

CONSEJO NACIONAL DE RECTORES

Oficina de Planificación de la Educación Superior

División Académica

DICTAMEN SOBRE LA SOLICITUD DE MODIFICACIÓN DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

UCR TEC

UNA

M.Sc. Alexander Cox Alvarado



OPES ; no 18-2020

CONSEJO NACIONAL DE RECTORES

Oficina de Planificación de la Educación Superior

División Académica

DICTAMEN SOBRE LA SOLICITUD DE MODIFICACIÓN DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL



M.Sc. Alexander Cox Alvarado

OPES ; no 18-2020

378.728.6
C877d

Cox Alvarado, Alexander

Dictamen sobre la solicitud de modificación del diplomado, bachillerato y licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Técnica Nacional. / Alexander Cox Alvarado. -- San José, C.R. : CONARE - OPES, 2020.
62 p. ; 28 cm. -- (OPES ; no. 18-2020).

ISBN 978-9977-77-339-1

1. DISEÑO GRÁFICO. 2. DIPLOMADO UNIVERSITARIO. 3. BACHILLER UNIVERSITARIO. 4. LICENCIATURA UNIVERSITARIA. 5. OFERTA ACADÉMICA. 6. PLAN DE ESTUDIOS. 7. PERFIL PROFESIONAL. 8. PERSONAL DOCENTE. 9. UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL. 10. COSTA RICA. I. Título. II. Serie.

EBV



PRESENTACIÓN

El estudio que se presenta en este documento (OPES; no. 18-2020) se refiere al dictamen sobre la solicitud de modificación del Diplomado, Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica Nacional.

El dictamen fue realizado por el M.Sc. Alexander Cox Alvarado, Investigador IV de la División Académica de la Oficina de Planificación de la Educación Superior (OPES) con base en el documento *Resumen Ejecutivo: Propuesta de rediseño del plan de estudio del Diplomado, Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico*, elaborado por la Universidad Técnica Nacional. La revisión del documento estuvo a cargo del Mag. Fabio Hernández Díaz, Jefe de la División citada.



Eduardo Sibaja Arias
Director de OPES

DICTAMEN SOBRE LA SOLICITUD DE MODIFICACIÓN DEL DIPLOMADO, EL BACHILLERATO Y LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

Tabla de contenido	Página
1. Introducción	1
2. Datos generales	2
3. Justificación	3
4. Propósitos de la carrera	4
5. Perfil académico-profesional	6
6. Requisitos de ingreso	19
7. Requisitos de graduación	19
8. Listado de los cursos de la carrera	20
9. Descripción de los cursos de la carrera	20
10. Correspondencia del equipo docente con los cursos asignados	20
11. Conclusiones	21
Anexo A: Plan de estudio del Diplomado, Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica Nacional	22
Anexo B: Programa de los cursos del Diplomado, Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica Nacional	26
Anexo C: Profesores de los cursos del Diplomado, Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica Nacional	52
Anexo D: Profesores de los cursos del Diplomado, Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica Nacional y sus grados académicos	55

1. Introducción

La solicitud de modificación del Diplomado, el Bachillerato y la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Técnica Nacional (UTN) fue enviada a la Oficina de Planificación de la Educación Superior por el señor Rector de la UTN, Lic. Marcelo Prieto Jiménez, en nota R-328-2020, con el objeto de que cumpla lo establecido en la Ley Orgánica de la Universidad Técnica Nacional, en el cual se establece lo siguiente:

Artículo 6-Títulos y grados universitarios.

[...]

Los títulos que otorgue la Universidad a sus graduados se registrarán por las normas y nomenclatura establecidas por CONARE, particularmente en lo relativo a carga académica, unidades de valor académico o créditos, grados y cualquier otro aspecto, con el objeto de garantizar la unidad del Sistema Nacional de Educación Superior Universitario Estatal en la materia.

Dichas normas y nomenclatura se contemplan en el documento *Lineamientos para la creación de nuevas carreras o la modificación de carreras ya existentes*¹, en el *Convenio para crear una Nomenclatura de Grados y Títulos de la Educación Superior Universitaria Estatal Costarricense*² y en el *Convenio para unificar la definición de crédito en la Educación Superior*³.

La carrera de Diseño Gráfico fue creada antes de la incorporación de la UTN al CONARE, por lo que sus eventuales modificaciones no requieren la aprobación de este órgano, aunque sí una revisión por parte de la División Académica de la OPES.

Los Lineamientos mencionados establecen los siguientes temas, que serán la base del estudio que realice la OPES para modificar las carreras universitarias:

- Datos generales
- Justificación de la modificación.
- Propósitos de la carrera modificados o actualizados.
- Perfil académico-profesional modificado o actualizado

- Cambios en los requisitos de ingreso o de graduación
- Listado de los cursos de la carrera
- Descripción de los cursos de la carrera
- Correspondencia del equipo docente con los cursos asignados.

A continuación, se analizarán cada uno de estos aspectos.

2. Datos generales

En 2008, la OPES verificó que el Diplomado en Diseño Gráfico de la UTN cumplía las condiciones establecidas por el CONARE para una carrera universitaria de dicho grado. Posteriormente, en 2011, la UTN sometió a consideración de la OPES la apertura del Bachillerato en *Diseño Gráfico* y mediante el documento OPES-24/2011, esta Oficina dictaminó que este Bachillerato cumplía con los requisitos establecidos en la normativa interuniversitaria. En el año 2014, la UTN sometió a consideración de la OPES la apertura de la Licenciatura en *Diseño Gráfico* y esta Oficina dictaminó que cumplía con los requisitos establecidos en la normativa interuniversitaria mediante el documento OPES-20/2014.

