



Oficio No. IV/10/2018/3029/

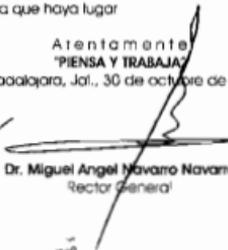
**Mtro. Ernesto Flores Gallo**  
Rector del Centro Universitario  
de Arte, Arquitectura y Diseño  
Universidad de Guadalajara  
P r e s e n t e

En cumplimiento a lo establecido por el artículo 35, fracción II, y 42, fracción I, de la Ley Orgánica de la Universidad de Guadalajara, adjunto al presente nos permitimos remitir a sus finas atenciones, para su ejecución, el dictamen emitido por las Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda, aprobado en la Sesión Extraordinaria del H. Consejo General Universitario efectuada el 29 de octubre de 2018.

**Dictamen Núm. I/2018/1557:** Se crea el plan de estudios de la **Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas**, en la modalidad escolarizada y bajo el sistema de créditos, en el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, a partir del ciclo escolar 2019 "A".

Lo anterior, para los efectos legales a que haya lugar

Atentamente  
**"PIENSA Y TRABAJA"**  
Guadalajara, Jal., 30 de octubre de 2018



**Dr. Miguel Ángel Navarro Navarro**  
Rector General



**Mtro. José Alfredo Peña Ramos**  
Secretario General

c.c.p. Dra. Carmen Eneida Rodríguez Armenta, Vicerectora Ejecutiva  
c.c.p. Dra. Sonia Reynaga Obregon, Coordinadora General Académica  
c.c.p. Mtra. Sonia Bileño Montes de Oca, Coordinadora General de Recursos Humanos  
c.c.p. Lic. Roberto Rivas Montiel, Coordinador General de Control Escolar  
c.c.p. Mhuato  
JAR/JA/Roy



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## RECTORÍA GENERAL

No. N/10/2018/2657/

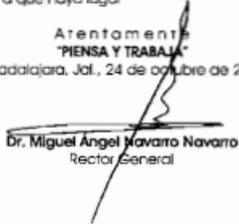
**Mtro. Ernesto Flores Gallo**  
Rector del Centro Universitario  
de Arte, Arquitectura y Diseño  
Universidad de Guadalajara  
P r e s e n t e

Por este medio, me permito hacer de su conocimiento que en el ejercicio de las atribuciones que me confiere el último párrafo del artículo 35 de la Ley Orgánica, y debido a la necesidad de registrar aspirantes para el ciclo 2019 "A", **AUTORIZO** provisionalmente el dictamen emitido por las Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda del H. Consejo General Universitario, mismo que será puesto a consideración del H. Consejo General Universitario en su próxima sesión, a saber:

**Dictamen Núm. I/2018/1557:** Se crea el plan de estudios de la **Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas**, en la modalidad escolarizada y bajo el sistema de créditos, en el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, a partir del ciclo escolar 2019 "A".

Lo anterior, para los efectos legales a que haya lugar

Atentamente  
**"PIENSA Y TRABAJA"**  
Guadalajara, Jal., 24 de octubre de 2018

  
Dr. Miguel Ángel Navarro Navarro  
Rector General



c.c.p. Dra. Carmen Eneida Rodríguez Amenta, Vicesecretaría Ejecutiva  
c.c.p. Dra. Sonia Raynoga Obregón, Coordinadora General Académica  
c.c.p. Mtro. Sonia Beseño Martínez de Cda, Coordinadora General de Recursos Humanos  
c.c.p. Lic. Roberto Irujo Martínez, Coordinador General de Control Escolar  
c.c.p. Minutario  
JARRAJU@uag.mx



CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO  
P R E S E N T E

A estas Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda ha sido tomado el dictamen número 001 de fecha 30 de junio de 2018, en el que el Consejo Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño propone la creación del plan de estudios de la **Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas**, en la modalidad escolarizada y bajo el sistema de créditos, a partir del ciclo escolar 2019 "A", y:

**Resultando:**

1. Que la Universidad de Guadalajara es una institución pública con autonomía y patrimonio propios cuya actuación se rige en el marco del artículo 3 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos
2. Que con fecha 23 de mayo de 1994, el Consejo General Universitario (CGU) aprobó con el dictamen núm. 21108, la creación del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño (CUAAD), como entidad desconcentrada de la Universidad de Guadalajara, encargado de cumplir en esta área del conocimiento y del ejercicio profesional, los fines que en el orden de la cultura y la educación superior corresponden a la institución
3. Que en el Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018 identifica el desarrollo científico, tecnológico y la innovación como pilares para el progreso económico y social sostenible. Enuncia que las políticas públicas sobre educación deben estar orientadas a que el Estado garantice educación de calidad para todos, fortalezca la vinculación del quehacer científico, el desarrollo tecnológico y el sector productivo, para generar capital humano que ostente la innovación nacional
4. Que el gobierno federal diseñó la Estrategia Digital Nacional, instrumento para guiar las acciones y políticas para acercar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a la población, democratizando el Internet y la banda ancha, para una mayor inclusión digital y tener ciudadanos mejor informados y más participativos; y, micro, pequeñas y medianas empresas más eficientes y productivas. Lo que conlleva una transformación educativa, innovación cívica y participación ciudadana, teniendo como algunos de sus objetivos la economía digital, la transformación educativa y la propia innovación civil.



