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
Diseño editorial		5	3	19
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación				
Diseño de la comunicación visual				
Área de Formación	Semestre	Tipo de Curso		
Especializante Selectiva	Cuarto	Curso-Taller		
Departamento		Academia		
Tecnologías		Tecnologías 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		
25	11	21		
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 *Diseño editorial* para la Trayectoria *Diseño de la Comunicación visual*, se diseñó tomando en cuenta las cuatro finalidades que son: orientación vocacional, cultura general, vinculación social, emprendimiento social.

En primer lugar, establece los principios básicos del diseño, la estructura de la página y la planeación de proyectos; después se enfoca en aspectos técnicos de la fotografía digital, su edición y la creación de un portafolio fotográfico; a continuación, se centra en el manejo de vectores, las herramientas de software y la creación de un repositorio personal de elementos gráficos; por último se integrando todos los elementos desarrollados, aplicando estilos tipográficos avanzados y preparando la presentación final del proyecto. El enfoque del programa combina eficientemente la teoría con la práctica, preparando a los estudiantes para desarrollar proyectos editoriales digitales con una visión integral del diseño.

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

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.

V. Desglose de las Unidades

UNIDAD 1. Fundamentos del diseño editorial (14 horas)
Objetivo: Analizar los principios del diseño editorial (estructura de página, retícula, jerarquía y flujo) para sustentar decisiones de maquetación en el proyecto.
1.1 Diseño Editorial

1.2 Estructura y elementos de la página editorial
1.3 Planeación del proyecto editorial
1.4 Planeación y viabilidad del proyecto de emprendimiento social

- Diseño del modelo Canvas
    - Problemática
    - Solución

Vinculación social (5 horas)

UNIDAD 2. Fundamentos del uso de la fotografía (14 horas)

Objetivo: Aplicar técnicas de edición fotográfica; formato, resolución, ajustes y retoque para preparar imágenes optimizadas para publicación digital.

2.1 Principios y elementos técnicos de la fotografía (píxeles, capas, efectos, composición de color, tamaños)
2.2 Tipos de formatos (vectorial y mapa de Bits)
2.3 Software de edición fotográfica
2.4 Herramientas básicas
2.5 Herramientas de color
2.6 Herramientas avanzadas y efectos
2.7 Portafolio fotográfico para el proyecto
2.8 Planeación y viabilidad del proyecto de emprendimiento social

- Diseño del modelo Canvas
    - Propuesta de valor
    - Relación con usuarios
    - Segmentación de usuarios

Vinculación social (5 horas)

UNIDAD 3. Dibujo vectorial (14 horas)

Objetivo: Construir un repositorio vectorial (íconos, ilustraciones, estilos tipográficos) usando software especializado, listo para integrar en el arte editorial.

3.1 Uso de vectores
3.2 Software vectorial
3.3 Herramientas básicas
3.4 Herramientas de color
3.5 Herramientas tipográficas
3.6 Herramientas avanzadas y efectos
3.7 Repositorio de elementos gráficos para el proyecto
3.8 Planeación y viabilidad del proyecto de emprendimiento social

- Diseño del modelo Canvas
    - Recursos
    - Canales

Vinculación social (5 horas)

UNIDAD 4. Maquetación del proyecto editorial (15 horas)
Objetivo: Maquetar e integrar contenidos (texto, imagen fotográfica y vectorial) en un prototipo editorial digital que evidencien coherencia metodológica, criterios de accesibilidad y sentido social.
4.1 Maquetación 4.2 Portafolio fotográfico 4.3 Repositorio gráfico 4.4 Estilos tipográficos 4.5 Presentación del proyecto 4.6 Planeación y viabilidad del proyecto de emprendimiento social ● Diseño del modelo Canvas. Retomar propuesta de emprendimiento que el alumno generó en tercer semestre o Estructura de costos o Fuentes de ingreso Producto: Canvas Vinculación social (5 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 ***Diseño editorial*** tiene como propósito que el estudiante integre conocimientos en diseño editorial, fotografía y dibujo vectorial, para la maquetación de proyectos editoriales digitales, mediante el manejo de software especializado el cual está basado en el modelo del SEMS. Este programa se divide en cuatro unidades.

La Unidad uno, ***Fundamentos del diseño editorial***, aborda el examen del proceso de creación de publicaciones impresas y digitales, identificando cómo los principios del diseño editorial trascienden la simple maquetación. Se analizan estructuras de página, retículas, jerarquías visuales y el uso del espacio en blanco para determinar su impacto en la funcionalidad y estética de una publicación. Se contrastan las etapas de un proyecto editorial, desde la conceptualización hasta la producción final, evaluando la organización del contenido, la selección del formato y la preparación de archivos para distintos medios. Al final, se relaciona cada fase del proceso para argumentar decisiones que optimicen la comunicación visual y la experiencia del lector. La unidad dos, ***Fundamentos del uso de la fotografía***, se distinguen los principios técnicos de la fotografía digital, como píxeles, capas y efectos, y se analiza su influencia en la composición y el color. Se diferencia entre formatos vectoriales y de mapa de bits, justificando la elección de uno u otro según las necesidades del proyecto. Se aplican las herramientas de software como Photoshop, evaluando su potencial para retocar, manipular y transformar imágenes de manera profesional. Al desarrollar un portafolio fotográfico, se integran conocimientos técnicos y artísticos para demostrar coherencia y calidad en la postproducción, reflexionando sobre cómo cada ajuste contribuye al mensaje final.

