BACHILLERATO GENERAL
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación
TAEV
Programa General

I. Identificación del curso

Nombre de la Trayectoria		Créditos	Horas a la semana
Diseño de la comunicación visual		20	3
Área de Formación	Semestres	Tipo de Curso	
Especializante Selectiva	Tercero a sexto	Curso-Taller	
Departamento		Academia	
Tecnologías		Tecnologías e innovación	
Horas de teoría	Horas de práctica	Horas totales	
56	172	228	
Tipo de evaluación: Centesimal de 0 a 100			
Elaborado por			
María Soledad Aguirre Coronado José Alberto Flores Chávez Alfredo Jiménez Barragán			

II. Presentación

El Bachillerato General (BG) es un programa educativo de carácter propedéutico, fundamentado en el constructivismo, conectivismo y cognitivismo, su marco filosófico es el humanismo, centrado en el estudiante y el acompañamiento del docente en el proceso educativo para determinar su resultado. El BG opera bajo ***un modelo presencial con componentes de la educación a distancia*** que le da flexibilidad al plan curricular.

Las TAEV ponen énfasis para que los estudiantes adquieran herramientas para su inserción productiva en la sociedad, desarrollando proyectos transversales de emprendimiento social; que permita construir su autonomía; crecimiento interpersonal; integridad social e incorporación a redes con su participación en acciones colectivas. El *Emprendimiento Social* se entiende como la oportunidad de generar recursos a través de un proyecto que tenga impacto en la solución de problemas sociales y ambientales; también se le conoce como el Cuarto Sector, ya que se encuentra en medio del sector público, filantrópico y los negocios tradicionales. Se rige por los principios de los negocios sostenibles y son tendientes a generar cambios y valor para la sociedad. (DICTAMEN No.01/13/2025)

Por lo tanto, esta Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación social tiene como finalidad que los estudiantes de *Diseño de la comunicación visual* apliquen rigurosamente una metodología de diseño gráfico en proyectos prácticos, alineándose con la orientación vocacional, la vinculación social y el emprendimiento social. El programa construye una sólida base conceptual que diferencia diseño, arte y publicidad, e integra el diseño gráfico con la multimedia. Se enseña a generar mensajes claros mediante la organización de elementos esenciales del lenguaje visual como el color, la tipografía y la composición, cubriendo técnicamente desde la fotografía digital hasta el manejo de vectores para proyectos editoriales digitales. Además, la

TAEV se enfoca en que los estudiantes diseñen proyectos digitales de impacto social, evaluando el diseño interactivo y la experiencia de usuario. Finalmente, el contenido incluye la creación y prototipado de una campaña publicitaria con enfoque social, desarrollando una estrategia de comunicación corporativa y su manual de identidad.

Las TAEV están orientadas a posibilitar la inserción productiva en la sociedad con proyectos de emprendimiento social, vinculación social, análisis de problemáticas de su entorno y acciones comunitarias; además proporcionan bases sólidas para continuar los estudios de nivel superior preferentemente en el campo de conocimiento de la TAEV seleccionada por el estudiante.

Distribución de horas de TAEV por semestre					
Semestre	Asignatura	Mínimo presencial	Mínimo a distancia	Rango de flexibilidad	Horas de vinculación social
Tercero	TAEV I	56%	16%	28%	20
Cuarto	TAEV II	44%	19%	37%	20
Quinto	TAEV III	32%	22%	46%	20
Sexto	TAEV IV	20%	25%	55%	20

Las TAEV tienen las siguientes finalidades:

1.- **Orientación vocacional**, la cual se adquiere a través de los aprendizajes específicos en cada semestre con la intención de ampliar sus conocimientos para su ingreso al nivel superior o su inserción en el mercado laboral.
2.- **Cultura general,** se adquiere a través de la enseñanza específica en cada asignatura de la TAEV, desde sus raíces etimológicas e historia, impacto cultural y aplicación en el entorno local, nacional e internacional.
3.- **Vinculación social,** se adquiere en cada asignatura de la TAEV, para la comprensión de las problemáticas sociales, políticas y económicas de su entorno, con el fin de participar de manera activa en proyectos que favorezcan la construcción de propuestas de solución.
4.- **Emprendimiento social,** creación de una oportunidad para generar recursos a través de un proyecto que tenga impacto en la solución de problemas sociales y ambientales.

A lo largo de la trayectoria se construyen proyectos transversales de emprendimiento social, que se desarrollan a lo largo de las asignaturas de tercero a sexto, las cuales son cursos-taller donde se aprende el uso de técnicas y herramientas específicas que permitan al estudiante la inserción productiva en la sociedad.

