UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
RECTORÍA GENERAL

IV/01/2025/510/I

Dr. Jorge Téllez López
Rector del Centro Universitario de La Costa
Universidad de Guadalajara
Presente

Por este medio, me permito hacer de su conocimiento que en el ejercicio de las atribuciones que me confiere el último párrafo del artículo 35 de la Ley Orgánica, **AUTORIZO** provisionalmente el dictamen emitido por la Comisión Permanente de Educación del H. Consejo General Universitario, en tanto el mismo se pone a consideración y es resuelto de manera definitiva por el pleno del H. Consejo General Universitario en su próxima sesión, a saber:

> **Dictamen Núm. I/2025/004:** Se reestructura el plan de estudios de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia para impartirse en el Centro Universitario de La Costa (CUCosta), en modalidad escolarizada y/o mixta, bajo el sistema de créditos, a partir del ciclo escolar 2025 "B".

Lo anterior, para los efectos legales a que haya lugar.

Atentamente
"PIENSA Y TRABAJA"
"1925-2025, Un Siglo de Pensar y Trabajar"
Guadalajara, Jal., 31 de enero de 2025

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Rector General

RECTORIA GENERAL

c.c.p. Dr. Héctor Raúl Solís Gadea. Vicerrector Ejecutivo
c.c.p. Mtra. Celina Díaz Michel. Coordinadora General de Recursos Humanos
c.c.p. Dra. María Esther Avelar Álvarez. Coordinadora General Académica y de Innovación
c.c.p. Mtra. Laura Margarita Puebla Pérez. Coordinadora General de Control Escolar
c.c.p Archivo
GAGM/MARG/rmme

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
07 FEB 2025
RECIBIDO
RECTORÍA

Exp.
Dictamen Núm. I/2025/004

H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO
PRESENTE

A esta Comisión Permanente de Educación ha sido turnado el dictamen **HCC/CED/DICT/12/23-24/2024**, con fecha del 20 de marzo del 2024, por el Centro Universitario de La Costa, donde propone la reestructuración del plan de estudios de la **Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia**, para que se imparta en el **Centro Universitario de La Costa (CUCosta)**, en la modalidad escolarizada y/o mixta, bajo el sistema de créditos, a partir del ciclo escolar 2025 "B", conforme a los siguientes:

ANTECEDENTES

1. La Universidad de Guadalajara es un organismo público descentralizado del Gobierno del Estado de Jalisco con autonomía, personalidad jurídica y patrimonio propios, cuyo fin es impartir educación media superior y superior, crear y difundir conocimientos, así como coadyuvar al desarrollo de la cultura en la Entidad y cuya actuación se rige en el marco del artículo 3o. y demás relativos de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la particular del Estado de Jalisco, la legislación federal y estatal aplicables, la Ley Orgánica de la Universidad de Guadalajara, y las normas que de la misma deriven[1].

2. El Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024 de México establece como uno de sus objetivos prioritarios, garantizar el acceso, la cobertura y la calidad de la educación, reducir el rezago educativo, promover la equidad en las oportunidades educativas y mejorar la vinculación entre los sectores académico y productivo. Por su parte, el Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo de Jalisco 2018-2024, Visión 2030, establece como objetivo sectorial el aumento de la calidad y pertinencia de la educación, con un enfoque integral hacia la excelencia en beneficio de las y los estudiantes del estado de Jalisco.

3. La Ley General de Educación determina que la educación que imparta el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios, incluirá entre otros, la generación de conciencia y la adquisición de los conocimientos, las competencias, las actitudes y los valores necesarios para el desenvolvimiento armónico e integral de la persona y la sociedad. En consecuencia, los contenidos de los planes y programas de estudio de la educación de acuerdo al tipo y nivel educativo serán elementos básicos para la participación social y el desarrollo humano integral[2].

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

[1] Universidad de Guadalajara (2021) Ley Orgánica de la Universidad de Guadalajara.
[2] Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2021) Ley General de Educación.

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

Exp.
Dictamen Núm. I/2025/004

4. La Ley General de Educación Superior declara como uno de los fines de la educación, coadyuvar, a través de la generación, transmisión, aplicación y difusión del conocimiento, a la solución de los problemas locales, regionales, nacionales e internacionales, así como a la conformación de una sociedad más justa e incluyente. En ese contexto, la educación superior fomentará el desarrollo humano integral del estudiante en la construcción de saberes basados en la generación y desarrollo de capacidades y habilidades profesionales para la resolución de problemas, con el fin de garantizar la libertad, el bienestar y la transformación social[3].

5. La Ley de Educación del Estado Libre y Soberano de Jalisco menciona que la educación impartida en el estado de Jalisco persigue, entre otros fines, la generación de capacidades y habilidades que aseguren el desarrollo integral de los estudiantes[4].

6. La Universidad de Guadalajara promueve una formación integral y pertinente, orientada a desarrollar estudiantes con pensamiento crítico, creativo e innovador, y un fuerte compromiso ético y social. El Plan de Desarrollo Institucional 2019-2025, Visión 2030, impulsa la innovación educativa y curricular, promoviendo modelos de enseñanza-aprendizaje disruptivos, prácticas pedagógicas innovadoras y la adaptación de los programas a los cambios globales, asegurando así la pertinencia y calidad en la formación de los estudiantes. Para incrementar la empleabilidad de los egresados, fortalece los vínculos con sectores productivos, y ofrece orientación profesional y promueve la cultura del emprendimiento[5].

7. El Centro Universitario de La Costa (CUCosta) de la Universidad de Guadalajara, es uno de los centros regionales que forma parte de la Red Universitaria de la Benemérita Universidad de Guadalajara, el cual se creó el 19 de mayo de 2000. En el Plan de Desarrollo del Centro 2019-2025, Visión 2030, se identifica que, a nivel internacional, nacional y regional, existen tendencias con un impacto significativo en el ámbito educativo. Estas tendencias demandan del Centro Universitario una constante evolución e innovación que permitan responder de manera oportuna al avance social y económico de la región. Esta respuesta debe estar fundamentada en criterios de calidad, pertinencia, igualdad y equidad, además de un compromiso sólido con la multiculturalidad[6].

8. El CUCosta, desde su creación ha establecido un modelo de educación superior para impulsar el desarrollo social y cultural de la región de Puerto Vallarta, atendiendo además la demanda de los municipios de Talpa de Allende, Cabo Corrientes, Mascota, Tomatlán, San Sebastián del Oeste y la parte Sur del Estado de Nayarit. Actualmente, en el CUCosta se ofrecen tres doctorados, cinco maestrías, cinco programas de especialidades médicas, y 20 programas de licenciatura, entre las que se encuentra la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia[7].

