

# **REGLAMENTO DEL TALLER DE DISEÑO DIGITAL**

**CICLO ESCOLAR 2025-2026**

## **CONTENIDO**

MISIÓN .....	3
VISIÓN.....	3
FILOSOFÍA INSTITUCIONAL .....	3
VALORES .....	3
PRINCIPIOS .....	3
CAPÍTULO I .....	4
DISPOSICIONES GENERALES.....	4
CAPÍTULO II .....	5
HORARIOS.....	5
CAPÍTULO III .....	5
RESPONSABILIDADES .....	5
CAPÍTULO IV.....	6
PRÉSTAMO DE INSTALACIONES Y EQUIPOS.....	6
CAPÍTULO V .....	6
OBLIGACIONES.....	6
CAPÍTULO VI.....	6
SANCIONES.....	6
TRANSITORIOS .....	7

### **MISIÓN**

Somos una institución formadora de profesionales altamente capacitados para el desempeño académico, profesional y humano, a través del desarrollo de capacidades para el aprendizaje permanente, la formación en competencias laborales y las cualidades del desarrollo sustentable, con el fin de que nuestros estudiantes y egresados logren un actuar laboral, personal y ciudadano exitoso, ético y comprometido.

### **VISIÓN**

Para el 2030, ser una institución firmemente consolidada en su excelencia formativa y sustentable, comprometida con su entorno y con el desarrollo humano, con la estandarización y sistematización de sus procesos educativos y administrativos, apta ante los retos de un mundo cambiante.

### **FILOSOFÍA INSTITUCIONAL**

La Universidad del Altiplano se reconoce, primeramente, como una institución fundamentada en los principios de la sustentabilidad (ambientales y sociales) y se asume en esa medida como promotora de cambio, cuya identidad y acciones se insertan en el trayecto formativo de los estudiantes y emanan hacia el resto de la comunidad educativa. A su vez, como un centro formador en capacidades y competencias que proporcionen a las personas más y mejores cualidades de desempeño y adaptabilidad, así como de compromiso con su entorno social.

### **VALORES**

1. Excelencia
2. Compromiso
3. Adaptabilidad
4. Flexibilidad
5. Innovación
6. Responsabilidad
7. Inclusión y equidad

### **PRINCIPIOS**

1. Garantizar la educación de calidad, inclusiva y equitativa
2. Fomentar el aprendizaje a lo largo de la vida
3. Fomentar la innovación
4. Promover una vida sana y de bienestar
5. Fomentar modalidades de consumo y producción sostenibles
6. Promover la igualdad entre géneros y el empoderamiento de las mujeres
7. Fomentar una cultura de la paz, la convivencia y la no violencia en todas sus formas
8. Contribuir al crecimiento económico sostenido e inclusivo, así como al logro del empleo productivo y digno
9. Hacer conciencia acerca del cuidado medioambiental, el cambio climático y sus efectos

## CAPÍTULO I

### DISPOSICIONES GENERALES

**Artículo 1.** Este reglamento norma el uso del taller de diseño digital (TDD) por los docentes y estudiantes del programa educativo de Diseño Gráfico de la Universidad del Altiplano (UDA) y otros niveles educativos que usen el taller.

**Artículo 2.** El Coordinador del Programa Educativo de Diseño Gráfico (CPE-DG) tiene bajo resguardo el TDD, el cual incluye, mobiliario, equipo y dispositivos, sin embargo, el docente que hace uso del mismo será responsable de las actividades académicas, así como el cuidado del mobiliario y equipo al interior del taller.

**Artículo 3.** El TDD cuenta con catorce equipos modelo Mac mini M2 de Apple, con teclados, mouse, tableta sin pantalla modelo Wacom, monitores de 22 pulgadas, una pantalla de 50 pulgadas y ocho reguladores. El mobiliario consta de 16 mesas y 26 sillas.

**Artículo 4.** Es responsabilidad del CPE-DG vigilar el cumplimiento de este reglamento, así como de las sanciones impuestas a los docentes y estudiantes que infrinjan sus normas.

**Artículo 5.** El alumno podrá ingresar al TDD siempre y cuando cumpla con los siguientes puntos:

- a) Traer el equipo o dispositivos de apoyo que se soliciten para sus prácticas;
- b) Cumplir con el horario y la tolerancia establecidos al inicio de las actividades;
- c) Ingresar sin alimentos y bebidas;
- d) Cursar actualmente la materia que se imparte;
- e) Mantener la disciplina dentro del aula;
- f) Estar al corriente en sus colegiaturas;
- g) En caso de haber sido sancionado por daño o pérdida de equipo, haber cubierto el costo.

**Artículo 6.** El estudiante deberá mantener en buen estado y limpio el TDD cuando haga uso de él, así como libre de productos perecederos; en caso de que el mobiliario o equipo sean manchados o dañados, por descuido del estudiante, este deberá pagar la limpieza o reparación correspondiente, de acuerdo a lo establecida por la Dirección Administrativa.

**Artículo 7.** Al finalizar la clase el docente verificará que todos los equipos se encuentren en óptimas condiciones, apagados, y registrará en bitácora<sup>1</sup> del CPE-DG incidencias relevantes que se hayan presentado durante la asignatura.