III. Perfil de egreso del Bachillerato General

La presente TAEV contribuye en la formación del perfil de egreso requerido para la conformación de una sociedad cada vez más democrática y con mayor justicia social, por lo que se identifican los siguientes saberes fundamentales y disciplinares que se trabajarán en esta trayectoria:

Saberes Fundamentales	Saberes Disciplinares
4. Ciudadanía, vinculación con la comunidad y apertura a la diversidad a. Trabaja de manera cooperativa y colaborativa. b. Se vincula con su comunidad y participa proactivamente en su construcción y mejora, al asumir su responsabilidad como miembro de ella y como ciudadano. **12. gestión de la información y cultura digital** a. Busca, evalúa, procesa y comunica información pertinente y veraz de manera honesta y ética. b. Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar, diseñar y editar contenidos.	**Comunicación** 3. Interpreta mensajes de acuerdo con el proceso de analizar sus elementos e inferir información implícita para comprender su significado y contexto en profundidad. **Tecnologías** 3. Utiliza herramientas tecnológicas para investigar, producir materiales o prototipos y transmitir información.

IV. Propósito general de la Trayectoria

Crear propuestas visuales y campañas comunicativas aplicando de manera eficaz e innovadora la metodología de diseño gráfico y utilizando software especializado en comunicación gráfica de manera ética para fomentar la reflexión crítica, la creatividad y, sobre todo, generar emprendimiento social y la transformación positiva de su entorno sociocultural.

V. Mapa curricular de la Trayectoria

Semestre	Nombre de la Asignatura	Horas de Teoría	Horas de Práctica	Créditos	Propósito general de la asignatura
3ro	Comunicación visual	14	43	5	Aplicar metodologías de diseño gráfico en un proyecto de comunicación visual, articulando recursos digitales y software especializado para elaborar propuestas comunicativas, integradas y funcionales.
4to	Diseño editorial	14	43	5	Integrar fundamentos de diseño editorial, fotografía y dibujo vectorial para maquetar un proyecto editorial digital

					con coherencia comunicativa y sensibilidad estética, mediante la selección crítica de software especializado y la aplicación de principios de composición, tipografía y color.
5to	Diseño digital de interactivos social	14	43	5	Evaluar un proyecto interactivo y multimedia de impacto social que atienda una problemática comunitaria, para fortalecer la comunicación y la participación ciudadana, mediante la integración y evaluación de principios de interacción, usabilidad y accesibilidad con software especializado.
6to	Campaña publicitaria social	14	43	5	Diseñar una campaña publicitaria social para incidir en una problemática comunitaria prioritaria y movilizar a la audiencia objetivo, mediante investigación de mercado, definición estratégica, identidad verbal y visual coherente, producción de piezas y prototipos, vinculación con actores locales y evaluación de impacto para su mejora.

VI. Metodología de trabajo de la TAEV

La TAEV se enfoca en el campo de conocimiento y habilidades de la comunicación visual, abarcando desde los fundamentos conceptuales hasta la ejecución de proyectos profesionales. La metodología de la Trayectoria se desarrolla en una progresión de cuatro semestres, cada uno centrado en habilidades clave: ***Fundamentos y conceptualización***, el estudiante comienza por analizar la semiótica de la imagen y la comunicación, diferenciando el diseño gráfico del arte y la publicidad, y relacionándolo con el multimedia. Se adquieren las bases del lenguaje visual: explorar la interacción entre forma y espacio, seleccionar paletas de color, y combinar tipografías para optimizar el mensaje en cualquier soporte. Finalmente, se integra la información en la fase de investigación y se transforman ideas abstractas en propuestas concretas. ***Producción y***

herramientas técnicas, se centra en la aplicación técnica, iniciando con el diseño editorial, donde se analizan estructuras de página y retículas. Se distinguen los principios de la fotografía digital y se aplican herramientas de *software* como Photoshop para retocar imágenes. En el dibujo vectorial, se interpreta el concepto de vectores y se maneja Adobe Illustrator. La fase culmina con la maquetación, donde se sintetizan todos los elementos, integrando activos visuales y presentando el proyecto editorial. ***Diseño interactivo y social***, el enfoque se traslada al diseño digital. El estudiante juzga la efectividad de los principios del diseño interactivo, analiza la integración de multimedia y compara las capacidades de distintas plataformas digitales (web, aplicaciones). La fase concluye con la sustentación de las decisiones creativas y técnicas del Proyecto Interactivo Social, demostrando que responden a un propósito claro. ***Campaña publicitaria social***, el proceso finaliza con la creación de una campaña comunicativa completa. El estudiante diseña una campaña de publicidad social, formula estrategias de mercadotecnia basadas en audiencias, y construye un concepto creativo único. Se elabora un manual de identidad visual coherente, diseñando materiales publicitarios que inspiran acción. Finalmente, se produce la Exposición de Campaña en un *stand* interactivo, y se presenta el trabajo ante una audiencia real, consolidando su capacidad profesional.

Todas las TAEV (incluso las de lengua extranjera) incluyen la obligatoriedad de cubrir en cada ciclo escolar 20 horas de actividades de vinculación social diseñadas por las academias, por ejemplo: reforestación, campañas de vacunación, saneamiento de espacios públicos, aquellas que sean pertinentes para el contexto de la escuela y sus entornos. (DICTAMEN No.01/13/2025)

Enfoque de emprendimiento social

Las TAEV integran un enfoque de emprendimiento social de manera transversal, lo que implica que cada trayectoria fomenta que las y los estudiantes se reconozcan como agentes de cambio, capaces de aprender de manera integral y resolver problemas de su entorno a través del emprendimiento social.

