

JUSTIFICACIÓN DE LOS CAMBIOS

Es cada vez mayor la importancia que tiene la interacción del ser humano con las distintas tecnologías de información y comunicación, así como con la creación y producción de contenidos que, aunados al fenómeno irreversible que es el crecimiento de la red de información digitalizada, crean nuevas necesidades para la transmisión y manejo de la información.

Lo anterior se evidencia porque dentro de los procesos educativos, laborales, de comunicación, cuidado de la salud y entretenimiento, entre otros, las tecnologías de información hacen indispensable que los mensajes que se transmiten faciliten la comprensión, el diálogo y la construcción de significados entre el cliente y el usuario, entre el autor de una publicación y el lector de la misma.

Tanto las empresas como diversas organizaciones sociales perciben ahora la necesidad de contar con un profesional sensible a las necesidades del usuario, y no sólo a los requerimientos del cliente. Asimismo, que esté mejor preparado para trabajar con los diversos recursos tecnológicos actuales y que pueda analizar un problema y dar alternativas de solución a través de éstas tecnologías, generando productos útiles, estéticos y significativos, optimizando además sus resultados a partir de recursos mínimos.

Las empresas de todo tipo requieren ahora de profesionales, especializados en el diseño de medios interactivos, que puedan crear aplicaciones tecnológicas que sirvan como vínculos para facilitar la comprensión de la información y el diálogo, que manejen integralmente diferentes sistemas, tecnologías y plataformas de cómputo, con el fin de incidir en los procesos de comunicación, de desarrollo cultural, en el aprendizaje colaborativo, en la construcción de significados y expresiones artísticas.

Adicionalmente, se percibe un interés específico por el diseño de contenidos de animación digital en sus diferentes formatos: cortometrajes, largometrajes, clips de video publicitario, diseño de personajes para aplicaciones educativas, y otras modalidades.

La licenciatura en Diseño de Interacción y Animación cubre este nicho del mercado laboral al formar egresados con conocimientos y habilidades que tradicionalmente forman parte de varias disciplinas, pero enfocadas al diseño de medios de cómputo interactivo y de contenidos de animación digital; con una actitud de servicio hacia el usuario final de los productos y apertura al trabajo interdisciplinar y colaborativo, para desarrollar productos de diseño dentro de un esquema sustentable, ético y de apoyo a los diversos grupos sociales, especialmente los menos favorecidos.

Consciente de su compromiso con la calidad educativa, la Universidad Iberoamericana Puebla llevó a cabo un proceso de evaluación de su plan de estudios buscando reforzar el vínculo entre las necesidades sociales y el campo profesional del licenciado en Diseño de Interacción y Animación. Como resultado de dicho proceso, se proponen cambios al programa enfocados principalmente a profundizar los conocimientos y reforzar las habilidades técnicas para el diseño de programas interactivos, así como ampliar significativamente el área dedicada al diseño y la producción de contenidos de animación, ya sea tradicional o digital. Se mantiene el esquema de materias comunes que comparten conceptos similares con otras áreas del diseño y la comunicación.

En detalle, en el eje de teoría, se enfatiza la teoría del diseño y la historia, y se incluye el tema de animación. Se mantienen los contenidos que tienen que ver con el diseño de información, y se pretende enfocar los contenidos interdisciplinarios al diseño de interacción.

El eje de expresión permanece prácticamente sin cambios, pero se adelanta el contenido de diseño en tercera dimensión y se propone como obligatorio.

El eje de tecnología reforzará sensiblemente las habilidades de programación de los alumnos, pero el trabajo irá dirigido hacia el diseño de interacción, con énfasis en el manejo de elementos visuales de alto impacto.

El eje de síntesis no se modifica, centrando su trabajo práctico en el desarrollo de aplicaciones interactivas y productos de animación.

El eje de contexto reorienta el contenido de las asignaturas de otras disciplinas, para aplicarlo directamente a los productos de diseño desarrollados.

