propio aprendizaje.
- Capacidad para expresar y sustentar una postura personal sobre temas de interés y relevancia general.
- Capacidad para tomar decisiones.
- Disposición para trabajar en equipo.
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información.
- Capacidad creativa aplicada a la composición de elementos visuales.

ACTITUDES:

- Adaptabilidad y apertura al cambio.
- Disposición para trabajar bajo presión.
- Honradez en sus acciones.
- Reflexivo ante los problemas de su entorno.
- Entusiasta ante el nuevo aprendizaje.
- Actitud emprendedora y proactiva.
- Actitud participativa y colaborativa.
- Interesado en los fenómenos de la comunicación.
- Participativo en el desarrollo de proyectos visuales.

PERFIL DEL EGRESADO

El egresado de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Gráfica será capaz de integrar los siguientes conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas:

CONOCIMIENTOS:

- Conceptos clave de la comunicación visual.
- Composición visual y gráfica.
- Arquitectura de la información.
- Anatomía y semiótica de la tipografía.
- Procesos de producción de signos.
- Cultura digital y su aplicación a la comunicación gráfica.
- Medios de comunicación impresos, audiovisuales y electrónicos.
- Diseño y producción editorial.
- Fundamentos de mercadotecnia en el ámbito del diseño.
- Edición de imágenes y producción fotográfica.
- Principios de producción en campañas publicitarias.
- Diseño, producción y mercadotecnia del envase.
- Imagen e identidad corporativa.

HABILIDADES:

- Diseñar signos tipográficos.
- Reconocer las características y valores estéticos de las corrientes artísticas internacionales y su influencia en el diseño nacional.
- Aplicar y manejar el color en productos gráficos y de comunicación visual.
- Desarrollar las diferentes etapas de creación y producción en animación.
- Reconocer los elementos mercadológicos necesarios para la generación de la identidad visual de productos o servicios.
- Manejar el software para actividades multidisciplinarias de la comunicación gráfica.
- Establecer los costos de producción de un proyecto gráfico.
- Fomentar procesos creativos e innovadores en la creación de nuevos conceptos.
- Utilizar las estrategias básicas del branding en proyectos específicos.
- Aplicar los principios de arquitectura de la información y comunicación en páginas web.
- Comunicar y narrar ideas eficazmente a través de la realización de proyectos gráficos.

ACTITUDES:

- Responsable de su trabajo y comprometido con la industria.
- Cooperativo en sus actividades.
- Interesado por la innovación en el diseño.
- Sensible a las necesidades y demandas del consumidor.
- Proactivo y honesto en su desempeño.
- Respetuoso de la diversidad de ideas.
- Dispuesto a trabajar en equipo.
- Con capacidad de trabajar bajo presión.

DESTREZAS:

- Diseñar productos gráficos de calidad que respondan a las necesidades de la sociedad, a través de propuestas creativas e innovadoras, para generar una reacción favorable en el usuario.
- Aplicar los principios teóricos y técnicos de la comunicación gráfica, en función del análisis de la forma, el color y la composición, tomando en cuenta los procesos históricos del arte y las tendencias del diseño.
- Manipular las herramientas tecnológicas y el software especializado en la integración de imágenes, dibujos, videos, animaciones y sonidos, articulando productos multimedia.
- Combinar las técnicas de diseño y gestión de redes sociales para la promoción de productos, aplicando el uso de métricas y el análisis de resultados, con la finalidad de desarrollar la identidad y consolidar la reputación de la empresa o negocio.
- Diseñar estrategias de arquitectura, comunicación y usabilidad en la creación de proyectos web, con la finalidad de presentar eficazmente los contenidos a los usuarios.
- Establecer el costo y el valor del diseño en proyectos de comunicación gráfica, a través de la implementación de estrategias de costo y producción.
- Gestionar la formalización de los productos, la comunicación y los espacios visuales de la empresa a través de la implantación estructurada de los procesos de diseño.
- Diseñar marcas propias, aplicando los procesos creativos del diseño, la mercadotecnia y el análisis del comportamiento del consumidor, para diferenciar los productos o servicios de la empresa y los de la competencia.



REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN

- I. Presentar original del acta de nacimiento, copia de la CURP y 4 fotografías tamaño infantil en blanco y negro.
- II. Probar con documentación oficial idónea, expedida por la institución educativa de procedencia, haber concluido los estudios de educación media superior.

Los estudios realizados en el extranjero deberán estar legalizados o apostillados o el país de origen y contar, en su caso, con la revalidación de estudios o dictamen técnico otorgado por la autoridad educativa competente en México.

El origen del certificado total de estudios del nivel medio superior o en su caso la revalidación de estudios, deberán presentarse dentro de los 45 días hábiles siguientes al inicio del primer ciclo escolar.