Este enfoque nos permite aprender haciendo, no solo adquieren conocimientos académico, sino que desarrollan habilidades prácticas para identificar problemáticas sociales, proponer soluciones creativas y generar impacto en su comunidad, para lograr esto se integrará en manera gradual dentro de cada asignatura elementos del emprendimiento social para que al finalizar la trayectoria el estudiante cuente con un proyecto de emprendimiento social como parte de su plan de vida, los elementos están integrados de la siguiente manera:

Semestre	Tema específico por semestre	Subtemas
Tercero	Identificación de problemática social en mi entorno	● Emprendimiento social ● Problemáticas sociales a resolver desde la TAEV ● Propuesta de un proyecto de emprendimiento orientado a resolver la problemática social detectada Producto: FODA de la propuesta de emprendimiento

Cuarto	Planeación y viabilidad del proyecto de emprendimiento social	● Diseño del modelo Canvas. ○ Problemática ○ Solución ○ Propuesta de valor ○ Relación con usuarios ○ Segmentación de usuarios ○ Recursos ○ Canales ○ Estructura de costos ○ Fuentes de ingreso Producto: Canvas
Quinto	Implementación del proyecto de emprendimiento social	● **Fases de implementación:** marketing, gestión de espacio e infraestructura, material o insumo realizado, difusión, financiamiento o áreas de costo. ● **Ejecución de emprendimiento** Producto: Registro de evidencias y resultados
Sexto	Evaluación del emprendimiento	● Evaluación del proyecto de emprendimiento social ○ Viabilidad financiera -Educación financiera (vincular con contenidos de la asignatura) ○ Impacto social ○ Plan de vida - Vincular con asignatura Identidad y plan de vida Producto: Resultados de la evaluación

VII. Procesos académicos internos

Para garantizar el logro de los objetivos de esta trayectoria es necesario cumplir con los procesos académicos, los cuales se basan en el trabajo interdisciplinario realizado por las academias y departamentos. Este trabajo se orienta a la planeación, seguimiento y evaluación de:

- Formación integral del estudiante
- Programas de estudio de las asignaturas
- Propósitos específicos y niveles de logro

- Estrategias pedagógicas
- Materiales didácticos
- Instrumentos para la evaluación del aprendizaje
- Acciones para mejorar el aprovechamiento académico
- Eficiencia terminal
- Actualización docente

Las actividades académicas podrán ser ajustadas en tres momentos: al inicio, en un periodo intermedio y al final del periodo para un siguiente ciclo. Sin embargo, de acuerdo con las necesidades y proyecciones del trabajo académico se realizarán, con la misma formalidad y en cumplimiento a lo establecido por los reglamentos universitarios, las veces que así lo demande la academia o departamento académico.

VIII. Perfil académico del docente y su función

El perfil del docente ha evolucionado para adaptarse a las necesidades cambiantes de la educación en el siglo XXI. Un docente se caracteriza por ser un facilitador del aprendizaje, un guía y un mediador en el proceso educativo.

Los docentes que impartan esta trayectoria deberán contar con el siguiente perfil:

1. *Afinidad del perfil profesional del docente para la impartición de la trayectoria:* El profesor deberá contar con estudios de licenciatura, preferentemente en áreas afines a Tecnologías e Información, Informática o Ciencias de la Computación, Ingeniería en Nanotecnología, Mercadotecnia digital, Comunicación, Artes visuales, Ingeniería en Sistemas, Periodismo digital, Periodismo.; si la formación profesional (licenciatura) pertenece a otra área, deberá acreditar dominio del campo mediante experiencia, cursos, certificaciones, diplomados u otros estudios pertinentes. Los documentos probatorios deberán ser emitidos por instituciones reconocidas y serán evaluados por el Colegio Departamental.

2. *Idoneidad en su formación didáctico-pedagógica del docente para impartir la trayectoria:* de acuerdo con el modelo del Bachillerato General, que se centra en ***un modelo presencial*** con componentes de la educación a distancias que se caracteriza por ser híbrido y flexible, el docente requiere demostrar el dominio de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes pedagógicas en vinculación con una perspectiva humanista y modelos constructivistas, conectivistas y cognitivistas.

Estas son las características que definen la idoneidad del perfil docente:

- *Facilitador del aprendizaje.* En lugar de ser un transmisor de información, el docente se enfoca en crear entornos de aprendizaje activos y participativos. Fomenta la autonomía del estudiante, promueve la indagación y el pensamiento crítico, y brinda oportunidades para la colaboración y la resolución de problemas. Acompaña al estudiante en su proceso de crecimiento biopsicosocial, así como en el desarrollo de las operaciones básicas del pensamiento (análisis, síntesis y abstracción) lo cual posibilita que el estudiante se posicione en una perspectiva ética. Asimismo, el docente es modelador de valores y mediador en el proceso educativo.
- *Uso de tecnología educativa.* El docente integra la tecnología de manera efectiva en el

proceso de enseñanza-aprendizaje. Utiliza herramientas digitales, recursos en línea, plataformas educativas y aplicaciones interactivas para enriquecer las experiencias de los estudiantes y ampliar su acceso al conocimiento.