Y finalmente, el eje de gestión se refuerza para incluir asignaturas que trabajen la propuesta, administración y evaluación de proyectos, así como el desarrollo de planes de negocio y esquema emprendedor, desde un enfoque de economía social y sustentable.

La ventaja de la nueva formación que se ofrece, se encuentra en la visión del diseñador, que trabaja con un enfoque integral, incluyendo en su visión de proyecto tanto los adelantos tecnológicos actuales como los recursos con los que cuenta y sus limitaciones. Sin embargo, tiene presentes –principalmente– las necesidades de la sociedad y el contexto de uso de sus productos; a diferencia de planes de estudios similares que se ofrecen en dos instituciones de educación superior en la ciudad, los cuales enfocan esta disciplina desde la ingeniería.

Los egresados de la licenciatura en Diseño de Interacción y Animación de la Universidad Iberoamericana Puebla, serán capaces de identificar el origen de los problemas, las necesidades reales y los elementos involucrados en un proyecto de comunicación multimedia digital, para proponer soluciones óptimas a las necesidades detectadas. Asimismo, podrán desarrollar y evaluar propuestas de interacción y animación a través del diseño de interfaces de comunicación multimedia, considerando criterios históricos, sociales, humanos, ambientales, estéticos, tecnológicos y funcionales; manejando diferentes enfoques disciplinares para el uso de herramientas tecnológicas actuales, de manera eficiente y fundamentada, con la idea de lograr una solución de comunicación integral.

La licenciatura en Diseño de Interacción y Animación se ubica en el departamento de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana Puebla, por lo que para ser congruente con los temas interdisciplinarios institucionales de sociedad de la información, aplicación y acceso a la tecnología, se centra en el diseño y desarrollo de productos interactivos y contenidos de animación, que tomen en cuenta y aprovechen los conceptos de diseño utilizados mundialmente, pero con una visión en el ámbito de la identidad y aplicación local. De igual forma, se trabaja el diseño de productos sustentados en la identidad nacional y regional, con énfasis en el apoyo a los sectores menos favorecidos de nuestra sociedad, contribuyendo así al logro de la misión institucional de “formar hombres y mujeres profesionales, competentes, libres y comprometidos para y con los demás”.



PLAN DE ESTUDIOS

NIVEL SUPERIOR

DISEÑO DE INTERACCIÓN Y ANIMACIÓN

VIGENCIA

ANTECEDENTES ACADÉMICOS DE INGRESO

Bachillerato o Equivalente

MODALIDAD

Escolarizada

DURACIÓN DEL CICLO

16 semanas

CLAVE DEL PLAN DE ESTUDIOS

2012

OBJETIVOS GENERALES DEL PLAN DE ESTUDIOS

Formar profesionales en Diseño de Interacción y Animación capaces de:

- Diseñar aplicaciones de cómputo y contenidos de animación digital que sirvan como medios interactivos de comunicación, de difusión de la cultura, de aprendizaje, de gestión comercial y de entretenimiento, a fin de facilitar la interacción entre las personas y los recursos tecnológicos de información y comunicación.
- Evaluar propuestas de interacción y animación digital, a través del diseño de interfaces de comunicación multimedia, considerando criterios históricos, sociales, humanos, ambientales, estéticos, tecnológicos y funcionales, para facilitar la transmisión de los mensajes que promuevan la comunicación entre los usuarios.
- Conformar empresas u organizaciones dedicadas al diseño de interacción y animación con una visión sustentable y de apoyo de la comunidad, que aporten soluciones a las necesidades, intereses y valores de las personas tanto en el ámbito individual como en el ámbito social.

