



LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

DECÍDETE, FÓRMATE Y LIDERA

**Universidad Tecnológica
de El Salvador**



¿POR QUÉ ESTUDIAR LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO?

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.

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 inecuaciones, 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.

- »»» 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.
- »»» 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.

¿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

PROCESO DE GRADUACIÓN

I AÑO		CICLO II		CICLO III		CICLO IV		CICLO V		CICLO VI		CICLO VII		CICLO VIII		CICLO IX		CICLO X					
1	DNA-DG	6	ARAAR-AC	11	ARAAR2-DG	15	ETPR-AC	21	ARTI-DG	26	ILUS-DG	31	ELAP-DG	35	ING2-H	39	IMP-PR-DG	43	TAPQ-DG				
Dibujo Natural		Artes Gráficas I		Artes Gráficas II		Técnicas de Presentación Gráfica		Arte Tipográfico		Ilustración		Ilustración Aplicada		Inglés II		Impresión y Producción Gráfica		Taller de Portafolio					
Br	4	1	4	6	4	11	4	16	4	21	4	26	4	29	4	34	4	39	4				
2	TEO1-AC	7	TEO2-AC	12	TEO3-AC	17	DIN-DG	22	DIAI-DG	27	DIMU-DG	32	DIPA-AC	36	DIAI-DG	40	CREE-AC	44	EDGE-AC				
Tecnología Digital I		Tecnología Digital II		Tecnología Digital II		Diseño Infográfico		Diseño de Animación		Diseño de Multimedia		Diseño de Páginas Web		Diseño de Ambientación Gráfica		Creatividad Editorial Gráfica		Edición Gráfica para Televisión					
Br	4	2	4	7	4	12	4	19	4	22	4	27	4	32	4	39	4	41	4				
3	MYTH	8	TCMO-DG	13	TADL-AC	18	FOAR-AC	23	FOAR2-AC	28	DIG1-DG	33	DIG2-DG	37	CRPU-AC	41	CRMO-AC	45	DIMA-DG				
Metodología y Técnicas de la Investigación		Taller de Creatividad y Métodos de Diseño		Taller de Diseño y Modelado		Fotografía Artística I		Fotografía Artística II		Diseño Gráfico I		Diseño Gráfico II		Creatividad Publicitaria		Diseño de Imagen Corporativa		Diseño de Marketing					
Br	4	3	4	8	4	13	4	18	4	23	4	28	4	34	4	37	4	41	4				
4	EXOE-I	9	PELOQ-AC	14	DRI-DG	19	UIO-EXI	24	DRI-DG	29	ING1-H	34	MEPU-AC	38	REAL-A	42	FEPS-I	46	ADPR-T				
Expresión Oral y Escrita del Español		Pensamiento Lógico		Diseño de Interfaces I		Diseño de Interfaces II		Diseño de Interfaces II		Inglés I		Medios Publicitarios Gráficos		Realidad Nacional		Formulación y Evaluación de Proyectos		Administración de Proyectos					
Br	4	5	4	9	4	14	4	19	4	24	4	29	4	37	4	37	4	42	4				
5	STCB-H	10	MAT1-T	15	EPRO-AC	20	HIDI-AC	25	TECO-DG	30	SEMI-DG												
Seminario Taller de Competencias		Matemática I		Ética		Historia del Diseño Gráfico		Teoría de la Comunicación Gráfica		Semiótica de la Imagen													
Br	4	10	4	15	4	20	4	25	4	30	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	9	PELOQ-DG	11	ARAAR2-DG	18	FOAR-AC	23	FOAR2-AC	29	ING1-H	32	DIPA-AC	35	ING2-H	40	CREE-AC		
Expresión Oral y Escrita del Español		Pensamiento Lógico		Artes Gráficas II		Fotografía Artística I		Fotografía Artística II		Inglés I		Diseño de Páginas Web		Inglés II		Creatividad Editorial Gráfica			
Br	4	5	4	6	4	7	4	18	4	29	4	27	4	29	4	36	4		
5	STCB-H	10	MAT1-T	10	EPRO-AC	20	HIDI-AC	25	TECO-AC	30	SEMI-DG	34	MEPU-AC	38	REAL-A				
Seminario Taller de Competencias		Matemática I		Ética		Historia del Diseño Gráfico		Teoría de la Comunicación Gráfica		Semiótica de la Imagen		Medios Publicitarios Gráficos		Realidad Nacional					
Br	4	10	4	10	4	15	4	17	4	21	4	26	4	37	4				

NÚMERO CORRELATIVO:

CÓDIGO:

BR: Bachiller

PRERREQUISITO:

NOMBRE DE ASIGNATURA:

UNIDADES VALORATIVAS:

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.