- *Enfoque en aprendizajes significativos y activos.* Se centra en el desarrollo de aprendizajes significativos y activos, más allá de la adquisición de conocimientos. Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, colaboración, comunicación efectiva, resolución de problemas y el aprendizaje autogestivo.
- *Aprendizaje flexible.* Reconoce que cada estudiante tiene diferentes necesidades, busca flexibilizar la experiencia educativa, adapta las estrategias y los recursos para atender las necesidades de los estudiantes promoviendo un aprendizaje significativo y relevante.
- *Manejo de diversas metodologías pedagógicas.* Implementa diversas metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, en problemas y en retos, aula invertida, Design Thinking y STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), entre otras. Fomenta la aplicación y transferencia de lo aprendido a situaciones del mundo real.
- *Aprendizaje colaborativo.* Valora y promueve el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Fomenta la interacción, la comunicación y la resolución conjunta de problemas, creando un ambiente de aprendizaje cooperativo donde los estudiantes pueden aprender unos de otros.
- *Aprendizaje continuo y adaptabilidad.* Reconoce la importancia del aprendizaje continuo y se mantiene actualizado en su disciplina, enfoques pedagógicos y avances tecnológicos. Está abierto a la experimentación y a la adaptación constante, buscando mejorar su práctica docente para beneficio de los estudiantes.
- *Aprendizaje humanista.* Adopta una perspectiva centrada en el desarrollo integral de los estudiantes, pone énfasis en el valor y la dignidad de la persona, priorizando la ética y el pensamiento crítico.
- *Aprendizaje con perspectiva de género.* Reconoce y analiza las desigualdades y discriminaciones basadas en el género. Propicia un entorno inclusivo, libre de estereotipos y equitativo para todo el estudiantado.
- *Identidad universitaria.* Comprende los valores, historia, misión, visión y funciones sustantivas de la Universidad de Guadalajara. Posee principios y convicciones de identidad universitaria que orientan su trabajo con el estudiantado.
- *Interculturalidad.* Valora y promueve el respeto, la comprensión y apreciación de la diversidad cultural. Reconoce y respeta las diferentes tradiciones, lenguajes, valores y formas de vida. Trabaja activamente para promover la inclusión y el diálogo intercultural.
- *Literacidad.* Desarrolla habilidades de lectura, escritura, comprensión y expresión oral en sus estudiantes. Comprende y se comunica de manera asertiva en diferentes contextos y situaciones.
- *Pensamiento científico.* Promueve y fomenta el pensamiento crítico y analítico en sus estudiantes, utilizando el método científico como base para la exploración y comprensión del mundo que les rodea. Desarrolla proyectos de investigación a partir de problemáticas del entorno para plantear estrategias metodológicas que les den solución, además de divulgar los resultados en eventos académicos.
- *Pensamiento crítico.* Fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en sus estudiantes, promoviendo la capacidad de analizar, evaluar y cuestionar de manera reflexiva la información y los fenómenos sociales.
- *Razonamiento lógico.* Posee habilidades y competencias para enseñar y promover el pensamiento lógico en sus estudiantes. Comprende y aplica los principios

fundamentales de la lógica y utiliza estrategias didácticas efectivas para desarrollar el pensamiento crítico y la resolución de problemas tanto en el ámbito escolar como en la vida cotidiana.

- *Responsabilidad ambiental.* Promueve la sostenibilidad, la importancia de cuidar y proteger el medio ambiente e integra esta conciencia en su práctica educativa. Inculca la educación para el desarrollo sostenible y enseña a sus estudiantes la importancia de ser ciudadanos responsables y conscientes de su impacto en el entorno natural.
- *Sensibilidad al arte.* Comprende que el arte es un elemento fundamental en la estructura social.
- *Trabajo interdisciplinario.* Establece conexiones y relaciones entre distintas áreas de conocimiento. Desarrolla proyectos y actividades que involucran a varias disciplinas a partir del trabajo colegiado entre distintos departamentos.
- *Vida saludable.* Promueve el bienestar físico, mental y emocional a partir del conocimiento y adopción de hábitos y comportamientos saludables.
- *Tutorías.* Asume el rol de acompañamiento y orientación educativa, emocional, vocacional y familiar con el fin de facilitar el desempeño académico del estudiante.
- *Vinculación con la comunidad.* Establece relaciones colaborativas y cooperativas con la comunidad en la que trabaja, reconociendo la importancia de involucrar a las familias, líderes comunitarios, así como otros actores locales del proceso educativo. Utiliza recursos y experiencias locales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto al proyecto de emprendimiento social, el rol del docente será el siguiente:

- Guiar en la identificación de problemáticas en las que la intervención del estudiante sea viable.
- Dar seguimiento al diseño de los proyectos.
- Apoyar en la gestión de espacios, insumos, recursos, entre otras acciones que sean necesarias para el desarrollo del proyecto.
- Proveer las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes correspondientes con la disciplina de cada TAEV.
- Dotar de herramientas para la autorregulación, autogestión y autoevaluación del proceso de aplicación de cada proyecto.
- Dar acompañamiento, en la medida que sea necesario, durante el proceso de implementación de los proyectos.
- Evaluar los proyectos de emprendimiento social y su vinculación.

