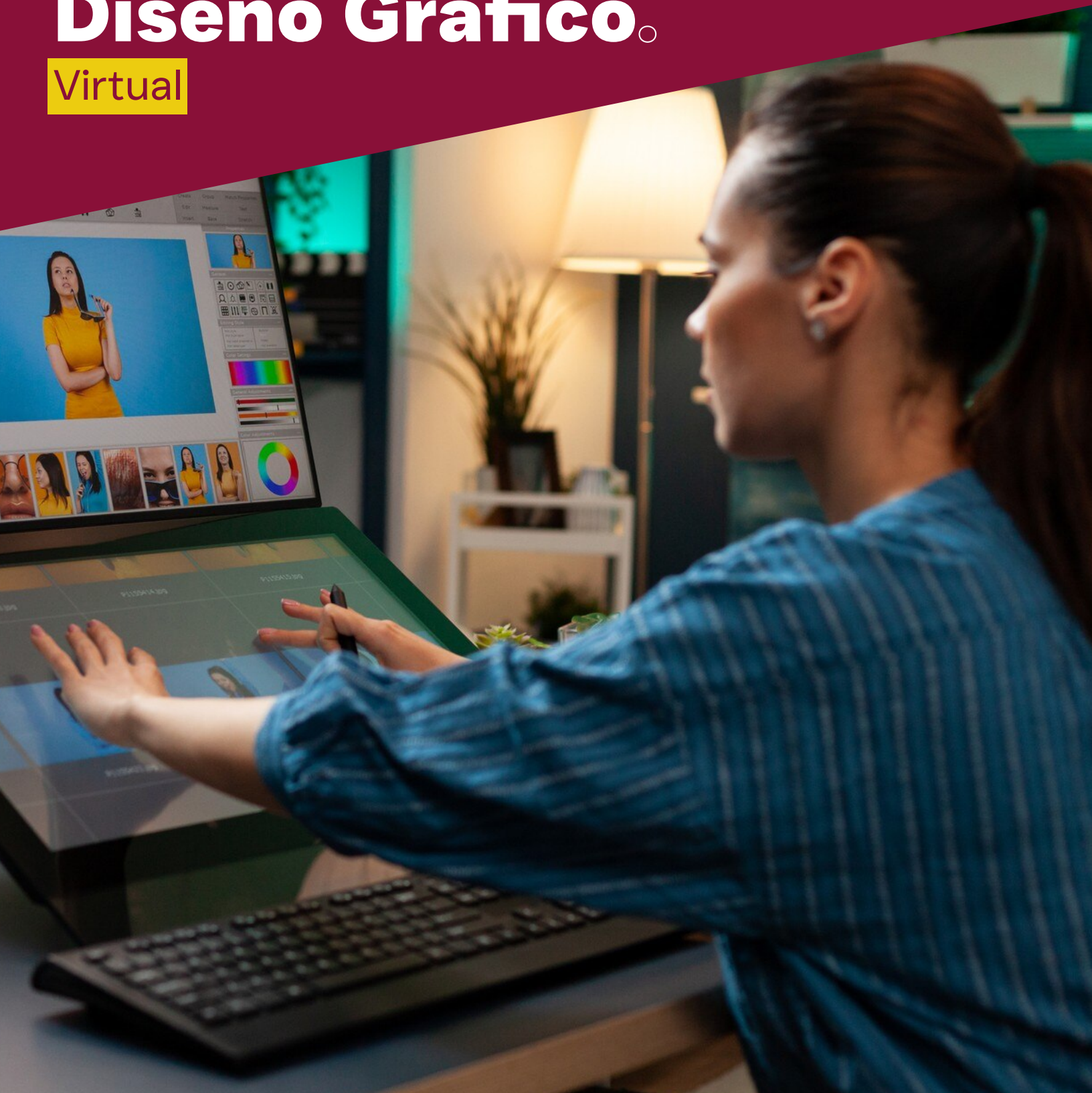


Licenciatura en Diseño Gráfico.

Virtual



UTEC

Universidad Tecnológica de El Salvador





¿Por qué estudiar Licenciatura en Diseño Gráfico No Presencial?