En la Estrategia Digital Nacional también se abordan temas como el desarrollo del mercado de bienes y servicios digitales, así como potencializar el desarrollo del comercio electrónico, para lo cual se requiere la inclusión de habilidades digitales y el desarrollo equitativo respecto a las competencias para operar tecnologías y servicios digitales, tratando de ampliar la cobertura respecto a la formación de expertos en el diseño y desarrollo de tecnologías digitales

5. Que en el Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018, el Plan Estatal de Desarrollo del Estado de Jalisco 2013-2033, y el Programa Regional de Desarrollo de la Región Centro 2014-2018, se asienta la responsabilidad de afirmar el trabajo académico y la investigación, así como fomentar el crecimiento de la oferta educativa en áreas prioritarias del desarrollo regional. Se establece que para lograr una educación de calidad se requiere de programas pertinentes; conciliando la oferta educativa con necesidades sociales y requerimientos del sector productivo
6. Que el Plan de Desarrollo Institucional 2014-2030 planteó como una de sus políticas esenciales la ampliación y diversificación de la matrícula con altos estándares de calidad, pertinencia y equidad, tomando en cuenta las tendencias globales y de desarrollo regional. Ante la creciente demanda de servicios educativos en distintas zonas del estado de Jalisco, la institución ha asumido el compromiso de ampliar la capacidad y calidad de la educación que se proporciona, dentro de las posibilidades de su naturaleza pública
7. Que el CUAAD, por su vocación natural, pertenece al sector de las industrias creativas, ya que todos sus programas educativos están insertos en este creciente sector. De tal forma que conforme a su Plan de Desarrollo Institucional 2014-2030, señala que el proceso de diseño exige una disciplina y una metodología particular, el campo de aplicación del Diseño Industrial no se reduce a determinar la forma exterior de los objetos, sino que cada vez más la capacidad creativa y la metodología de los diseñadores se pueden usar para resolver problemas de diversa índole, por lo que en dicho documento se afirma que es importante integrar métodos de *Design Thinking* para proyectar nuevos productos y servicios, así como para explorar nuevas tendencias, nuevos mercados y proponer estrategias de crecimiento innovadoras



8. Que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) define a las industrias creativas y culturales como actividades "cuyo principal propósito es el de la producción, reproducción, promoción, distribución o comercialización de bienes, servicios y actividades relacionadas con la naturaleza cultural o artística" con sectores como la publicidad, arquitectura, libros, juegos electrónicos, música, industria cinematográfica, publicaciones y revistas, artes escénicas, radio, artes visuales y televisión, seguida de las artes visuales, y las publicaciones y revistas. Lo que significa un total de 29.5 millones de personas trabajando en las industrias creativas.<sup>1</sup>
9. Que la llamada Revolución 4.0 (Industrial 4.0), ha provocado profundos cambios en las fibras sociales del ser humano, revolucionando todo aspecto de la vida colectiva, comunicación, transporte, entretenimiento, negocios y otras áreas del conocimiento humano, dando un giro radical gracias a los avances tecnológicos que la incursión del internet ha desencadenado.
10. Que se tiene calculado que para el 2020 habrá más de 20 billones de dispositivos conectados, lo cual hace necesario hablar de un mundo hiper-conectado, donde la producción cultural dejará de ser una actividad de cada pueblo dentro de su entorno y pasará a ser una construcción global, actualizada en tiempo real, gracias a las posibilidades actuales de conectividad que nos brinda el internet. Por lo que ahora cada producto cultural que es creado tiene la oportunidad inmediata de alimentar ese acervo, convirtiéndolo al internet y sus aplicaciones tecnológicas como la memoria 4.0 de la cultura mundial.<sup>2</sup>
11. Que en la actualidad, en el campo del diseño digital, los sistemas multimedia y las tecnologías interactivas se han posicionado como una de las industrias con mayor crecimiento de los últimos diez años, donde Europa como América Latina han incursionado de forma notable en el campo docente dentro de las instituciones de Educación Superior (IES)<sup>3</sup>. Por ello, nuestro país demanda la preparación de creadores mexicanos que nos lleven a la innovación y posicionamiento alrededor del mundo.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Datos de un estudio hecho en el 2013 y difundido a través de "Cultural times: the first global map of cultural and creative industries", Et. (2015) Recuperado en <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002357/235710E.pdf>

<sup>2</sup> Datos de un estudio hecho en el 2013 y difundido a través de "Cultural times: the first global map of cultural and creative industries" Et. (2015) Recuperado en <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002357/235710E.pdf>

<sup>3</sup> Imago, F. & Duque I. (2013). La economía creativa: una oportunidad crítica. Banco Interamericano de Desarrollo. Recuperado en <http://publications.iadb.org/bitstream/handle/13131/36591/2/520econortm%20narrativa%3A%20una%20oportunidad%20en%20nfo.pdf>