El Estatuto del Personal Académico de la Universidad de Guadalajara, establece la obligatoriedad para todos los miembros del personal académico presentar, programa anual o semestral de trabajo, e informar de sus avances, por lo que, para cumplir con este ordenamiento, todos los profesores que imparten esta asignatura deberán elaborar y presentar ante la academia, la planeación didáctica personal, misma que deberá contar con el visto bueno de la academia correspondiente. (Artículo 37, fracción IV. EPA, 1992).

IX. Evaluación del aprendizaje para la TAEV

a) **Evaluación diagnóstica.** Se realiza antes del inicio de un curso o unidad de estudio para recopilar información sobre los conocimientos previos, habilidades y necesidades de los estudiantes. Se utiliza para identificar brechas en el aprendizaje y determinar el punto de partida

para el diseño de la instrucción. La evaluación diagnóstica ayuda a adaptar la enseñanza según las necesidades individuales de los estudiantes.
Instrumentos:

- Pruebas de diagnóstico
- Encuestas y cuestionarios
- Diagramas de conocimiento

b) **Evaluación formativa.** Tiene como objetivo proporcionar retroalimentación continua durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se utiliza para monitorear el progreso de los estudiantes, identificar fortalezas y áreas de mejora, y tomar decisiones sobre la instrucción y el apoyo necesarios para mejorar el aprendizaje. La evaluación formativa se enfoca en el crecimiento y el desarrollo del estudiante a lo largo del tiempo.
Productos o evidencias:

- Diarios de aprendizaje
- Retroalimentación entre pares
- Preguntas de sondeo o cuestionarios rápidos
- Evaluación por proyectos o tareas
- Entrevistas individuales

c) **Evaluación sumativa**. Se realiza al final de un período de enseñanza o unidad de estudio y tiene como objetivo resumir y medir el nivel de logro de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Se utiliza para tomar decisiones sobre la calificación, la promoción o la certificación de los estudiantes. La evaluación sumativa se enfoca en el resultado final del aprendizaje y proporciona una evaluación integral del desempeño del estudiante.
Instrumentos:

- Productos integradores
- Heteroevaluación
- Autoevaluación
- Coevaluación

d) **Para la integración y registro de la evaluación continua** es importante considerar lo siguiente: El ciclo formativo en la Universidad de Guadalajara considera 19 semanas totales, es por ello, que en la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje se contemple en la semana 18 la integración de las evidencias y se emitan las calificaciones finales ordinarias, así como las fechas y horarios para aplicar la evaluación extraordinaria y en la semana 19 la emisión de la calificación de las evidencias de la evaluación en periodo extraordinario.

Nota: Los porcentajes (ponderación) los determinará la academia, recordando que la ponderación incluye las 20 horas de actividades de vinculación social diseñadas por las academias.

X. Acreditación

De acuerdo al “REGLAMENTO GENERAL DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN DE ALUMNOS DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA”:

Artículo 5. “El resultado final de las evaluaciones será expresado conforme a la escala de calificaciones centesimal de 0 a 100, en números enteros, considerando como mínima

aprobatoria la calificación de 60.

Artículo 20. "Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:

I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y
II. Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso."

Artículo 25. La evaluación en periodo extraordinario se calificará atendiendo a los siguientes criterios:

I. La calificación obtenida en periodo extraordinario tendrá una ponderación del 80% para la calificación final;

II. La calificación obtenida por el alumno durante el periodo ordinario tendrá una ponderación del 40% para la calificación en periodo extraordinario, y

III. La calificación final para la evaluación en periodo extraordinario será la que resulte de la suma de los puntos obtenidos en las fracciones anteriores.

Artículo 27. "Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:

I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.
II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.
III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso.

XI. Infraestructura y materiales para la trayectoria

- Un laboratorio o aula de cómputo con capacidad mínima de 30 equipos.
- Conexión a Internet banda ancha.
- Aire acondicionado.
- 1 Equipo de cómputo disponible por cada estudiante con las siguientes especificaciones:
- Procesador Intel o AMD a 1.35GHZ, memoria RAM de 4GB, disco duro de 500GB, pantalla de 18.5", USB 2.0 o 3.0, Sistema operativo Windows 8.1. o superior, tarjeta de red.
- Software de diseño: Suite Adobe Creative, Microsoft Publisher, Scribus Suite Corel X7 ó superior, Inkscape.
- GIMP, Photopea, Gimp, Inkscape, Adobe Color, Adobe Font, y aplicaciones de soporte a funciones multimedia.
- Cañón y pantalla de proyección.
- Mobiliario ergonómico.
- Pintarrón, marcadores y borrador.
- Pantallas planas.