Las principales modificaciones efectuadas son las siguientes:

- Inclusión como requisito de graduación de los cursos de Inglés del Programa institucional de Idiomas para el Trabajo (PIT) en el nivel de Diplomado.
- Armonización de los planes de estudio de Diplomado, Bachillerato y Licenciatura en un solo plan, por medio de la actualización y reorganización de la estructura curricular y de los programas de los cursos.
- La inclusión de cursos optativos en dos áreas, las de *Medios digitales* y de *Medios impresos*.
- Incorporación al plan de estudios de los componentes del Modelo Educativo de la UTN.

- Actualización del perfil académico profesional de acuerdo con tendencias actuales en el campo.
- Renovación y reorganización del personal docente.

La carrera en *Diseño Gráfico* se imparte en la Sede del Pacífico de la UTN.

3. Justificación

Sobre la justificación, la Universidad Técnica Nacional envió la siguiente información:

“El diseño gráfico es una disciplina que ha venido mostrando una importante evolución a pasos agigantados en todo el mundo, debido a la amplia e innovadora gama de posibilidades tecnológicas de las que hoy se dispone en el mercado y del continuo cambio de tendencias y necesidades del diario vivir; razón por la cual, la demanda de servicios de personas profesionales en esta área ha proliferado, como consecuencia de las constantes necesidades de comunicación visual y publicidad en un mundo globalizado, que promueve el crecimiento veloz y masivo en el intercambio de información. Es por ello que, ante los cambios en los estilos de vida de la sociedad y el surgimiento de un nuevo vocabulario: el de los signos visuales y los símbolos que requieren de un estudio y una correcta forma de plantearlo, como parte de los requerimientos de la sociedad del conocimiento y la comunicación; es que surge la necesidad de realizar el rediseño de la Carrera, para ofrecer las herramientas necesarias a la población estudiantil que les posibilite comprender los nuevos conceptos de la comunicación y puedan, a partir de sus conocimientos, habilidades y de su experiencia, dar respuestas a los requerimientos de mercados globalizados que demandan formas de interrelacionarse con sus productos, crear espacios de pensamiento artístico y de proyección humanista, por medio de la imagen y todos sus componentes.

Este rediseño contempla los siguientes aspectos:

- Inclusión como requisito de graduación de los cursos de Inglés del Programa institucional de Idiomas para el Trabajo (PIT) en el nivel de diplomado.
- Unificación y armonización de los planes de estudio de diplomado, bachillerato y licenciatura en un solo plan.
- Incorporación al plan de los componentes del Modelo Educativo de la Universidad Técnica Nacional.
- La modificación del perfil académico profesional.
- La inclusión de cursos optativos.
- La renovación y actualización de la estructura de cursos y los programas de los cursos, así como de la tabla docente.”⁴

4. Propósitos de la carrera

Según la Universidad Técnica Nacional, los propósitos de la carrera son los siguientes:

Diplomado

Propósito general

Propiciar la formación de personas diseñadoras gráficas con los conocimientos y capacidades en diversas áreas de la comunicación visual a nivel nacional e internacional, de tal manera que, mediante el análisis y el desarrollo de los diferentes procesos, resuelvan eficientemente las necesidades de la comunicación gráfica para la adecuada transmisión de los conceptos ideados al público meta.

Propósitos específicos

- Comprender la importancia del aporte de soluciones eficientes a la problemática existente en el área de la comunicación visual, a nivel social y comercial, mediante el desarrollo de proyectos que permitan insertarse de manera ágil al mercado laboral.
- Desarrollar los fundamentos necesarios a nivel técnico mediante la investigación, el análisis y la creación de proyectos que permitan la resolución de los procesos de comunicación visual en diversas áreas.
- Aprender sobre el manejo de herramientas básicas por medio de la participación en procesos de creación y análisis para la generación de elementos gráficos de diferente naturaleza, dirigidas al logro y construcción de su propio conocimiento.

Bachillerato

Propósito general

Formar profesionales en diseño gráfico con capacidad para la formulación de estrategias de comunicación visual y mercadeo, por medio del conocimiento técnico, tecnológico y la formación humanista, que permita la expresión visual de información, hechos, ideas y valores útiles a la sociedad.

Propósitos específicos

- Aplicar la sensibilidad humanista y gestora a los conocimientos de la comunicación visual, en los contenidos académicos de los distintos procesos técnicos y prácticos, para el desarrollo integral, que permita el ejercicio de la profesión de manera responsable, y ética, dentro de un ámbito laboral y comercial.
- Ejercer la disciplina del diseño gráfico en el contexto real, de tal manera que, la vinculación entre la práctica profesional y el mercado laboral, contribuya al fortalecimiento de las competencias de la futura persona profesional, en los diferentes sectores de la economía del país.
- Ofrecer a la persona diseñadora gráfica formación técnica en el área de mercadeo, y el papel que desempeña en la promoción de ideas, productos, servicios y marcas por medio de campañas publicitarias y de comunicación, para la atención eficiente de los retos presentes en el entorno económico y comercial en constante cambio.
- Fomentar en la persona diseñadora gráfica un comportamiento profesional y ético en el uso de técnicas de expresión y comunicación adecuadas, para el establecimiento de tratos comerciales en el campo del diseño gráfico.
- Incentivar el pensamiento crítico, autónomo e innovador, por medio de la implementación de estrategias didácticas diversas, para el desarrollo de un estilo propio, que brinde aportes estéticos y asertivos a las necesidades visuales del entorno social.

