



# LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO NO PRESENCIAL

**DECÍDETE, FÓRMATE Y LIDERA**

**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.

## 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.

- »» 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.

## ¿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.
- »» 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.
- »» 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.
- »» Comunicador visual de identidad artística y cultural  
Instituciones de educación superior.  
Ong's  
Desempeñándose como:  
Director de arte, Ilustrador y Comunicador visual.
- »» 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.

# PENSUM



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	
<b>CICLO I</b>	<b>CICLO II</b>	<b>CICLO III</b>	<b>CICLO IV</b>	<b>CICLO V</b>	<b>CICLO VI</b>	<b>CICLO VII</b>	<b>CICLO VIII</b>	<b>CICLO IX</b>	<b>CICLO X</b>
1 DINA-AC	6 ARCA-AC	11 ARCA-AC	16 TEPRA-AC	21 ARTI-AC	26 ELIS-AC	31 ILAP-AC	36 INCI-I	41 IMPRA-AC	46 TAPO-AC
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
06	4	8	4	16	4	26	4	34	4
2 TEDI-AC	7 TEDI-AC	12 TEDI-AC	17 DVIN-AC	22 DVAN-AC	27 DDMU-AC	32 DIPA-AC	37 DUMA-AC	42 CRED-AC	47 EDGE-AC
TECNOLOGÍA DIGITAL I	TECNOLOGÍA DIGITAL II	TECNOLOGÍA DIGITAL III	DISEÑO INFOGRÁFICO	DISEÑO DE ANIMACIÓN	DISEÑO DE MULTIMEDIA	DISEÑO DE PÁGINAS WEB	BIBLIOTECA DE ADMINISTRACIÓN GRÁFICA	CREATIVIDAD EDITORIAL GRÁFICA	EDICIÓN GRÁFICA PARA TELEVISIÓN
06	4	7	4	12	4	22	4	30	4
3 AMIT-I	8 TACR-AC	13 TADI-AC	18 FDAI-AC	23 FDAI-AC	28 DDI-AC	33 INCI-AC	37 CREPU-AC	41 DEMA-AC	46 DUMA-AC
METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	TALLER DE OBSERVACIÓN Y REFERENCIAS DE IMAGEN	TALLER DE DISEÑO Y MUESTREO	FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA I	FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA II	DISEÑO GRÁFICO I	DISEÑO GRÁFICO II	CREATIVIDAD PUBLICITARIA	DISEÑO DE IMAGEN CORPORATIVA	DISEÑO DE MARKETING
06	4	8	4	7	4	18	4	18	4
4 ESDI-I	9 PDLG-AC	14 DDI-AC	19 DDI-AC	24 DDI-AC	29 INCI-I	34 MIPU-AC	38 REAA	41 FEPL-I	46 ADM-P
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA DEL ESPAÑOL	PENSAMIENTO LÓGICO	DISEÑO DE INTERFAZES I	DISEÑO DE INTERFAZES II	DISEÑO DE INTERFAZES III	INGLÉS I	MEDIOS PUBLICITARIOS GRÁFICOS	REALIDAD NACIONAL	FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS	ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS
06	4	9	4	14	4	19	4	25	4
5 SETA-P	10 MATH-I	15 ETICA	20 HIDI-AC	25 TEGG-AC	30 SEM-AC	35 MIPU-AC	38 REAA	41 FEPL-I	46 ADM-P
SEMINARIO TALLER DE COMPETENCIAS	MATEMÁTICA I	ÉTICA	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA	SEMIOLOGÍA DE LA IMAGEN	MEDIOS PUBLICITARIOS GRÁFICOS	REALIDAD NACIONAL	FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS	ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS
06	4	4	4	17	4	25	4	37	4

PROCESO DE GRADUACIÓN

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

**ASIGNATURAS QUE SE PUEDEN PROGRAMAR EN CICLO EXTRAORDINARIO**

8 ESDI-I	9 PDLG-AC	11 ARCA-AC	18 FDAI-AC	23 FDAI-AC	28 INCI-I	32 DIPA-AC	35 INCI-I	40 CRED-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
06	4	8	4	18	4	27	4	30
5 SETA-P	10 MATH-I	15 ETICA	20 HIDI-AC	25 TEGG-AC	30 SEM-AC	34 MIPU-AC	38 REAA	41 FEPL-I
SEMINARIO TALLER DE COMPETENCIAS	MATEMÁTICA I	ÉTICA	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA	SEMIOLOGÍA DE LA IMAGEN	MEDIOS PUBLICITARIOS GRÁFICOS	REALIDAD NACIONAL	FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS
06	4	4	4	17	4	25	4	37

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 cada IES, con la asesoría de un docente especializado.

NÚMERO CORRELATIVO


CÓDIGO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

UNIDADES VALORATIVAS

PRE-REQUISITO