- La Universidad Tecnológica de El Salvador presenta a la sociedad salvadoreña y a su comunidad educativa universitaria, el plan de estudio de la Licenciatura en Diseño gráfico, que se desarrolla en modalidad No Presencial, 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 plan de estudio que se ha preparado es innovador, en el sentido de que incorpora competencias generales, básicas y de especialidad, las cuales se han operacionalizado en: conocimientos habilidades y actitudes, privilegiando la capacidad crítica, la proyección y la responsabilidad social del futuro graduado; para lo cual desarrollará investigación pertinente, consecuente con la filosofía institucional y el legado cultural nacional, así como las consideraciones culturales y medioambientales que debemos atender urgentemente en nuestro país.

El plan de estudio responde al enfoque de formación por competencias, haciendo énfasis en el rol protagónico del estudiante en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje, como un ser activo, constructor de su propio aprendizaje en función de sus intereses y los de la sociedad.

Para garantizar ese rol del estudiante, el docente será un mediador, constructor, motivador, aprenedor y transformador de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Competencias básicas

- Conceptualizar elementos gráficos publicitarios aplicando técnicas de dibujo manual, para contribuir a la prevención de la violencia intrafamiliar y de género.
- Elaborar diseños coherentes y creativos con ilustraciones complejas, aplicando técnicas manuales y herramientas digitales.
- Fundamentar el trabajo de investigación científica en un área problemática de la sociedad.
- Desarrollar competencias básicas en las áreas de técnicas de estudio, matemáticas, filosofía de la calidad y el conocimiento fundamental en la inducción universitaria.
- Conceptualizar elementos gráficos aplicando principios y criterios de diseño gráfico.

- Utilizar técnicas digitales y software especializado para construir y manipular imágenes en contextos artísticos, comerciales y publicitarios.
- Crear propuestas de diseño gráfico, aplicando métodos adecuados al entorno publicitario, usando educación inclusiva.
- Aplicar Funciones algebraicas, Funciones trascendentales, Geometría plana y analítica, Geometría, Trigonometría y Matrices para la solución de situaciones reales o hipotéticas.
- Crear imagen empresarial, a través de la producción y generación de propuestas visuales.
- Construir elementos digitales utilizando técnicas de animación y software especializado para su aplicación virtual.
- Producir efectos atractivos, impactantes y de alta calidad, que posean características estéticas de la imagen, en dos o tres dimensiones, mediante técnicas manuales y software especializado.
- Desarrollo de aplicaciones Web utilizando las tecnologías WCF (Windows Communication Foundation).
- Generar propuestas de presentación de proyectos de diseño gráfico, mediante los procesos de dibujo manual y el uso de herramientas digitales.
- Conceptualizar gráficamente soluciones visuales, utilizando las técnicas manuales o herramientas digitales, aplicando métodos de diseño.
- Manejar técnicas y procesos fotográficos para diferentes fines artísticos y de diseño gráfico.
- Desarrollar aplicaciones dinámicas en plataformas Web, utilizando el lenguaje de programación Java.
- Aplicar técnicas gráficas con sentido crítico y potenciar el gusto estético.
- Desarrollar la capacidad para procesar representaciones mentales, datos e informaciones para llegar a conclusiones lógicas, construir conocimiento, tomar decisiones, argumentar posturas, establecer metas y medios creativos para lograrlas y examinar la validez de los juicios y opiniones.

Competencias de especialidad

- Conceptualizar gráficamente soluciones visuales, utilizando las técnicas manuales o herramientas digitales, aplicando métodos de diseño y usando educación inclusiva.
- Construir elementos digitales utilizando técnicas de animación y software especializado para su aplicación a entornos virtuales.
- Producir materiales fotográficos para diferentes fines.
- Desarrollar aplicaciones Web utilizando lenguaje de programación en PHP.
- Elaborar materiales gráficos aplicados a la comunicación visual.
- Elaborar diseños creativos con ilustraciones complejas, aplicando técnicas manuales.

