BACHILLERATO GENERAL
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación
TAEV
Programa de Asignatura

I. Identificación del curso

Nombre de la asignatura		Créditos	Horas a la semana	Semanas
Comunicación visual		5	3	19
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación				
Diseño de la comunicación visual				
Área de Formación	Semestre	Tipo de Curso		
Especializante Selectiva	Tercero	Curso-Taller		
Departamento		Academia		
Tecnologías		Tecnología e innovación		
Horas de teoría	Horas de práctica	Horas totales		
14	43	57		
Mínimo de horas presenciales	Mínimo de horas a distancia	Mínimo de horas rango de flexibilidad		
32	9	16		
Prerrequisitos: Ninguno				
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)

Esta asignatura de *Comunicación Visual* para la Trayectoria *Diseño de la comunicación visual* se elaboró tomando en cuenta las cuatro finalidades que son: orientación vocacional, cultura general, vinculación social, emprendimiento social.

El objetivo principal es que los estudiantes apliquen rigurosamente una metodología de diseño gráfico en un proyecto práctico. Este proceso busca crear un trabajo transversal e integrado utilizando software y aplicaciones especializadas. Introducir conceptos clave como los medios de comunicación, la semiótica de la imagen y la creatividad, delimitando la diferencia fundamental entre diseño, arte y publicidad, e integrando la relación del diseño gráfico con la multimedia para una sólida base conceptual. Luego, profundizar en los elementos esenciales del lenguaje visual, como la forma, el espacio, el color, la tipografía y la composición; enseñando a organizar estos componentes para generar mensajes claros en diversos soportes. Cubrir el proceso completo del diseño, desde la investigación y la planeación hasta la producción y evaluación de proyectos, preparándolo para gestionar proyectos de forma profesional y evaluar la efectividad de sus soluciones visuales, con un enfoque claro en proyectos reales y sociales.

III. Perfil de egreso del Bachillerato General

La presente asignatura de la 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 para esta asignatura:

Saberes Fundamentales	Saberes Disciplinares
4. Ciudadanía, vinculación con la comunidad y apertura a la diversidad a. Trabaja de manera cooperativa y colaborativa. **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 asignatura

Aplicar metodologías de diseño gráfico en un proyecto de comunicación visual, articulando recursos digitales y software especializado para elaborar propuestas comunicativas, integradas y funcionales.

V. Desglose de las Unidades

UNIDAD 1. Fundamentos de la comunicación gráfica (15 horas)
Objetivo: Analizar los fundamentos teóricos de la comunicación visual, los medios de

comunicación, la semiótica, la creatividad, el arte, la publicidad, la multimedia y cómo se relacionan con el diseño gráfico.
1.1 Comunicación 1.2 Medios de comunicación 1.3 Semiótica de la imagen 1.4 Concepto de creatividad 1.5 Concepto de diseño gráfico 1.6 Distinción entre el diseño gráfico, el arte y la publicidad 1.7 Relación del diseño gráfico y multimedia Vinculación social (5 horas)

UNIDAD 2. Fundamentos del diseño gráfico (20 horas)
Objetivo: Elaborar composiciones visuales atractivas y coherentes mediante la correcta utilización de la forma, el espacio, la teoría del color, la tipografía, la composición, el formato y el soporte con el fin de construir mensajes visuales efectivos.
2.1 Forma y espacio 2.2 Teoría y psicología del color 2.3 Tipografía 2.4 Composición y formato / Composición, formato y soporte 2.5 Identificación de problemática social en mi entorno (4 horas de emprendimiento social) ● Emprendimiento social ● Problemáticas sociales por resolver desde la TAEV ● Propuesta de un proyecto de emprendimiento orientado a resolver la problemática social detectada Producto: FODA de la propuesta de emprendimiento Vinculación social (5 horas)

UNIDAD 3. Metodología de diseño para la representación gráfica (22 horas)
Objetivo: Integrar conocimientos, técnicas y procesos de diseño gráfico en la ejecución de un proyecto de comunicación visual que articule la investigación, el proceso creativo, la planeación y la producción, evidenciando coherencia metodológica y sentido social.
3.1 Investigación 3.2 Planeación 3.3 Proceso creativo 3.4 Producción 3.5 Aplicación 3.6 Evaluación Vinculación social (6 horas)

Nota: Dentro de las 57 horas del programa, se contemplan 20 horas de vinculación social.

VI. Metodología de trabajo

El programa para esta asignatura, ***Comunicación visual***, tiene como propósito que el estudiante aplicará una metodología de diseño gráfico en un proyecto de comunicación visual para crear un trabajo comunicativo transversal e integrado, utilizando aplicaciones y software especializado, el cual está basado en el modelo del SEMS. Este programa se divide en tres unidades.