PERFIL DEL EGRESADO

Al terminar la **Licenciatura en Diseño de Interacción y Animación** el egresado contará con los siguientes conocimientos, habilidades y actitudes:

CONOCIMIENTOS	Principios de diseño de identidad e información visual e interacción digital
	Teorías de sistemas computacionales
	Conceptos de comunicación audiovisual
	Teorías de diseño de experiencias interactivas
	Procesos de diseño y producción de contenidos de animación tradicional y digital
	Conceptos de diseño de las diferentes aplicaciones interactivas: sitios de internet aplicaciones para dispositivos móviles, recorridos virtuales, cómputo educativo y videojuegos
	Metodología del diseño de interacción
	Administración y evaluación de proyectos
HABILIDADES	Programación de interfaces digitales de comunicación
	Dominio de las herramientas de diseño digital
	Manejo de la forma, composición y color de las propuestas de diseño de interacción y animación
	Síntesis visual de los productos de diseño digital
	Integración de propuestas de diseño de interacción y animación desde una visión social y sustentable
	Gestión del proceso de diseño y planeación de proyectos a partir del uso mínimo de recursos y un máximo de resultados
	Innovación en los diferentes usos de la tecnología
ACTITUDES	Crítica y objetiva en la resolución de los proyectos de diseño digital interactivo
	Receptiva a las necesidades, intereses y valores de los usuarios potenciales, tanto en el ámbito individual como en el ámbito social
	Responsable en todas las etapas del proceso de diseño de productos de interacción y animación, tanto en el manejo de recursos como en la obtención de resultados
	Emprendedora, con una visión sustentable y de apoyo a la comunidad

PERFIL DEL EGRESADO POR COMPETENCIAS

Al terminar la **Licenciatura en Diseño de Interacción y Animación** el egresado será capaz de:

Teoría e historia	Interpretar la historia, las teorías del diseño y sistemas en la resolución de proyectos de diseño digital interactivo, con una actitud crítica y objetiva, para fundamentar de manera sólida sus propuestas.
	Codificar interfaces digitales de comunicación, a través del manejo formal, funcional, expresivo, tecnológico y mercadológico propio del diseño de interacción digital y la comunicación multimedia, para proponer diversas soluciones.
	Identificar el origen de los problemas, las necesidades reales y los elementos involucrados del proyecto de comunicación multimedia digital, para proponer soluciones óptimas a las necesidades detectadas.
	Manejar diferentes enfoques disciplinares, para el uso de herramientas tecnológicas actuales, de manera eficiente y fundamentada, con la idea de lograr una solución de comunicación integral.
Expresión e Imaginación	Expresar correctamente, de manera oral y escrita, las necesidades y elementos involucrados en proyectos de diseño de interacción y animación digital, para facilitar la comunicación entre personas y construcción de significados.
	Expresar mediante el lenguaje técnico propio del diseñador de interacción y animación digital, las características del objeto de diseño para satisfacer las necesidades del cliente.
	Manejar eficientemente los instrumentos y herramientas para expresión de ideas, en formato multimedia digital, a fin de facilitar la transmisión de mensajes que promuevan la comunicación entre los usuarios.
Síntesis	Sintetizar el conocimiento para la resolución de distintas problemáticas en torno al objeto de diseño, logrando anticiparse a las situaciones desconocidas, para responder constructivamente a las cuestiones adversas.
	Generar propuestas de diseño de interacción y animación, para resolver necesidades de comunicación visual que promuevan la mejora del entorno social y cultural, con estrategias novedosas y originales.
	Valorar los factores involucrados en el proceso de diseño para colaborar, a través de la interacción con medios digitales de comunicación multimedia, a elevar la calidad de vida de las personas.
	Promover la concreción de los objetos diseñados, desempeñándose en un ambiente interdisciplinario, para proponer soluciones integrales de diseño de interacción y animación.