Licenciatura

Propósito general:

Ofrecer a las personas estudiantes de Licenciatura en Diseño Gráfico espacios de construcción de conocimientos con estrategias centradas en el aprendizaje, para la generación de proyectos en el área de la comunicación visual que respondan a objetivos emanados de la investigación, el análisis y el aporte de pares.

Propósitos específicos:

- Ofrecer una formación profesional con las competencias creativas, organizativas y de proyección social, mediante el desarrollo de la comunicación gráfica, que satisfaga las necesidades de calidad y productividad para la incorporación de los valores de la sociedad como fundamento innovador dentro del marco estético actual.
- Desarrollar proyectos creativos en el ámbito de la comunicación visual por medio del manejo apropiado de las tecnologías emergentes, que propongan soluciones a situaciones diversas de la realidad nacional, y en los que se considere, además, el aspecto ambiental.
- Proveer al mercado nacional e internacional de profesionales que reúnan las competencias idóneas en el diseño, ejecución y dirección de proyectos, abarcando los principios psicológicos y éticos que permitan una comunicación visual integral, para una formación acorde con las exigencias del sector productivo y de la sociedad en general.
- Fomentar en la persona diseñadora gráfica la visión emprendedora mediante estrategias basadas en la investigación, la creatividad y la teoría para resolver problemas de comunicación visual.

5. Perfil académico-profesional

La Universidad Técnica Nacional envió el perfil profesional completo del graduado en Licenciatura en Diseño Gráfico. A partir del Bachillerato, hay dos áreas de profundización, en Medios Digitales y Medios Impresos, las cuales se reflejan en el perfil académico-profesional.

Diplomado

Conocimientos

- Composición para el dibujo
- Funciones comunicativas del dibujo
- Técnicas de representación del dibujo

- Dibujo básico, a escala, de anatomía humana, artístico y geométrico
- Técnicas de ilustración manuales
- Logística para eventos
- Evolución de la historia gráfica contemporánea
- Teoría del diseño
- Semiótica y semántica
- Colorimetría
- Teoría y cualidades del color
- La luz y los objetos
- Maquetación
- Observación gráfica
- Sociología de la imagen
- Composición para la imagen gráfica
- Causalidad y funcionalidad del diseño
- Comunicación visual corporativa
- Introducción al mercadeo
- Costos para la elaboración de proyectos contextualizados
- Recursos para evitar el riesgo de desastres en el diseño gráfico
- Propuestas editoriales
- Materiales editoriales emergentes
- Aspectos técnicos en la elaboración de artes finales para diferentes sistemas de impresión convencional
- Fotografía básica
- Manejo técnico en cámara fotográfica
- Iluminación fotográfica
- Imagen fotográfica
- Triángulo de la exposición y la ley de reciprocidad
- Programas digitales básicos
- Conceptos y fundamentos básicos de programación
- Códigos web

- Algoritmos
- Estructuras de datos
- JavaScript básico
- Maquetación web

Habilidades

- Diseñar y diagramar material de editorial en diferentes formatos.
- Realizar diferentes estilos de ilustraciones y fotografías para la comunicación visual.
- Elaborar propuestas creativas para diferentes proyectos que involucren el diseño gráfico.
- Transmitir mensajes mediante composiciones gráficas.
- Elaborar material de información para la sociedad con base en temáticas de cada institución.
- Proponer el diseño de nuevas piezas gráficas de comunicación para eventos.
- Elaborar propuestas creativas para diferentes proyectos que involucren el diseño gráfico.
- Componer artes para diferentes formatos.
- Apoyar en la elaboración de conceptos visuales.
- Manipular imágenes digitales para su empleo en proyectos de comunicación visual.
- Colaborar en la elaboración de sitios y portales web para cuentas específicas.
- Ofrecer soluciones creativas y eficaces a problemas de comunicación visual dentro del diseño.
- Revisar los artes finales de los diferentes diseños antes de ser reproducidos en los sistemas de impresión.
- Crear propuestas originales para el diseño bidimensional y tridimensional, acorde con las necesidades del mercado mediante el empleo de tecnología de punta.
- Desarrollar proyectos tanto de producciones gráficas como de diseño web.
- Confeccionar empaques y embalajes para diferentes productos
- Realizar sesiones fotográficas para eventos y actividades especiales.

- Aplicar el dibujo artístico y técnico, proyectados al diseño gráfico.
- Interpretar la forma y el espacio por medio del análisis estructural.
- Aplicar el dibujo para la representación creativa de conceptos y mensajes.
- Definir el estilo artístico, técnicas, materiales y diseño de proyectos innovadores dirigidos a un mercado meta.
- Generar bocetos para propuestas gráficas.
- Desarrollar proyectos de diseño gráfico que consideren el riesgo de desastres.
- Aplicar la metodología empresarial en el diseño gráfico.
- Identificar las necesidades del mercado para empresas de diseño gráfico.
- Aplicar procesos investigativos en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico.
- Elaborar proyectos de imagen corporativa para determinadas marcas y servicios.
- Crear sistemas de identidad visual para diferentes entidades comerciales, empresas e instituciones.

Actitudes

- Interés por descubrir posibilidades que le permitan diseñar productos en un mercado competitivo.
- Creatividad y responsabilidad para la búsqueda de soluciones.
- Evidencia valores éticos en su desempeño.
- Disposición para la atención de sugerencias de mejora continua.
- Sensibilidad ante manifestaciones artísticas y culturales.
- Gusto por el trabajo en grupos multidisciplinarios.
- Iniciativa para el emprendimiento.
- Disposición para explorar los medios informáticos.
- Curiosidad para la investigación en el manejo de técnicas y sus posibilidades.
- Sensibilidad para la interpretación creativa.

