



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

IV/03/2024/554/I

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Rector General
Universidad de Guadalajara
Presente

En cumplimiento a lo establecido por el artículo 35, fracción II, y 42, fracción I, de la Ley Orgánica de la Universidad de Guadalajara, nos permitimos remitir a sus finas atenciones, para su ejecución, el dictamen emitido por la Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda, aprobado en la Sesión Ordinaria del H. Consejo General Universitario efectuada el 06 de marzo de 2024:

Dictamen Núm. I/2024/021: Se aprueba la **creación del plan de estudios de la Licenciatura en Creatividad Digital**, para impartirse en el Centro Universitario de Guadalajara (CUGDL), con apoyo de los Centros Universitarios y el Sistema de Universidad Virtual que conforman la Red Universitaria, en la modalidad escolarizada, mixta y/o dual bajo el sistema de créditos, a partir del ciclo escolar 2024 "B".

Lo anterior, para los efectos legales a que haya lugar.

Atentamente
"PIENSA Y TRABAJA"
**"30 años de la Autonomía de la
Universidad de Guadalajara y de su organización en Red"**
Guadalajara, Jal., 06 de marzo de 2024



Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Rector General

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata
Secretario General

c.c.p. Dr. Héctor Raúl Solís Gadea. Vicerrector Ejecutivo
c.c.p. Mtra. Celina Díaz Michel. Coordinadora General de Recursos Humanos
c.c.p. Mtra. Laura Margarita Puebla Pérez. Coordinadora General de Control Escolar
c.c.p. Dra. María Esther Avelar Álvarez. Coordinadora General Académica y de Innovación
c.c.p. Archivo
GAGM/MARG/rmme



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
RECTORÍA GENERAL

IV/03/2024/509BIS/I

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí

Rector General
Universidad de Guadalajara
Presente

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, **AUTORIZO** provisionalmente el dictamen emitido por las Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda del H. Consejo General Universitario, en tanto el mismo se pone a consideración y es resuelto de manera definitiva por el pleno del H. Consejo General Universitario en su próxima sesión, a saber:

Dictamen Núm. I/2024/021: Se aprueba la **creación del plan de estudios de la Licenciatura en Creatividad Digital**, para impartirse en el Centro Universitario de Guadalajara (CUGDL), con apoyo de los Centros Universitarios y el Sistema de Universidad Virtual que conforman la Red Universitaria, en la modalidad escolarizada, mixta y/o dual bajo el sistema de créditos, a partir del ciclo escolar 2024 "B".

Lo anterior, para los efectos legales a que haya lugar.

Atentamente

"PIENSA Y TRABAJA"

"30 años de la Autonomía de la

Universidad de Guadalajara y de su organización en Red"

Guadalajara, Jal., 04 de marzo de 2024

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí

Rector General

RECTORÍA GENERAL

c.c.p. Dr. Héctor Raúl Solís Gadea, Vicerrector Ejecutivo
c.c.p. Mtra. Celina Díaz Michel, Coordinadora General de Recursos Humanos
c.c.p. Mtra. Laura Margarita Puebla Pérez, Coordinadora General de Control Escolar
c.c.p. Dra. María Esther Avelar Álvarez, Coordinadora General Académica y de Innovación
c.c.p. Archivo
GAGM/MARG/rmme



**H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO
PRESENTE**

A estas Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda ha sido turnado por el Rector General el 28 de noviembre del 2023, una propuesta para la creación del plan de estudios de la **Licenciatura en Creatividad Digital**, para que se imparta en el Centro Universitario de Guadalajara (CUGDL), con apoyo de los Centros Universitarios y el Sistema de Universidad Virtual que conforman la Red Universitaria, en la modalidad escolarizada, mixta y/o dual, bajo el sistema de créditos, a partir del ciclo escolar 2024 "B", conforme a los siguientes:

ANTECEDENTES

1. La Universidad de Guadalajara es un organismo público descentralizado del Gobierno del Estado de Jalisco con autonomía, personalidad jurídica y patrimonio propios, cuyo fin es impartir educación media superior y superior, crear y difundir conocimientos, así como coadyuvar al desarrollo de la cultura en la Entidad, y cuya actuación se rige en el marco del artículo 3o. y demás relativos de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la particular del Estado de Jalisco, la legislación federal y estatal aplicables, la Ley Orgánica de la Universidad de Guadalajara, y las normas que de la misma deriven.
2. Es parte de la Misión y Visión de la Universidad de Guadalajara, ser una comunidad líder, diversa y creativa que piensa y trabaja para resolver los desafíos del desarrollo sostenible.
3. La Ley General de Educación Superior, declara como uno de los fines de la educación, coadyuvar, a través de la generación, transmisión, aplicación y difusión del conocimiento, a la solución de los problemas locales, regionales, nacionales e internacionales, al cuidado y sustentabilidad del medio ambiente, así como al desarrollo sostenible del país y a la conformación de una sociedad más justa e incluyente. En ese contexto, la educación superior fomentará el desarrollo humano integral del estudiante en la construcción de saberes basado en la generación y desarrollo de capacidades y habilidades profesionales para la resolución de problemas, y en el respeto y cuidado del medio ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad, con el fin de comprender y asimilar la interrelación de la naturaleza con los temas sociales y económicos, para garantizar su preservación y promover estilos de vida sustentables; así como el diálogo continuo entre las humanidades, las artes, la ciencia, la tecnología, la investigación y la innovación como factores de la libertad, del bienestar y de la transformación social.
4. En el Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024, el Plan de Desarrollo de la Subregión Centro 2015-2025 y el Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo de Jalisco 2018-2024 Visión 2030, comparten como objetivo mejorar el acceso, la cobertura y la calidad de la educación, reducir el rezago educativo, promover la equidad en las oportunidades educativas y mejorar la vinculación entre los sectores académico y productivo.





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Exp.021
Dictamen Núm. I/2024/021

5. El Plan de Desarrollo Institucional 2019-2025, Visión 2030 de la Universidad de Guadalajara, declara a la docencia e innovación académica, como uno de los propósitos sustantivos de la Universidad de Guadalajara, con los que orienta sus elementos a consolidar la formación integral e inclusiva de sus estudiantes, con visión global y responsabilidad social, buscando articular la aplicación de modelos innovadores de enseñanza-aprendizaje que promuevan la perspectiva global e incorporen valores y principios de multiculturalidad, formando al mismo tiempo agentes de cambio que contribuyan a resolver los problemas complejos actuales y futuros desde los ámbitos de la cultura artística, la ciencia y la tecnología, y el conocimiento humanístico y social. En este contexto, la pertinencia resulta una condición deseable para mantener en el desempeño institucional y representa la correspondencia entre la filosofía institucional, los requerimientos de la sociedad y el entorno cambiante de la educación superior.