XII. Bibliografía para la TAEV

a) Básica

Título de la bibliografía	**QR**
Academia de Diseño. (2019, 11 de noviembre). ¿Qué es el Diseño de Interacción? IxD [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cfMhUWsvygY	
Andres G. (2021, 10 de febrero). Tutorial capas, selección, degradado, efectos [Video]. YouTube. Recuperado de(https://www.youtube.com/watch?v=n58YAe27JWU)	
AppDelante. (2019, 14 de enero). Fundamentos de Responsive Design - Mobile first y Media Queries [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=X5qFxPsVL4c	
Arantxa. (s. f.). Las 21 mejores webs con recursos gráficos gratis para diseñar. Recuperado de https://rbgescuela.com/tutoblogs/10-mejores-webs-recursos-graficos-disenar/	
Aula Creativa. (s. f.). Teoría del color: fundamentos y aplicaciones en el diseño. Recuperado de https://www.aulacreactiva.com/teoria-del-color-diseno-grafico/	
Bassat, L. (2020). El Libro Rojo de la Publicidad. Editorial Debolsillo (Punto de Lectura).	
Bisiesto. (2025). La percepción visual en el diseño: qué es y cuáles son los tipos. Recuperado de https://bisiesto.es/la-percepcion-visual-en-el-diseno/	
Borrero Ulfe C. J. (2019). Impacto de la publicidad social en los adolescentes. Repositorio USAT. Recuperado de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3710/1/TIB_BorreroUlfClaraJose.pdf	
Canva. (s. f.). Cómo hacer un portafolio digital. Recuperado de https://www.canva.com/es_mx/crear/portafolios-digitales/	
Certus. (s. f.). Diferencia entre Diseño Gráfico y Publicidad. Recuperado de https://www.certus.edu.pe/blog/diferencia-entre-diseno-grafico-publicidad/	
Clip Studio Paint. (s. f.). Programas y aplicaciones de dibujo digital. Recuperado de https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/155948	
Coldelvalle. (s. f.). 5 actividades para desarrollar la creatividad en adolescentes. Recuperado de https://www.coldelvalle.edu.mx/actividades-para-desarrollar-la-creatividad-en-adolescentes/	
Crehana. (s. f.). Las mejores tipografías para revistas. Recuperado de https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipografias-para-revistas/	

Dabner, D. (2015). Diseño gráfico: Fundamentos y prácticas. Editorial Blume (Naturart).	
De la Rosa, C. (2025). UX/UI en 2025: Una Revolución Digital. DDigital. https://ddigitals.net/blog/marketing-digital/ux-ui-en-2025-una-revolucion-digita	
Diseño y Comunicación Visual. (2018, 27 de octubre). Semiótica de la imagen [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=XnOzvXKX8tU	
Domestika. (s. f.). Los 14 mejores bancos de imágenes gratis para tus proyectos. Recuperado de https://www.domestika.org/es/blog/11472-los-14-mejores-bancos-de-imagenes-gratis-para-tus-proyectos	
Editorial de la Universidad Nacional de Cuyo. (s. f.). Proceso de edición de un libro. Recuperado de https://ediunc.uncuyo.edu.ar/proceso-de-edicion-de-un-libro	
Educación y Futuro. (2025). Expresión corporal y lenguaje no verbal para el fortalecimiento de la comunicación asertiva, en niños de 10-12 años en riesgo de exclusión social. Educación y Futuro, 52(2025), 193-233. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10195939.pdf	
Eniun. (s. f.). Casos de estudio de marcas que usan el diseño gráfico. Recuperado de https://www.eniun.com/casos-de-estudio-marcas-usan-diseno-grafico/	
ESDi. (s. f.). Tendencias de diseño gráfico 2025: ¿qué nos espera? Recuperado de https://esdima.com/tendencias-de-diseno-grafico-2025-que-nos-espera/	
Fonseca, D. A. (2019, octubre). Semiótica de la Imagen. Cibertec. Recuperado de https://danielalfredofonseca.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/10/semiotica-cibertec.pdf	
Fundación Sistema. (2025, 28 de junio). Los medios de comunicación social en la España de 2025. Recuperado de https://fundacionsistema.com/los-medios-de-comunicacion-social-en-la-espana-de-2025/	
Gil, M. (2010). Guía básica de Inkscape. Recuperado de https://s659d33920e797969.jimcontent.com/download/version/0/module/6851037718/name/manualinkscape.pdf	
Gobierno de México. (2019). 10 herramientas digitales para crear contenido interactivo en clase. Aprende Mx. https://www.gob.mx/aprendemx/articulos/10-herramientas-digitales-para-crear-contenido-interactivo-en-clase?idiom=es	