<sup>4</sup> [http://rima.oiemexico.gob.mx/wa/mostrar/mrny/resultado/121/1/images/101\\_esp.pdf](http://rima.oiemexico.gob.mx/wa/mostrar/mrny/resultado/121/1/images/101_esp.pdf)



12. Que en México, se debe de aprovechar su privilegiada posición geográfica y vasta infraestructura para capacitar productores de cultura. Según Pro-MÉXICO, en el país se cuenta con instalaciones de producción audiovisual de primer nivel, cuentan con el set acústico más grande a nivel mundial y afamados estudios cinematográficos con reconocida trayectoria nacional e internacional.
13. Que el país tiene una ventaja competitiva de bajo costo en servicios digitales, por los niveles salariales y costos de los profesionales y técnicos creativos, así como por los incentivos por servicios digitales en comparación con Canadá, Suiza, Italia, Reino Unido, Francia, Japón, Alemania y Estados Unidos de Norteamérica, lo que lo hace atractivo para la inversión y talento, siendo uno de los países exportadores de trabajadores tecnológicos capacitados con mayor crecimiento mundial.
14. Que hay una vasta red de talento joven, que según el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) consta de 111.4 mil graduados de programas de ingeniería y tecnología, los cuales son más competitivos en comparación con E.E.U.U. para el desarrollo de software y entretenimiento digital, alcanzaron en 2012 un valor de 664 billones de dólares con un crecimiento anual de 7.6%.
15. Que la industria del entretenimiento y medios en México generó en 2016, 22.8 billones de dólares, con un incremento del 5.1% en la Tasa de Crecimiento Anual Compuesto (TCAC)<sup>6</sup>. Es un mercado en crecimiento y continuo cambio, que plantea nuevos retos a las compañías que lo componen.
16. Que los beneficios de la publicidad relacionada con juegos electrónicos interactivos siguen creciendo. En 2016 registró un valor de casi 11 millones de dólares (mad) esperando alcanzar 19 mad en el 2020<sup>7</sup>. La extensa población nacional hace que la publicidad sea atractiva, a pesar de la disponibilidad de las marcas para invertir.

<sup>6</sup> <https://www.gob.mx/promexico/acciones-y-programas/la-experiencia>

<sup>7</sup> [http://mim.promexico.gob.mx/work/models/mim/Resource/121/1/imagenes/TCAC\\_esp.pdf](http://mim.promexico.gob.mx/work/models/mim/Resource/121/1/imagenes/TCAC_esp.pdf)

<sup>8</sup> [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment\\_data/file/132101/informe\\_labores\\_8i\\_2016-2018.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment_data/file/132101/informe_labores_8i_2016-2018.pdf)

<sup>9</sup> "Entertainment and Media Outlook México, 2016-2020" recuperado en: [www.pwc.com/mexico/publicaciones/c2/gentertainment-and-media-outlook-mexico-2016-2020.pdf](http://www.pwc.com/mexico/publicaciones/c2/gentertainment-and-media-outlook-mexico-2016-2020.pdf)

<sup>10</sup> <https://www.pwc.com/mexico/publicaciones/c2/gentertainment-and-media-outlook-mexico-2016-2020.pdf>





21. Que según la Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (CANETI), más del 60% de sus exportaciones son productos y servicios de alta tecnología. Jalisco tiene más de 700 empresas de alta tecnología que emplea a 90 mil profesionales<sup>4</sup>. Con lo que se constata que en la entidad se ha desarrollado el sector de la industria digital que potencia el desarrollo industrial, social y comercial. Existen 15 grandes corporativos tecnológicos, en los que destacan empresas internacionales en el ámbito de la tecnología digital, atraídas por condiciones como la gran calidad del talento y mayor accesibilidad de la mano de obra, acompañadas de beneficios fiscales en comparación con otras zonas tecnológicas del mundo.
22. Que la Zona Metropolitana de Guadalajara está concentrando personas de un nivel económico que les permite disfrutar de la cultura y el entretenimiento, sentando las bases de una ciudad artística y cultural de gran relevancia para América Latina, reuniendo las características de una "ciudad creativa digital", idónea para vivir y desempeñarse en un ambiente de rica creación artística y cultural, y que conlleva beneficios como la conformación de clústeres o hubs creativos que generan un ambiente seguro y cómodo de trabajo para la producción cultural, propiciando a su vez la creación de la llamada "Clase Creativa", que incluye una amplia gama de agentes creativos: científicos, artistas, ingenieros, diseñadores, escritores y profesionales que trabajan en una variedad de ocupaciones centradas en el conocimiento y las ideas, apoyándose en el sistema social de las tres T: tecnología, talento y tolerancia; y que funcionan como un motor de crecimiento, innovación y comunicación para las áreas urbanas<sup>5</sup>.
23. Que el proyecto "Ciudad Creativa Digital" que se encuentra en marcha en la ciudad de Guadalajara, vislumbra la creación de espacios e infraestructura que proveerá de las condiciones que coadyuvan en el fortalecimiento de la industria creativa pasadas en ocho diferentes líneas estratégicas: sensibilidad territorial; escala humana; ciudad conectada, innovación ecológica, infraestructura digital, cluster creativo; experiencia social; y, modelo de futuro.