Además, reconoce que los programas de pregrado enfrentan varios retos significativos en la actualidad. La oferta educativa de pregrado en la Universidad de Guadalajara, se ha caracterizado por la diversificación en nuevos campos y áreas del conocimiento, con programas multi, inter y transdisciplinarios que faciliten la incorporación de los egresados en el ámbito profesional. El principal desafío en este camino es proporcionar una formación integral a profesionales competitivos, dotados de conocimientos y aptitudes que les permitan integrarse y adaptarse a entornos laborales en constante evolución, al mismo tiempo que se convierten en agentes innovadores capaces de abordar creativamente los problemas específicos, contribuyendo así al desarrollo sostenible y al progreso social en sus comunidades y más allá. En este sentido, el Plan de Desarrollo Institucional (PDI) de la Universidad de Guadalajara subraya la importancia de reforzar los vínculos entre la academia y el sector productivo, así como con la sociedad en general, para asegurar que la educación impartida esté alineada con las necesidades del mercado laboral y los retos globales.

6. El H. Consejo General Universitario, en su sesión extraordinaria del día 12 de julio del 2023, aprobó bajo el dictamen número I/2023/284 la creación del Campus Universitario de La Normal, adscrito a la Vicerrectoría Ejecutiva, a partir del día hábil siguiente de su aprobación. Esta decisión forma parte integral de una serie de iniciativas emprendidas por la Universidad en años recientes, dirigidas a ampliar tanto la oferta académica como el nivel de atención a los estudiantes en el contexto de la Educación Superior dentro del Área Metropolitana de Guadalajara (AMG).
7. El H. Consejo General Universitario, en su sesión extraordinaria del día 12 de julio del 2023, aprobó bajo el dictamen número I/2023/335 la creación de la unidad de aprendizaje denominada "Análisis de Problemas Globales del Siglo XXI" del nivel licenciatura en todos los planes de estudio que se imparte en los Centros Universitarios, a partir del calendario escolar 2024-2025.
8. El H. Consejo General Universitario aprobó la creación del Centro Universitario de Guadalajara, con sede en el municipio de Guadalajara, en el inmueble conocido como sede "La Normal", ubicado en la confluencia de las calles Guanajuato, Mariano Bárcena, avenida de Los Maestros y avenida Fray Antonio Alcalde, en la colonia Alcalde Barranquitas, con domicilio en la calle Guanajuato #1045, C.P. 44260, Guadalajara, Jalisco.

Página 2 de 22

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457, Tel. directo 3134 2243 Fax 3134 2278

www.hcgu.udg.mx



9. El CUGDL es un centro universitario multidisciplinario orientado a la promoción de la innovación y la colaboración entre diversos campos disciplinares para afrontar los desafíos del desarrollo sostenible y elevar la calidad de vida de la población. Se distinguiría por su alto nivel académico, sus capacidades para articularse colaborativamente con todas las entidades de la Red Universitaria, su investigación aplicada de relevancia internacional y una oferta educativa innovadora, multimodal, flexible y pertinente a los retos del presente y el futuro.
10. La propuesta del CUGDL tiene como uno de sus principales objetivos incrementar la atención de la demanda de Educación Superior en el Área Metropolitana de Guadalajara y generar opciones innovadoras y atractivas para los jóvenes, que impacten de manera pertinente en la diversificación de la demanda y en los campos laborales emergentes a nivel global, regional y local; se reconoce además que el uso y aplicación de las tecnologías es fundamental en los diferentes campos por lo que el añadir este componente a los procesos creativos genera un valor adicional a todos los egresados en sus oportunidades profesionales.
11. La oferta educativa del CUGDL se define con programas multidisciplinarios con base tecnológica que atienden diversos campos del conocimiento. Estos serán orientados a impactar en problemas relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Organización de las Naciones Unidas (ONU), y a su vez, en estrecha colaboración con la industria y el gobierno. Se propone un enfoque modular que promueve la flexibilidad y personalización de las trayectorias formativas, la integración y el reconocimiento de múltiples niveles de estudio, uniendo los programas de pregrado, posgrado, el desarrollo de competencias y microcredenciales o certificaciones alternativas en diversas áreas.
12. Los programas educativos del CUGDL se caracterizarán por su flexibilidad en el ingreso, ofreciendo áreas de estudio generales y orientaciones especializantes con la posibilidad de aspirar a certificaciones que reconozcan su dominio en competencias, habilidades, conocimientos y resultados de aprendizaje, vinculados a los perfiles de egreso y campos profesionales. Los programas están diseñados para concluir en un plazo estimado de 6 ciclos escolares, con la posibilidad de continuar con estudios de posgrado relacionados.
13. Uno de los elementos centrales del carácter innovador y flexible de la oferta educativa del CUGDL es la estrategia de gestión modular de la currícula. Esto implica la delimitación de bloques básicos de conocimiento o desarrollo de competencias a los que se denominan módulos de formación que pueden integrarse por unidades de aprendizaje y/u otras experiencias formativas. La flexibilidad de este enfoque facilita el aprendizaje autodirigido, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo, adaptándose a diferentes estilos y habilidades de aprendizaje. Además, les permite a los estudiantes la libertad de personalizar su camino de aprendizaje al elegir módulos de diversos campos del conocimiento, fomentando así la formación interdisciplinar.





14. En el modelo curricular del CUGDL, los programas de pregrado, se estructuran en cuatro bloques: el bloque de entrada o de exploración, que corresponde a las áreas de formación básica común y particular obligatorias y que se integra por un conjunto de cursos generales orientados a fortalecer y desarrollar habilidades blandas, y asignaturas vinculadas a un área de estudio con la finalidad de explorar las alternativas profesionales al adentrarse en un campo específico y afirmar su vocación. El bloque de concentración o enfoque, correspondiente al Área de Formación Especializante Obligatoria, cuya finalidad es profundizar en los contenidos específicos de la carrera elegida, definidos en el perfil de egreso. En esta etapa, los estudiantes inician el desarrollo de las competencias específicas del programa y avanzan en el fortalecimiento de competencias transversales y del área. El bloque de especialización, que corresponde al Área de Formación Especializante Selectiva, que ofrece oportunidades para profundizar o ampliar los conocimientos, tanto dentro de la profesión elegida como en campos relacionados. En este bloque se articulan unidades de aprendizaje para el desarrollo de competencias específicas vinculadas a ámbitos del ejercicio profesional. Un último bloque de diversificación, correspondiente al Área de Formación Optativa Abierta, cuyo objetivo es enriquecer, diversificar y complementar la formación profesional con asignaturas en otros campos o disciplinas por lo que pueden corresponder a otros programas del CU, de la Red o fuera de ella.
15. Un componente esencial del enfoque curricular del CUGDL es la acreditación modular y el reconocimiento de competencias, habilidades, conocimientos y resultados de aprendizaje, a través de certificaciones académicas y su convalidación o reconocimiento en créditos, abriendo las opciones de acumular y acreditar módulos a lo largo de su trayectoria, partiendo de la unidad más pequeña que sería un curso, y avanzando hacia niveles más altos como microcredenciales o certificaciones alternativas que podrían ser equivalentes a orientaciones especializantes en licenciaturas y a ejes completos de formación de maestrías y doctorados.
16. En el CUGDL, la oferta educativa se agrupa en cuatro áreas de estudio: Salud, vida y planeta; Innovación y Tecnología; Economía y negocios; Artes y humanidades. Dichas áreas buscarán asegurar que los estudiantes del centro universitario puedan elegir la ruta de formación que mejor se adapte a sus intereses y aspiraciones profesionales, al tiempo que fomentan la interdisciplinariedad y la colaboración en la resolución de problemas complejos que enfrenta nuestra sociedad.
17. Como parte de su oferta inicial y dentro del área de estudio de Artes y Humanidades, el CUGDL propone la creación de la Licenciatura en Creatividad Digital.
18. La industria de la creatividad digital está en constante crecimiento y evolución. Cada vez más empresas y organizaciones requieren profesionales capacitados en diseño gráfico, producción de medios, animación, diseño de experiencia de usuario (UX) y otras habilidades relacionadas para crear contenido atractivo en línea y fuera de línea.