Al finalizar los seis cursos del Programa Institucional de Idiomas para el trabajo (PIT) para la lengua inglesa, se espera que los y las estudiantes del Diplomado en Diseño Gráfico logren:

- Utilizar el idioma inglés en concordancia con el nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), a través de medios y canales de comunicación acorde con el nivel.
- Comprender frases y expresiones de uso frecuente que le permiten comunicarse para realizar tareas simples y cotidianas, mediante intercambios sencillos y directos de información, relacionadas con áreas de experiencia relevantes para su entorno personal y de desarrollo profesional.
- Comunicar de manera oral y escrita las ideas principales e información específica de charlas breves, conferencias, presentaciones, noticias, podcasts y otros materiales relacionados a temas personales o de su especialidad.
- Identificar y aplicar técnicas de comprensión de lectura para encontrar información específica en textos escritos, relacionados con temas de interés personal o su área profesional.
- Interactuar de forma espontánea en reuniones, actividades o conversaciones cotidianas sobre temas relacionados con el área profesional.
- Se relacionen con respeto y de manera asertiva con sus interlocutores.

Bachillerato

Conocimientos

- Vocabulario técnico básico para el diseño gráfico
- Presupuestos para proyectos gráficos
- Metodologías y técnicas para la solución de proyectos gráficos
- Composición dinámica para diseño
- Tareas y funciones del diseño gráfico
- Funcionamiento de las máquinas litográficas
- Conceptos aplicados desde plataformas de mapas de bits
- Conceptos aplicados desde plataformas de maquetación
- Troqueles
- Formatos de papel y gramajes

- Impresión flexográfica y sus materiales
- Materiales editoriales emergentes
- Aspectos técnicos en la elaboración de artes finales para diferentes sistemas de impresión convencional
- Introducción a la mercadotecnia
- Promoción de ventas y merchandising
- Planeamiento estratégico de mercadeo
- Relación con el mercado laboral
- Diseño y desarrollo de nuevos productos
- Planificación de una campaña publicitaria off line y on line
- Fundamentos y objetivos del SEO vs SEM
- Formularios web
- Manejo básico de PHP
- Web dinámicas
- Bases de datos
- Conceptos aplicados desde plataformas vectoriales
- Composiciones compatibles con los navegadores modernos
- Lenguaje de programación emergentes
- Tecnología web en apps semi-nativas
- Programas de producción audiovisual
- Técnicas de dibujo digital
- Producción de imagen en movimiento
- Animación
- Etapas de producción: Pre-producción, producción y post-producción
- Procesadores y editores de animación
- Técnicas audiovisuales básicas

Área Medios Digitales

- Páginas web
- Maquetación web avanzada con HTML5 y CSS

- jQuery
- Gráficos interactivos para web
- Bootstrap
- Animaciones interactivas
- Administración de sitios web
- Programación en JavaScript
- Formularios web
- Programación en JavaScript
- Animación web avanzada

Área Medios Impresos

- Técnicas manuales
- Proyectos de comunicación basados en técnicas manuales
- Diseño de display
- Materiales y técnicas sostenibles aplicables en el diseño gráfico
- Costos del trabajo en el ámbito del diseño gráfico
- Estrategias presupuestarias enfocadas en proyectos de comunicación
- Troqueles

Habilidades

- Elaborar propuestas creativas para diferentes proyectos que involucren el diseño gráfico.
- Transmitir mensajes mediante composiciones gráficas.
- Ofrecer soluciones a problemas de comunicación visual dentro del diseño.
- Proponer el diseño de nuevas estrategias de comunicación para transmitir mensajes específicos de información.
- Desarrollar proyectos tanto de producciones gráficas como de producción audiovisual.
- Asesorar en comunicación visual tanto a nivel individual como institucional.
- Confeccionar material de mercadeo y promoción aplicando los principios fundamentales del diseño.

- Elaborar estrategias de medios y campañas de mercadeo para la empresa o actividades específicas.
- Supervisar la elaboración de piezas gráficas dentro del departamento de mercadeo.
- Apoyar en la elaboración de conceptos visuales.
- Brindar asesorías a clientes en el campo creativo y de materiales.
- Realizar el diseño de piezas de merchandising necesarias para campañas de promoción y mercadeo.
- Elaborar presupuestos para proyectos gráficos.
- Evidenciar un estilo creativo e innovador que le caracterice como persona diseñadora.
- Comunicar de manera oral o escrita y según las normas lingüísticas, diferentes propuestas en el área.
- Participar en grupos multidisciplinarios.
- Desarrollar de forma práctica diferentes tareas de diseño gráfico.

Área Medios Digitales

- Utilizar herramientas digitales para desarrollar aplicaciones y recursos web.
- Elaborar soluciones orientadas a la web accesible.
- Aplicar las características del diseño web.
- Aplicar herramientas digitales para la animación en sitios web.
- Manejar API's externas.
- Desarrollar sitios web con contenido dinámico.
- Validar formularios web.

Área Medios Impresos

- Utilizar las técnicas manuales para el diseño de propuestas creativas e innovadoras.
- Generar respuestas innovadoras y competitivas de técnicas manuales para estrategias promocionales digitales.
- Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos gráficos enfocados en sistemas de reproducción convencional.

- Identificar el sistema de impresión convencional requerido según las características del proyecto gráfico.