10/07/2018  
10/07/2018

<sup>4</sup> [http://www.canetel.org/Comunicacion/novedades/17-03-23-Destacan\\_fortaleza\\_de\\_industria\\_elect%C3%A9rica\\_en\\_jalisco.ppt](http://www.canetel.org/Comunicacion/novedades/17-03-23-Destacan_fortaleza_de_industria_elect%C3%A9rica_en_jalisco.ppt)  
<sup>5</sup> Bétrigo, F & Duque, I (2013). La economía creativa: una oportunidad frente al franco interamericano de Desarrollo. Recuperado en: <https://publicacions.idc.org/bitstream/handle/11319/3559/1/20economa%20creativa%20en%20am%20la%20oportunidad%20n%20la.pdf>



24. Que en el mercado laboral, se identifican las siguientes necesidades para cubrir las áreas de conocimiento y desarrollo en.

- Diseño Conceptual de Productos Digitales,
- Desarrollo de Guión;
- Dirección Creativa;
- Edición;
- Programación,
- Doblaje de Voz,
- Procesamiento de Imágenes Digitales;
- Modelado en 2D y 3D.
- Técnicas de Prototipo Rápido; y,
- Efectos Visuales

25. Que en la formación profesional dentro de este campo dominan las IES privadas, con un enfoque predominantemente comercial. Sin embargo, una carrera con estas características dentro de una Universidad pública como lo es esta Casa de Estudio, permitirá incorporar elementos enriquecedores como el enfoque a la investigación tecnológica, aplicada otros productos sociales tales como la medicina, la ingeniería, la arquitectura, las ciencias forenses, historia y ciencias sociales, entre otras, así como generar bienestar social y competitividad económica. Esfuerzos tendientes a un aumento de la demanda laboral para generar oportunidades de formación académica, en licenciatura como a la poste en posgrado, con visión a los temas sensibles que aquejan a la sociedad.

26. Que en apoyo a la formación universitaria, la vinculación con las industrias culturales, establecerán los criterios que relacionarán la cultura con la economía, conocida como la "Economía Naranja", la cual constituye un nuevo escalafón del sistema económico basado en recursos fundados en la mercantilización del tiempo, la cultura y la experiencia de vida<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> Imago, F. & Duque I. (2013). La economía naranja: una oportunidad infinita. Banco Interamericano de Desarrollo. Recuperado en: <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/1136193669/0/20economi%20naranja%3A%20una%20oportunidad%20infinita.pdf>



27. Que se conformó el Comité de Diseño Curricular para el diseño del plan de estudios de la licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas, en el que intervinieron autoridades universitarias, académicos y profesionistas, tanto del campo como de otros. La metodología en general consistió en el análisis de planes de estudio de diversas IES, la construcción del plan de estudio y las tendencias socioculturales
28. Que se compararon 45 planes de estudio de pregrado y 10 de posgrado en el ámbito de arte, diseño y tecnologías, correspondiente a IES nacionales, internacionales, públicas y privadas, en los que se analizó su objetivo general y perfil de egreso, así como el plan de estudios. Se advirtieron que sus principales ejes son la animación, el cine, videojuegos y aplicaciones. Se concluyó que la ventaja competitiva de la presente propuesta de plan de estudio radica en las capacidades, habilidades y conocimientos de los profesionales académicos que participarán al impartir esta licenciatura, cumpliendo con los objetivos de innovación al desarrollar, con las herramientas especializadas, proyectos específicos para la formación del estudiante, siendo el conocimiento, creatividad, práctica y experiencia los factores capaces de beneficiar y favorecer la innovación
29. Que las observaciones realizadas por el Comité Curricular abordaron la problemática social, económica, cultural, pedagógica, laboral y la práctica de la profesión en los entornos regionales y globales permitieron la definición de las competencias profesionales del diseñador.
30. Que fueron consultados tres directivos y un experto perteneciente a organizaciones encargadas de impulsar emprendedores en tecnología (*Start Up*) y con presencia en 47 países del mundo, quienes manifiestan que en la Zona Metropolitana de Guadalajara existe mercado laboral, al estarse convirtiendo en uno de los principales exportadores digitales de América Latina, por el talento propio para la industria creativa, advirtiendo la necesidad de un programa que se actualice constantemente, ante la rápida obsolescencia de los contenidos propios de la materia. Proponen dentro de la proyección de la carrera, que se traten los productos digitales y que exista un tipo de capacitación que contemple entornos tecnológicos que antes no se contemplaban, por ejemplo, el diseño en el mundo corporativo, *start-ups*, entre otros.