- Revolución Tecnológica: La revolución tecnológica y digital ha transformado la forma en que consumimos información y entretenimiento. La demanda de contenido digital de alta calidad, incluyendo gráficos, videos y experiencias interactivas, está en aumento constante.





- Diversificación de Plataformas y Medios: Con la proliferación de plataformas en línea y redes sociales, hay una necesidad creciente de profesionales que puedan adaptar y crear contenido para una variedad de canales, desde sitios web y aplicaciones móviles hasta redes sociales y realidad virtual.
- Creatividad y Diferenciación Competitiva: En un mercado global altamente competitivo, las empresas buscan destacar y diferenciarse a través de la creatividad y la narrativa visual. La capacidad de contar historias atractivas y visualmente impactantes es un activo valioso.
- Habilidades Técnicas y Creativas: Un programa de licenciatura en Creatividad Digital prepara a los estudiantes con habilidades técnicas y creativas que les permiten trabajar en diversas áreas, desde diseño gráfico y publicidad hasta producción cinematográfica y diseño de juegos.
- Contribución a la Economía: La creatividad digital puede ser un motor importante para la economía, ya que puede fomentar la innovación, impulsar la creación de empleo y respaldar industrias creativas, como el entretenimiento, la publicidad y el diseño.
- Formación Especializada: Un programa de licenciatura en Creatividad Digital proporciona una formación especializada que no siempre se aborda en programas más generales de comunicación o diseño. Prepara a los estudiantes para carreras específicas en el campo de la creatividad digital.
- Oportunidades de Emprendimiento: Los graduados con una licenciatura en Creatividad Digital tienen la base para emprender sus propios proyectos y negocios en áreas como diseño gráfico, producción de medios, diseño web y aplicaciones móviles.
- Colaboración Interdisciplinaria: La creatividad digital a menudo involucra la colaboración entre diseñadores, programadores, cineastas y otros profesionales. Un programa académico puede fomentar esta colaboración interdisciplinaria.
- Desarrollo de Habilidades Blandas: En el modelo académico del CUGDL se ha planteado de manera transversal considerar un conjunto de competencias básicas para todos sus programas educativos como parte de tronco común y que conforman el desarrollo de habilidades blandas básicas como, pensamiento crítico, gestión de proyectos, inteligencia colectiva, gestión socioemocional y cognitiva, resolución de problemas y comunicación, que son aplicables en una variedad de campos.

19. La demanda de profesionales en el área de creatividad digital ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años y se espera que continúe aumentando en el futuro. Esto se debe a una serie de factores clave:

- Crecimiento de la Industria Digital: La industria digital abarca una amplia gama de campos, como diseño gráfico, producción de medios, marketing digital, desarrollo web y diseño de experiencia de usuario (UX). Con la creciente importancia de la presencia en línea, las empresas están invirtiendo más en la creación de contenido digital de alta calidad.





- **Expansión de las Redes Sociales:** Las redes sociales han revolucionado la forma en que las empresas se conectan con sus audiencias. Esto ha generado una demanda significativa de profesionales que pueden crear contenido visualmente atractivo y efectivo para plataformas como Instagram, Facebook, YouTube y TikTok.
- **Desarrollo de Aplicaciones Móviles:** Con el aumento del uso de dispositivos móviles, la demanda de aplicaciones móviles y experiencias digitales interactivas ha aumentado. Los diseñadores de aplicaciones y los desarrolladores de experiencia de usuario (UX/UI) son esenciales para crear interfaces intuitivas y atractivas.
- **Marketing Digital:** Las estrategias de marketing en línea, que incluyen publicidad en redes sociales, marketing de contenidos y SEO, requieren contenido visual y multimedia atractivo para atraer a la audiencia. Los profesionales de creatividad digital desempeñan un papel fundamental en estas estrategias.
- **Evolución de la Publicidad y el Entretenimiento:** La publicidad y el entretenimiento han evolucionado hacia formas más interactivas y visuales. Las agencias de publicidad, los estudios de cine y las empresas de medios necesitan creativas digitales para producir contenido atractivo y efectivo.
- **Diseño de Juegos y Realidad Virtual (VR) / Realidad Aumentada (AR):** La industria del entretenimiento, los videojuegos y la tecnología VR/AR están en auge. Los diseñadores gráficos y los artistas digitales son esenciales para la creación de mundos virtuales y experiencias inmersivas.
- **E-commerce:** El comercio electrónico ha experimentado un crecimiento constante, y las tiendas en línea requieren imágenes de productos de alta calidad, videos promocionales y sitios web atractivos para competir en el mercado digital.
- **Nuevas Tecnologías:** La aparición de nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, la automatización y el aprendizaje automático, está cambiando la forma en que se crea y se presenta contenido digital. Los profesionales de creatividad digital están involucrados en la creación de soluciones innovadoras basadas en estas tecnologías.
- **Globalización:** La creatividad digital trasciende las fronteras geográficas, lo que significa que la demanda de profesionales en este campo no se limita a un solo país o región. Esto amplía las oportunidades laborales para quienes tienen habilidades en creatividad digital. De acuerdo al DQ Institute la Creatividad Digital es parte de los tres niveles básicos de la inteligencia digital requeridos en la actualidad por agencias gubernamentales, organismos internacionales, empresas privadas e instituciones educativas¹.



Montaudon, C., Pinto, I., Yáñez, A.; 2020; "Competencias digitales para las nuevas formas de trabajo: nociones, términos y aplicaciones"; en Vinculatéica EFAN 18 December 2020; DOI:10.29105/vtga6.2-581 México pp 1333-1347.