Actitudes

- Curiosidad e ingenio para la realización de tareas propias del diseño gráfico.
- Interés por la actualización permanente.
- Disponibilidad para la realización de tareas según su naturaleza.
- Respeto en la atención de las funciones de la comunicación visual.
- Empatía con el cliente y grupos de trabajo.
- Respeto ante la divergencia de opiniones durante la ejecución de trabajos colectivos.
- Interés por el trabajo individual y colectivo para la resolución de problemas de diseño.
- Responsabilidad en el cumplimiento de sus asignaciones.
- Interés por el emprendedurismo en el desarrollo de acciones profesionales.
- Solidaridad con la comunidad y el ambiente.
- Disposición para el desarrollo de servicios profesionales.
- Interés en el desarrollo de ideas creativas.
- Proactividad para proponer soluciones innovadoras.
- Autocrítica en el análisis de sus propios trabajos.

Área Medios Digitales

- Disposición para explorar los medios informáticos.
- Interés por que sus producciones cumplan con las especificaciones web.
- Posición proactiva para proponer e implementar soluciones relacionadas a la web.
- Acepta el error como una fuente de aprendizaje.
- Aprecia revisar de forma colaborativa las producciones realizadas incrementando su experiencia.

Área Medios Impresos

- Curiosidad en el uso de técnicas manuales.

- Interés en la aplicación de ideas creativas a partir de técnicas no tradicionales.
- Disposición para entender la imagen visual como una construcción diversa.
- Creatividad en el uso de materiales diversos y consecuentes con las necesidades del mercado.
- Interés en la investigación de costos para la elaboración de proyectos gráficos.
- Liderazgo para la resolución de estrategias comerciales con grupos interdisciplinarios.
- Autocrítica para el análisis de sus trabajos.

Licenciatura

Conocimientos

- Maquetación y análisis de propuestas editoriales
- Producciones gráficas para publicaciones tradicionales o digitales
- Publicidad y medios de comunicación en el diseño gráfico
- Servicio al cliente
- Psicología comercial para proyectos dirigidos al público meta
- Investigación y desarrollo de proyectos
- Estrategias de promoción basadas en BTL
- Imagen en estampa textil
- Diseño para la estampa digital
- Sociología de las tendencias
- Producción de imagen en movimiento
- Producción audiovisual y su proceso
- Fundamentos de preproducción, producción y postproducción audiovisual
- Legislación en el quehacer del diseño gráfico
- Publicidad y ética
- La praxis del diseño gráfico

Área Medios Digitales

- Elementos y aspectos del diseño audiovisual
- Montaje para la producción audiovisual

- Uso del software o plataformas de edición
- Mercado audiovisual
- Animación
- Pre producción, producción y post producción

Área Medios Impresos

- Impresión gran formato
- Producción editorial
- Tintas inteligentes o especiales
- Sistemas de reproducción
- Eco-tecnologías
- Planificación y desarrollo de proyectos
- Terminaciones y acabados

Habilidades

- Dirigir estrategias y campañas de comunicación con propósitos específicos.
- Elaborar propuestas creativas para diferentes proyectos que involucren el diseño gráfico.
- Ofrecer soluciones a problemas de comunicación visual dentro del diseño.
- Confeccionar material promocional aplicando los principios del diseño.
- Elaborar estrategias de medios y campañas publicitarias para actividades específicas.
- Supervisar las etapas de proyectos gráficos para su implementación en el mercado.
- Proyectar y transmitir mensajes mediante composiciones gráficas.
- Diseñar propuestas originales para el diseño bidimensional y tridimensional, acorde con las necesidades del mercado mediante el empleo de tecnología de punta.
- Crear estrategias en Marketing digital y redes sociales.
- Elaborar diseños para diferentes soportes en la industria textil.

- Realizar el diseño de piezas de merchandising necesarias para campañas de promoción y mercadeo.
- Confeccionar empaques y embalajes para diferentes productos y en sostenibilidad con el ambiente.
- Diseñar proyectos gráficos con el fin de solventar necesidades de comunicación.
- Generar propuestas innovadoras y competitivas como solución a proyectos de comunicación visual.
- Aplicar la psicología comercial en la elaboración de proyectos de diseño gráfico.
- Aplicar la legislación relacionada con la disciplina del diseño gráfico.
- Aplicar principios éticos para desarrollo de su profesión.
- Justificar con propiedad las propuestas de diseño, ofreciendo criterios estéticos y psicológicos.
- Diseñar proyectos creativos con sostenibilidad ambiental.
- Generar procesos de investigación contextualizados acorde con las necesidades actuales en el área de diseño.

Área Medios Digitales

- Manejar aspectos fundamentales de la cámara DSRL para la captura de video.
- Aplicar el diseño y la composición estética en imágenes fijas y en movimiento.
- Generar proyectos audiovisuales con objetivos de comunicación concretos.
- Manipular software de edición digital.
- Interpretar contenido de materiales audiovisuales.
- Aplicar el lenguaje audiovisual.
- Aplicar los procesos narrativos en la creación de material audiovisual.
- Solucionar problemas de diseño en forma individual o colectiva.
- Supervisar todas las fases del proceso de diseño y reproducción de artes en diferentes ámbitos.
- Desarrollar proyectos creativos y eficientes tanto de producciones gráficas como de producción audiovisual.

Área Medios Impresos

- Ofrecer diferentes servicios, simples o complejos, relacionados directamente con la producción gráfica acorde al mercado actual.
- Diseñar proyectos creativos de diferente naturaleza acordes con las necesidades y posibilidades del mercado meta.
- Plantear propuestas en función de materiales y recursos tecnológicos emergentes.
- Diseñar y diagramar material de editorial en diferentes formatos.
- Adaptar sus servicios a los cambios en el área de la producción.
- Desarrollar procesos creativos sustentados en la técnica y la teoría.