31. Que el Colegio Departamental de Producción y Desarrollo del CUAAD sesionó el 28 de junio de 2018 y aprobó el proyecto de creación del plan de estudios de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas, lo cual fue avalado por el Consejo Divisoral de Tecnología y Procesos del 28 de junio de 2018 y aprobada por el Consejo del CUAAD, en sesión y dictamen número 001, ambos de fecha 30 de junio de 2018.
32. Que el plan de estudios permite la movilidad de docentes y estudiantes, incorpora nuevos perfiles profesionales, promueve y consolida proyectos educativos que fomenten el trabajo académico en una perspectiva de tipo multi, inter y transdisciplinario, con una formación integral. Los conocimientos, saberes, aptitudes y actitudes analizados se catalogaron bajo 4 ejes temáticos fundamentales de los cuales se desprenden las competencias del egresado de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas, a saber: Arte, proyectos, tecnologías, y gestión.
33. Que el **objetivo general** de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas es formar profesionales con conocimientos, habilidades y actitudes, para desarrollar productos y servicios interactivos mediante el uso de las nuevas tecnologías, con mensajes apropiados para una comunicación visual efectiva que satisfagan las necesidades sociales, productivas, tecnológicas y de mercado mediante el diseño multimedia, programación de aplicaciones y videojuegos, facilitando el acceso a la información permitiendo incursionar en la industria del entretenimiento.
34. Que los **objetivos específicos** de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas son:
- Incentivar el desarrollo regional a través del diseño interactivo, acercamiento y adopción de nuevas tecnologías en los distintos sectores;
  - Promover la vinculación entre la Universidad de Guadalajara, el sector productivo, instituciones gubernamentales y grupo sociales a través de proyectos de Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas;
  - Fomentar la actitud emprendedora de los profesionales en diseño, arte y tecnologías interactivas para que desarrollen iniciativas productivas e innovadoras en la región y para el mundo; y,
  - Impulsar la investigación científica y tecnológica en el área del diseño para su aplicación en el desarrollo regional.



35. Que el **aspirante a la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas** es deseable que:

- Tenga interés por la innovación, la creatividad, la expresión y la integración en trabajo en equipo interdisciplinario con una actitud proactiva y colaborativa,
- Sea autogestor de su aprendizaje, aplicando el conocimiento adquirido de acuerdo al nivel de formación participando en grupos de trabajo en ambientes multi y transdisciplinarios, y,
- Participe en actividades que fortalezcan su formación integral

36. Que el **egresado de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas** será un profesional que:

- Genera experiencias de interacción mediante la innovación y el uso de las tecnologías digitales a través de productos tangibles y virtuales creando oportunidades de negocio, y,
- Aplica métodos propios del diseño e ingeniería mediante conocimientos profundos y especializados de las artes, la tecnología y del mercado frente a un marco de oportunidades globales;
- Analiza la realidad y viabilidad de proyectos de diseño, animación y tecnología digital consciente del medio ambiente, para resolver problemas, de acuerdo a los requerimientos exigidos por las distintas industrias y sociedad en general

37. Que el CUAAD cuenta con aulas, laboratorios de cómputo, multimedia y audiovisuales, auditorios, salas, biblioteca especializada, personal académico adecuados para la impartición de los asignaturas que integran la creación del plan de estudios, así como también equipo audiovisual y portátil, además se tiene presupuestado el equipo complementario para la implementación del programa educativo.

38. Que respecto a la planta académica, es importante referir, que se implementará un programa de actualización y capacitación docente que permitirá la incorporación de los actuales y futuros profesores a la operación del nuevo *currículum*, en las siguientes técnicas didácticas: Aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje orientado a proyectos (AOP), aprendizaje colaborativo, seminarios, talleres, conferencias (presenciales o a distancia), prácticas profesionales, estudio de casos, tecnologías de la información y la comunicación (TIC), aula invertida, y multiculturalidad.



39. Que líneas de investigación que fortalecerán la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas son ergonomía ocupacional; ergonomía del diseño; enseñanza de la ergonomía, ergonomía y diseño de servicios inclusivos, tecnologías tradicionales y manufactura de productos; innovación tecnológica para el diseño, historia cultural; procesos culturales, análisis e interpretación del arte; técnicas y métodos para el desarrollo del diseño incluyente, estudio de arte y patrimonio cultural, creatividad y currículum, estudios del imaginario, la función social del diseño en el objeto urbano, considerando el diseño incluyente; antropología, educación y diseño; representación, expresión y proceso de diseño; diseño-aprendizaje TIC, diseño- sociedad de la información, y TIC, diseño-evaluación, que se nutren con la labor de 11 cuerpos académicos.

40. Que los Centros y Laboratorios que incidirán directamente con el programa educativo de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas son los siguientes:

- Centro de Investigaciones en Ergonomía,
- Centro de Investigaciones en Diseño;
- Laboratorio de Innovación Tecnológica para el Diseño;
- Laboratorio Experimental de Materiales y Procesos;
- Laboratorio de Técnicas de Representación; y,
- Laboratorio Nacional de Vivienda y Comunidades Sustentables.

41. Que la Política Institucional de Lenguas Extranjeras de la universidad de Guadalajara tiene como propósito coordinar los esfuerzos de la Red universitaria enfocados hacia el dominio de una segunda lengua, en particular del inglés, entre los estudiantes y académicos. En este sentido y para favorecer la internacionalización del currículum, el programa educativo ofrecerá unidades de aprendizaje en el idioma inglés, favoreciendo la práctica e incrementando la habilidad de los alumnos para su desarrollo bilingüe, esta es una de las estrategias que se planean para que se logre la meta lingüística exigida como requisito para obtener el grado.

