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 digital de interactivos social		5	3	19
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación				
Diseño de la comunicación visual				
Área de Formación	Semestre	Tipo de Curso		
Especializante Selectiva	Quinto	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		
18	13	26		
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)

La asignatura *Diseño digital de interactivos social* forma parte del Bachillerato General en la Trayectoria de Aprendizaje Especializante y de Vinculación, *Diseño de la comunicación visual*. Tiene como propósito que los estudiantes diseñen, conciban y presenten proyectos digitales de impacto social, utilizando software de última generación. Para ello, evaluarán los fundamentos del diseño interactivo, lo que les permitirá seleccionar las plataformas más adecuadas para planear y ejecutar sus proyectos. El curso se divide en tres unidades temáticas interconectadas:
Unidad 1. Fundamentos del diseño interactivo. En esta unidad se abordan los principios del diseño interactivo, la experiencia de usuario (UX) y la integración de diversos medios (texto, imágenes, audio y video) para crear mensajes dinámicos y efectivos. Unidad 2. Plataformas para el diseño interactivo. Aquí, los estudiantes exploran tecnologías y entornos como sitios web, aplicaciones móviles y videojuegos, comprendiendo sus capacidades y limitaciones para tomar decisiones de diseño informadas. Unidad 3. Integración del proyecto interactivo social. Esta unidad se enfoca en la ejecución del proyecto final, donde los estudiantes integran elementos multimedia, presentan su proceso creativo y evalúan la efectividad de su trabajo para un proyecto real de impacto social.

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. 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 asignatura

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.

V. Desglose de las Unidades

UNIDAD 1. Fundamentos del diseño interactivo (19 horas)
Objetivo: Analizar principios de interacción, comunicación y multimedia para fundamentar decisiones de diseño en el proyecto.
1.1 Conociendo el diseño interactivo 1.2 Interacción y comunicación 1.3 Multimedia y mensajes Vinculación social (5 horas)

UNIDAD 2. Plataformas para el diseño interactivo (18 horas)
Objetivo: Seleccionar plataformas y herramientas digitales idóneas con criterios de pertinencia, accesibilidad, seguridad y vinculación social.
2.1 Conocimiento de plataformas interactivas 2.2 Preliminar y vinculación social de proyecto interactivo Vinculación social (5 horas)

UNIDAD 3. Integración del proyecto interactivo social (20 horas)
Objetivo: Valorar la efectividad de la solución de diseño, para integrar elementos multimedia en su propuesta para validar la presentación y análisis del proyecto interactivo social, examinar los resultados de la evaluación para proponer mejoras.
3.1 Integración de elementos multimedia 3.2 Presentación y análisis del proyecto interactivo social 3.3 Evaluación final del proyecto interactivo social 3.4 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 Vinculación social (4 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 digital de interactivos social***, tiene como propósito que el estudiante diseñe proyectos interactivos y multimedia con el objetivo de concebir y presentar un proyecto digital de impacto social, empleando software especializado de última generación, el cual está basado en el modelo del SEMS. Este programa se divide en tres unidades.

La unidad uno, ***Fundamentos del diseño interactivo***, aborda el juicio de la efectividad de los principios del diseño interactivo, cómo trascender la mera visualización de información para priorizar la interacción significativa, la evaluación de la claridad y lógica de los flujos de la interfaz de usuario, y el análisis de la integración de multimedia (texto, imagen, audio y video) para valorar su coherencia y dinamismo y decidir qué combinaciones generan experiencias digitales inmersivas y accesibles. La unidad dos, ***Plataformas para el diseño interactivo***, aborda la comparación de las capacidades y limitaciones de distintas plataformas (sitios web, aplicaciones móviles, videojuegos o instalaciones interactivas) para seleccionar la más adecuada según los objetivos del proyecto, la defensa de las decisiones de diseño con base en un análisis técnico y contextual para evaluar cómo las características de cada entorno afectan la usabilidad y el impacto, y la revisión de proyectos existentes para emitir juicios sobre su funcionalidad, estética y alineación con las necesidades del usuario. La unidad tres, ***Integración del proyecto interactivo social***, aborda la evaluación de la coherencia y funcionalidad de los elementos multimedia integrados, la sustentación de las decisiones creativas y técnicas durante la presentación del proyecto para demostrar cómo responden a un propósito social claro, la interpretación de la retroalimentación para priorizar mejoras, la reflexión sobre el impacto del trabajo proponiendo estrategias para medir su efectividad a largo plazo, y la autoevaluación del proceso para identificar aciertos y lecciones aprendidas.

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.

Respecto al emprendimiento social, para este semestre, tiene como propósito que el estudiante lleve a la práctica la vivencia emprendedora, para ello es necesario que implemente el proyecto de emprendimiento social mediante la coordinación de recursos, la ejecución de actividades y el seguimiento de resultados de acuerdo con su CANVAS del semestre anterior. Se contemplan dos fases de manera simple a) Implementación: que incluya marketing, gestión de espacios e infraestructura, elaboración de materiales o insumos, estrategias de difusión y análisis de financiamiento o áreas de costo. b) La Ejecución: Durante esta fase los estudiantes aplicarán los elementos de su planeación y presentarán un registro de evidencias y resultados, que documente el proceso, los logros obtenidos y posibles áreas de mejora del proyecto que afinarán en la siguiente asignatura como culmen de la TAEV.

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**
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	
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	
Interaction Design Foundation. (s. f.). *Design Thinking, guía de inicio*.https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking	

Academia de Diseño. (2019, 11 de noviembre). *¿Qué es el Diseño de Interacción? IxD* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cfMhUWsvygY	
AppDelante. (2019, 14 de enero). *Fundamentos de Responsive Design - Mobile first y Media Queries* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=X5qFxPsVL4c	

b) Complementaria

Título de la bibliografía complementaria	**QR**
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	
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	

c) Digital

Título de la bibliografía digital	**QR**
Santander Open Academy. (s. f.). *Diseño social, ¿qué es y cuáles son sus beneficios?* https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/diseno-social.html	
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	
TEOCOM. (2021, 17 de marzo). *Interface Design* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=AtTtvAz7z4U	

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