Actitudes

- Curiosidad para la creación y manipulación de la producción audiovisual.
- Respeto en la atención de las necesidades del cliente.
- Responsabilidad para la aplicación de la legislación que rige la disciplina del diseño gráfico en el país.
- Motivación para afrontar retos profesionales.
- Interés por la actualización en el uso de los recursos tecnológicos.
- Constancia en la actualización profesional.
- Sensibilidad en temas sociales, culturales y ambientales.
- Conciencia de la importancia de los signos y símbolos gráficos en la comunicación.
- Congruencia en el uso de prácticas sostenibles con el ambiente.
- Respeto por las diferencias de cualquier tipo, de manera que no promueve la discriminación.
- Empatía para la interacción en grupos multidisciplinarios en el desarrollo de diferentes proyectos.
- Creatividad en relación a las propuestas y soluciones de producción gráfica.
- Curiosidad para la realización de proyectos de comunicación en respuesta a las condiciones del mercado.
- Interés por la actualización constante sobre recursos tecnológicos para la ejecución de actividades propias de la producción gráfica.

- Proactividad para la generación de oportunidades viables en función de las soluciones y el ambiente.
- Empatía y respeto en el trabajo colaborativo.
- Disposición para la autocrítica que posibilite la mejora constante.
- Emprendimiento creativo en su nicho de trabajo.
- Adaptabilidad ante los imprevistos.
- Respeto por su profesión.
- Participación en redes de colaboración para el fortalecimiento en su campo profesional.

La División Académica de la Oficina de Planificación de la Educación Superior considera que el perfil profesional, de forma general, se adecúa a los resultados de aprendizaje esperados establecidos en el Marco Centroamericano de Cualificaciones para la Educación Superior Centroamericana para los grados de Diplomado, Bachillerato y Licenciatura.

6. Requisitos de ingreso

Los aspirantes al ingreso deben cumplir con los lineamientos y procedimientos de ingreso definidos por la Universidad Técnica Nacional, entre ellos poseer el diploma de Bachillerato en Educación Media o su equivalente reconocido por el Ministerio de Educación Pública.

Adicionalmente, para ingresar al tramo de Licenciatura en Diseño Gráfico se requiere ser graduado de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica Nacional, o bien tener un diploma de bachillerato de otras universidades en carreras estrechamente relacionadas con la especialidad del Diseño Gráfico, como es el caso de Bachillerato en Diseño Gráfico, Diseño Publicitario o Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico.

7. Requisitos de graduación

Se establece como requisito de graduación para cada grado la aprobación de todos los cursos y las actividades definidas en el plan de estudios. Para el

Diplomado se requiere la aprobación de los seis cursos del Programa Institucional de Idiomas para el Trabajo y para el Bachillerato aprobar el Trabajo Comunal Universitario. Para la Licenciatura se incluye la realización del trabajo final de graduación, el cual puede ser tesis, proyecto o seminario de graduación.

8. Listado de cursos de la carrera

La carrera de Diseño Gráfico se imparte por medio de ciclos cuatrimestrales de catorce semanas. La duración y los créditos, por grado, son los siguientes:

Diplomado: Seis ciclos con 83 créditos.

Bachillerato: Cuatro ciclos adicionales con 46 créditos, para un total de diez ciclos y 129 créditos.

Licenciatura: Tres ciclos adicionales con 33 créditos, para un total de trece ciclos y 162 créditos.

En el Bachillerato y la Licenciatura se ofrecen cuatro cursos optativos. Cada estudiante debe elegir una de las dos áreas, de Medios Impresos o de Medios Digitales y matricular en cada bloque de optativos, el curso del área elegida.

El plan de estudios de la carrera completa se presenta en el Anexo A. Todas las normativas vigentes se cumplen.

9. Descripción de los cursos de la carrera

Los programas de los cursos se muestran en el Anexo B.

10. Correspondencia del equipo docente con los cursos asignados

Los nombres de los profesores de cada uno de los cursos de la carrera propuesta aparecen en el Anexo C. En el Anexo D se presentan los nombres y los grados académicos de los profesores de la carrera propuesta. La disciplina de los diplomas de los profesores está relacionada con los contenidos de los cursos en los que están propuestos. Esta Oficina considera que las normativas vigentes se cumplen.

11. Conclusiones

La propuesta cumple con la normativa aprobada por el CONARE en el *Convenio para crear una nomenclatura de grados y títulos de la Educación Superior Estatal* ², y en el *Convenio para unificar la definición de crédito en la Educación Superior* ³ y con los requisitos establecidos por el documento *Lineamientos para la creación de nuevas carreras o la modificación de carreras ya existentes*¹

-
- 1) Aprobado por el Consejo Nacional de Rectores en la sesión N°27-2013, artículo 3, inciso g) y h), celebrada el 22 de octubre de 2013.
 - 2) Aprobado por el CONARE el 4 de mayo de 2004 y ratificado por el Consejo Universitario de la Universidad de Costa Rica en la sesión N°4866 del 9 de marzo del 2004; por el Consejo Director del Instituto Tecnológico de Costa Rica en la sesión N°2351 del 22 de abril del 2004; por el Consejo Universitario de la Universidad Nacional en la sesión N°2505 del 25 de setiembre del 2003 y por el Consejo Universitario de la Universidad Estatal a Distancia en la sesión N°1701 del 16 de abril del 2004.-
 - 3) Aprobado en sesión 2297-16, 19 de julio de 1976.
 - 4) Universidad Técnica Nacional, Carrera de Diseño Gráfico, 2020.