Tecnología	Manejar los recursos tecnológicos para lograr la concreción de los objetos de diseño de interacción y animación digital, haciendo uso responsable de los materiales y medios que favorezcan el cuidado y conservación del medio ambiente, para obtener los mejores resultados posibles a partir de un mínimo de insumos.
	Desarrollar propuestas innovadoras de diseño de interacción y animación, visualizando nuevos usos de las tecnologías de información y comunicación, que ayuden a solucionar de manera óptima las necesidades detectadas.
Contexto	Manejar las formas, contenidos y contextos que logren una significación en el espacio y tiempo dentro de los objetos diseñados, para generar productos útiles, estéticos y significativos.
Gestión	Gestionar correctamente el proceso de diseño de la interacción con medios digitales, desde la identificación del problema hasta su instrumentación en la vida real, para lograr la interacción entre personas y los recursos tecnológicos existentes.
	Integrar equipos de trabajo interdisciplinarios en el desarrollo de propuestas integrales de diseño de interacción y animación, considerando los diferentes puntos de vista asumiendo la responsabilidad compartida, para lograr un propósito común.
	Administrar el proceso de diseño de la interacción con medios digitales, considerando los aspectos económicos, sociales y legales involucrados, para presentar soluciones pertinentes al medio en el cual se desarrollan.
Formación Integral	Desarrollar una visión integral de las diversas problemáticas que le rodean a partir de involucrarse en la reflexión de los temas y dilemas contemporáneos, para comprender la complejidad de la realidad social.
	Manejar una relación ética, responsable y comprometida con la sociedad y la naturaleza, a partir del análisis del calor intrínseco de las formas de vida, para respetar al prójimo y al medio ambiente.

LISTA DE ASIGNATURAS

ASIGNATURAS	CLAVE	SERIACIÓN	HORAS		CRÉDITOS	INSTALACIONES*
			CON DOCENTE	INDEPENDIENTES		
Teoría del Diseño	LDDD1201		64	32	6	A
Dibujo I	LDDG1203		64	32	6	T
Principios de Animación	LDDI1223		64	32	6	T
Proyecto Interactivo I	LDDI1227		64	64	8	T
Medios Digitales I	LDDI1202		64	32	6	L
Diseño de Interacción y Animación	LDDI1217		64	32	6	A
Lectura y Expresión Académica	LHLF1201		64	32	6	A
Historia de la Animación	LDDI1216		64	32	6	T
Dibujo II	LDDG1204	LDDG1203	64	32	6	T
Proyecto Interactivo II	LDDI1228	LDDI1227	64	64	8	L
Síntesis y Representación	LDDG0413		64	32	6	T
Medios Digitales II	LDDI1219	LDDI1202	64	32	6	L
Laboratorio Imaginario	LDDI1218		64	32	6	L
Investigación Social	LSCP1205	LHLF1201	64	64	8	A
Retórica de la Imagen	LDDG1207		64	32	6	A
Dibujo III	LDDG1205	LDDG1204	64	32	6	T
Proyecto Interactivo III	LDDI1229	LDDI1228	64	64	8	L
Proyecto Integral Interactivo I	LDDI1225	LDDG0413	64	64	8	L
Medios Digitales III	LDDI1220	LDDI1219	64	32	6	L
Guionismo	LHCM0418		64	32	6	A
Semiótica de la Imagen	LDDG1206	LDDG1207	64	32	6	A
Diseño de Personajes	LDDI1212	LDDG1205	64	32	6	T
Proyecto Interactivo IV	LDDI1230	LDDI1229	64	64	8	L
Lenguaje Audiovisual	LHCM1207	LHCM0418	64	64	8	L
Lenguaje Sonoro	LHCM1208		64	64	8	L
Fundamentos de Administración	LAAD0405		64	32	6	A
Diseño de Información Visual	LDDI1210		64	32	6	T
Narrativa Visual para Animación	LDDI1222	LDDI1212	64	32	6	L
Proyecto Interactivo V	LDDI1231	LDDI1230	64	64	8	L
Modelado Tridimensional	LDDI1221		64	32	6	L
Taller de Televisión y Video	LHCM1222	LHCM1207	64	64	8	L
Taller de Sonido	LHCM1221	LHCM1208	64	64	8	L