Hostinger. (s. f.). Los 13 mejores formatos de imagen y cuándo utilizarlos. Recuperado de https://www.hostinger.com/es/tutoriales/formatos-de-imagen	
Ingenio Virtual. (s. f.). Fundamentos de fotografía digital. Recuperado de https://www.ingeniovirtual.com/fundamentos-de-fotografia-digital/	
Inkscape. (s. f.). Inkscape. Recuperado de https://inkscape.es/	
Instituto Serra. (s. f.). Fotografía Digital: Conceptos y principios básicos. Recuperado de https://institutoserra.org/fotografia-digital/	
Interaction Design Foundation. (s. f.). Design Thinking, guía de inicio.https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking	
Iñigo Dehud, L. S., & Makhlouf Akl, A. (2014). Diseño Editorial : Manual de conceptos básicos. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Recuperado de((https://www.researchgate.net/publication/380572513_Diseno_editorial_Manual_de_conceptos_basicos))	
ISIL. (s. f.). Cómo crear un portafolio fotográfico. Recuperado de https://isil.pe/blog/comunicacion/como-crear-portafolio-fotografico	
Kane, J. (2012). Manual de Tipografía. Editorial Gustavo Gili.	
Kotler, P., & Armstrong, G. (2017). Fundamentos de marketing (13.ª ed.). Pearson Educación de México.	
Sinek, S. (2025). Empieza con el porqué: Cómo los grandes líderes motivan a actuar. Editorial Penguin.	

b) Complementaria

Título de la bibliografía complementaria	**QR**
Airey, D. (2019). Diseño de logos: La guía definitiva para crear la identidad visual de una marca. Editorial Anaya Multimedia.	
Berger, J. (2014). Contagioso: Cómo conseguir que tus productos e ideas tengan éxito. Grupo Planeta (GBS)	
Diseño UX/UI & Figma, por Desygno. (2022, 29 de mayo). ¿Qué es USABILIDAD? + Ejemplo 100% real [Video]. YouTube.	

https://www.youtube.com/watch?v=vq9Pl_SCUQY	
Duarte, N. (2012). Resonancia: Cómo presentar historias visuales que transformen a tu audiencia. Editorial Gestión 2000.	
Heller, E. (2020). Psicología del color. Editorial Gustavo Gili.	
Profe José David. (2020, 23 de junio). Principios de Diseño Multimedia [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=4mM69FUASpU	
Ramos, I. (2019, 6 de julio). Qué es el DESIGN THINKING FASES y EJEMPLOS (en español) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=CTKvYD4PGIA	
Udit. (2024, 10 de julio). ¿Qué es el dibujo vectorial y para qué sirve? Recuperado de https://www.udit.es/que-es-el-dibujo-vectorial/	
Universidad Anáhuac. (s. f.). ¿Qué es diseño multimedia y por qué debo estudiarlo? Recuperado de https://www.anahuac.mx/blog/que-es-diseno-multimedia-y-por-que-debo-estudiarlo	
Universidad de Guanajuato. (2022, 9 de agosto). Guía didáctica Análisis Semiótico de la imagen. Recuperado de https://blogs.ugto.mx/rea/guia-didactica-analisis-semiotico-de-la-imagen/	
Universidad de la República. (s. f.). La creatividad y el pensamiento del diseño. Recuperado de((https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/39100/1/Tesis%20EUCD%20-%20La%20creatividad%20y%20el%20pensamiento%20del%20dise%C3%B1o.%20Baez%20Perez%20-%20PLAN%20MEC.pdf))	
Universidad El Bosque. (2022, 26 de noviembre). ¿Cuál es la diferencia entre un diseñador gráfico y un publicista? Recuperado de https://www.unbosque.edu.co/blog-universidad-el-bosque/cual-es-la-diferencia-entre-un-disenador-grafico-y-un-publicista	
Universidad Europea. (s. f.). ¿Qué es el dibujo vectorial y para qué sirve? Recuperado de https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/que-es-diseno-vectorial/#:~:text=El%20dibujo%20vectorial%20es%20una,que%20permita%20crear%20las%20ilustraciones.	
Universidad Europea. (s. f.). Diseño editorial: El poder de la estructura y el contenido. Recuperado de https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/diseno-editorial/	
Universidad Nacional Autónoma de México. (s. f.). Los procesos comunicativos. Recuperado de(https://www.campus-virtual.mineria.unam.mx/Mineria/	

Diplomados/2DHabilidades/Documentos/--M1U3_PDF.pdf)	
Universitat Oberta de Catalunya. (2021, septiembre). Introducción a la tipografía. Recuperado de https://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/tipo/wp-content/uploads/sites/18/2021/09/tipografia_es.pdf	
Urién, H. (2020). El arte de contar bien una historia. Alienta Editorial.	
Wikipedia contributors. (s. f.). Medio de comunicación de masas. Wikipedia, La enciclopedia libre. Recuperado el 22 de septiembre de 2025, de((https://es.wikipedia.org/wiki/Medio_de_comunicaci%C3%B3n_de_masas))	
Wrike. (s. f.). Conceptos básicos de gestión de proyectos: 6 pasos para crear un plan de proyecto infalible. Recuperado de https://www.wrike.com/es/blog/crear-un-plan-de-proyecto-infalible/	