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

[3] Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2021). Ley General de Educación Superior.
[4] Gobierno de Jalisco (2020). Ley de educación del Estado Libre y Soberano de Jalisco.
[5] Universidad de Guadalajara (2023). Plan de Desarrollo institucional 2019-2025. Visión 2030. Actualización a medio camino.
[6] Centro Universitario de la Costa. (2023). Plan de desarrollo de Centro 2019-2025 visión 2030. Puerto Vallarta, México: UDG. Recuperado de http://www.cuc.udg.mx/sites/default/files/pdc2019-2025.pdf
[7] Centro Universitario de la Costa (2024). Numeralia. http://www.cuc.udg.mx/es/numeralia-0

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

9. A lo largo de su historia, la humanidad ha buscado crear nuevas formas de expresión mediante la invención de diversos lenguajes visuales y sonoros, tales como el dibujo, la escritura, la música, la fotografía y el video (incluido el cine). Estos logros creativos dieron lugar al desarrollo de las primeras herramientas y dispositivos utilizados en la tecnología multimedia, como las computadoras personales y los primeros sistemas de video interactivos. Estos últimos permitieron a los usuarios interactuar con contenido multimedia y crear presentaciones multimedia interactivas[8]. Durante las últimas décadas, el campo de la multimedia ha experimentado avances significativos en términos científicos, tecnológicos y disciplinarios. La industria multimedia comenzó a desarrollarse de manera rudimentaria en la década de 1960, a partir de la convergencia de medios, vinculando sectores como el desarrollo de software, la tecnología, las telecomunicaciones, los proveedores de contenido y los medios de comunicación masivos.

10. Con el avance de la tecnología y la proliferación de dispositivos móviles y redes sociales, la demanda de contenido multimedia aumentó significativamente, dando lugar a nuevas profesiones como desarrolladores de aplicaciones móviles, especialistas en contenidos multimedia y diseñadores de experiencia de usuario (UX) multimedia. La creciente cantidad de datos generados por el consumo de contenido multimedia condujo al surgimiento de profesiones como analistas de datos multimedia, dedicados a recopilar, analizar e interpretar datos para mejorar la calidad del contenido, personalizar la experiencia del usuario y optimizar las estrategias de marketing. Algunos autores visualizan que la profesión de la multimedia continúe evolucionando en los próximos años con el desarrollo de tecnologías emergentes como inteligencia artificial, internet de las cosas y blockchain, ofreciendo nuevas oportunidades y desafíos para los profesionales del campo de la tecnología multimedia[9].

11. Una de las primeras tendencias en incorporarse a las universidades mexicanas a partir del año 2000 por recomendación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), fue la adopción de la tecnología educativa, lo anterior llevó a la integración de herramientas digitales, plataformas en línea y recursos multimedia en los planes de estudio con el objeto de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Así mismo, durante la década del 2000, hubo un cambio hacia un enfoque más centrado en el desarrollo de competencias y habilidades prácticas en los programas de estudio. Esto ha implicado la revisión y actualización de los planes de estudio para garantizar que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del mundo laboral actual, incluyendo el desarrollo de competencias digitales en todos los actores educativos[10].

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

[8] Salomon, Gavriel. (2018). Multimedia Learning and Instruction. En: The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press.
[9] Khan, K., & Saeed, M. (2022). "Multimedia Data Analysis: A Comprehensive Review and Recent Trends." IEEE Access.
[10] UNESCO. (2019). "Higher Education in Mexico: Achievements, Challenges and Opportunities." UNESCO.

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

12. El campo profesional de la multimedia enfrenta una serie de retos, desafíos y oportunidades a nivel internacional en un contexto de rápida evolución tecnológica y cambio cultural. Distintos autores señalan que la rápida evolución de la tecnología como la realidad aumentada, virtual y mixta, así como el machine learning, el arte digital y la creación de contenidos multimedia, impone un desafío para los profesionales de la multimedia para mantenerse actualizados y adaptar sus habilidades constantemente. Además, la multiplicidad de dispositivos y plataformas digitales requiere que los profesionales adapten su contenido para cada uno de ellos, lo que aumenta la complejidad y el grado de especialización[11].

En el contexto mundial, es posible destacar la estrecha relación entre la tecnología y el empleo, subrayando que las profesiones tecnológicas serán fundamentales para impulsar el crecimiento del empleo de calidad en el futuro. En particular, las carreras relacionadas con el ámbito multimedia, ofrecen una sólida garantía de inserción en el mercado laboral y beneficios para la sociedad en su conjunto. Entre estas profesiones se encuentran el de diseñador de contenido multimedia para marketing digital y publicidad, el desarrollador de software, el diseñador gráfico digital, el desarrollador web y el desarrollador de aplicaciones móviles[12].

13. En México, el campo profesional de la multimedia enfrenta una serie de retos, desafíos y oportunidades que requieren la colaboración del gobierno, las instituciones educativas, la industria y la sociedad para fomentar su crecimiento y sostenibilidad. Entre los principales desafíos se destacan: la brecha digital y el acceso equitativo a las tecnologías multimedia, especialmente en áreas rurales o marginadas; la necesidad de desarrollar programas educativos y capacitaciones especializadas en multimedia para satisfacer la demanda del mercado laboral y promover la innovación en el país; la promoción de la diversidad cultural y lingüística a través de contenido multimedia que refleje la identidad nacional y regional; el impulso a la industria creativa, que incluye áreas como producción audiovisual, diseño gráfico, desarrollo web y realidades mixtas, contribuyendo así al crecimiento económico y a la innovación continua en estos campos.

14. En Puerto Vallarta, sede del Centro Universitario de La Costa, se presenta un entorno propicio para fomentar el talento local en el campo de la multimedia a través de programas de formación, capacitación y desarrollo profesional. Los espacios de networking y de colaboración pueden fortalecer la comunidad de profesionales del sector en la región. Puerto Vallarta cuenta con un rico patrimonio cultural y natural que puede ser promovido y preservado mediante proyectos multimedia, los cuales también pueden impulsar el turismo sostenible y la valoración del patrimonio local[13]. Según el Ayuntamiento de Puerto Vallarta, la multimedia ofrece oportunidades para diversificar la economía del municipio más allá del turismo, aprovechando la creatividad y la innovación en áreas como la producción audiovisual, el diseño gráfico, el desarrollo web y la realidad virtual[14].

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

[11] Suh, J., & Lee, H. J. (2020). The Current Trends and Challenges in Multimedia Learning: A Review of Articles Published in 2018 and 2019. The Korean Journal of Educational Methodology Studies, 32(4), 943-966.

[12] Universia (2022). Las diez profesiones tecnológicas con más oportunidades de empleo en 2022. Recuperado de https://www.universia.net/mx/actualidad/empleo/las-diez-profesiones-tecnologicas-con-mas-oportunidades-de-empleo-en-2022.html

[13] Cáceres, C. (2018). "Turismo, Patrimonio y Multimedia: Aportes Teóricos y Metodológicos." Ediciones Universidad de Salamanca.

[14] Ayuntamiento de Puerto Vallarta. (2021). "Agenda Digital Municipal 2021-2024." Gobierno Municipal de Puerto Vallarta.

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco, México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

15. Los egresados de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia están preparados para desempeñarse en diversos campos profesionales, gracias a las competencias, habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de su formación académica. En la región de Puerto Vallarta y Bahía de Banderas, donde predominan las empresas medianas y pequeñas del sector público y privado, los egresados pueden encontrar oportunidades en distintos giros, principalmente en servicios, comercio, educación y finanzas.