ANEXO A

**PLAN DE ESTUDIOS DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO Y LICENCIATURA
EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL**

ANEXO A

PLAN DE ESTUDIOS DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

<u>Ciclo y nombre del curso</u>	<u>Créditos</u>
<u>Primer ciclo</u>	<u>16</u>
Principios del Diseño	3
Dibujo I	3
Comunicación Visual	3
Tratamiento Digital I	4
Taller Creativo	3
<u>Segundo ciclo</u>	<u>16</u>
Historia del Diseño Gráfico	3
Dibujo II	3
Fotografía I	3
Tratamiento Digital II	4
Investigación para el Diseño	3
<u>Tercer ciclo</u>	<u>16</u>
Técnicas de Ilustración	4
Dibujo III	3
Fotografía II	3
Fundamentos de Programación	3
Diseño Tridimensional	3
<u>Cuarto ciclo</u>	<u>13</u>
Diseño Editorial	3
Diseño y Construcción de Páginas Web	4
Fotografía III	3
Tipografía	3
<u>Quinto ciclo</u>	<u>13</u>
Artes finales	3
Diseño y Publicación de Páginas Web	4
Ilustración Digital I	3
Emprendimientos en diseño gráfico	3

Ciclo y nombre del curso	Créditos
<u>Sexto ciclo</u>	<u>9</u>
Diseño para la Industria	3
Animación Vectorial	3
Ilustración Digital II	3
<i>Diplomado en Diseño Gráfico</i>	83
<u>Séptimo ciclo</u>	<u>12</u>
Comunicación Humana y Comercial	3
Presupuestos para el Diseño	3
Mercadeo	3
Formación Humanística	3
<u>Octavo ciclo</u>	<u>11</u>
Actividad Cultural	1
Marketing Digital	3
Optativo según área	4
Formación Humanística	3
<u>Noveno ciclo</u>	<u>14</u>
Actividad Deportiva	0
Técnicas Audiovisuales	4
Diseño y Aplicaciones Técnicas	3
Optativo según área	4
Formación Humanística	3
<u>Décimo ciclo</u>	<u>9</u>
Práctica Profesional	6
Formación Humanística	3
<i>Tramo de Bachillerato</i>	46
<i>Total de Bachillerato</i>	129

Ciclo y nombre del curso	Créditos
<u>Undécimo ciclo</u>	<u>10</u>
Psicología Comercial	3
Packaging	3
Optativo según área	4
<u>Duodécimo ciclo</u>	<u>13</u>
Diseño en la industria textil	3
Ética y Legislación para el Diseño Gráfico	3
Taller de Investigación	3
Optativo según área	4
<u>Decimotercer ciclo</u>	<u>10</u>
Medios de Comunicación y Publicidad	4
Desarrollo Creativo	3
Estrategias BTL	3
Investigación Dirigida	0
<i>Tramo de Licenciatura</i>	33
<i>Total de Licenciatura</i>	162

Lista de cursos del área escogida (todos otorgan cuatro créditos):

Área de Medios digitales

Diseño para multimedia I
 Diseño para multimedia II
 Diseño Audiovisual I
 Diseño Audiovisual II

Área de Medios impresos

Diseño para medios impresos I
 Diseño para medios impresos II
 Producción Gráfica I
 Producción Gráfica II

ANEXO B

**PROGRAMAS DE LOS CURSOS DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO
Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL**

ANEXO B

PROGRAMAS DE LOS CURSOS DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

Curso: PRINCIPIOS DEL DISEÑO

Créditos: 3

Descripción:

Este curso busca que cada estudiante construya el conocimiento en torno a los principios del diseño aplicando de forma correlacionada las teorías de composición, diseño, elementos plásticos, tipografía, teoría del color y formatos, que son elementos fundamentales para llevar a cabo el proceso creativo. Este conocimiento, le brinda la posibilidad de lograr una correcta ejecución de los proyectos para obtener resultados desde una formación holística donde se estimula el desarrollo integral del estudiantado (intelectual, emocional, social, físico, creativo, intuitivo, estético y espiritual) y las relaciones en todos los niveles dentro de una comunidad de aprendizaje.

Contenido:

- Concepto de composición y diseño
- Los elementos plásticos y su función en el mundo del diseño
- Teoría del color
- Composición y formatos

Curso: DIBUJO I

Créditos: 3

Descripción:

Este es un curso dinámico donde el aprendizaje se vuelve metódico en la aplicación de cada uno de los conceptos, logrando que cada estudiante tenga una comprensión efectiva de las técnicas del dibujo por medio de estructuras básicas. Por esta razón, este curso versa sobre la aplicación del conocimiento básico de lo artístico y lo técnico al diseño gráfico, mediante ejercicios prácticos sustentados en la ejecución de las capacidades constructivas, representativas, comunicativas y caligráficas expresivas del dibujo.

Contenido:

- Métodos y técnicas del dibujo
- Técnicas de representación
- Funciones comunicativas del dibujo
- Caligrafía y expresión

Curso: COMUNICACIÓN VISUAL

Créditos: 3

Descripción:

Este curso tiene como propósito que cada estudiante comprenda el campo de la percepción visual, reforzando su perspectiva estética para que mediante el pensamiento crítico y complejo pueda concebir el arte de la comunicación de una forma madura y continua. La teoría es asumida a partir de la construcción de conocimientos de tal manera que pueda formarse una estructura de la imagen gráfica para interpretar iconográficamente el mundo actual. Por consiguiente, se orienta a brindar las bases generales de la teoría en la evolución del diseño, para crear códigos visuales, analizar los factores que inciden en el concepto y valoración de una imagen en la producción gráfica contemporánea, la semiótica y semántica, la retórica de la imagen, el lenguaje de los símbolos y la comunicación de masas, sociología de imagen visual y su proyección futura en el contexto tecnológico de la comunicación.