c) Digital

Título de la bibliografía digital	**QR**
Adobe. (s. f.). Herramientas de un vistazo en Illustrator. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/illustrator/using/tools-in-illustrator.html	
Aloclick. (2024, octubre). Guía esencial para principiantes en diseño gráfico. Recuperado de https://blog.aloclick.com/wp-content/uploads/2024/10/Guia-esencial-para-principiantes-en-diseno-grafico.pdf	
Alvarez, J. (2022, 10 de mayo). Cómo presentar un proyecto de diseño gráfico [Video]. YouTube. Recuperado de(https://www.youtube.com/watch?v=Sk6E5vwYws0)	
Aprendamos Marketing (2025). Las 5 razones por las que tu estrategia digital NO VENDE | Cómo vender más en tu negocio [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/c/AprendamosMarketing	
Asana (2025). Cómo dar feedback efectivo sobre un proyecto en 7 pasos. Recuperado de https://asana.com/es/resources/project-feedback	
Aula CM (2022). 25 cursos gratuitos de Marketing Online y Social Media. Recuperado de https://aulacm.com/25-cursos-gratuitos-marketing-online/	
Canva. (s. f.). Cómo crear un anuncio publicitario. Recuperado de https://www.canva.com/es_co/crear/anuncios/	
Canva. (s. f.). Los principios de la Gestalt en el diseño:	

cómo se aplican en la percepción visual. Recuperado de https://www.canva.com/es_mx/aprende/teoria-gestalt-principios-diseno/	
Canva. (s. f.). Manual de identidad corporativa. Recuperado de https://www.canva.com/es_mx/docs/manual-identidad-corporativa/	
Consultor SEO México (2025). Qué es una campaña social. Recuperado de https://consultorseomexico.mx/seo/que-es-una-campana-social/	
Edutekalab (2024). Diseño y Creación de Stands para Exposición: Expresión Artística y Comunicación. Recuperado de https://edtk.co/p/79502	
Emprende con Andrea (2022). Qué es un Análisis de Mercado [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=IK-jfP44_is	
Esférico (2024). Películas y series sobre marketing y publicidad. Recuperado de https://xn--esfrico-dya.com/peliculas-series-sobre-marketing-y-publicidad/	
GoDaddy. (2022). Cómo crear un manual de identidad corporativa paso a paso. Recuperado de https://www.godaddy.com/resources/es/crearweb/manual-identidad-corporativa	
Joachin, C. V. (2018). ¿Publicidad y propaganda creativa? Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAED/FES Cuautitlán-UNAM. Consultado el 21 de septiembre de 2025 de https://repositorio-uapa.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/1650/mod_resource/content/9/index.html	
Kotler, P., Hollensen, S., & Opresnik, M. (2024). El marketing en redes sociales: un enfoque práctico. Editorial HOEPLI.	
Labrunie, D., & Gallardo, J. S. (2018). 3 consejos básicos para estudiar el mercado. Cátedra de Emprendedores, Universidad de Cádiz. Recuperado de https://emprendedores.uca.es/wp-content/uploads/2018/02/3-consejos-basicos-para-estudiar-el-mercado.pdf	
Marca Lima. (s. f.). Documentales sociales inspiradores. Recuperado de https://marcalima.pe/marketing-social/documentales-sociales/	
Marco Creativo (2018). Trucos para crear gráficas publicitarias impactantes [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=bTug5QjjIZM	
Onograma (2024). Brand book: 30 ejemplos increíbles de manuales de identidad corporativa. Recuperado de	

https://www.onograma.com.mx/marketing/brand-book-30-ejemplos-increibles-de-manuales-de-identidad-corporativa/	
Proyecto Genus (s. f.). Cómo diseñar un stand para una feria: Una guía práctica. Recuperado de https://proyectogenus.com/como-disenar-un-stand-para-una-feria-una-guia-practica/	
Santander Open Academy. (s. f.). Diseño social, ¿qué es y cuáles son sus beneficios? https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/diseno-social.html	
Savater V. (2023). 7 consejos para hacer una exposición creativa en el trabajo. Recuperado de https://lamenteesmaravillosa.com/7-consejos-para-hacer-una-exposicion-creativa-en-el-trabajo/	
Semrush (2023). Pasos para hacer un análisis de mercado. Recuperado de https://es.semrush.com/blog/pasos-para-hacer-un-analisis-de-mercado/	
TEOCOM. (2021, 17 de marzo). Interface Design [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=AtTtvAz7z4U	
Web y Usabilidad. (2020, 15 de junio). 10 Reglas de Usabilidad para Crear Mejores Apps y Productos / Tips de Diseño UX/UI [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_4xs1n4wCEg	
Yance J. (2023). 5 técnicas de diseño gráfico para campañas sociales [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=XjgfR_xUVUY	
Zeta Viez (2022). Qué es un manual de identidad de marca [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=lqpsojxVudo	

XIII. Referencias

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA. (2025). *Programas de las Trayectorias de Aprendizaje Especializante y Vinculación (TAEV) del Bachillerato General* (Dictamen 01/13/2025).

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA. (2024). *Plan de estudios del Bachillerato General (BG)*, (Dictamen IV/08/2024/197 4/1).

SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR. (2024). *Bachillerato General del SEMS de la U. de G. Documento base.*

* El perfil de egreso se podrá consultar en el Documento Base del BG, y en el numeral 29 de antecedentes del dictamen de Núm. I/2024/253 del CGU, mediante el cual fue aprobado el BG

Revisado por:	Fecha
Dirección de Educación Propedéutica	Noviembre 2025