Página 6 de 22

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA, Jalisco. México Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. directo 3134 2243 Fax 3134 2278

www.hcgu.udg.mx



20. En este sentido, es importante destacar el interés nacional en el tema de expandir el acceso a la conectividad y expandir el dominio y uso de las tecnologías digitales, el 06 de septiembre del 2021, se aprobó el Acuerdo por el que se expide la Estrategia Digital Nacional 2021-2024 que cuenta con aspectos relevantes relacionados con:
- Mejorar la cobertura de internet para todo el país mediante la instalación de internet inalámbrico.
 - Orientar esfuerzos e iniciativas tecnológicas y de seguridad de la información.
 - Atender los planteamientos tecnológicos base para la Administración Pública Federal, la mejora de los servicios digitales y la optimización de los procesos.
21. En el contexto de la pobreza en el estado de Jalisco, en 2020, la población vulnerable por carencias sociales del Estado de Jalisco alcanzó la cifra de 31.2% según datos del CONEVAL², mediante las tecnologías y su impacto en la transformación digital de las ciudades y los servicios, la cobertura y las oportunidades deben crecer. La Universidad de Guadalajara tiene un papel fundamental a través de sus programas de servicio social con la Licenciatura en Creatividad Digital, para respaldar a las instituciones que trabajan con estas comunidades vulnerables y que puedan, a través de las tecnologías, crecer y alcanzar mayores logros en la reducción de esta brecha social.
22. Nos encontramos pasando la 4ta. revolución industrial que se caracteriza por la interconexión de dispositivos al internet y la generación de grandes cantidades de datos que permiten aumentar la competitividad de la industria, ahora con la emergencia de la llamada inteligencia artificial pasamos a un siguiente nivel en el que los datos generados permiten mejorar la automatización de procesos y el soporte para la toma de decisiones y mejora de las aplicaciones existentes por lo que se genera una oportunidad importante a partir del impacto potencial que puede tener su implementación en las industrias creativas.
23. Se estima que en 2030 existirán más de 25 mil millones de dispositivos interconectados a internet³ produciendo grandes cantidades de información. Esta es un área de oportunidad que tiene nuestro país y la Universidad para generar un liderazgo importante al conectar esta revolución de innovación y transferencia tecnológica a nuestra industria en el país respaldando la competitividad y sobre todo generando casos de éxito con las Pymes, con el fin de que puedan crecer a grandes empresas en un entorno de mercados globales. Actualmente, muchas empresas y organizaciones están interconectando sus procesos a internet para beneficiarse del modelo y concepto de industria 4.0 para aumentar su competitividad. Este modelo está principalmente centrado en el uso de dispositivos con un nivel básico de autonomía conectados a internet como es el caso de sensores y actuadores que permiten generar gran cantidad de datos históricos de los procesos para entender cómo mejorar los medios de producción de desarrollo de las organizaciones.



Diagnóstico de Matrices de Indicadores para Resultados (2022). Recuperado desde:

<https://www.coneval.org.mx/Paginas/principal.aspx>

TS4 Strategy; El Internet de las cosas (IoT): El futuro conectado; <https://ts4.mx/blog/el-internet-de-las-cosas-iot-el-futuro-conectado/>
Página 7 de 22



24. Las tendencias en este segmento a nivel internacional, citan la Inteligencia Artificial, la Ciencia de Datos, la Gestión de Proyectos Tecnológicos, las Aplicaciones en la Nube en modelos DEVOPS, y la gestión de plataformas de comunicación aceleradas con tecnologías 5G y 6G que habilitan nuevas tecnologías como es el caso de los Metaversos, que se vuelven temas emergentes; siendo todos temáticas que trata la Licenciatura en Creatividad Digital en sus contenidos programáticos.
25. En Jalisco, desde 2020 se registran 30 parques industriales todos con empresas del sector tecnológico, siendo el municipio de Zapopan el detentor de los parques con mayor impacto en el sector y que respalda una conexión con la industria al programa de Licenciatura en Creatividad Digital por la geolocalización en Centro de la Zona Metropolitana. En el tercer trimestre de 2022, el segmento de profesionales representa un tercio de los empleos del estado. Así mismo, en Jalisco, en 2020, un 61.8% de las viviendas tienen conexión a internet, 44.5% disponen de una computadora y 91.7% de un teléfono celular con lo cual se puede evidenciar la demanda de personal de TI e industrias creativas que respalda estas infraestructuras en el estado. En el contexto educativo, con base en la información de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES)⁴ se forman alrededor de 14 mil 570 profesionales relacionados con el campo de las tecnologías. De acuerdo al reporte del Instituto Jalisciense de las Tecnologías de Información (IJALTI)⁵, a pesar de esas cifras, hay un déficit de un 31% en proporción a la cantidad de egresados en este sector. El IJALTI genera anualmente un reporte sobre los requerimientos de capital humano en la industria digital de Jalisco⁶. El sector integra más de 55 mil empleos en este sector con un incremento anual substancial. Esto se traduce en una demanda de entre 12 mil y 15 mil nuevos empleos para técnicos y profesionales en el campo de las tecnologías, lo cual da gran oportunidad y pertinencia a egresados que cuenten con un dominio de programación y expertos en el uso y aplicación de tecnología. Así mismo, en estudios recientes de noviembre de 2022 de esta misma institución⁷, la tasa de incremento del empleo está sobre 11.9% para este sector, posterior a la recuperación de la pandemia, por lo que sigue habiendo falta de recursos humanos. Los sueldos, considerando que los egresados que dominan el idioma inglés son de los mejores pagados, siendo 7.6 veces mayor al salario promedio registrado en Jalisco registrado en la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE)⁸.

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

⁴ ANUIES (2023) Anuarios Estadísticos de Educación Superior. Recuperado desde: <http://www.anui.es.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior>

⁵ IJALTI Clúster Manager (2021) El IJALTI presenta los resultados de su estudio anual de capital humano en la Industria TIC de Jalisco. Recuperado desde: <https://www.ijalti.org.mx/2021/02/04/el-ijalti-presenta-los-resultados-de-su-estudio-anual-de-capital-humano-en-la-industria-tic-de-jalisco/>

⁶ IJALTI (2021) El IJALTI presenta los resultados de su estudio anual de capital humano en la Industria TIC de Jalisco. Recuperado desde: <https://www.ijalti.org.mx/2021/02/04/el-ijalti-presenta-los-resultados-de-su-estudio-anual-de-capital-humano-en-la-industria-tic-de-jalisco/>

⁷ IJALTI (2022) El sector TIC de Jalisco prevé un panorama de crecimiento en empleos: IJALTI. Recuperado desde: <https://www.ijalti.org.mx/2022/11/16/el-sector-tic-de-jalisco-preve-un-panorama-de-crecimiento-en-empleos-ijalti/>

