

Licenciatura en Diseño Gráfico.

Semipresencial



UTE**C**

Universidad Tecnológica de El Salvador





¿Por qué estudiar Licenciatura en Diseño Gráfico?

- La Universidad Tecnológica de El Salvador presenta a la sociedad salvadoreña y a su comunidad educativa universitaria, el plan de estudio de la carrera Licenciatura en Diseño Gráfico, el cual ha sido preparado considerando diferentes aspectos de un proceso de desarrollo curricular que ha partido de la Misión y Visión de la Universidad, lo que implica que el presente plan de estudio se orienta a desarrollar una formación profesional de calidad, que los graduados sean capaces de aplicar y construir conocimientos en su área laboral y se constituyan en personas capaces de formular propuestas pertinentes a las necesidades de la sociedad.

El desarrollo de los programas de estudio de la citada carrera, están diseñados de forma tal, que unifica de forma idónea la implementación de estrategias metodológicas de enseñanza que comprenden el desarrollo de clases en línea, casos, talleres, de tal forma que motivan el espíritu de los participantes hacia la aplicación de herramientas tecnológicas para la adquisición de competencias en el área del Diseño Gráfico Publicitario, Animación, Multimedia Ilustración, Editorial y Web Digital; generando como resultado la potenciación de habilidades en la resolución de problemas, pilar fundamental para aplicar el conocimiento de forma oportuna y efectiva.

Así mismo, se fomenta la necesidad de mantener actualizados los conocimientos en las diferentes áreas que involucran las nuevas formas de hacer negocios en un mundo altamente competitivo.

Competencias básicas

- Aplicar el pensamiento lógico para el desarrollo de conocimiento humano.
- Desarrollar en los estudiantes el empoderamiento de competencias básicas que permitan facilitar la adaptación y transición universitaria.
- Solucionar problemas de inequaciones, gráfica de funciones algebraicas, logarítmicas, exponenciales, trigonométricas, secciones cónicas en sus diferentes representaciones, matrices y determinantes.
- Analizar las características de las producciones artísticas, desde el aspecto cultural y social del arte universal, desde la visión histórica del arte, a nivel general, para establecer una identidad propia.
- Identificar las principales características de los diferentes movimientos artísticos nacionales y centroamericanos.
- Aplicar las técnicas y métodos de diseño para la interpretación y representación gráfica utilizando las herramientas digitales.

- Analizar las características de las producciones artísticas del arte centroamericano y la visión histórica del diseño gráfico para establecer una identidad propia.
- Aplicar las reglas gramaticales para que se identifiquen los elementos de la comunicación.
- Distinguir las características de la escritura, los alfabetos y la tipografía, a partir de la observación, análisis y ejecución del signo gráfico, desarrollando así habilidad gráfico-expresiva.
- Elaborar materiales gráficos con criterios aplicados a la comunicación visual.
- Aplicar técnicas para el desarrollo de imágenes en los diferentes contextos gráficos.

Competencias de especialidad

- Aplicar las técnicas del lenguaje bidimensional para la transmisión de ideas.
- Aplicar las técnicas gráficas del lenguaje bidimensional y convertirlas en tridimensionales para la transmisión de ideas gráficas.
- Determinar la relación entre la psicología social y la comunicación, para identificar aspectos de comportamiento social.
- Identificar los sistemas de agrupación tipográfica para la gestación de un alfabeto.
- Elaborar materiales gráficos con criterios aplicados a la comunicación visual lingüística y semiótica.
- Aplicar las técnicas del lenguaje tridimensional para la transmisión de ideas gráficas.
- Aplicar las herramientas del diseño y publicidad para la creación de nuevos ambientes.
- Aplicar técnicas de lenguaje y las herramientas del diseño editorial para la elaboración de proyectos gráficos a gran escala.
- Construir elementos virtuales utilizando técnicas de animación manuales y digitales para la transmisión de la información.
- Aplicar software de edición a los proyectos publicitarios para transmisión de mensajes visuales en nuevos ambientes.
- Aplicar los fundamentos de diseño y publicidad en interiores y exteriores de locales cuyo concepto necesite ser expresado mediante el diseño gráfico.
- Planeación y ejecución de investigación de proyectos básicos generales y específicos.
- Aplicar las metodologías, procedimientos y herramientas modernas para la administración de un proyecto.
- Diseñar conceptos utilizando las técnicas y estilos gráficos para generar productos que contengan una amplia comunicación visual a mercados específicos.

¿Cuál es el área laboral en que se puede desarrollar el futuro profesional?

- Gerente operativo para el desarrollo de marcas y empaques de productos.
- Gerente operativo en el diseño de campañas publicitarias.
- Gerente operativo de imagen empresarial.
- Director diagramador de periódicos y revistas.
- Ilustrador de textos y portadas.
- Diseñador de páginas Web.
- Creativo de productos en el ámbito serigráfico.
- Director creativo de imágenes corporativas.

