

**Universidad Autónoma del Estado de México**  
**Facultad de Arquitectura y Diseño**  
**Licenciatura en Diseño Gráfico**



**Guía pedagógica:**

**Construcción Visual**

Elaboró: M. en C.E. Ma. Guadalupe Martínez Ayala  
L.D.G. Claudia Soledad Vázquez Álvarez Fecha: 23/Junio/2015  
M. en C.E. Leticia Medina Chávez

Fecha de  
aprobación

H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno



## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	13
VIII. Mapa curricular	14



### I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte **Facultad de Arquitectura y Diseño**

Licenciatura **Licenciatura en Diseño Gráfico**

Unidad de aprendizaje **Construcción Visual** Clave

Carga académica **0** **8** **8** **8**  
 Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica **1** 2 3 4 5 6 7 8 9

Seriación **Ninguna** **Bases y Conceptos del Diseño**  
 UA Antecedente UA Consecuente

### Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso  Curso taller

Seminario  Taller

Laboratorio  Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

### Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido  No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible  No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto  Mixta (especificar)

### Formación común

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Formación equivalente

**Unidad de Aprendizaje**



## II. Presentación de la guía pedagógica

Esta Unidad de Aprendizaje tiene como propósito introducir al alumno en el proceso de diseño a través de la elaboración de estructuras básicas de gramática visual.

Para la construcción del conocimiento en esta Unidad de Aprendizaje se debe propiciar el aprendizaje significativo con la guía personalizada, con un máximo de 10 (diez) alumnos por docente y con especial enfoque en el andamiaje personal de cada estudiante.

Para dar cumplimiento a este propósito, el docente deberá contar con experiencia profesional en el proceso creativo y ante todo proyectual del Diseño Gráfico.



### III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	<input type="text" value="Básico"/>
Área Curricular:	<input type="text" value="Diseño"/>
Carácter de la UA:	<input type="text" value="Obligatoria"/>

### IV. Objetivos de la formación profesional.

#### Objetivos del programa educativo:

La Licenciatura en Diseño Gráfico es una actividad profesional que identifica, investiga, determina y propone soluciones a problemáticas y necesidades de estrategia comunicacional derivadas de las actividades humanas al determinar propuestas de imagen: innovadoras, eficaces y eficientes.

Además, el profesionista en diseño gráfico es capaz, desde la imagen, de designar, gestionar y operar discursos, particularmente visuales, por medio de sistemas comunicacionales estratégicos, enfocados para la intervención de realidades y dirigidos especialmente en inducir una experiencia del usuario, para su beneficio y el de su entorno.

#### Objetivos del núcleo de formación:

Alfabetizar al estudiante sobre los principios fundamentales en el diseño

#### Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Definir los conceptos, analizar la información, planear el proceso, aplicar la metodología y seleccionar los recursos para solucionar proyectos de diseño



## **V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

- Dotar al alumno con los elementos necesarios para comenzar a desarrollar discursos básicos a través de la gramática visual, con base en la observación, la interpretación y la ejecución de ejercicios elementales.
- Conjugar en los ejercicios ejecucionales los conocimientos adquiridos en las demás unidades de aprendizaje del semestre, con el fin de desarrollar el pensamiento integrador de conocimiento.
- Distinguir los objetos abstractos y los objetos concretos de composición visual.
- Distinguir, analizar y utilizar las actividades entre los objetos con el fin de comunicar una idea.
- Distinguir, analizar, utilizar y sustentar las relaciones entre los objetos con el fin de concretar un mensaje visual.



## VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

### Unidad 1. Los objetos abstractos y los objetos concretos de la composición visual.

#### Objetivo:

- Distinguir entre los objetos abstractos y los objetos concretos de composición visual.
- Interpretar la capacidad de síntesis de dichos objetos.
- Analizar las estructuras visuales que parten de éstos.
- Desarrollar habilidades ejecucionales básicas: Corte, pegado, empate, ensamble.

#### Contenidos:

Lo abstracto y lo concreto

El objeto y la estructura

Los objetos abstractos:

Punto

Línea

Superficie

Volumen

Dimensiones

Formas

Las estructuras abstractas:

Estructuras formales

Graduación

Radiación

Estructuras informales

Distribución visual

Estructuras invisibles e inactivas

Esqueleto estructural

Los objetos concretos:

Forma

Tamaño

Color

Las estructuras concretas:

Estructuras variables



Estructuras activas		
Texturas		
<b>Métodos, estrategias y recursos educativos</b>		
<p><b>Métodos:</b></p> <p><b>Método expositivo:</b></p> <p>Se caracterizan por la claridad en la presentación de la información al alumnado y se apoyan en la exposición oral de una o varias personas expertas en el contenido de la unidad didáctica o tema que se expone (conferencia, simposio, panel, mesa redonda, etc.).</p> <p><b>Método de demostración práctica:</b></p> <p>Se trata de que el alumnado aprenda, mediante procesos de demostración práctica y coordinada de tareas (talleres con demostración, investigación en laboratorio, investigación social, etc.)</p> <p><b>Estrategias:</b></p> <p>Exposición oral Simulación Resolución de problemas Proyectos</p> <p><b>Recursos:</b></p> <p>Cañón Bocinas Presentaciones polimedia Referencia de caso</p>		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Encuadre del curso: Normatividad, evaluaciones y rúbricas. Introducción al lenguaje visual: Ejercicios de narrativa por medio de presentaciones polimedia.	Técnica expositiva de parte del docente por medio de presentaciones polimedia: Objetos abstractos y objetos concretos. Los objetos y las estructuras.	Planteamiento de trabajo de investigación
<b>(2 Hrs.)</b>	<b>(5 Hrs.)</b>	<b>(1Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Aula Biblioteca Supermercados Hogar	Computadora Cañón Presentaciones polimedia Libros	





<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Revisión de la investigación documental y gráfica. Planteamiento general del producto gráfico envase primario.	Desarrollo del proceso gráfico del envase primario Apunte Boceto burdo Boceto Descriptivo Boceto Fino Dummy	Presentación de dummies
<b>(2 Hrs.)</b>	<b>(12 Hrs.)</b>	<b>(1Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Aula Medios virtuales (observación de medios en línea)	Computadora Muestras físicas Materiales de bocetaje y representación gráfica.	
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Planteamiento general del producto gráfico exhibidor.	Desarrollo del proceso gráfico del envase primario Apunte Boceto burdo Boceto Descriptivo Boceto Fino Dummy	Presentación de dummies
<b>(1 Hrs.)</b>	<b>(13Hrs.)</b>	<b>(1Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Aula Medios virtuales (observación de medios en línea)	Computadora Muestras físicas Materiales de bocetaje y representación gráfica.	
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Revisión de productos finales.	Montaje y escenificación de productos finales de diseño.	Presentación de proyectos



(0.5 Hrs.)	(0.5 Hrs.)	(1Hrs.)
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Aula		Computadora Elementos de ambientación para presentación de productos finales.

## Unidad 2. Las actividades entre los objetos y las estructuras visuales.

### Objetivo:

- Distinguir las actividades entre los objetos abstractos - concretos y las estructuras visuales de composición visual.
- Analizar y aplicar las diferentes actividades en la composición visual.
- Desarrollar habilidades ejecucionales básicas: Suaje, semicorte, empalme entre distintos materiales, estructuras autosostenibles, reciclaje de materiales.

### Contenidos:

- Repetición
- Frecuencia/ Ritmo
- Reflejo
- El reflejo contra el volumen
- Rotación
- Ampliación y Reducción de la Escala
- Movimiento
- Dirección
- Movimiento subordinado y superordinado
- Desplazamiento
- Dirección de desplazamiento

## Métodos, estrategias y recursos educativos

### Métodos:

#### Método expositivo:

Se caracterizan por la claridad en la presentación de la información al alumnado y se apoyan en la exposición oral de una o varias personas expertas en el contenido de la unidad didáctica o tema que se expone (conferencia, simposio, panel, mesa redonda, etc.).

#### Método de demostración práctica:

Se trata de que el alumnado aprenda, mediante procesos de demostración práctica y coordinada de tareas (talleres con demostración, investigación en laboratorio, investigación social, etc.)

### Técnicas:

Exposición oral



<p>Simulación Resolución de problemas Proyectos <b>Estrategias:</b> Estrategia de elaboración, nivel complejo: lleva a cabo la integración de información en los conocimientos previos. Relaciones, Imágenes visuales, metáforas y aplicaciones. Estrategia de organización: agrupamientos diversos y secuencias. Estrategia de búsqueda Estrategia metacognitiva: autoconocimiento y automanejo. <b>Recursos:</b> Cañón Bocinas Presentaciones polimedia Referencia de caso</p>		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
<p>Pregunta activadora-diagnóstica de conocimientos de la unidad de competencia 1 Introducción al lenguaje visual: Ejercicios de narrativa por medio de presentaciones polimedia.</p>	<p>Técnica expositiva de parte del docente por medio de presentaciones polimedia: Las actividades entre los objetos y las estructuras visuales.</p>	<p>Solicitud de material para aplicación práctica de los conocimientos adquiridos encaminados al proyecto: Libro-objeto</p>
<b>(0.5 Hrs.)</b>	<b>(5 Hrs.)</b>	<b>(0.5 Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
<p>Aula Museos Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea)</p>		<p>Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas</p>
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
<p>Inducción a ejercicios: Las actividades entre los objetos y las estructuras</p>	<p>Ejercicios a través de láminas de exploración para la aplicación gráfica de conceptos a partir del</p>	<p>Presentación de ejercicios. Solicitud de investigación sobre libro-objeto.</p>