⁸ Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE), población de 15 años y más de edad. (2020). Recuperado de: <https://www.inegi.org.mx/programas/enoe/15ymas/>

[Handwritten signature]



26. De acuerdo con datos del Instituto Mexicano para la Competitividad A.C. (IMCO), los profesionistas de la Licenciatura en Creatividad Digital y de programas educativos afines, están percibiendo, a nivel nacional, un salario mensual promedio de \$18,465 y esta carrera se posiciona en el lugar No. 25º de las mejores pagadas. Actualmente, 217 mil personas estudiaron esta carrera, de las cuales, el 48% son hombres y 52 % son mujeres; cuenta con una tasa de empleo del 95% y existe un 64% de probabilidad de acceder a un empleo de alta calidad.
27. Tomando como base el Anuario Estadístico de la ANUIES 2022-2023 el porcentaje de no absorción del nivel superior en Jalisco de los programas educativos afines de los campos de Artes y Humanidades y en Tecnologías de la Información, se obtiene un dato del 52% de la demanda que no ingresa a un programa educativo en este campo, tan solo en la Universidad de Guadalajara egresan 18 mil 118 estudiantes de bachillerato, por lo que multiplicando el porcentaje de egresados de bachillerato de este campo de conocimiento por los egresados de bachillerato de la Universidad de Guadalajara y, este resultado por el porcentaje de no admitidos en este campo de estudio, tendríamos una demanda potencial de 787 egresados de bachillerato por año para el área de estudio en Artes y Humanidades.
28. Conforme al "Censo de Preferencias Educativas de Bachillerato del SEMS de la Universidad de Guadalajara" aplicado por el CEED en Septiembre de 2020 a un total de 60 mil 042 estudiantes de Bachillerato de la Universidad de Guadalajara revela que un 37.6% de los jóvenes manifestaron preferencias en sus dos primeras menciones de áreas de conocimiento relacionadas con los campos de Tecnologías(19.3%) y Artes (18.3%)¹⁰. Estos campos sirven como base para la definición de una oferta educativa de base tecnológica que se integra con otros campos del conocimiento para conformar programas interdisciplinarios con la finalidad de innovar y enriquecer las alternativas de estudio para los jóvenes del AMG.
29. En una búsqueda a nivel mundial, se identificaron 26 licenciaturas vinculadas a la creatividad digital. En el ámbito mexicano, se detectaron 10 programas relacionados con esta disciplina, siendo 4 de ellos ofrecidos por la Universidad Autónoma de México. Específicamente en Jalisco, se imparten 3 carreras en el Tecnológico de Monterrey y otras 3 en la Universidad de Guadalajara. Estos hallazgos revelan una oportunidad destacada para el desarrollo de talento en estas áreas. Jalisco, con su potencial en ascenso, podría consolidarse como un centro importante para las industrias del entretenimiento y la tecnología en México. La implementación de un programa de Creatividad Digital podría ser clave para potenciar este crecimiento, proporcionando a la región profesionales altamente capacitados en áreas como diseño de videojuegos, animación digital, tecnologías inmersivas e interactivas.

Las fortalezas de este plan de estudios que se pretende crear en el CUGDL son: una combinación equilibrada entre teoría y práctica, así como la oportunidad de especialización en áreas de interés específicas, la posibilidad de participar en proyectos reales, estancias y prácticas profesionales,

[Handwritten signature]

<https://imco.org.mx/comparacarreras/carrera/215>

¹⁰ Centro de Estudios Estratégicos para el Desarrollo (2023). Resultados de la encuesta a estudiantes de nivel medio superior del SEMS del Área Metropolitana de Guadalajara, Universidad de Guadalajara. Recuperado https://www.udg.mx/sites/default/files/resultados_encuesta_sems.pdf

Página 9 de 22

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.

Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. directo 3134 2243 Fax 3134 2278

www.hcgu.udg.mx

[Handwritten signatures]



fomentando la investigación y con una fuerte colaboración con la industria e instituciones de educación superior nacionales y extranjeras. Un programa de Creatividad Digital en Jalisco, puede tener un impacto positivo en el desarrollo económico, la innovación y la competitividad de la región, al tiempo que prepara a los estudiantes para carreras atractivas en un campo en constante evolución.

30. La vinculación con empresas, institutos, centros de investigación, academia, sociedad, gobierno y la generación de contenido acercan al alumno a una realidad laboral concreta, permitiéndole conocer las competencias mínimas requeridas para afrontar de la mejor manera los retos que demanda un proyecto, al conocer, construir analizar, y verificar propuestas basadas en el aprendizaje adaptativo y la experimentación en ambientes virtuales, el alumno podrá visualizar hacia dónde se dirigen las necesidades de las empresas tecnológicas en su personal, permitiéndole además tener una experiencia laboral de las empresas interesadas en el proyecto.
31. El **objetivo general** de la Licenciatura en Creatividad Digital es formar profesionales con competencias globales para el desarrollo de proyectos innovadores en el campo de las industrias creativas. Se busca que los estudiantes adquieran un dominio pleno en el uso y aplicación de los medios digitales para la producción, manteniendo una perspectiva crítica, inclusiva, colaborativa y multidisciplinaria. Además, se enfatiza la importancia de valores éticos en el ejercicio de la creatividad digital, preparándolos para la resolución de problemas y enfrentar los desafíos y oportunidades que presenta el campo laboral.
32. Los **objetivos específicos** de la Licenciatura en Creatividad Digital son los siguientes:
 - Desarrollar en el estudiante habilidades indispensables para competir en el mundo laboral, fomentando un alto sentido de responsabilidad y de inclusión social.
 - Formar a los estudiantes en ambientes de aprendizaje que promuevan la innovación y la creatividad, dotándolos de habilidades para el diseño, uso y aplicación de tecnologías.
 - Garantizar el desarrollo de competencias y habilidades blandas, como el pensamiento crítico, la capacidad de razonamiento y análisis, la concentración, la creatividad, la innovación, la generación de ideas, la gestión de proyectos y la resolución de problemas;
 - Desarrollar la capacidad de los estudiantes para apreciar y aplicar principios estéticos en el diseño digital, asegurando la creación de contenidos visualmente atractivos y efectivos.
 - Promover conocimientos, habilidades y actitudes para el uso y aplicación de hardware y software especializados en el diseño y generación de materiales digitales creativos e innovadores.

32. El **perfil del aspirante** a la Licenciatura en Creatividad Digital debe mostrar:

- Fuerte inclinación hacia la creación artística y un genuino interés en la expresión visual y digital. Deberá contar con habilidades artísticas básicas, como la capacidad para dibujar, pintar o diseñar de manera creativa, además de tener disposición para aprender nuevas tecnologías y conocimiento de software básico.