- Generar propuestas e ideas profesionales en formatos digitales, bajo un concepto coherente y estilo adecuado a multimedios.
- Conceptualizar gráficamente soluciones visuales, utilizando las técnicas manuales o herramientas digitales, aplicando métodos creativos de diseño, atendiendo los derechos humanos.
- Manejar, sintetizar y analizar la imagen, por medio de su significación y aplicación en los diferentes contextos gráficos, desde los más simples, hasta los más complejos.
- Producir efectos atractivos, impactantes y de alta calidad, que posean características estéticas de la imagen, mediante ilustración manual y software especializado; para contribuir a la reducción del riesgo de desastres.
- Generar propuestas e ideas profesionales en formatos digitales, bajo un concepto coherente y estilo adecuado a multimedios.
- Transmitir ideas de diseño de empaque para marcas publicitarias, aplicando las técnicas del lenguaje bi y tridimensional.
- Producir imágenes con técnicas manuales y herramientas digitales, que conceptualicen información editorial.
- Generar ideas conceptuales en la creación de ambientes adecuados a espacios comerciales y de marca, usando técnicas manuales, así como herramientas digitales.
- Transmitir información, mediante la identificación y segmentación canales publicitarios adecuados.
- Transmitir información publicitaria en formato impreso respetando el medio ambiente.
- Crear documentos gráficos de tipo editorial, aplicando software de diseño gráfico especializado.
- Generar las ideas conceptuales de identidades de marca según las exigencias y segmentaciones del mercado.
- Formular y evaluar proyectos de su profesión.
- Elaborar portafolios de trabajo profesional desarrollando habilidades: técnico, digitales, artístico y estilístico, atendiendo los derechos humanos.
- Crear una imagen gráfica visual en anuncios comerciales, e identidad de los medios televisivos de comunicación.
- Generar propuestas de diseño utilizando estilos gráficos para generar productos adecuados para mercados empresariales específicos.
- Planear, programar y controlar la gestión del proyecto.

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

- Planificador de proyectos gráficos, comerciales y publicitarios
Agencias publicitarias.
Desempeñándose como:
Director creativo de campañas publicitarias, Diseñador senior, Diseñador junior y Artefinalista.
- Director de proyectos Web, de animación y multimedia
Productoras de video, para cine, tv y multimedios.
Desempeñándose como:
Diseñador gráfico de Sitios Web, Editor multimedia, Ilustrador de storyboards, Guionista y Director de arte.
- Director y productor de imagen editorial corporativa
Imprentas, periódicos rotativos y Emprendedor.
Desempeñándose como:
Diseñador editorial, Diagramador, Ilustrador de textos publicitarios, Corrector de estilos y Diseñador de proyectos de imagen corporativa.
- Gerente de proyectos de diseño integral
Agencias publicitarias, y afines.
Instituciones estatales y privadas.
- Desempeñándose como:
Director de arte y Diseñador gráfico de piezas publicitarias.
Comunicador visual de identidad artística y cultural
Instituciones de educación superior.
Ong's
Desempeñándose como:
Director de arte, Ilustrador y Comunicador visual.



MALLA CURRICULAR
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE EL SALVADOR
FACULTAD: INFORMÁTICA Y CIENCIAS APLICADAS ESCUELA: DE CIENCIAS APLICADAS
NOMBRE DE LA CARRERA: LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO. MODALIDAD NO PRESENCIAL
AÑO DE INICIO: 2020