visuales.	diseño encaminado al desarrollo de un libro-objeto	
<b>(0.5 Hrs.)</b>	<b>(7 Hrs.)</b>	<b>(2.5 Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Aula Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea)		Libros Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Planteamiento del proyecto Libro-objeto vinculado ejercicios-láminas de exploración para la aplicación gráfica de las actividades entre los objetos y las estructuras visuales.	Desarrollo del proceso gráfico del libro objeto Apunte Boceto burdo Boceto Descriptivo Boceto Fino Dummy	Presentación de dummies
<b>(1 Hrs.)</b>	<b>(12 Hrs.)</b>	<b>(3 Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Aula Museos Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea)		Libros Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Planteamiento del proyecto Objeto artesanal	Investigación documental y de campo	Presentación de investigación documental y de campo



(0.5 Hrs.)	(7 Hrs.)	(0.5 Hrs.)
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Aula Museos Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea) Visita a espacios socio-culturales		Libros Computadora Presentaciones polimedia Cámara fotográfica



### Unidad 3. Las Relaciones entre los objetos y las estructuras visuales

#### Objetivo:

- Distinguir las relaciones entre los objetos abstractos-concretos y las estructuras visuales de composición visual.
- Analizar y aplicar las diferentes relaciones en la composición visual.
- Desarrollar habilidades ejecucionales básicas: Estructuras bi y tridimensionales estáticas y dinámicas, conjunción de materiales diversos.

#### Contenidos:

Atracción

Estaticidad

Simetría/asimetría

Balance

Fino/grueso

Difusión

Dirección

Posición

Espacio

Peso

Fondo/primer plano

Coordinación

Distancia

Ángulo

Positivo/negativo

Transparencia/ opacidad

Superposición

Composición

Sustracción

Coincidencia

Penetración

Extracción

Influencia

Modificación



Variación		
<b>Métodos, estrategias y recursos educativos</b>		
<p><b>Métodos:</b> Método expositivo Método de demostración práctica</p> <p><b>Estrategias:</b> Exposición oral Simulación Resolución de problemas Proyectos</p> <p><b>Recursos:</b> Cañón Bocinas Presentaciones polimedia Referencia de caso</p>		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
<p>Pregunta activadora-diagnóstica de conocimientos de la unidad de competencia 2</p> <p>Inducción al contenido de la unidad de competencia tres por medio de presentaciones polimedia</p>	<p>Relaciones entre los objetos y las estructuras visuales</p> <p>Láminas de exploración para la aplicación gráfica de conceptos a partir del diseño encaminado al desarrollo de un objeto artesanal</p>	<p>Solicitud de material para aplicación práctica, en ejercicios gráficos</p>
(.5 Hrs.)	(2 Hrs.)	(.5Hrs.)
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
<p>Aula</p> <p>Medios virtuales (observación de medios en línea)</p>	<p>Computadora</p> <p>Cañón</p> <p>Presentaciones polimedia</p> <p>Muestras físicas</p>	
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>



Inducción a ejercicios: Las actividades entre los objetos y las estructuras visuales.	Ejercicios a través de láminas de exploración para la aplicación gráfica de conceptos a partir del diseño encaminado al desarrollo de objeto artesanal	Presentación de ejercicios. Solicitud de investigación sobre objeto artesanal
<b>(1 Hrs.)</b>	<b>(9 Hrs.)</b>	<b>(3 Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Aula Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea)	Libros Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas	
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Planteamiento del proyecto gráfico del objeto artesanal vinculado ejercicios- láminas de exploración para la aplicación gráfica de las relaciones entre los objetos y las estructuras visuales.	Desarrollo del proceso gráfico de aplicaciones sobre objetos artesanales Apunte Boceto burdo Boceto Descriptivo Boceto Fino Dummy	Presentación de dummies
<b>(1 Hrs.)</b>	<b>(17Hrs.)</b>	<b>(3 Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Aula Bibliotecas Comunidades Artesanales Medios virtuales (observación de medios en línea)	Libros Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas artesanías	
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Reflexión sobre los logros del proyecto final	Montaje y escenificación de	Presentación de proyectos





	productos finales de diseño	
(0.5 Hrs.)	(1.5 Hrs.)	(1 Hrs.)
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Aula Museos Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea) Visita a espacios socio-culturales	Libros Computadora Presentaciones polimedia Cámara fotográfica	
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Aula Institución de Apoyo a Artesanos del Estado de México	Computadora Cañón Muestras físicas Artesanías	