- Capacidad para abordar desafíos creativos y técnicos, interés por encontrar soluciones innovadoras y desarrollar proyectos en el campo de las Artes Digitales. Los estudiantes deben ser capaces de analizar y evaluar el arte y medios digitales desde una perspectiva crítica. Tener disposición y facilidad para el trabajo en equipo con profesionales de otros campos disciplinares, es común en proyectos de Creatividad Digital, la colaboración con otros y aceptar críticas constructivas.
- Habilidad en la comunicación efectiva, tanto verbal como escrita, es esencial para discutir ideas y conceptos artísticos, así como para colaborar con otros estudiantes y profesores.
- Compromiso y disposición para dedicar tiempo a la práctica y al perfeccionamiento de habilidades.

33. El perfil del egresado de la Licenciatura en Creatividad Digital incluye las siguientes competencias:

- Desarrollar habilidades para identificar y resolver problemas en proyectos digitales, aplicando un enfoque analítico y creativo tanto de manera individual como colaborativa en equipos interdisciplinarios.
- Mantenerse actualizado con las últimas tendencias tecnológicas emergentes y creativas, abordando los desafíos en constante evolución del campo.
- Implementar una amplia gama de software y herramientas digitales utilizadas en la producción de contenido multimedia, diseño gráfico, animación, edición de video, entre otros, incluyendo conocimientos de programación y diseño web.
- Contribuir significativamente en la creación de contenido digital y la resolución de problemas creativos en diversas industrias y contextos.
- Analizar, evaluar y dictaminar obras y proyectos artísticos en medios digitales desde una perspectiva crítica, comprendiendo su contexto cultural y su impacto en la sociedad.
- Desarrollar habilidades sociales, como la comunicación y el liderazgo, importantes para emprender proyectos y solucionar problemas en las industrias creativas.
- Diseñar, planificar, gestionar, implementar y evaluar proyectos de manera eficiente, cumpliendo con los objetivos y metas establecidos.
- Desarrollar una sensibilidad estética para crear contenidos visuales atractivos y efectivos, aplicando principios de diseño en la creación de productos digitales, interactivos, inmersivos y videojuegos.
- Producir arte y tecnología digital utilizando técnicas de animación, diseño gráfico, edición multimedia y modelado 3D, junto con sólidos conocimientos de programación para medios interactivos, inmersivos y videojuegos. Comprender los principios de diseño de UX y crear interfaces digitales intuitivas y atractivas para los usuarios.
- Aplicar principios éticos en la creación y distribución de contenido digital, incluyendo el respeto a los derechos de autor y la privacidad en línea.
- Generar un portafolio sólido que demuestre la habilidad del graduado en proyectos prácticos, reflejando su experiencia y estilo creativo.
- Desarrollar habilidades empresariales para emprender proyectos propios, incluyendo la planificación, gestión y promoción de iniciativas en el campo de la creatividad digital.
- Comunicar ideas a través de elementos visuales y narrativos en diversos medios digitales, que genere un impacto efectivo en las audiencias.





34. Los egresados de la Licenciatura en Creatividad Digital podrán insertarse en diversos ámbitos del ejercicio profesional, entre los cuales se incluyen:
- Agencias de Publicidad y Marketing: donde pueden trabajar en el diseño de campañas publicitarias, contenido visual atractivo y estrategias de marketing digital.
 - Estudios de Diseño y Multimedia: Empresas especializadas en diseño gráfico, animación, video y otros aspectos de la creatividad digital.
 - Empresas de Desarrollo de Software: donde se necesitan diseñadores de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX), así como profesionales creativos para mejorar la apariencia y funcionalidad de los productos digitales.
 - Productoras de Contenidos Audiovisuales: Ya sea para cine, televisión o plataformas de transmisión en línea, donde podrían trabajar en la producción y edición de contenido audiovisual.
 - Empresas de Videojuegos: en busca de talento creativo para el diseño de personajes, entornos, animaciones y otros elementos visuales en el desarrollo de videojuegos.
 - Empresas de Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR): En el campo emergente de la realidad virtual y aumentada, hay oportunidades para crear experiencias inmersivas y contenido interactivo.
35. Con la creación del plan de estudios, se requerirá de la implementación de un programa de formación que prepare al personal docente para el conocimiento de este plan de estudios y en las estrategias pedagógicas acordes al modelo educativo del Centro Universitario. El CUGDL fomentará la capacitación continua para profesores con la finalidad de que obtengan conocimientos profesionales y la oportunidad de actualizarse en áreas específicas, incorporando avances recientes, técnicas científicas, humanísticas y artísticas.
36. La tutoría será un elemento básico en la formación profesional de los estudiantes, ya que está orientada a proveer acompañamiento, asesoría, orientación y seguimiento; apoyar al estudiante desde los primeros ciclos, vinculando las habilidades propias de la formación y la adquisición de estrategias de aprendizaje; facilitar su integración a la vida universitaria y darle a conocer la oferta de servicios de apoyo; ofrecer recursos adicionales que permitan al estudiante apoyarse en diversos asesores disciplinares y metodológicos que atiendan sus dudas por materia y la dirección de los trabajos de titulación; y proveer habilidades al estudiante para la interpretación del conocimiento y su implicación en la vida profesional.





37. Para la vinculación del programa educativo, el CUGDL además de los convenios institucionales con que cuenta, ha realizado gestiones con organismos públicos, privados y no gubernamentales respecto a los compromisos para futuros acuerdos para las prácticas profesionales, el servicio social y la formación integral, propio del Centro Universitario.
38. Para efectos de la movilidad de los estudiantes del programa educativo se ha previsto que, acorde a la normatividad universitaria y los convenios de colaboración institucionales, los estudiantes puedan tomar unidades de aprendizaje en otros Centros Universitarios de la Red Universitaria y en otras IES nacionales e internacionales.
39. El CUGDL de inicio contará con el apoyo de la Red Universitaria para identificar al personal académico con el perfil apropiado para respaldar la docencia del plan de estudios durante el primer año de formación y, requerirá la incorporación de docentes para completar la planta académica conforme a los indicadores de calidad establecidos por los organismos evaluadores y acreditadores.
40. En cuanto a la infraestructura y equipo necesarios para la operación del plan de estudios de la Licenciatura en Creatividad Digital, el CUGDL, contará con la infraestructura de aulas, biblioteca y equipo para la implementación del programa educativo; los laboratorios, laboratorios de cómputo, multimedia y audiovisuales, centros de producción y show room, auditorios y salas especializadas que forman parte del plan maestro de este Centro Universitario en desarrollo.
41. Uno de los compromisos del CUGDL, es la formación y consolidación de cuerpos académicos capaces de desarrollar líneas de investigación tomando en cuenta las necesidades de contexto, es por esta razón que la colaboración con otros Centros Universitarios u otras Instituciones de Educación Superior será relevante.
42. Las Unidades de Aprendizaje se mantendrán actualizadas mediante revisiones periódicas, avaladas por los Colegios Departamentales correspondientes, los cuales evaluarán la pertinencia con el propósito de que los programas concuerden con las necesidades profesionales de los estudiantes.
43. La propuesta de creación del programa educativo de la Licenciatura en Creatividad Digital tiene como compromiso ofertar un programa educativo de calidad que refleje los valores y principios de la Universidad de Guadalajara teniendo en cuenta las necesidades nacionales, estatales y regionales que en el ejercicio de esta profesión representan, siendo este programa educativo un impulso para la Zona Metropolitana de Guadalajara en el sector social, educativo y gubernamental.