16. En el ámbito de la producción audiovisual, los ingenieros en comunicación multimedia pueden trabajar en la creación de programas de televisión, cine, videos promocionales y contenido para plataformas digitales. En el sector del periodismo y redacción, tienen la capacidad de redactar noticias, reportajes y artículos para diversos medios. También pueden integrarse en estudios de diseño y multimedia, donde se dedican a la producción y edición de audio y video, diseño gráfico y animación.

17. Las agencias de publicidad y marketing constituyen otro ámbito en el que los profesionales pueden sobresalir, creando campañas publicitarias y gestionando contenido para redes sociales. En el campo del desarrollo de software, pueden involucrarse en la programación y diseño de interfaces para aplicaciones móviles y web.

18. Adicionalmente, los ingenieros en comunicación multimedia tienen la flexibilidad de desempeñarse en roles como productores, diseñadores, consultores, emprendedores o programadores. Esta versatilidad les permite adaptarse a las demandas cambiantes del mercado laboral y aprovechar las diversas oportunidades que surgen en un entorno dinámico. La formación integral que reciben los ingenieros no solo les proporciona las herramientas necesarias para sobresalir en sus respectivas áreas, sino que también les permite contribuir al desarrollo económico y social de su región.

19. La Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia fue aprobada por el H. Consejo General Universitario mediante el dictamen Núm. I/2000/743 en el CUCosta y, a 24 años de su apertura en la región, para el calendario 2024 "A", presenta una matrícula de 233 alumnos activos, con ingreso promedio anual de 93 aspirantes, además de contar con 1,151 egresados y 704 titulados[15]. La Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia es un programa que se oferta de manera presencial apoyada con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Actualmente, es un programa que únicamente se oferta en el CUCosta. A diferencia de otros programas similares, este es un PE que se enfoca principalmente en la tecnología multimedia, seguido del área de diseño y programación.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

[15] Sistema Integral de Información y Administración Universitaria. Sistema de Control Escolar. Recuperado de: https://siiau.udg.mx/

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

20. Las evaluaciones externas vinculadas al programa educativo de Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia han revelado áreas clave que requieren atención y mejora. La evaluación realizada por el Consejo Nacional de Acreditación en Informática y Computación (CONAIC), ha señalado la necesidad de actualizar el plan de estudios para reflejar los avances tecnológicos y las exigencias del mercado laboral actual. Las evaluaciones externas han puesto de manifiesto que, aunque el programa cuenta con una base sólida, es importante que se realicen modificaciones para incorporar tecnologías emergentes y nuevas metodologías de enseñanza. Esto incluye la integración de herramientas digitales y recursos multimedia que faciliten un aprendizaje más dinámico y práctico.

21. El diagnóstico interno del programa educativo mostró la importancia de una revisión exhaustiva del contenido curricular. Aunque se han implementado algunas mejoras y actualizaciones periódicas, el diagnóstico indica que es necesario un enfoque sistemático para garantizar que los egresados estén completamente preparados para enfrentar los retos del sector multimedia. Se ha observado que, a pesar de contar con un portafolio académico robusto, los egresados necesitan adquirir competencias más alineadas con las demandas actuales del mercado, como el manejo de software especializado y habilidades en áreas emergentes como la inteligencia artificial y el diseño centrado en el usuario. La formación práctica debe ser fortalecida a través de proyectos colaborativos con la industria y la creación de espacios para la innovación.

22. Como parte del proceso de actualización del plan de estudios, se recabó la opinión de expertos en el campo de la multimedia. Entre las recomendaciones emitidas, se destaca la integración de tecnologías emergentes como inteligencia artificial y motores de render en el currículo, así como la necesidad de que los egresados dominen áreas como animación 2D y 3D, arte digital y rigging. También enfatizó la importancia de habilidades como el conocimiento del pipeline de producción y la actualización constante en nuevas tecnologías. Por otro lado, también se sugirió que el plan de estudios incluya temas como arquitectura de la información y diseño centrado en el usuario. En esta consulta se reconoció que las empresas buscan profesionales capacitados en tecnologías de la información y mercadotecnia. También subrayó la importancia de tener un portafolio sólido que demuestre competencias específicas, el dominio del inglés y herramientas de diseño, así como la capacidad de trabajo en equipo y comunicación efectiva. Los expertos coincidieron en que es crucial actualizar el plan educativo para alinearlo con las demandas actuales del mercado laboral y las tecnologías emergentes, asegurando así que los futuros profesionales estén bien preparados para enfrentar los retos del sector multimedia.

23. A partir de los referentes de evaluación y revisión interna del Programa Educativo de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia (LICM), el Centro Universitario de La Costa (CUCosta) creó el Comité Consultivo de Comunicación Multimedia, el cual está compuesto por profesores, directivos, investigadores, alumnos, egresados y empleadores del área de Multimedia. La finalidad de este comité ha sido generar propuestas de mejora para el Plan de Estudios de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia, basándose en la experiencia y expertise de cada uno de sus integrantes. Dichas propuestas son las siguientes:

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

a) Conservación del nombre del programa: Se ha decidido mantener el nombre de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia en la reestructuración del plan de estudios, ya que en la región de Puerto Vallarta y Bahía de Banderas el nombre se ha consolidado en los últimos años, reconociéndose entre las empresas que contratan a egresados en áreas relacionadas con la Multimedia.
b) Incorporación del segundo idioma: Es fundamental que el nuevo plan de estudios incluya el idioma inglés como parte de las Unidades de Aprendizaje o como requisito de egreso.
c) Desarrollo de habilidades en redacción y fundamentación de proyectos: Se considera importante que el plan de estudios incluya Unidades de Aprendizaje que desarrollen habilidades en redacción y fundamentación de proyectos relacionados con las Tecnologías de la Información (TI). Asimismo, se sugiere el diseño de áreas de especialización que fortalezcan las competencias profesionales de los egresados para facilitar su inserción en el ámbito laboral.

Además, como segundo referente de revisión a fondo del plan de estudios de la LICM, el Comité de Reforma Curricular, creado en 2016, ha trabajado en una reestructuración del plan en colaboración con directivos y académicos, aportando las siguientes propuestas:

a) Actualización de los perfiles de ingreso y egreso: Se propone modificar y actualizar los perfiles de ingreso y egreso, además de especificar el campo laboral de los ingenieros en comunicación multimedia.
b) Atención a recomendaciones del CONAIC: En respuesta a las observaciones del CONAIC tras la reacreditación de 2014 por COPAES, se plantean ajustes al programa educativo, como la definición clara de las áreas de formación y los enfoques de especialización necesarios en el nuevo programa.
c) Incorporación de flexibilidad curricular y prácticas profesionales: Se propone una malla curricular flexible y la incorporación formal de las prácticas profesionales, optimizando así la trayectoria académica de los estudiantes.
d) Inclusión del aprendizaje de un segundo idioma: En atención a las observaciones del CONAIC en 2021, se plantea incorporar el aprendizaje de inglés para fortalecer las competencias profesionales en tecnologías.