42. Que para efectos de la movilidad de los estudiantes del PE se ha previsto que, acorde a la normatividad universitaria y los convenios de colaboración institucionales, promover la movilidad interna de los estudiantes en la universidad de Guadalajara y en otras IES nacionales e internacionales.

En virtud de los resultados antes expuestos, y



**Considerando:**

- I. Que la universidad de Guadalajara es un organismo público descentralizado del gobierno del estado con autonomía, personalidad jurídica y patrimonio propio, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 1 de su Ley Orgánica, promulgada y publicada por el titular del Poder Ejecutivo local el día 15 de enero de 1994 en el Periódico Oficial "El Estado de Jalisco", en ejecución del decreto número 15319 del H. Congreso del Estado de Jalisco.
- II. Que como lo señalan las fracciones I, II y IV, del artículo 5 de la Ley Orgánica de la Universidad, son fines de esta Casa de Estudio la formación y actualización de los técnicos, bachilleres, técnicos profesionales, profesionistas, graduados y demás recursos humanos que requiere el desarrollo socio-económico del Estado, organizar, realizar, fomentar y difundir la investigación científica, tecnológica y humanística; y coadyuvar con las autoridades educativas competentes en la orientación y promoción de la educación media superior y superior, así como en el desarrollo de la ciencia y la tecnología
- III. Que es atribución de la Universidad realizar programas de docencia, investigación y difusión de la cultura, de acuerdo con los principios y orientaciones previstos en el artículo 3 de la Constitución Federal, así como la de establecer las aportaciones de cooperación y recuperación por los servicios que presta, tal y como se estipula en la fracción III y XII del artículo 6 de la Ley Orgánica de esta Casa de Estudio
- IV. Que es atribución del Consejo General Universitario, de acuerdo a lo que indica el último párrafo del artículo 21 de la Ley Orgánica de esta Casa de Estudio, fijar las aportaciones respectivas a que se refiere la fracción VII del precepto antes citado.
- V. Que de acuerdo con el artículo 22 de su Ley Orgánica de la Universidad de Guadalajara adoptará el modelo de Red para organizar sus actividades académicas y administrativas.
- VI. Que es atribución del Consejo General Universitario (CGU), conforme lo establece el artículo 31, fracción VI, de la Ley Orgánica y el artículo 39, fracción I, del Estatuto General, crear, carreras y programas de posgrado y promover iniciativas y estrategias para poner en marcha nuevas carreras y posgrados.



- VII. Que conforme a lo previsto en el artículo 27 de la Ley Orgánica, el CGU funcionará en pleno o por comisiones.
- VIII. Que es atribución de la Comisión de Educación del CGU conocer y dictaminar acerca de las propuestas de los consejeros, el Rector General o de los Titulares de los Centros, Divisiones y Escuelas, así como proponer las medidas necesarias para el mejoramiento de los sistemas educativos, los criterios de innovaciones pedagógicas, la administración académica y las reformas de las que estén en vigor, conforme lo establece el artículo 85. fracciones I y IV, del Estatuto General

La Comisión de Educación, tomando en cuenta las opiniones recibidas, estudiará los planes y programas presentados y emitirá el dictamen correspondiente -que deberá estar fundado y motivado-, y se pondrá a consideración del CGU, según lo establece el artículo 17 del Reglamento General de Planes de Estudio de esta Universidad

- IX. Que de conformidad al artículo 86, fracciones IV, del Estatuto General, es atribución de la Comisión de Hacienda del Consejo General universitario proponer al pleno, el proyecto de aranceles y contribuciones de la Universidad de Guadalajara.
- X. Que con fundamento en el artículo 52, fracciones III y IV, de la Ley Orgánica, son atribuciones de los Consejos de los Centros Universitarios, aprobar los planes de estudio y someterlos a la aprobación del CGU.
- XI. Que como lo establece el Estatuto General, 138, fracción I, es atribución de los Consejos Divisionales, sancionar y remitir a la autoridad competente propuestas de los Colegios Departamentales para la creación, transformación y supresión de planes y programas de estudio en licenciatura

Por lo anteriormente expuesto y fundado, estas Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda tienen a bien proponer al pleno del Consejo General Universitario los siguientes:



**Resolutivos:**

**PRIMERO** Se crea el plan de estudios de la **Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas**, en la modalidad escolarizada y bajo el sistema de créditos, en el Centro universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, a partir del ciclo escolar 2019 "A"

**SEGUNDO.** El plan de estudios contiene áreas determinadas, con un valor de créditos asignados a cada unidad de aprendizaje y un valor global de acuerdo con los requerimientos establecidos por área de formación para ser cubiertos por los alumnos y que se organiza conforme a la siguiente estructura.