En virtud de los antecedentes expuestos y tomando en consideración los siguientes:





FUNDAMENTOS JURÍDICOS

- I. Que la Universidad de Guadalajara es un organismo público descentralizado del gobierno del estado de Jalisco 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 del día 15 de enero de 1994 en el Periódico Oficial "El Estado de Jalisco", en ejecución del decreto número 15319 del Congreso local.
- 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 de Jalisco; 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, según lo dispuesto por la fracción III del artículo 6 de la Ley Orgánica, realizar programas de docencia, investigación y difusión de la cultura, de acuerdo con los principios y orientaciones previstos en el artículo 3o. de la Constitución Federal.
- IV. Que de acuerdo con el artículo 22 de su Ley Orgánica, la Universidad de Guadalajara adopta el modelo de Red para organizar sus actividades académicas y administrativas.
- V. Que el H. Consejo General Universitario funciona en pleno o por comisiones, las que pueden ser permanentes o especiales, tal como lo señala el artículo 27 de la Ley Orgánica.
- VI. Que es atribución del H. Consejo General Universitario conforme lo establece el artículo 31, fracción VI, de la Ley Orgánica y el artículo 39, fracción I, del Estatuto General, crear, suprimir o modificar carreras y programas de posgrado, así como promover iniciativas y estrategias para poner en marcha nuevas carreras y posgrados.
- VII. Que es atribución de la Comisión Permanente de Educación del H. Consejo General Universitario, conocer y dictaminar acerca de las propuestas de los consejeros, del 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.





- VIII. La Comisión Permanente de Educación antes citada, 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 H. Consejo General Universitario, 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 Permanente de Hacienda del H. 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 H. Consejo General Universitario.

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

RESOLUTIVOS

PRIMERO. Se aprueba la **creación del plan de estudios de la Licenciatura en Creatividad Digital**, para impartirse en el Centro Universitario de Guadalajara (CUGDL), con apoyo de los Centros Universitarios y el Sistema de Universidad Virtual que conforman la Red Universitaria, en la modalidad escolarizada, mixta y/o dual bajo el sistema de créditos, a partir del ciclo escolar 2024 "B".

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 estudiantes, y que se organiza conforme a la siguiente estructura:

Áreas de Formación	Créditos	%
Área de Formación Básica Común	60	18
Área de Formación Básica Particular Obligatoria	56	17
Área de Formación Especializante Obligatoria	113	34
Área de Formación Especializante Selectiva	80	24
Área de Formación Optativa Abierta	24	7
Número mínimo de créditos para optar por el título	333	100

[Handwritten signature]



[Handwritten signatures and marks]



TERCERO. Las Unidades de Aprendizaje correspondientes al plan de estudios de la Licenciatura en Creatividad Digital se describen a continuación, por área de formación:

Área de Formación Básica Común

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Pensamiento crítico	CT	40	40	80	8	
Innovación Tecnológica	CT	40	40	80	8	
Inteligencia Colectiva	CT	40	40	80	8	
Storytelling	CT	40	40	80	8	
Gestión Socioemocional y Cognitivo	CT	40	40	80	8	
Gestión de Proyectos	CT	40	40	80	8	
Análisis de Problemas Globales del Siglo XXI	-	-	-	80	8	
Formación Integral	-	-	60	60	4	
Total		240	300	620	60	

Área de Formación Básica Particular Obligatoria

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Programación I	CT	40	40	80	8	
Emprendimiento y Modelos de Negocios	CT	40	40	80	8	
Innovación y Creatividad	CT	40	40	80	8	
Storytelling II	CT	40	40	80	8	Storytelling
Ética y Responsabilidad	CT	40	40	80	8	

[Handwritten signature]

[Handwritten signatures and stamps]



Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Social						
Diseño y Creatividad Narrativa	CT	40	40	80	8	
Retos del Desarrollo Sostenible	CT	40	40	80	8	
Total		280	280	560	56	

Área de Formación Especializante Obligatoria

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Propiedad Intelectual y Transferencia Tecnológica	CT	40	40	80	8	
UX I	CT	40	40	80	8	
Programación II	CT	40	40	80	8	Programación I
Diseño Gráfico Digital I	CT	40	40	80	8	
Herramientas de IA para el creativo digital	CT	40	40	80	8	
Producción Multimedia I	CT	40	40	80	8	
UX II	CT	40	40	80	8	UX I
Programación III	CT	40	40	80	8	Programación II
Diseño Gráfico Digital II	CT	40	40	80	8	Diseño Gráfico Digital I
Producción Multimedia II	CT	40	40	80	8	Producción Multimedia I
Programación IV	CT	40	40	80	8	Programación III
Prácticas Profesionales	PP	0	260	260	17	
Proyecto Integrador	CT	40	40	80	8	
Total		480	740	1,220	113	

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]



Área de Formación Especializante Selectiva
Orientación A

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Orientación A-1 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación A-2 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación A-3 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación A-4 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación A-5 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Total		200	200	400	40	

Área de Formación Especializante Selectiva
Orientación B

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Orientación B-1 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación B-2 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación B-3 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación B-4 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación B-5 en Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Total		200	200	400	40	

CT = Curso taller; T = Taller; PP = Prácticas Profesionales.



Para garantizar que el plan de estudios permanezca actualizado, relevante y en sintonía con las demandas del campo profesional, el Centro Universitario determinará, en cada ciclo escolar, las opciones de orientación disponibles. Estas permitirán a los estudiantes seleccionar y completar los créditos necesarios en esta área de formación, enriqueciendo así su perfil profesional con conocimientos especializados y respondiendo dinámicamente a las necesidades del mercado laboral. El Centro Universitario establecerá los requisitos y mecanismos para la expedición de certificaciones académicas correspondientes a las orientaciones ofertadas.

Para cubrir los créditos del Área de Formación Especializante Selectiva, el alumno deberá elegir dos de las orientaciones ofertadas, cubriendo la totalidad de los créditos de las Unidades de Aprendizaje que integran a cada orientación.