Pensum



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE EL SALVADOR
 FACULTAD DE INFORMÁTICA Y CIENCIAS APLICADAS
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO. MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
 Del 01-2023 al 02-2027



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE EL SALVADOR
 FACULTAD DE INFORMÁTICA Y CIENCIAS APLICADAS
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO. MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
 AÑO DE INICIO: 2023

Periodo de Vigencia:
 Del ciclo 01-2023 al ciclo 02-2027

6.4. Malla Curricular.

I AÑO		II AÑO		III AÑO		IV AÑO		V AÑO		VI AÑO			
CICLO I	CICLO II	CICLO III	CICLO IV	CICLO V	CICLO VI	CICLO VII	CICLO VIII	CICLO IX	CICLO X	PROCESO DE GRADUACIÓN			
1 DINA-DG Dibujo Natural Br 4	6 ARAR-AC Artes Gráficas I 1 4	11 ARAR2-DG Artes Gráficas II 6 4	16 ETRP-AC Técnicas de Presentación Gráfica 11 4	21 ARTI-DG Arte Tipográfico 16 4	26 ILUS-DG Ilustración 21 4	31 ILAP-DG Ilustración Aplicada 26 4	35 ING2-H Inglés II 29 4	39 IMPR-DG Impresión y Producción Gráfica 34 4	43 TAPD-DG Taller de Portafolio 39 4				
2 TED1-AC Tecnología Digital I Br 4	7 TED2-AC Tecnología Digital II 2 4	12 TED3-AC Tecnología Digital III 7 4	17 DIN-DG Diseño Infográfico 12 4	22 DIAN-DG Diseño de Animación 19 4	27 DIMU-DG Diseño de Multimedia 22 4	32 DIPA-AC Diseño de Páginas Web 27 4	36 DIAM-DG Diseño de Ambientación Gráfica 32 4	40 CRED-AC Creatividad Editorial Gráfica 36 4	44 EDGR-DG Edición Gráfica para Televisión 41 4				
3 MYTI-I Metodología y Técnicas de la Investigación Br 4	8 TCMD-DG Taller de Creatividad y Métodos de Diseño 3 4	13 TADL-AC Taller de Diseño y Modelado 8 4	18 FOAR-AC Fotografía Artística I 7 4	23 FOAR2-AC Fotografía Artística II 18 4	28 DIG1-DG Diseño Gráfico I 13 4	33 DIG2-DG Diseño Gráfico II 28 4	37 CRPU-AC Creatividad Publicitaria 34 4	41 CRIM-AC Diseño de Imagen Corporativa 37 4	45 DMA-DG Diseño de Marketing 41 4				
4 EXOE-I Exposición Oral y Escrita del Español Br 4	9 PELOG-AC Pensamiento Lógico 5 4	14 DI1-DG Diseño de Interfaces I 9 4	19 DI2-DG Diseño de Interfaces II 14 4	24 DI3-DG Diseño de Interfaces III 19 4	29 ING1-H Inglés I Br 4	34 MEPU-AC Medios Publicitarios Gráficos 26 4	38 REA1-A Realidad Nacional Br 4	42 FEPS-T Formulación y Evaluación de Proyectos 37 4	46 ADPR-T Administración de Proyectos 42 4				
5 STCB-H Seminario Taller de Competencias Br 4	10 MAT1-T Matemática I Br 4	15 EPRO-AC Ética Br 4	20 HIDE-AC Historia del Diseño Gráfico 15 4	25 TEGC-DG Teoría de la Comunicación Gráfica 17 4	30 SEM-DG Semiótica de la Imagen 21 4								
20 UV 20 UV	20 UV 40 UV	20 UV 60 UV	20 UV 80 UV	20 UV 100 UV	20 UV 120 UV	16 UV 136 UV	16 UV 152 UV	16 UV 168 UV	16 UV 184 UV				
ASIGNATURAS QUE SE PUEDEN PROGRAMAR EN CICLO EXTRAORDINARIO: Un estudiante podrá cursar solamente una asignatura en ciclo extraordinario.													
4 EXOE-I Exposición Oral y Escrita del Español Br 4	9 PELOG-DG Pensamiento Lógico 5 4	11 ARAR2-DG Artes Gráficas II 6 4	18 FOAR-AC Fotografía Artística I 7 4	23 FOAR2-AC Fotografía Artística II 18 4	29 ING1-H Inglés I Br 4	32 DIPA-AC Diseño de Páginas Web 27 4	35 ING2-H Inglés II 29 4	40 CRED-AC Creatividad Editorial Gráfica 36 4					
5 STCB-H Seminario Taller de Competencias Br 4	10 MAT1-T Matemática I Br 4	15 EPRO-AC Ética Br 4	20 HIDE-AC Historia del Diseño Gráfico 15 4	25 TEGC-AC Teoría de la Comunicación Gráfica 17 4	30 SEM-DG Semiótica de la Imagen 21 4	34 MEPU-AC Medios Publicitarios Gráficos 26 4	38 REA1-A Realidad Nacional Br 4						