24. Con base en los resultados de las evaluaciones y del trabajo colegiado del comité consultivo y el comité curricular, la actualización del plan de estudios de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia se enfoca en desarrollar la conciencia de los impactos sociales de la tecnología multimedia y promueve el uso responsable de estas herramientas, incorporando las teorías de la comunicación, la ética y responsabilidad social, el análisis crítico de los medios de comunicación, el aprendizaje de un segundo idioma, las perspectivas psicológicas que intervienen en la comunicación, el desarrollo de la investigación temprana y comportamiento de las organizaciones en el diseño y producción de ideas, mensajes, contenidos para diversas audiencias. A través de proyectos relevantes y complejos que den evidencia del enfoque social en el ámbito de su profesión.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

25. El Consejo del Centro Universitario de La Costa, en su sesión del 20 de marzo del 2024, mediante el acta HCC/ACTA/03/23-24/2023, aprobó la actualización del plan de estudios de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia, aprobada por el Consejo Divisional de Ingenierías en su sesión del 9 de octubre del 2023 bajo el acta SDI/HCDI/2022-2023/006/2023 y por el Colegio Departamental de Ciencias y Tecnologías de la Información y la Comunicación mediante el Acta CUCPV/DCTIC/2023 del 3 de octubre del 2023.

26. La metodología utilizada para la actualización del programa de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia toma como base los criterios educativos establecidos en el Plan de Desarrollo Institucional, entre los que destacan la formación centrada en el estudiante a través de prácticas pedagógicas innovadoras y apoyada en las tecnologías de la información y comunicación.

27. Para el proyecto de actualización y puesta a punto, la Coordinación del programa educativo de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia en conjunto con la División de Ingenierías, integró el Comité de Apoyo Técnico, denominado "Comité de Reforma Curricular" para la revisión curricular del programa de estudio de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia. A través de una metodología participativa, se convocó a académicos, egresados, alumnos y directivos del Centro Universitario de La Costa relacionados con el programa educativo y a su vez fueron consultados diversos organismos del sector privado representativos de los principales empleadores de la Región. A partir de las consultas previas y al ser un programa único ofertado en la Red Universitaria, se optó por conformar un grupo colegiado de directivos y académicos con el propósito de tomar acuerdos en los puntos clave del diseño curricular: el perfil del egresado, la malla curricular, el plan de evaluación y los criterios para su operación. Adicionalmente, se integró un grupo de asesores expertos en los ejes de formación de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia, quienes apoyaron en el análisis de las tendencias y pertinencia de las competencias que debe de desarrollar el egresado de este PE. El trabajo del Comité Consultivo y del Comité de Reforma Curricular, permitió:

- La identificación de las problemáticas socioculturales y económicas actuales en los sectores social, público y privado, institucional; análisis de las nuevas tendencias tecnológicas y su impacto en el ejercicio profesional (problematización - contextualización).
- El análisis a partir de estudios de carácter diagnóstico implicados en el desarrollo de la propuesta: pertinencia, egresados y empleadores. Se incluyó el análisis de otros programas educativos ofrecidos en la región, en el estado, en el país y en el extranjero (estudios para la fundamentación).
- La revisión de aspectos pedagógicos como la formación docente, la evaluación, la acreditación de los aprendizajes, entre otros.

La actualización del plan de estudios se fundamenta en las necesidades identificadas a partir de las recomendaciones emitidas durante los procesos internos de evaluación y las acreditaciones realizadas por organismos externos. Además, se sustenta en el análisis detallado realizado por los comités correspondientes.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

28. El **objetivo general** de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia es formar profesionistas con competencias globales para el desarrollo de proyectos creativos e innovadores en el campo de la comunicación multimedia. Se busca que los estudiantes desarrollen competencias para la creación de contenidos multimedia, arte digital y el diseño de estrategias de comunicación y programación web. Además, se enfatiza en la importancia de formarlos con valores éticos en el ejercicio de la creatividad digital, preparándolos para la resolución de problemas y enfrentar los desafíos y oportunidades que presenta el campo laboral.

29. Los **objetivos específicos** del programa educativo de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia son:
    a) Formar a los estudiantes en ambientes de aprendizaje que promuevan la creatividad e innovación, capacitándolos en habilidades de arte digital, creación de contenidos multimedia, diseño de estrategias de comunicación y programación web.
    b) Promover el desarrollo de habilidades blandas, como el trabajo en equipo, pensamiento crítico, la creatividad, la innovación, la generación de ideas, la gestión de proyectos, emprendimiento, liderazgo, comunicación oral y escrita, investigación y la resolución de problemas.
    c) Capacitar a los estudiantes en el uso de software y dispositivos especializados para la generación de contenidos multimedia creativos e innovadores.
    d) Desarrollar en los estudiantes habilidades para poder competir en el mundo laboral, fomentando un alto sentido de responsabilidad con inclusión social, ética profesional y dominio de una segunda lengua.

30. El aspirante a cursar la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia cuente preferentemente con el siguiente **perfil de ingreso**:
    - Interés por el desarrollo de artes audiovisuales en el medio digital.
    - Interés por las tecnologías de la comunicación.
    - Interés por el desarrollo de estrategias de comunicación multimedia.
    - Habilidad para el razonamiento matemático (aritmética, álgebra, geometría y análisis de datos y probabilidad).
    - Capacidad para comprender, razonar, analizar, establecer inferencias e interpretar textos literarios y no literarios.
    - Actitud innovadora y creativa.
    - Pensamiento crítico, reflexivo y propositivo.
    - Disponibilidad para el trabajo colaborativo.
    - Disponibilidad para aprender a aprender, aprender a emprender y aprender a ser.
    - Conocimientos básicos de computación y del idioma inglés.

31. El egresado de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia será capaz de integrar tecnologías de la Comunicación Multimedia, desarrollando habilidades y competencias en las áreas de arte digital, producción audiovisual, programación web y comunicación.

    El **perfil de egreso** de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia se integra por las siguientes competencias:

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

- Identifica y resuelve problemas de comunicación en distintos contextos, a través de proyectos de arte digital, creación de contenidos multimedia y programación web con un pensamiento crítico, creativo e innovador de forma individual como colaborativa.

- Crea arte digital, produce contenido multimedia, diseña y desarrolla aplicaciones y sitios web de manera eficaz mediante el uso de dispositivos, herramientas tecnológicas, software especializado e interfaces adaptables, integrando técnicas de animación y principios de experiencia de usuario para enriquecer y optimizar la comunicación a través de múltiples canales, aplicando principios éticos que aseguren el respeto a los derechos de autor, la privacidad de la información y las normativas vigentes.

- Desarrolla y emplea habilidades sociales como, liderazgo y comunicación oral y escrita, mediante el uso de técnicas y herramientas para emprender y gestionar de manera efectiva proyectos creativos e innovadores en contextos diversos.