En el supuesto de que el estudiante no entregue la documentación en el plazo señalado en el párrafo anterior, la Universidad del Valle de México, sin responsabilidad alguna para ella, podrá proceder a la suspensión del servicio educativo al estudiante.

- III. Presentar y acreditar el examen de admisión y/o los instrumentos de diagnóstico, que en su caso establezca la Universidad.
- IV. Haber obtenido un promedio mínimo de 6.0 en el nivel educativo inmediato anterior o equivalente; salvo en el caso de la carrera de Medicina, donde éste deberá ser de 8.0.

No obstante lo anterior, para tener por equivalente una asignatura será necesario que ésta haya sido acreditada, en su institución educativa de origen, con una calificación mínima de 7.0, sin perjuicio de la observancia de los demás requisitos que al efecto se establecen en el Reglamento General de Estudiantes de Tipo Superior.

- V. No haber sido dado de baja definitiva institucional por indisciplina o por haber incurrido en una falta considerada como muy grave para la Universidad del Valle de México en cualquiera de sus campus.
- VI. Concluir los trámites de registro en las fechas establecidas por la Universidad; de no hacerlo se perderá el derecho al ingreso, entendiéndose como renuncia a la inscripción.
- VII. Cumplir con los demás requisitos académicos y administrativos indicados en los instructivos, boletines o demás medios informativos que establezca la Universidad.
- VIII. Presentar, en su caso y de acuerdo con lo previsto en el plan y programa de estudios, o en su mapa curricular, el examen de idiomas correspondiente, debiendo observar, asimismo, lo previsto en el Reglamento de Idiomas de la Universidad.
- IX. Para estudiantes de nacionalidad extranjera, con residencia en México, deberán cumplir con las disposiciones que al efecto establezca la legislación mexicana en materia migratoria.



REQUISITOS DE TITULACIÓN

- I. Haber obtenido el 100% de los créditos en cada una de las áreas curriculares que comprende el plan de estudios correspondiente dentro de los plazos establecidos, incluyendo las materias extracurriculares, optativas, electivas y propedéuticas, según el caso.
- II. No tener alguna sanción académica, disciplinaria o estar suspendido en sus derechos.
- III. Haber cumplido con toda la documentación necesaria en tiempo y forma, así como los procedimientos establecidos por el campus de conformidad a la norma educativa y demás ordenamientos institucionales.
- IV. Realizar en forma oportuna el pago de derechos con la cuota vigente al momento de realizar la solicitud correspondiente.
- V. Obtener del área de Servicios Escolares del respectivo campus, la revisión de estudios correspondiente.
- VI. Los demás requisitos y trámites previstos en el Reglamento de Titulación de la Universidad.

PLAN DE ESTUDIOS LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA

universidaduvm.mx | 01 800 0000 UVM (886)

EJES CURRICULARES

AHP

Área de Habilidades Profesionales

AB

Área Básica

AP

Área Profesional

AI

Área de Idioma

Taller de Comunicación	Pensamiento Crítico	Bases Metodológicas de la Investigación	Investigación Aplicada al Diseño	Responsabilidad Social y Desarrollo Sostenible	Liderazgo y Negociación	Desarrollo Emprendedor	Ética Profesional	Taller de Fortalecimiento al Egreso
Geometría del Diseño	Manipulación Digital	Historia del Arte Moderno	Mercadotecnia para el Diseño	Costos, Producción y Aranceles de Diseño	Legislación para el Diseño	Gestión Empresarial y Profesional para el Diseño	Cultura Internacional del Trabajo	Prácticas Profesionales
Iniciación al Dibujo	Dibujo al Natural	Teoría y Manejo del Color	Ilustración	Sistemas de Medios Impresos	Preprensa Digital y Producción de Impresos	Seminario de Tendencias Disciplinarias	Portafolio Profesional	
Fundamentos del Diseño	Fundamentos de Tipografía	Taller de Diseño y Composición Tipográfica	Diseño para Redes Sociales y Cultura Mediática	Diseñadores y Tendencias del Diseño Contemporáneo	Seminario de Innovación	Diseño Editorial Contemporáneo	Seminario de Estrategias de Competitividad	
Diseño de Imágenes Vectoriales	Taller de Composición Gráfica	Semiótica y Argumentación Retórica del Diseño	Señalética y Señalización	Diseño Web Avanzado	Producción Multimedia	Identidad y Diseño Corporativo	Diseño y Comunicación Estratégica de la Marca	
Introducción al Diseño Gráfico	Morfología del Diseño	Diseño de Ediciones Digitales	Diseño Aplicado a la Web	Medios Gráficos de Impacto	Publicidad, Diseño y Espacio	Diseño Aplicado al Envase		
	Fotografía Digital	Fotografía Publicitaria y de Producto	Programación en Ambiente Web	Técnicas de Animación Digital				
Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV	Inglés V				

REDISEÑO
2 0 1 7