Áreas de Formación	Créditos	%
Área de Formación Básica Común	33	7
Área de Formación Básica Particular Obligatoria	375	78
Área de Formación Especializante Selectiva	10	2
Área de Formación Especializante Obligatoria	40	8
Área de Formación Optativa Abierta	25	5
<b>Número mínimo de créditos para optar por el título</b>	<b>483</b>	<b>100</b>

**TERCERO.** Las unidades de aprendizaje correspondientes al plan de estudios de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas, se describen a continuación, por área de formación:

**ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA COMÚN**

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Métodos y técnicas de investigación I	C	40	0	40	5	
Métodos y técnicas de investigación II	C	40	0	40	5	Métodos y técnicas de investigación I
Formación universitaria	C	40	0	40	5	
Modelado digital de producto	CT	40	40	80	8	
Historia del arte	C	40	0	40	5	
Estética	C	40	0	40	5	
<b>Totales</b>		<b>240</b>	<b>40</b>	<b>280</b>	<b>33</b>	



ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Historia del cine y de la animación	C	40	0	40	5	
Narrativa I	C	40	0	40	5	
Narrativa II	C	40	0	40	5	Narrativa I
Screen writing	C	40	0	40	5	Redacción de guión
Redacción de guion	C	40	0	40	5	
Géneros literarios	C	40	0	40	5	
Programación I	CT	40	80	120	10	
Programación avanzada	CT	40	80	120	10	
Procesos y tecnologías para creación de uñería y escenografía	CT	40	40	80	8	
Técnicas de animación 2D	CT	40	40	80	8	
Técnicas de animación 3D	CT	20	60	80	7	Técnicas de animación 2D
Procesos y tecnologías para creación de personajes y vestuario	CT	40	40	80	8	
Materiales y tecnologías	C	40	0	40	5	
interfaces digital for prototyping	CT	20	60	80	7	
Prototipo para la animación	CT	20	60	80	7	
Project management	C	40	0	40	5	
liderazgo empresarial	C	40	0	40	5	
Finanzas para proyectos	C	40	0	40	5	
Normativity and legislation	C	40	0	40	5	
Factores ergonómicos para el diseño interactivo	CT	40	40	80	8	



Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
User Experience Design	CT	40	40	80	8	Factores ergonómicos para el diseño interactivo
Administración de proyectos de innovación	C	40	0	40	5	
Modelados y dioramas	CT	20	60	80	7	
Context representation of 3D environment	CT	20	60	80	7	
Dibujo de personaje	CT	20	60	80	7	
Modelo digital de personaje	CT	20	60	80	7	Dibujo de personaje
Dibujo anatómico aplicado a la animación	CT	20	60	80	7	
Elementos básicos para modelado	CT	20	60	80	7	
Maquillaje escénico y de caracterización	CT	20	20	40	4	
Performance for the animation	CT	40	40	80	8	
Fotografía digital	CT	40	40	80	8	
Edición y video	CT	20	60	80	7	
Sonorización	CT	20	60	80	7	
Efectos de iluminación	CT	20	60	80	7	
Special effects	CT	20	60	80	7	
Dirección de arte	C	40	0	40	5	
Visual Effects	CT	20	60	80	7	
Experiencia Interactiva I	CT	80	120	200	19	
Experiencia Interactiva II	CT	80	120	200	19	Experiencia interactiva I
Diseño de videojuegos	CT	20	80	100	8	



Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Reto de innovación I	CT	40	120	160	13	
Reto de innovación II	CT	40	120	160	13	Reto de innovación I
Diseño de apps	CT	20	60	80	7	
Proyectos de diseño interactivo	CT	40	120	160	13	
Diseño de vestuario, utilería y escenografía	CT	20	60	80	7	
Diseño de personaje	CT	20	60	80	7	
Comunicación interactiva	CT	80	80	160	16	
Principios de composición tridimensional	T	0	40	40	3	
Principios del diseño interactivo	CT	20	60	80	7	
<b>Totales:</b>		<b>1640</b>	<b>2340</b>	<b>3980</b>	<b>375</b>	

**ÁREA DE FORMACIÓN ESPECIALIZANTE OBLIGATORIA**

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Literatura fantástica	C	40	0	40	5	
Sketching	T	0	80	80	5	
Storyboard	T	0	80	80	5	
Laboratorio de captura de movimiento	T	0	80	80	5	
Visual thinking	T	0	80	80	5	
Entornos visuales	T	0	80	80	5	
Formación Integral	P	0	0	0	10	
<b>Totales:</b>		<b>40</b>	<b>400</b>	<b>440</b>	<b>40</b>	

**ÁREA DE FORMACIÓN ESPECIALIZANTE SELECTIVA**

**Orientación A**

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Locución y doblaje	T	0	80	80	5	
Efectos sonoros	T	0	80	80	5	
<b>Totales:</b>		<b>0</b>	<b>160</b>	<b>160</b>	<b>10</b>	



Orientación B						
Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Management and business	C	40	0	40	5	
Marketing digital	T	0	80	80	5	
<b>Totales:</b>		<b>40</b>	<b>80</b>	<b>120</b>	<b>10</b>	

**ÁREA DE FORMACIÓN OPTATIVA ABIERTA**

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Tópicos selectos de historia	C	40	0	40	5	
Tópicos selectos de producción	T	20	60	80	7	
Tópicos selectos de diseño	T	20	60	80	7	
Tópicos selectos de comunicación	T	20	60	80	7	
Tópicos selectos de imagen y sonido	T	20	60	80	7	