## VII. Acervo bibliográfico

### Básico:

1. Leborg, Christian, (2006), Visual Grammar, Princeton Architectural Press

### Complementario:

1. Lupton Ellen, Cole Phillips Jennifer, (2009) Graphic Design The new Basics, ed
2. Ware, Colin, (2008), Visual Thinking for Design, Morgan Kaufmann Series



VIII. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO PLAN 2015														
U.A.	DISCIPLINAS	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO						NÚCLEO INTEGRAL				
		PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10			
O B L I G A T O R I A S	DISEÑO GRÁFICO	DISEÑO TIPOGRÁFICO	DISEÑO Y CONCEPTOS DEL DISEÑO	DISEÑO TIPOGRÁFICO	DISEÑO EDITORIAL I	DISEÑO EDITORIAL I	DISEÑO EDITORIAL I	DISEÑO EDITORIAL DIGITAL	DISEÑO DE ENTORNO	GRÁFICA DEL ENTORNO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO	TEORÍAS	
		TECNICAS DE REPRESENTACION	BOCETAJE	OBJETO Y ENTORNO	ILUSTRACION BASICA	ILUSTRACION AVANZADA	INTRODUCCION PROFESIONAL							PRÁCTICAS
		DIBUJO NATURAL	COMUNICACION PLANA Y DEL ESPACIO			TEMAS SELECTOS DE DISEÑO	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO I	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 2	TEMAS SELECTOS MULTIDISCIPLINARIOS	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 3				TOTAL H.
		PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS	COLORES		SISTEMAS ARTESANALES DE IMPRESION	SISTEMAS INDUSTRIALES DE IMPRESION	SISTEMAS DIGITALES DE IMPRESION							CREDITOS
	COMUNICACIÓN	SEMBLAZADO Y APROPIACION DE LA CULTURA	INGLES I	INGLES I	INGLES I	INGLES I	INGLES I	INGLES I	INGLES I	INGLES I	INGLES I	INGLES I	INGLES I	TEORÍAS
		PERCEPCION VISUAL	FOTOGRAFIA BASICA	PRODUCCION FOTOGRAFICA	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	FOTOGRAFIA PARA EL DISEÑO	PRÁCTICAS
			TEORIA DE LA COMUNICACION	MERCADO TECNIA	ANALISIS DE LA COMUNICACION	CULTURA Y COMUNICACION								TOTAL H.
	ADMINISTRACIÓN					CONTABILIDAD APLICADA AL DISEÑO	ADMINISTRACION DEL DISEÑO	LEGISLACION DEL DISEÑO	GESTION DEL DISEÑO	DESAROLLO DEL EMPRENDEDOR	DESAROLLO DEL EMPRENDEDOR	DESAROLLO DEL EMPRENDEDOR	DESAROLLO DEL EMPRENDEDOR	TEORÍAS
														PRÁCTICAS
	FILOSOFÍA	FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS PARA EL DISEÑO	LOGICA ARGUMENTATIVA PARA EL DISEÑO	ESTUDIOS DEL DISEÑO										TOTAL H.
													CREDITOS	
HISTORIA	HISTORIA DEL ARTE	TEORIA DEL DISEÑO		TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO									TEORÍAS	
													PRÁCTICAS	
INFORMÁTICA	DIBUJO VECTORIAL	EDICION DE IMAGENES DIGITALES	GRAFICA DE TEXTOS										TOTAL H.	
													CREDITOS	
METODOLOGÍA													TEORÍAS	
													PRÁCTICAS	
U.A.	DISCIPLINAS	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10		CREDITOS	
		NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO						NÚCLEO INTEGRAL				
		HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS	HORAS TEÓRICAS
		30	54	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	
		HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS PRÁCTICAS	
		80	132	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	
		TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	TOTAL DE HORAS	
		110	186	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	
		CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	CREDITOS	
		16	24	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
		UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDADES DE APRENDIZAJE	
		16	24	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
		TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS												
		60 UA + 2 Actividades Académicas											60 UA + 2 Actividades Académicas	
		5											5	
		60 + 2 Actividades Académicas											60 + 2 Actividades Académicas	
		450											450	
		CREDITOS											CREDITOS	
		30											30	
		LABOR											LABOR	
		102											102	
		118											118	
		118											118	
		460											460	
		16											16	