Arquitectura de la Información	LDDI1206	LDDI1210	64	32	6	T
Animación Bidimensional	LDDI1205	LDDI1222	64	32	6	L
Proyecto Interactivo VI	LDDI1232	LDDI1231	64	64	8	L
Proyecto Integral Interactivo II	LDDI1226	LDDI1225	64	64	8	L
Mercadotecnia Básica	LAMK1232		64	64	8	A
Diseño de Interfaces Visuales	LDDI1211	LDDI1206	64	32	6	L
Proyecto Interactivo VII	LDDI1233	LDDI1232	64	64	8	L
Derecho de la Propiedad Intelectual	LHDE0476		64	32	6	A
Práctica Profesional en Interacción	LDDI1234		32	32	4	A
Servicio Social	LSSS0401		0	480	16	O
Proyecto Integral Interactivo III	LDDI1224	LDDI1226	64	64	8	L
TOTAL			2656	2336	298	

ASIGNATURAS OPTATIVAS	CLAVE	SERIACIÓN	HORAS		CRÉDITOS	INSTALACIONES
			CON DOCENTE	INDEPENDIENTES		
Diseño de Efectos Especiales	LDDI1209		64	64	8	L
Diseño de Animación Tridimensional	LDDI1207	LDDI1221	64	64	8	L
Diseño y Producción de Animación	LDDI1215	LDDI1209	64	64	8	L
Producción de Proyectos Digitales	LDDI1203		64	64	8	L
Diseño de Aplicaciones Móviles	LDDI1208		64	64	8	L
Diseño para Internet y Bases de Datos	LDDI1214	LDDI1233	64	64	8	L
Diseño de Videojuegos	LDDI1213		64	64	8	L
Temas Selectos de Diseño de Interacción	LDDI1236		64	64	8	L
Temas Selectos de Animación	LDDI1235		64	64	8	L
Ergonomía	LDDD0409		64	32	6	A
Diseño y Estudio Fotográfico	LDDG1222		64	64	8	L
Administración de Comunidades Virtuales	LAMK1203		64	32	6	A

NÚMERO MÍNIMO DE HORAS QUE SE DEBERÁN ACREDITAR, EN LAS ASIGNATURAS OPTATIVAS, BAJO LA CONDUCCIÓN DE UN DOCENTE	512
NÚMERO MÍNIMO DE CRÉDITOS QUE SE DEBERÁN ACREDITAR EN LAS ASIGNATURAS OPTATIVAS	58

ASIGNATURAS DE FORMACIÓN INTEGRAL	CLAVE	SERIACIÓN	HORAS		CRÉDITOS	INSTALACIONES
			CON DOCENTE	INDEPENDIENTES		
Ser Persona	LYRU1201		64	32	6	A
Cartografía de la Exclusión	LYRU1202		64	32	6	A/O
Dilemas Éticos del Desarrollo	LYRU1203		64	32	6	A
Dilemas de la Bioética y la Biotecnología	LYRU1204		64	32	6	A
Educación para la Paz y la Justicia	LYRU1205		64	32	6	A
Familias, Relaciones y Subjetividades	LYRU1206		64	32	6	A
Canon Estético y Consumo en Occidente	LYRU1207		64	32	6	A
Discursos y Prácticas del Cuerpo	LYRU1208		64	32	6	A
Construcción de Identidades	LYRU1209		64	32	6	A
Sentido de Vida en la Era Digital	LYRU1210		64	32	6	A
Diálogo Interreligioso	LYRU1211		64	32	6	A
Dios en la Postmodernidad	LYRU1212		64	32	6	A
Fe en América Latina	LYRU1213		64	32	6	A
La Novedad del Cristianismo	LYRU1214		64	32	6	A
Derechos Humanos	LYRU1223		64	32	6	A
Diseño Interactivo y Ética	LYRU1228		64	32	6	A
Taller de Formación Física y Artística	LYRU1224		64	32	6	A/O
Liderazgo para el Cambio Social	LYRU1225		64	32	6	A