CT = Curso taller; C = Curso

**CUARTO.** Los requisitos académicos necesarios para el ingreso, serán los establecidos por la normatividad universitaria vigente

**QUINTO.** Con fines de **movilidad**, los alumnos podrán cursar unidades de aprendizaje de cualquier área de formación, proyectos de investigación temprana, como parte de las orientaciones especializantes, estancias y demás actividades académicas, pertenecientes a otros programas de educación superior que la Red Universitaria les ofrezca, o en cualquier institución de educación superior, nacional o extranjera, previa autorización del Coordinador del programa educativo

**SEXTO.** Para la planeación de sus estudios y la mejora de su proceso de aprendizaje, los estudiantes recibirán **apoyo tutorial** desde su incorporación a la licenciatura por parte del Centro Universitario. Las tutorías se ofrecerán siguiendo los lineamientos determinados por el Programa de Acción Tutorial del Centro Universitario

**SÉPTIMO.** El área de formación especializante selectiva está destinada a completar la formación profesional del estudiante mediante orientaciones. Éstas comprenderán bloques de unidades de aprendizaje articuladas entre sí respecto a un ámbito del ejercicio profesional, la acreditación de esta área será cubierta por el estudiante mediante la elección y cumplimiento de los cursos asignados a las orientaciones elegidas con el visto bueno del Coordinador de Carrera.

Las orientaciones, su conformación y número quedarán sujetas a la oferta disponible de acuerdo con la programación académica de cada ciclo escolar en cada Centro Universitario



**OCTAVO.** Las **prácticas profesionales** son obligatorias, debiendo el estudiante cumplir con un mínimo de 420 horas una vez que ha aprobado al menos el 50% de los créditos del plan de estudios y serán reguadas conforme a la operación del Centro Universitario.

Las prácticas profesionales podrán realizarse en empresas y organismos del sector público o privado, así como en institutos y Centros de Investigación, o bien en colaboración de proyectos de investigación.

**NOVENO.** Los alumnos tendrán que cubrir 60% del total de créditos del programa educativo para poder iniciar la prestación del **servicio social**, el Coordinador de Carrera vigilará su cumplimiento.

**DÉCIMO** La **formación integral**, implica desarrollar actividades extracurriculares como cursos, congresos, conferencias, seminarios y talleres, entre otros, previo al análisis de pertinencia y autorización del coordinador del programa educativo conforme a las reglas de operación que el secretario académico de cada centro universitario determine y se le asignará un valor de 10 créditos y 80 horas, para acreditarse en el área de formación especializada obligatoria. Las actividades de formación integral contribuyen a desarrollar armónicamente los aspectos de salud, arte, deporte, humanidades y responsabilidad social.

**DÉCIMO PRIMERO** El Centro Universitario implementará un Programa de Aprendizaje de Lengua Extranjera que garantice la acreditación del dominio de un segundo idioma correspondiente al nivel B2, según el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas, o su equivalente. Dicho programa se organizará bajo los lineamientos que determine la Rectoría del Centro, a través de la Secretaría Académica, así como los respectivos procedimientos de seguimiento supervisión y acreditación del nivel de competencia requerida

**DÉCIMO SEGUNDO.** Los requisitos para obtener el grado, además de los establecidos en la normatividad universitaria vigente, será acreditar el dominio de la segunda lengua en el nivel B2 según el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas, o su equivalente

**DÉCIMO TERCERO.** El tiempo promedio para cursar el plan de estudio de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas, es de ocho (8) ciclos escolares, contados a partir del ingreso

**DÉCIMO CUARTO.** Los certificados se expedirán como Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas. El título como Licenciado (a) en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas.



**DÉCIMO QUINTO.** El costo de operación e implementación de este programa educativo, será con cargo a techo presupuestal que tiene autorizado el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, con excepción del incremento en las horas de asignatura que serán asignadas de la bolsa de servicios personales de la Red universitaria.

**DÉCIMO SEXTO.** De conformidad a lo dispuesto en el último párrafo del artículo 35 de la Ley Orgánica y debido a la necesidad de registrar aspirantes para el ciclo 2019 "A", solicítase al C. Rector General resuelva provisionalmente el presente dictamen, en tanto el mismo es aprobado por el pleno del H. Consejo General Universitario

**Atentamente**  
**"PIENSA Y TRABAJA"**

Guadalajara, Jalisco., 22 de octubre de 2018  
Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda

  
**Dr. Miguel Ángel Navarro Navarro**  
Presidente

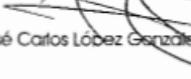
  
Dr. Hector Raúl Solís Gadea

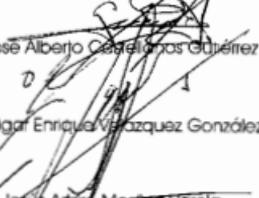
  
Dra. Ruth Padilla Muñoz

  
Mtra. José Alberto Castellanos Gutiérrez

  
Dr. Héctor Raúl Pérez Gómez

  
Mtro. Edgar Enrique Vázquez González

  
C. José Carlos Lóbez González

  
Mtro. José Alfredo Peña Ramos

**Mtro. José Alfredo Peña Ramos**  
Secretario de Actos y Acuerdos