## CAPÍTULO II

### HORARIOS

**Artículo 8.** Los horarios serán definidos por el CPE-DG y estarán en función de la apertura de los módulos Illustrator, Photoshop, InDesign, Modelado y Ambientación en 3D, Diseño de Sitios Web, Multimedia I y Multimedia II, así como de los talleres especializados que se oferten o se programen en cada periodo escolar.

## CAPÍTULO III

### RESPONSABILIDADES

**Artículo 9.** Es responsabilidad del docente y de los estudiantes del Programa Educativo de Diseño Gráfico mantener las instalaciones limpias, así como cuidar y mantener el buen estado del mobiliario durante la asignatura.

**Artículo 10.** El docente se asegurará que al término de la clase los estudiantes deberán dejar el espacio de trabajo y los dispositivos utilizados ordenados y apagados y en caso de no hacerlo serán acreedores a una sanción por parte del docente, quien adicionalmente realizará el reporte en la bitácora del TDD dando aviso al CPE-DG, para las acciones pertinentes.

**Artículo 11.** El software disponible en el TDD es propiedad de la UDA, queda, por tanto, estrictamente prohibida su reproducción sin autorización expresa del Coordinador de Diseño Gráfico.

**Artículo 12.** El uso de los equipos es de 1 (uno) mínimo o máximo de 2 (dos) usuarios al mismo tiempo.

**Artículo 13.** El equipo y los dispositivos de uso personal como laptops, tabletas, memorias USB, discos duros o mouse deben ser retirados del TDD una vez que se terminen de usar, para evitar cualquier daño o pérdida, de no ser así será responsabilidad del alumno su pérdida o extravío del mismo, sin cargo para la Institución.

---

<sup>1</sup> Bitácora

**Artículo 14.** Es responsabilidad del alumno traer los dispositivos y/o equipos adicionales a utilizar para su práctica, en tiempo y forma.

#### CAPÍTULO IV

#### PRÉSTAMO DE INSTALACIONES Y EQUIPOS

**Artículo 15.** Para el uso del espacio en talleres, el CPE-DG definirá un horario cuidando que no se empalme con los horarios de carga académica por ciclo.

**Artículo 16.** Si el estudiante requiere usar el TDD para prácticas adicionales, el alumno y el docente responsable deben solicitarlo al CPE-DG con 3 días de anticipación para su apartado, así mismo el docente deberá supervisar al término de ésta, que el alumno entregue el TDD en condiciones adecuadas (limpia y ordenada<sup>2</sup>).

#### CAPÍTULO V

#### OBLIGACIONES

**Artículo 17.** Será responsabilidad del docente en turno, que al ingresar al TDD verificar que los equipos funcionen correctamente y al concluir verifique que todos los equipos sean apagados.

**Artículo 18.** El software instalado en los equipos es Adobe Creative Cloud que incluye 20 aplicaciones y Blender, no se permite la instalación de software adicional ni el cambio de aspectos del sistema como los fondos de pantalla.

**Artículo 19.** Por seguridad el número máximo de estudiantes que pueden ingresar al mismo tiempo al TDD es de 20 alumnos y un docente.

#### CAPÍTULO VI

#### SANCIONES

**Artículo 20.** En caso de pérdida o daño del equipo o dispositivos, el estudiante responsable deberá cubrir el costo de la reposición o la reparación en la Dirección Administrativa, previo reporte del CPE-DG.

---

<sup>2</sup> Formato 1 de solicitud de préstamo.

**Artículo 21.** Es responsabilidad del docente registrar cada incidente que se presente durante su clase en la bitácora del TDD.

**Artículo 22.** El docente informará al CPE-DG, la condición de los alumnos reportados, para que, en su caso, aplicar la sanción correspondiente.

### TRANSITORIOS

**Primero.** En caso de contingencia sanitaria se seguirán los protocolos propuestos para el uso del TDD.

**Segundo.** Los casos no previstos en este reglamento serán resueltos por la Dirección Académica previa notificación del Coordinador del Programa Educativo de Diseño Gráfico.

**Tercero.** La consulta de este reglamento se podrá realizar en la sección de Servicios Generales de la página Web de la institución:  
<http://www.universidaddelaltiplano.com/>

Tlaxcala, Tlax., agosto 2025.

### **BITÁCORA DE INCIDENCIAS EN TALLER DE DISEÑO DIGITAL**

<b>FECHA</b>	<b>DOCENTE QUE REPORTA</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>	<b>FIRMA DE DOCENTE QUE REPORTA</b>	<b>FIRMA DE COORDINADOR</b>

**BITACORA USO DE TALLER DE DISEÑO**

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de la persona de quien aparta el taller: \_\_\_\_\_

Nombre y firma de visto bueno de docente responsable: \_\_\_\_\_

Módulo: \_\_\_\_\_

Número de personas a utilizar el taller: \_\_\_\_\_

Fecha en que ocupará el taller: \_\_\_\_\_

Horario: \_\_\_\_\_

Observaciones: \_\_\_\_\_

**BITACORA USO DE TALLER DE DISEÑO**

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de la persona de quien aparta el taller: \_\_\_\_\_

Nombre y firma de visto bueno de docente responsable: \_\_\_\_\_

Módulo: \_\_\_\_\_

Número de personas a utilizar el taller: \_\_\_\_\_

Fecha en que ocupará el taller: \_\_\_\_\_

Horario: \_\_\_\_\_

Observaciones:

---

---