- Evalúa y supervisa proyectos multimedia y contenido digital, verificando su calidad a partir de estándares profesionales y de su alineación con los objetivos y las metas establecidas.

32. El plan de estudios se organiza en cinco **ejes formativos** a través de los cuales se proporciona una base sólida para la formación de los estudiantes, equipándolos con las habilidades y conocimientos necesarios para crear contenidos multimedia innovadores, relevantes y de alta calidad. Además de favorecer una formación profesional que responda a los cambios acelerados en la industria y el mercado laboral de la comunicación multimedia.

- **Producción Audiovisual:** Este eje se centra en la creación de contenidos audiovisuales, desde la concepción de una idea hasta su producción final. Incluye el desarrollo de habilidades como la captura de video y audio, la edición, la postproducción, además de la aplicación de técnicas narrativas y estéticas. Las Unidades de Aprendizaje se enfocan en desarrollar la capacidad de comunicar historias a través de imágenes y sonido, utilizando herramientas, aplicaciones y software especializado. El desarrollo de las habilidades y conocimientos pertenecientes a este eje, incorpora desde el manejo de cámaras, micrófonos y equipos de iluminación, la edición de video y audio, el conocimiento de formatos de video y audio para producciones audiovisuales, la teoría del color, la composición y narrativa audiovisual. El eje de producción audiovisual es primordial en la comunicación multimedia, en específico para la creación de contenidos atractivos, efectivos y de alta calidad para diversas plataformas y audiencias.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

- **Diseño y Desarrollo Web:** Este eje abarca el diseño y la programación de sitios web y aplicaciones web, desde la planificación y diseño de las interfaces hasta la programación y la funcionalidad de un sitio web. Las Unidades de Aprendizaje, pertenecientes a ese eje, desarrollan la capacidad de crear experiencias digitales interactivas, funcionales e inmersivas utilizando tecnologías, recursos, herramientas, aplicaciones y software especializado. Las habilidades y conocimientos como el diseño de interfaces de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX), los lenguajes de programación web como HTML, CSS, JavaScript, los Framework y las webs responsivas y la optimización de motores de búsqueda. El diseño y desarrollo web como un eje curricular esencial para la presencia en línea de cualquier organización o individuo, en este sentido los ingenieros en comunicación multimedia deben ser capaces de crear sitios web atractivos, accesibles y funcionales que cumplan con los objetivos de comunicación y creación multimedia

- **Pensamiento Lógico-matemático:** Este eje proporciona los fundamentos matemáticos necesarios para comprender y aplicar conceptos relacionados con la tecnología, la ingeniería y la comunicación. Las Unidades de Aprendizaje que se incluyen, permiten el desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de resolver problemas utilizando herramientas o conceptos matemáticos, además favorece la toma de decisiones en el ámbito de la comunicación multimedia. Los contenidos de álgebra, geometría, cálculo diferencial, probabilidad y estadística, física clásica son la base de muchas herramientas y tecnologías utilizadas en la comunicación multimedia, como la comprensión de imágenes, el procesamiento de señales, la simulación y la teoría de la información. Conocimientos y habilidades que son requeridas en el desarrollo de aplicaciones y contenidos multimedia avanzados.

- **Arte Digital:** Este eje se enfoca en la creación de arte utilizando herramientas digitales. Abarca disciplinas como el diseño gráfico, la ilustración digital, la animación, la creación de efectos visuales y el desarrollo de contenido multimedia. Las Unidades de Aprendizaje que se presentan en el eje de arte digital desarrollan la creatividad y la habilidad de comunicar las ideas visualmente a través de medios digitales, tal es el caso de la animación 2D y 3D, el modelado 3D, los gráficos por computadora, la realidad virtual y los efectos visuales proveen de conocimientos y habilidades que permiten la creación de contenidos visuales atractivos, personalizados, efectivos y creativos que conecten con la audiencia y al mismo tiempo que fortalezcan la innovación en la industria creativa creciente.

- **Contexto Social:** Este eje aborda las implicaciones sociales, culturales y éticas de la comunicación multimedia. Explora temas como la comunicación intercultural, la accesibilidad, la privacidad y la propiedad intelectual.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

33. Las actividades extracurriculares son actividades que no forman parte del currículum y que tienen como objetivo coadyuvar en la **formación integral** de los estudiantes en diversas áreas. El plan de estudios de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia tiene entre sus objetivos de formación integral el desarrollo de actividades artísticas, culturales, deportivas o altruistas. De igual manera, se considera la participación en foros, talleres y/o eventos académicos que propicien la reflexión científica, crítica y/o la participación en actividades curriculares que además puedan impulsar el emprendimiento.

34. Las **prácticas profesionales** ofrecen al estudiante la oportunidad de establecer un primer contacto con el sector laboral, y obtener experiencia en su campo de formación profesional, con la diferencia de ser un ejercicio acompañado y supervisado, que le permite la aplicación de los conocimientos y habilidades, asumir las responsabilidades y los riesgos de la actividad profesional futura. Las prácticas profesionales son parte esencial del currículum y son atendidas por los estudiantes adscritos a la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia, con actividades específicas a través de convenios con las instancias receptoras o la asignación institucional equivalente en el apoyo a la solución de problemas propios del campo de la comunicación multimedia. Así mismo, podrá considerarse como práctica profesional, la construcción de un prototipo que se derive de un proyecto que dé respuesta a un problema o necesidad en un contexto determinado. Pueden realizarse en empresas y organismos del sector público y privado, así como en institutos y centros de investigación.

35. El **servicio social** en la Universidad de Guadalajara es obligatorio y regulado por la normativa institucional. Constituye una actividad formativa y de aplicación de conocimientos realizada temporalmente por alumnos o pasantes, orientada a beneficiar a la sociedad, especialmente a los grupos vulnerables. Sus objetivos incluyen extender los beneficios de la educación, fomentar conciencia social y compromiso comunitario, y participar en la resolución de problemas prioritarios. Además, refuerza la formación académica al permitir a los estudiantes aplicar y evaluar sus conocimientos, fortaleciendo la vinculación entre la Universidad y la sociedad.

36. La **tutoría** será un elemento básico en la formación profesional de los estudiantes durante su trayectoria universitaria para brindar a través del acompañamiento, respuestas a sus necesidades. El Plan de Acción Tutorial del Centro Universitario de La Costa establece como su objetivo principal, el promover la formación integral de los alumnos a través de la articulación de la acción tutorial de manera sistemática para mejorar los indicadores de retención, aprovechamiento, y eficiencia terminal. Y establece las funciones y actividades a realizar en cada una de las etapas de la tutoría: inducción, trayectoria y de egreso.