La unidad uno, ***Fundamentos de la comunicación gráfica***, aborda el análisis de la importancia del proceso y los tipos de comunicación, así como el papel de los medios como transmisores de mensajes visuales, identificando su impacto en la sociedad y la cultura. Se interpretan los principios de la semiótica de la imagen para descifrar significados implícitos, cultivando una mirada crítica. Se demuestra que la creatividad es una habilidad que se desarrolla con técnicas de ideación y práctica, superando la idea de que es un don innato. Se diferencia el diseño gráfico del arte y la publicidad, reconociendo su función estratégica para resolver problemas comunicativos. Finalmente, se relaciona el diseño gráfico con el multimedia, adaptando propuestas a distintos formatos para comprender la relevancia de la profesión en un entorno digital. La unidad dos, ***Fundamentos del diseño gráfico***, explora la interacción entre forma y espacio para elaborar composiciones equilibradas que generen impacto visual. Se seleccionan paletas de color basadas en la teoría y la psicología cromática, evaluando su capacidad para evocar emociones. Se combinan tipografías con personalidad, optimizando la legibilidad y el tono del mensaje. Se organizan elementos visuales en composiciones armoniosas, asegurando que la información sea clara, atractiva y funcional en cualquier soporte, ya sea impreso o digital. La unidad tres, ***Metodología de diseño para la representación gráfica***, se centra e integra información relevante durante la fase de investigación, definiendo con precisión el problema de comunicación a resolver. Se elaboran estrategias y planes de acción que alinean recursos, tiempos y objetivos. Se transforman ideas abstractas en propuestas concretas mediante el proceso creativo, utilizando técnicas como el brainstorming y el sketching.

La metodología de trabajo está basada en estrategias de aprendizaje activas como aula invertida, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, prácticas de laboratorio, estudios de caso, clases teóricas, entre otros que las academias consideren pertinentes; además se requiere de un aprendizaje colaborativo, cooperativo y flexible, en cuanto a los recursos y materiales didácticos se utilizan libros de texto, búsqueda de la información digital, recursos en línea, utilización de plataformas educativas y aplicaciones interactivas para enriquecer las experiencias de los estudiantes y ampliar su conocimiento.

Esta asignatura integra un enfoque de emprendimiento social, que promueve en los estudiantes la comprensión de este concepto como una vía para generar soluciones innovadoras a problemáticas sociales de su entorno. Dicho enfoque tiene como propósito en este semestre identificar una problemática social en el entorno mediante la observación y el análisis crítico, para generar propuestas que contribuyan a su solución, se fomentará la reflexión sobre las realidades locales desde la TAEV, fortaleciendo el pensamiento analítico y la sensibilidad social. A partir de ello, los estudiantes desarrollarán una idea de proyecto de emprendimiento social orientada a atender la problemática detectada. Una vez que incorporen elementos de emprendimiento y disciplinares, elaborarán un análisis FODA de su propuesta, con el fin de valorar su viabilidad, fortalezas y áreas de oportunidad, promoviendo así un aprendizaje significativo, colaborativo y comprometido con la transformación de su comunidad.

Por otra parte, la vinculación social, entendida como el proceso a través del cual los estudiantes

ponen al servicio de la sociedad los aprendizajes y habilidades obtenidas en el aula, para generar empatía con la problemática detectada de su entorno, proponer y desarrollar actividades que contribuyan a la mejora de la calidad de vida de las familias, la comunidad escolar y la sociedad en general.

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)

VII. Procesos académicos internos

Para garantizar el logro de los objetivos de esta asignatura 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 asignatura deberán contar con el siguiente perfil

1. *Afinidad del perfil profesional del docente para la impartición de la asignatura*: 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 asignatura*: de acuerdo con el modelo del Bachillerato General, que se centra en **un modelo presencial** con componentes de la educación a distancia 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 (ver apartado VIII del Formato general de la TAEV) que definen la idoneidad del perfil docente:

- Facilitador del aprendizaje.
- Uso de tecnología educativa.
- Enfoque en aprendizajes significativos y activos.
- Aprendizaje flexible.
- Manejo de diversas metodologías pedagógicas.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje continuo y adaptabilidad.
- Aprendizaje humanista.
- Aprendizaje con perspectiva de género.
- Identidad universitaria.
- Interculturalidad.
- Literacidad.
- Pensamiento científico.
- Pensamiento crítico.
- Razonamiento lógico.
- Responsabilidad ambiental.
- Sensibilidad al arte.
- Trabajo interdisciplinario.
- Vida saludable.
- Tutorías
- Vinculación con la comunidad.

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

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. Bibliografía

a) Básica

Título de la bibliografía	**QR (En caso de que se pueda generar)**
Aula Creativa. (s. f.). *Teoría del color: fundamentos y aplicaciones en el diseño*. Recuperado de https://www.aulacreactiva.com/teoria-del-color-diseno-graf	

ico/	
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/	
Certus. (s. f.). *Diferencia entre Diseño Gráfico y Publicidad*. Recuperado de https://www.certus.edu.pe/blog/diferencia-entre-diseno-grafico-publicidad/	
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/	
Diseño y Comunicación Visual. (2018, 27 de octubre). *Semiótica de la imagen* [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=XnOzvXKX8tU	
ESDi. (s. f.). *Tendencias de diseño gráfico 2025: ¿qué nos espera?* Recuperado de https://esdima.com/tendencias-de-diseno-grafico-2025-que-nos-espera/	
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/	
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/	

b) Complementaria

Título de la bibliografía digital	**QR**
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 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	
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	

a) Digital

Título de la bibliografía digital	**QR**
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	
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/	

XII. 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