La unidad tres, ***Dibujo vectorial***, se enfoca en interpretar el concepto de vectores como objetos matemáticos y comparar sus ventajas frente a los mapas de bits, especialmente en términos de escalabilidad y calidad. Se analizan las herramientas de software como Adobe Illustrator,

determinando su aplicación en el trazado, transformación y organización de formas. Se evalúa el uso del color y la tipografía en los diseños, argumentando su elección en función de la precisión y el impacto visual. Al construir un repositorio de elementos gráficos, se organizan los recursos de manera eficiente, reconociendo que el diseño vectorial exige tanto creatividad como metodología. La unidad cuatro, ***Maquetación del proyecto editorial***, se sintetizan los elementos aprendidos —imágenes, textos y gráficos— en procesos de maquetación, analizando cómo su integración afecta la legibilidad y la estética del producto final. Se integran activos visuales, como estilos tipográficos y repositorios gráficos, evaluando su contribución a la coherencia y profesionalismo del proyecto. Durante la presentación final, se unen los diseños de manera clara, demostrando cómo la combinación de creatividad, organización y comunicación efectiva define la calidad de un trabajo gráfico.

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.

Para poder desarrollar y abordar los contenidos de emprendimiento social se considera la metodología CANVAS, para garantizar su sostenibilidad e impacto positivo en la comunidad. Lo cual le permite al estudiante obtener información y reconocer los elementos que debe considerar para planear su emprendimiento social. A través del CANVAS, los estudiantes analizarán de manera estructurada los componentes clave de su proyecto (problemática, solución, propuesta de valor, relación con usuarios, segmentación de usuarios, recursos, canales, estructura de costos y fuentes de ingreso), lo que les permitirá comprender la relación entre cada elemento y evaluar su coherencia y factibilidad. El trabajo se llevará a cabo de forma práctica, promoviendo el pensamiento crítico, la innovación y la toma de decisiones informadas.

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**
Andres G. (2021, 10 de febrero). Tutorial capas, selección, degradado, efectos [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=n58YAe27JWU	
Arantxa. (s. f.). Las 21 mejores webs con recursos gráficos gratis para diseñar. https://rbgescuela.com/tutoblogs/10-mejores-webs-recursos-graficos-disenar/	
Canva. (s. f.). Cómo hacer un portafolio digital. https://www.canva.com/es_mx/crear/portafolios-digitales/	
Clip Studio Paint. (s. f.). Programas y aplicaciones de dibujo digital. https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/155948	
Crehana. (s. f.). Las mejores tipografías para revistas. https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipografias-para-revistas/	
Domestika. (s. f.). Los 14 mejores bancos de imágenes gratis para tus proyectos. 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. https://ediunc.uncuyo.edu.ar/proceso-de-edicion-de-un-libro	

Gil, M. (2010). Guía básica de Inkscape. Recuperado de https://s659d33920e797969.jimcontent.com/download/version/0/module/6851037718/name/manualinkscape.pdf	
Hostinger. (s. f.). Los 13 mejores formatos de imagen y cuándo utilizarlos. https://www.hostinger.com/es/tutoriales/formatos-de-imagen	
Ingenio Virtual. (s. f.). Fundamentos de fotografía digital. https://www.ingeniovirtual.com/fundamentos-de-fotografia-digital/	
Inkscape. (s. f.). Inkscape. https://inkscape.es/	
Iñigo Dehud, L. S. y Makhlouf Akl, A. (2014). Diseño Editorial : Manual de conceptos básicos. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. https://www.researchgate.net/publication/380572513_Diseno_editorial_Manual_de_conceptos_basicos	
Instituto Serra. (s. f.). Fotografía Digital: Conceptos y principios básicos. https://institutoserra.org/fotografia-digital/	

b) Complementaria

Título de la bibliografía complementaria	**QR**
Udit. (2024, 10 de julio). ¿Qué es el dibujo vectorial y para qué sirve? https://www.udit.es/que-es-el-dibujo-vectorial/	
Universidad Europea. (s. f.). Diseño editorial: El poder de la estructura y el contenido. https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/diseno-editorial/	
Universidad Europea. (s. f.). ¿Qué es el dibujo vectorial y para qué sirve? https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/que-es-diseno-vectorial/#:~:text=El%20dibujo%20vectorial%20es%20una,que%20permita%20crear%20las%20ilustraciones.	
Wrike. (s. f.). Conceptos básicos de gestión de proyectos: 6 pasos para crear un plan de proyecto infalible. https://www.wrike.com/es/blog/crear-un-plan-de-proyecto-infalible/	

a) Digital

Título de la bibliografía digital	**QR**
Alvarez, J. (2022, 10 de mayo). Cómo presentar un proyecto de diseño gráfico [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Sk6E5vwYws0)	

Alvarez, J. (2022, 10 de mayo). Cómo presentar un proyecto de diseño gráfico [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Sk6E5ywYws0	

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