37. En referencia a la **investigación**, en el CUCosta se identifican dos cuerpos académicos en consolidación: Educación y Desarrollo Tecnológico y Educación y Tecnología Instruccional, de ambos se desprenden las siguientes Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC) que impactan a la Comunicación Multimedia: Tecnologías Emergentes, Desarrollo Tecnológico, Tecnologías Emergentes Aplicadas a la Industria Creativa y Tecnologías Inclusivas y Adaptativas.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. (52) (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

38. La Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia cuenta con una **planta docente** de 35 profesores, de los cuales 22 son de asignatura y 13 profesores de tiempo completo. Respecto a la formación académica, el personal cuenta con una base sólida en disciplinas como ingeniería, educación y ciencias aplicadas. El 63% de los profesores cuenta con maestría y el 29% tiene doctorado, con una especialización predominante en áreas tecnológicas y en desarrollo sustentable.

39. Una **infraestructura** adecuada es fundamental para el éxito de un programa educativo, ya que proporciona un entorno de aprendizaje óptimo que fomenta el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Espacios bien diseñados como aulas equipadas con tecnología avanzada, laboratorios de última generación y bibliotecas con recursos actualizados, facilitan una enseñanza de calidad y una investigación efectiva. CUCosta cuenta con un estudio de audio, un laboratorio de posproducción, un set de televisión, un laboratorio de computación, un acervo bibliográfico y un laboratorio de realidades alternativas. Esta infraestructura está diseñada para responder a las necesidades de capacitación de diversas Unidades de Aprendizaje, fortaleciendo el proceso educativo y la formación práctica de los estudiantes. Sin embargo, es necesario adquirir equipos adicionales, como sistemas avanzados de audio y herramientas especializadas, para complementar los recursos existentes y garantizar una experiencia formativa más completa.

40. Con la actualización de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia, se requerirá de la implementación de un **programa de formación** que prepare y mantenga actualizado al personal docente tanto en el conocimiento del plan de estudios como de los avances en los campos disciplinares relacionados. El CUCosta fomentará la capacitación continua para profesores con la finalidad de que obtengan conocimientos profesionales y la oportunidad de actualizarse en áreas específicas.

41. La **evaluación y actualización curricular** del programa de Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia se enfoca en determinar la congruencia entre los componentes curriculares y las demandas del contexto social, así como en asegurar la calidad del mismo en su implementación. Este plan incluye mecanismos para obtener información sobre la operación del plan de estudios, el desempeño de docentes, estudiantes, servicios académicos, infraestructura y recursos materiales. La evaluación se realiza de forma periódica y por distintas entidades, y se puede clasificar en evaluación interna y evaluación externa, esta última vinculada a procesos de acreditación. Los resultados obtenidos se orientan a la mejora continua y a la adecuación y cambios curriculares requeridos por el plan de estudios.

FUNDAMENTOS JURÍDICOS

I. Que la Universidad de Guadalajara es un organismo público descentralizado del gobierno del estado de Jalisco con autonomía, personalidad jurídica y patrimonio propios, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 1 de su Ley Orgánica, promulgada y publicada por el titular del Poder Ejecutivo local del día 15 de enero de 1994 en el Periódico Oficial "El Estado de Jalisco", en ejecución del decreto número 15319 del Congreso local.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

Exp.
Dictamen Núm. I/2025/004

II. Que como lo señalan las fracciones I, II y IV del artículo 5 de la Ley Orgánica de la Universidad, son fines de esta Casa de Estudio la formación y actualización de los técnicos, bachilleres, técnicos profesionales, profesionistas, graduados y demás recursos humanos que requiere el desarrollo socioeconómico de Jalisco; organizar, realizar, fomentar y difundir la investigación científica, tecnológica y humanística; y coadyuvar con las autoridades educativas competentes en la orientación y promoción de la educación media superior y superior, así como en el desarrollo de la ciencia y la tecnología.

III. Que es atribución de la Universidad, según lo dispuesto por la fracción III del artículo 6 de la Ley Orgánica, realizar programas de docencia, investigación y difusión de la cultura, de acuerdo con los principios y orientaciones previstos en el artículo 3o. de la Constitución Federal.

IV. Que de acuerdo con el artículo 22 de su Ley Orgánica, la Universidad de Guadalajara adopta el modelo de Red para organizar sus actividades académicas y administrativas.

V. Que el H. Consejo General Universitario funciona en pleno o por comisiones, las que pueden ser permanentes o especiales, tal como lo señala el artículo 27 de la Ley Orgánica.

VI. Que es atribución del H. Consejo General Universitario conforme lo establece el artículo 31, fracción VI, de la Ley Orgánica y el artículo 39, fracción I, del Estatuto General, crear, suprimir o modificar carreras y programas de posgrado, así como promover iniciativas y estrategias para poner en marcha nuevas carreras y posgrados.

VII. Que es atribución de la Comisión Permanente de Educación del H. Consejo General Universitario, conocer y dictaminar acerca de las propuestas de los consejeros, del Rector General o de los titulares de los Centros, Divisiones y Escuelas, así como proponer las medidas necesarias para el mejoramiento de los sistemas educativos, los criterios e innovaciones pedagógicas, la administración académica y las reformas de las que estén en vigor, conforme lo establece el artículo 85, fracciones I y IV, del Estatuto General.

VIII. Que la Comisión Permanente de Educación antes citada, tomando en cuenta las opiniones recibidas, estudiará los planes y programas presentados y emitirá el dictamen correspondiente –que deberá estar fundado y motivado–, y se pondrá a consideración del H. Consejo General Universitario, según lo establece el artículo 17 del Reglamento General de Planes de Estudio de esta Universidad.

IX. Que es atribución de la Comisión Permanente de Hacienda del H. Consejo General Universitario, proponer al pleno, el proyecto de aranceles y contribuciones de la Universidad de Guadalajara, de conformidad al artículo 86, fracciones IV, del Estatuto General.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

X. Que son atribuciones de los Consejos de los Centros Universitarios, aprobar los planes de estudio y someterlos a la aprobación del H. Consejo General Universitario, con fundamento en el artículo 52, fracciones III y IV de la Ley Orgánica.

Por lo antes expuesto y fundamentado, esta Comisión Permanentes de Educación tiene a bien proponer al pleno del H. Consejo General Universitario los siguientes:

RESOLUTIVOS

PRIMERO. Se reestructura el plan de estudios de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia para impartirse en el Centro Universitario de La Costa (CUCosta), en modalidad escolarizada y/o mixta, bajo el sistema de créditos, a partir del ciclo escolar 2025 "B".

SEGUNDO. El plan de estudios contiene áreas determinadas, con un valor de créditos asignados a cada Unidad de Aprendizaje y un valor global de acuerdo con los requerimientos establecidos por Área de Formación para ser cubiertos por los estudiantes, y que se organiza conforme a la siguiente estructura:

Áreas de Formación	Créditos	%
Área de Formación Básica Común	139*	33
Área de Formación Básica Particular Obligatoria	145	35
Área de Formación Especializante Obligatoria	87	20
Área de Formación Especializante Selectiva	24	6
Área de Formación Optativa Abierta	24	6
Número mínimo de créditos para optar por el título	**419**	**100**

*Se incluyen 4 créditos adicionales en el área de formación básica común correspondientes a la acreditación de la Formación Integral.