NÚMERO MÍNIMO DE CRÉDITOS QUE SE DEBERÁN ACREDITAR EN LAS ASIGNATURAS DE FORMACIÓN INTEGRAL	30
--	----

Los créditos para esta Licenciatura se integran de la siguiente manera:

TIPO DE ASIGNATURAS	NÚMERO DE CRÉDITOS
ASIGNATURAS OBLIGATORIAS	298

ASIGNATURAS OPTATIVAS	58
ASIGNATURAS DE FORMACIÓN INTEGRAL	30
TOTAL DE CRÉDITOS	386

Las asignaturas se han ubicado por semestre y de manera secuencial en el mapa curricular ideal indicando al alumno la duración del programa en semestres, el número de asignaturas a cursar por semestre y el orden para cursarlas, esto incluye tanto a las Asignaturas Obligatorias, las Optativas y las de Formación Integral.

PROPUESTA DE EVALUACIÓN Y ACTUALIZACIÓN PERIÓDICA

DEL PLAN DE ESTUDIOS

Se llevará a cabo una evaluación interna y externa del plan de estudios para su óptima operación y actualización.

a) Evaluación interna

- Se analizarán periódicamente las fortalezas y debilidades del plan de estudios en operación, revisando su congruencia con la finalidad educativa de la Universidad Iberoamericana.
- Se aplicarán instrumentos a alumnos, profesores y autoridades para evaluar los objetivos del plan de estudios y los propósitos formativos de las asignaturas.
- Se analizará el rendimiento escolar de los alumnos y la eficiencia terminal generacional.

b) Evaluación externa

- Después de dos años de egreso de la primera generación se hará un análisis y prospectiva de la profesión con el fin de actualizar o modificar el plan de estudios y el perfil del egresado, para responder a los requerimientos de transformación social.
- Se revisarán los planes de estudio de otras universidades para identificar posibles nichos de oportunidad y de intervención socio-profesional.

La actualización oficial del plan de estudios se hará después de la evaluación externa.

Con base en lo establecido en el último párrafo del lineamiento 21 del Acuerdo 286, publicado en el *Diario Oficial de la Federación*, el 30 de octubre del 2000, no se requerirá del trámite de equivalencia de estudios respecto de las asignaturas comunes entre los planes de estudio que imparte la Universidad Iberoamericana, con validez oficial.

Asimismo, las asignaturas de este plan de estudios, podrán ser acreditadas hasta en un 40% en instituciones nacionales o del extranjero, mismas que cuentan con convenio con esta Universidad, situación prevista en el Reglamento de esta Institución, registrado ante la Dirección General de Educación Superior Universitaria.

GLORIA SANTOS MATEOS

Jefe del Departamento de Evaluación Curricular, SEP

CAMPO DE TRABAJO

El egresado de Diseño de Interacción y Animación puede desempeñarse en instituciones públicas, privadas o en la práctica independiente como:

- Consultor: al realizar el análisis de necesidades y elementos involucrados en problemáticas que requieren el uso de tecnologías de información y comunicación, tanto para empresas de consultoría, como para despachos de diseño y desarrollo de este tipo de aplicaciones, tomando en cuenta principalmente los requerimientos de usuarios finales de productos de diseño de interacción multimedia.
- Diseñador: trabajando en la conceptualización y desarrollo de medios tecnológicos interactivos, como son: interfaces de comunicación multimedia, sitios de internet complejos, programas educativos, recorridos virtuales y nuevas aplicaciones de cómputo móvil que amplíen las capacidades de comunicación de la gente.
- Animador: al diseñar y producir contenidos de animación en dos y tres dimensiones, tanto para aplicaciones educativas como para usos comerciales, de difusión, de entretenimiento.