Periodo de Vigencia:
2020-2024

I AÑO		II AÑO		III AÑO		IV AÑO		V AÑO	
CICLO I	CICLO II	CICLO III	CICLO IV	CICLO V	CICLO VI	CICLO VII	CICLO VIII	CICLO IX	CICLO X
1 DINA-AC DIBUJO NATURAL BR. 4	6 ARG1-AC ARTES GRÁFICAS I 1 4	11 ARG2-AC ARTES GRÁFICAS II 6 4	16 TEPR-AC TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN GRÁFICA 11 4	21 ARTI-AC ARTE TIPOGRÁFICO 16 4	26 ILUS-AC ILUSTRACIÓN 21 4	31 ILAP-AC ILUSTRACIÓN APLICADA 26 4	35 ING2-I INGLÉS II 29 4	39 IMPR-AC IMPRESIÓN Y PRODUCCIÓN GRÁFICA 34 4	43 TAPO-AC 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 DIIN-AC DISEÑO INFOGRÁFICO 12 4	22 DIAN-AC DISEÑO DE ANIMACIÓN 19 4	27 DIMU-AC DISEÑO DE MULTIMEDIA 22 4	32 DIPA-AC DISEÑO DE PÁGINAS WEB 27 4	36 DIAM-AC DISEÑO DE AMBIENTACIÓN GRÁFICA 32 4	40 CRED-AC CREATIVIDAD EDITORIAL GRÁFICA 36 4	44 EDGR-AC EDICIÓN GRÁFICA PARA TELEVISIÓN 41 4
3 MYTI-T METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN BR. 4	8 TACR-AC TALLER DE CREATIVIDAD Y MÉTODOS DE DISEÑO 3 4	13 TADI-AC TALLER DE DISEÑO Y MODELADO 8 4	18 FOA1-AC FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA I 7 4	23 FOA2-AC FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA II 18 4	28 DIG1-AC DISEÑO GRÁFICO I 13 4	33 DIG2-AC DISEÑO GRÁFICO II 28 4	37 CRPU-AC CREATIVIDAD PUBLICITARIA 34 4	41 DIIM-AC DISEÑO DE IMAGEN CORPORATIVA 37 4	45 DIMA-AC DISEÑO DE MARKETING 41 4
4 EXOE-I EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA DEL ESPAÑOL BR. 4	9 PELG-AC PENSAMIENTO LÓGICO 5 4	14 DI11-AC DISEÑO DE INTERFACES I 9 4	19 DI12-AC DISEÑO DE INTERFACES II 14 4	24 DI13-AC DISEÑO DE INTERFACES III 19 4	29 ING1-I INGLÉS I BR. 4	34 MEPU-AC MEDIOS PUBLICITARIOS GRÁFICOS 26 4	38 REA-A REALIDAD NACIONAL BR. 4	42 FEPS-T FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS 37 4	46 ADPR-T ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS 42 4
5 SETA-P SEMINARIO TALLER DE COMPETENCIAS BR. 4	10 MAT1-T MATEMÁTICA I BR. 4	15 ETIC-A ÉTICA BR. 4	20 HIDI-AC HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO 15 4	25 TECG-AC TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA 17 4	30 SEIM-AC SEMIÓTICA DE LA IMAGEN 21 4				

Nota: Un estudiante podrá cursar solamente una asignatura en ciclo extraordinario.

PROCESO DE GRADUACIÓN

ASIGNATURAS QUE SE PUEDEN PROGRAMAR EN CICLO EXTRAORDINARIO

4 EXOE-I EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA DEL ESPAÑOL BR. *	9 PELG-AC PENSAMIENTO LÓGICO 5 4	11 ARG2-AC ARTES GRÁFICAS II 6 4	18 FOA1-AC FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA I 7 4	23 FOA2-AC FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA II 18 4	29 ING1-I INGLÉS I BR. 4	32 DIPA-AC DISEÑO DE PÁGINAS WEB 27 4	35 ING2-I INGLÉS II 29 4	40 CRED-AC CREATIVIDAD EDITORIAL GRÁFICA 36 4
5 SETA-P SEMINARIO TALLER DE COMPETENCIAS BR. 4	10 MAT1-T MATEMÁTICA I 5 4	15 ETIC-A ÉTICA BR. 4	20 HIDI-AC HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO 15 4	25 TECG-AC TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA 4 4	30 SEIM-AC SEMIÓTICA DE LA IMAGEN 21 4	34 MEPU-AC MEDIOS PUBLICITARIOS GRÁFICOS 26 4	38 HIDI-AC REALIDAD NACIONAL BR. 4	

Proceso de Graduación:
es el conjunto de actividades académicas que desarrolla el egresado, de acuerdo con la modalidad de cada IES, con la asesoría de un docente especializado.

NÚMERO CORRELATIVO

PRE-REQUISITO

CÓDIGO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

UNIDADES VALORATIVAS