TERCERO. Las Unidades de Aprendizaje correspondientes al plan de estudios de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia se describen a continuación, por Área de Formación:

Área de Formación Básica Común

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Álgebra	CT	34	46	80	8	
Cálculo diferencial	CT	34	46	80	8	
Física clásica	CT	48	32	80	8	
Geometría para el Diseño	CT	34	46	80	8	
Habilidades de lecto-escritura	CT	48	32	80	8	
Inglés I	CT	48	32	80	8	
Inglés II	CT	48	32	80	8	Inglés I

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco, México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Inglés III	CT	48	32	80	8	Inglés II
Inglés IV	CT	48	32	80	8	Inglés III
Matemáticas Discretas	C	80	0	80	11	
Análisis de Problemas Globales del Siglo XXI	CT	40	40	80	NA	
Probabilidad y Estadística	CT	34	46	80	8	
Psicología de la Percepción	C	80	0	80	11	
Teoría de la Comunicación I	C	80	0	80	11	
Teoría de la Comunicación II	C	80	0	80	11	Teoría de la Comunicación I
Teoría de la Comunicación III	C	80	0	80	11	Teoría de la Comunicación II
Total		**864**	**416**	**1,280**	**135**	

Área de Formación Básica Particular Obligatoria

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Base de Datos	T	48	32	80	8	
Comportamiento y Ética en las Organizaciones	CT	48	32	80	8	
Dirección Fotográfica	CT	34	46	80	8	
Edición de Imágenes Digitales	CT	34	46	80	8	Dirección Fotográfica
Fundamentos de las Tecnologías Multimedia	C	80	0	80	11	
Fundamentos de Programación	CT	48	32	80	8	
Fundamentos del Diseño Gráfico	CT	50	30	80	9	
Gestión y Administración de Proyectos Multimedia	CT	48	32	80	8	
Gráficos por Computadora	CT	34	46	80	8	
Ingeniería de Software	CT	48	32	80	8	
Legislación y Estandarización de las TIC	CT	48	32	80	8	
Mantenimiento y Soporte Técnico	CT	34	46	80	8	
Fundamentos de Mercadotecnia	CT	48	32	80	8	
Preproducción y Planificación	CT	48	32	80	8	
Programación Web I	CT	34	46	80	8	Fundamentos de

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
						Programación
Programación Web II	CT	34	46	80	8	Programación Web I
Seminario de Investigación Tecnológica I	CT	48	32	80	8	
Seminario de Investigación Tecnológica II	CT	16	48	64	5	Seminario de Investigación Tecnológica I
Total		**782**	**642**	**1,424**	**145**	

Área de Formación Especializante Obligatoria

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Administración de Sitios Web	CT	48	32	80	8	
Animación 2D	CT	34	46	80	8	Gráficos por Computadora
Animación 3D	CT	34	46	80	8	Modelado 3D
Diseño de Interacción y Experiencias de Usuario	CT	48	32	80	8	
Modelado 3D	CT	34	46	80	8	
Postproducción Audiovisual	CT	34	46	80	8	Producción Audiovisual
Producción Audiovisual	CT	34	46	80	8	
Producción de Medios para Internet	CT	34	46	80	8	
Sonorización y SFX	CT	34	46	80	8	
Prácticas Profesionales	PP	0	220	220	15	
Total		**334**	**606**	**940**	**87**	

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

Área de Formación Especializante Selectiva
Orientación en programación

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Apreciación Cinematográfica	CT	34	46	80	8	Producción Audiovisual
Efectos Visuales	CT	34	46	80	8	Postproducción Audiovisual
Dirección de Proyectos Audiovisuales	CT	48	32	80	8	
Total		**116**	**124**	**240**	**24**	

Orientación en Marketing Digital

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Publicidad Estratégica Digital	CT	48	32	80	8	
Social Media	CT	48	32	80	8	Programación Web II
E-Commerce	CT	48	32	80	8	Social Media
Total		**144**	**96**	**240**	**24**	

Área de Formación Optativa Abierta

Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerrequisitos
Dispositivos Autónomos	CT	48	32	80	8	
Elaboración y Análisis de Textos Periodísticos	CT	48	32	80	8	
Fundamentos de la Realidad Virtual	CT	48	32	80	8	
Producción de Recursos Sonoros	CT	34	46	80	8	
Programación para Dispositivos Móviles	CT	48	32	80	8	
Sistemas Operativos de Redes	CT	48	32	80	8	

T= Taller; C=Curso; CT = Curso Taller; PP=Prácticas Profesionales

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

Exp.
Dictamen Núm. I/2025/004

CUARTO. La **formación integral** tendrá un valor de cuatro créditos dentro del Área de Formación Básica Común del plan de estudios y será acreditada mediante actividades que el estudiante elija en los campos de las disciplinas artísticas, actividades deportivas, actividades de formación de pensamiento crítico, ciencias económicas administrativas, sociales, humanidades, estudios liberales, temas de igualdad de género, cultura de la paz, formación de ciudadanía, sustentabilidad, medio ambiente, habilidades socioemocionales, y demás áreas contempladas en el plan de formación integral del Centro Universitario. Estas actividades podrán cursarse en cualquier Centro Universitario de la Red, o en instituciones de educación superior nacionales o extranjeras, previa autorización de la Coordinación del programa educativo. El estudiante deberá acreditar 16 horas por cada crédito hasta completar cuatro créditos sumados y acreditados en el área de formación básica común.

QUINTO. Las prácticas profesionales tendrán un valor de quince créditos en el Área de Formación Especializante Obligatoria del plan de estudios. Para acreditarlos, el alumno deberá cumplir con 220 horas dentro de un ciclo lectivo o semestre, según las características de la entidad receptora y conforme al convenio establecido entre la Empresa y el Centro Universitario de La Costa. La carga horaria para el estudiante durante la práctica profesional no podrá exceder de cuatro horas diarias ni 20 horas semanales, ajustándose al horario y la duración convenidos con la institución receptora. Estas prácticas podrán ser remuneradas o no, según el acuerdo establecido. Es requisito que el estudiante conozca las especificaciones del convenio antes de registrarse e iniciar su práctica profesional.

El estudiante podrá iniciar su práctica profesional al alcanzar el 80% de los créditos del plan de estudios, preferentemente en el octavo semestre. Las prácticas profesionales serán supervisadas y evaluadas por el Comité de Prácticas Profesionales de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia, conforme a lo establecido en la normativa universitaria.

SEXTO. Con fines de **movilidad**, los estudiantes podrán cursar Unidades de Aprendizaje de cualquier Área de Formación, realizar estancias, y demás actividades académicas pertenecientes a otros programas de educación superior que la Red Universitaria les ofrezca, o en cualquier Institución de Educación Superior, nacional o extranjera, previa autorización del Coordinador del programa educativo y de conformidad con la normativa universitaria.

SÉPTIMO. El servicio social se realizará conforme al Reglamento General para la Prestación y Acreditación del Servicio Social de la Universidad de Guadalajara.