Toda vez que no existen prerequisites entre las Unidades de Aprendizaje de las diferentes orientaciones especializantes, los estudiantes podrán cursar en un mismo ciclo, Unidades de Aprendizaje de las orientaciones seleccionadas.

Los estudiantes podrán optar por la certificación académica de cada orientación de conformidad con los requisitos y mecanismos establecidos por el Centro Universitario.

Área de Formación Optativa Abierta

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Optativa I	CT	40	40	80	8	
Optativa II	CT	40	40	80	8	
Optativa III	CT	40	40	80	8	
Optativa IV	CT	40	40	80	8	
Optativa V	CT	40	40	80	8	
Optativa VI	CT	40	40	80	8	

[Handwritten signature]

Para acreditar el Área de Formación Optativa Abierta, el estudiante deberá elegir, de la oferta de Unidades de Aprendizaje, bloques de cursos ofertados por este u otros programas educativos del Centro Universitario, de otros pertenecientes a la Red Universitaria o a instituciones de educación superior, tanto nacionales como internacionales, así como de otras instituciones reconocidas, en el marco de la normativa existente.

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]



[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]



A partir de esta oferta, el estudiante podrá optar por certificaciones académicas de conformidad con los requisitos y mecanismos establecidos por el Centro Universitario.

CUARTO. Para la planeación de sus estudios y la mejora de su proceso de aprendizaje, el estudiante recibirá 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 a cargo de la Secretaría Académica.

QUINTO. Los requisitos académicos necesarios para el ingreso, son los establecidos por la normatividad universitaria vigente.

SEXTO. El estudiante del CUGDL tendrá la facultad de modificar su elección de plan de estudios actual por otro que pertenezca a la misma área de estudio y que se ofrezca dentro del mismo Centro Universitario, bajo las siguientes condiciones:

- Haber aprobado la totalidad de las Unidades de Aprendizaje de las áreas de formación básica común y básica particular obligatoria de una misma área disciplinar;
- Que exista cupo en el programa educativo de su nueva elección, y
- Que el alumno presente una solicitud de cambio autorizada por las Coordinaciones de Carrera respectivas y la Secretaría Académica del Centro Universitario, en los plazos indicados.

El estudiante del CUGDL tendrá la posibilidad de cambiar a un plan de estudios dentro del Centro Universitario perteneciente a un área de estudio distinta a la que está inscrito, bajo las siguientes condiciones:

- Haber aprobado la totalidad de las Unidades de Aprendizaje del Área de Formación Básica Común;
- Que exista cupo en el programa educativo de su nueva elección;
- Que el alumno presente una solicitud de cambio autorizada por las Coordinaciones de Carrera respectivas y la Secretaría Académica del Centro Universitario, en los plazos indicados, y
- Una vez aprobado el cambio por el coordinador, el estudiante deberá cursar o acreditar los créditos correspondientes al Área de Formación Básica Particular Obligatoria para continuar con su nueva trayectoria formativa.

En ambos casos, el estudiante, podrá hacer cambio de programa educativo hasta en dos ocasiones.

SÉPTIMO. Con fines de movilidad, los estudiantes podrán cursar Unidades de Aprendizaje de cualquier área de formación, 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 y de conformidad con los convenios establecidos por el Centro Universitario.



OCTAVO. El Proyecto Integrador tiene como finalidad que el estudiante desarrolle y aplique un proyecto de intervención, innovación o investigación con impacto social, evidenciando el seguimiento y las competencias adquiridas en su proceso educativo para la resolución de problemas reales, este proyecto pretende resolver un problema específico del campo profesional o mejorar un proceso organizacional a partir de las competencias adquiridas, proponer un nuevo modelo organizacional o bien, presentar propuesta de investigación relacionada con la disciplina. Parte del Proyecto Integrador puede o no ser aplicado internacionalmente como parte de la movilidad del estudiante en el transcurso de su programa educativo. El Proyecto Integrador podrá ser realizado de manera individual o colaborativa conforme a los lineamientos que establezca el propio Centro Universitario.

NOVENO. El estudiante deberá realizar 260 horas de prácticas profesionales, las cuales son obligatorias, serán acreditadas en el Área de Formación Especializante Obligatoria con un valor de 17 créditos, a partir de haber aprobado el 60% de los créditos totales a cubrir.

DÉCIMO. El servicio social se realizará conforme a la normatividad universitaria vigente.

DÉCIMO PRIMERO. El tiempo estimado para cursar el plan de estudios de la Licenciatura en Creatividad Digital, es de 6 ciclos escolares.

DÉCIMO SEGUNDO. La formación integral será acreditada mediante actividades que el estudiante elija en los campos de las disciplinas artísticas, actividades deportivas, actividades de formación de pensamiento crítico, ciencias económicas administrativas, sociales, humanidades, estudios liberales, temas de sustentabilidad, medio ambiente y demás, conforme al plan de formación integral del Centro Universitario. Podrán cursarlas en cualquier Centro Universitario de la Red, o en instituciones de educación superior nacionales o extranjeras, u otras organizaciones, previa autorización de la coordinación del programa educativo.

Los estudiantes deberán cubrir 60 horas correspondientes a 4 créditos, a partir del primer ciclo escolar, integrados al Área de Formación Básica Común.

DÉCIMO TERCERO. Los requisitos para obtener el título, además de los establecidos por la normatividad universitaria aplicable, es acreditar un segundo idioma correspondiente al nivel B1 del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas, o su equivalente.

DÉCIMO CUARTO. El certificado se expedirá como Licenciatura en Creatividad Digital. El título como Licenciatura en Creatividad Digital.





DÉCIMO QUINTO. El costo de operación e implementación de este programa educativo, será con cargo al techo presupuestal que tiene autorizado el Centro Universitario. En caso de que se requieran recursos humanos excepcionales, será necesario solicitarlos en los términos de la normatividad universitaria. El incremento en las horas de asignatura será asignado a 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, solicítase al C. Rector General resuelva provisionalmente el presente dictamen, en tanto el mismo se pone a consideración y es resuelto de manera definitiva por el pleno del H. Consejo General Universitario.

Atentamente

"PIENSA Y TRABAJA"

"30 años de la Autonomía de la

Universidad de Guadalajara y de su organización en Red".

Guadalajara, Jal., 01 de marzo de 2024

Comisiones Permanentes de Educación y de Hacienda

Dr. Ricardo Villanueva Lomeli

Presidente



Dr. Juan Manuel Durán Juárez

Dra. Irma Leticia Leal Moya

Mtra. Karla Alejandrina Planter Pérez

Mtro. Luis Gustavo Padilla Montes

Dr. Jaime Federico Andrade Villanueva

Lic. Jesús Palafox Yáñez

C. Alberto Díaz Guzmán

C. Zoé Elizabeth García Romero

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata

Secretario de Actas y Acuerdos