OCTAVO. Los estudiantes recibirán **apoyo tutorial** por parte del Centro Universitario, para la planeación de sus estudios y la mejora de su proceso de aprendizaje, desde el ingreso al programa educativo hasta su finalización. La tutoría se considerará como un programa de apoyo que promueve la formación de los estudiantes a través del acompañamiento académico y la orientación, así como la asesoría disciplinar y metodológica.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

Exp.
Dictamen Núm. I/2025/004

NOVENO. La **duración estimada** para cursar el plan de estudios de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia, es de ocho ciclos escolares a partir de su ingreso. Para efectos de flexibilidad curricular, se aplicarán las disposiciones establecidas en la normativa correspondiente, permitiendo adaptar el plan de estudios según las necesidades específicas de los estudiantes.

DÉCIMO. Los requisitos de ingreso serán los establecidos por la normativa universitaria vigente.

DÉCIMO PRIMERO. Los requisitos para obtener el título, además de los establecidos por la normatividad universitaria aplicable, es acreditar una segunda lengua correspondiente al nivel B1 del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas, o su equivalente. Para facilitar el cumplimiento de este requisito, el Centro Universitario pondrá a su disposición programas para promover la acreditación del idioma.

DÉCIMO SEGUNDO. Los estudiantes que actualmente están inscritos en el programa de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia aprobado mediante el dictamen Núm. I/2000/743 de fecha 19 de mayo de 2000, podrán continuar con el mismo plan de estudios conforme a lo establecido en artículo 26 del Reglamento General de Planes de Estudio de la Universidad de Guadalajara, o bien, podrán solicitar acreditación de estudios de acuerdo con la Tabla de Equivalencias adjunta al presente dictamen, lo que garantiza la continuidad de su formación académica.

Tabla de equivalencias						
Nuevo Plan: Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia				**Plan del dictamen No. I/2000/743**		
#	**Unidades de aprendizaje**	**Horas**	**Créditos**	**Unidades de aprendizaje**	**Horas**	**Créditos**
1	Administración de Sitios Web	80	8	Administración de sitios y aplicaciones multimedia para internet	80	8
2	Álgebra	80	8	Álgebra	80	8
3	Cálculo diferencial	80	8	Cálculo diferencial e integral	80	8
4	Habilidades de lecto-escritura	80	8	Comunicación escrita	80	8
5	Diseño de Interacción y Experiencias de Usuario	80	8	Diseño y evaluación de interfaces hombre-máquina	80	8

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

6	Preproducción y Planificación	80	8	Elaboración de guiones para proyectos de comunicación	80	8
7	Dirección Fotográfica	80	8	Fotografía digital	80	8
8	Geometría para el Diseño	80	8	Geometría	80	8
9	Ingeniería de Software	80	8	Ingeniería de software	80	8
10	Inglés III	80	8	Inglés avanzado	80	8
11	Inglés I	80	8	Inglés básico	80	8
12	Inglés II	80	8	Inglés intermedio	80	8
13	Fundamentos de las Tecnologías Multimedia	80	11	Introducción a las tecnologías multimedios	80	11
14	Fundamentos del Diseño Gráfico	80	9	Introducción al diseño gráfico	80	9
15	Fundamentos de Programación	80	8	Lenguajes algorítmicos	80	8
16	Matemáticas Discretas	80	11	Matemáticas discretas	80	11
17	Fundamentos de Mercadotecnia	80	8	Mercadotecnia	80	9
18	Gráficos por Computadora	80	8	Multimedia I	80	8
19	Animación 2D	80	8	Multimedia II	80	8
20	Modelado 3D	80	8	Multimedia III	80	8
21	Animación 3D	80	8	Multimedia IV	80	8
22	Edición de Imágenes Digitales	80	8	Proceso y edición de imágenes digitales	80	8
23	Postproducción Audiovisual	80	8	Proceso y edición de video digital	80	8
24	Producción de Medios para Internet	80	8	Producción de medios para internet	80	8
25	Programación Web I	80	8	Programación en internet	80	8

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

26	Programación Web II	80	8	Programación en internet II	80	8
27	Psicología de la Percepción	80	11	Psicología de la percepción	80	11
28	Seminario de Investigación Tecnológica I	80	8	Seminario de tesis I	80	8
29	Seminario de Investigación Tecnológica II	64	5	Seminario de tesis II	64	5
30	Sonorización y SFX	80	8	Sonorización de proyectos de comunicación multimedia	80	8
31	Teoría de la Comunicación I	80	11	Teoría de la comunicación I	80	11
32	Teoría de la Comunicación II	80	11	Teoría de la comunicación II	80	11
33	Teoría de la Comunicación III	80	11	Teoría de la comunicación III	80	11
34	Producción Audiovisual	80	8	Video digital	80	8
35	Gestión y Administración de Proyectos Multimedia	Sin equivalencia				
36	Probabilidad y Estadística	Sin equivalencia				
37	Mantenimiento y soporte técnico	Sin equivalencia				
38	Base de datos	Sin equivalencia				
39	Física Clásica	Sin equivalencia				
40	Comportamiento y Ética en las organizaciones	Sin equivalencia				
41	Inglés IV	Sin equivalencia				
42	Legislación y estandarización de las TIC	Sin equivalencia				

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx

Exp.
Dictamen Núm. I/2025/004

Las Unidades de Aprendizaje que no cuenten con equivalencia conforme a la Tabla de Equivalencias podrán sujetarse a lo establecido en el Reglamento de Revalidaciones, Establecimiento de Equivalencias y Acreditación de Estudios de la Universidad de Guadalajara, el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos y demás normatividad universitaria aplicable.

DÉCIMO TERCERO. El certificado se expedirá como Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia, y el título como Ingeniera o Ingeniero en Comunicación Multimedia, según corresponda.

DÉCIMO CUARTO. El costo de operación e implementación de este programa educativo será con cargo al techo presupuestal que tiene autorizado el Centro Universitario. En caso de que se requieran recursos humanos excepcionales, será necesario solicitarlos en los términos de la normatividad universitaria.

DÉCIMO QUINTO. De conformidad a lo dispuesto en el último párrafo del artículo 35 de la Ley Orgánica, solicítese al C. Rector General resuelva provisionalmente el presente dictamen, en tanto el mismo se pone a consideración y es resuelto de manera definitiva por el pleno del H. Consejo General Universitario.

Atentamente
"PIENSA Y TRABAJA"
"1925-2025, Un Siglo de Pensar y Trabajar"
Guadalajara, Jal., 27 de enero de 2025
Comisión Permanente de Educación

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Presidente

Dr. Juan Manuel Durán Juárez

Mtra. Karla Alejandrina Planter Pérez

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO

Dr. Jaime Federico Andrade Villanueva

C. Daniel Fernando Aguilar Kotsiras
Ratis

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata
Secretario de Actas y Acuerdos

Av. Juárez No. 976, Edificio de la Rectoría General, Piso 5, Colonia Centro C.P. 44100.
Guadalajara, Jalisco. México. Tel. [52] (33) 3134 2222, Exts. 12428, 12243, 12420 y 12457 Tel. dir. 3134 2243 Fax 3134 2278
www.hcgu.udg.mx