Contenido:

- Prefiguración de la obra gráfica
- Medios de comunicación de masas
- Recursos del diseño
- Teoría de la imagen

Curso: TRATAMIENTO DIGITAL I

Créditos: 4

Descripción:

Este curso busca que cada estudiante desarrolle sus habilidades para la creación de imágenes vectoriales atractivas y dinámicas que le permitan lograr un adecuado uso de los canales de comunicación, usando para ello las herramientas digitales emergentes en proyectos digitales e impresos.

La utilización de los recursos digitales es indispensable para la formación profesional de cualquier diseñador gráfico, así como el contacto directo con las tecnologías emergentes en el área de la ilustración vectorial y la diagramación, ya que estas marcarán las pautas de las nuevas tendencias permitiendo un crecimiento integral del aprendiente mediante la experimentación, la autocrítica y la investigación.

Contenido:

- El collage, el montaje y las transformaciones en medios informáticos para tratamiento digital.
- La diagramación y la composición
- Medios informáticos para la creación de imágenes vectoriales
- Ilustración vectorial y sus usos en medios informáticos para el diseño digital

Curso: TALLER CREATIVO

Créditos: 3

Descripción:

La persona diseñadora gráfica nace con un impulso instintivo de ser creativo, cuya eficacia comunicativa se fortalece gracias al conocimiento, a herramientas y a las ideas que se convierten en mensajes visuales acordes con una necesidad específica. El Taller Creativo permite desarrollar el potencial creativo del estudiante y por ende fomentar la innovación para resolver problemas gráficos y de comunicación. Para este proceso, el curso se concentra en el desarrollo de la creatividad para la ejecución de ideas que luego se materializan de forma gráfica por medio de recursos y herramientas específicas del Diseñador Gráfico.

Contenido:

- Creatividad e innovación
- El proceso creativo
- Pensar como persona diseñadora: Design Thinking

Curso: HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

Créditos: 3

Descripción:

El curso tiene como propósito que cada estudiante conozca la evolución del diseño gráfico a través del tiempo y basa su recorrido en las expresiones artísticas del hombre y cómo éste ha representado su visión particular del mundo que lo rodea a través de las distintas técnicas y manifestaciones artísticas. Se basa fundamentalmente en la correlación de hechos teóricos importantes de la representación gráfica y su influencia en la historia de la sociedad.

Contenido:

- Primeros rastros gráficos
- Influencia del diseño europeo
- El diseño gráfico en América Latina y Costa Rica
- Evolución de la historia gráfica contemporánea

Curso: DIBUJO II

Créditos: 3

Descripción:

Este curso tiene como propósito que cada estudiante identifique los efectos expresivos de los métodos básicos del dibujo, la búsqueda del estilo artístico, técnicas, materiales y diseño de proyectos innovadores en el logro de la aplicación de la teoría que lo orienta a manifestar la gestualidad gráfica de la representación de las formas. Todo esto mediante la ejecución de prácticas desarrollando la observación, percepción, análisis y representación creativa de modelos y ambientes. Por esta razón, este curso se orienta a brindar las posibilidades creativas del dibujo a través de la ejecución de herramientas y materiales desde la valoración de luz y sombra, proyección de formas, ambientación, color y volumen, tomando como plataforma la evolución del aprendizaje en la experimentación práctica.

Contenido:

- La luz y los objetos
- Luz y texturas en técnicas
- Dibujo y entorno
- Color, volumen y expresión

Curso: FOTOGRAFÍA I

Créditos: 3

Descripción:

El curso posibilita en cada estudiante la utilización de las cualidades de la cámara fotográfica tipo reflex digital de lentes intercambiables (DSLR) para la confección de imágenes fijas en proyectos enfocados en el diseño. Razón por la cual, se abordan temáticas relacionadas con la luz, la exposición y la composición, como elementos fundamentales en el campo de la fotografía, además de que ésta – la fotografía – es una de las herramientas imprescindibles para el desarrollo creativo de toda persona diseñadora gráfica.

Contenido:

- Historia de la fotografía
- La cámara fotográfica
- El sistema óptico
- La exposición
- La luz
- Composición estética

Curso: TRATAMIENTO DIGITAL II

Créditos: 4

Descripción:

Este curso busca que cada aprendiz demuestre soluciones gráficas de manera concreta, asertiva e innovadora en programas emergentes para la construcción de artes digitales en mapas de bits, evaluando los procesos de salida en digital y formato físico. El manejo de estos recursos es una herramienta indispensable para las personas profesionales en el área de la comunicación visual, ya que es uno de los principales recursos a la hora de construir y desarrollar ideas, que luego comunicará en forma de imágenes o textos a quienes se involucren en el proceso de comunicación.

Para lograr estos resultados se planean estrategias metodológicas y evaluativas centradas en el aprendizaje, desarrollándose espacios para la experimentación individual y colectiva, así como lapsos con la guía de la persona mediadora quién mostrará procesos y herramientas de edición fotográfica y mapa de bits, para lograr concretar proyectos digitales e impresos con excelente calidad.

Contenido:

- Tratamiento y posibilidades compositivas de la imagen digital
- Tratamiento de la imagen: aplicación de los medios informáticos para la creación, edición y retoque de imágenes
- Tratamiento local de la imagen
- Inserción y manipulación de texto

Curso: INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO

Créditos: 3

Descripción:

El curso de investigación ofrece nociones generales sobre los postulados teóricos, características e importancia del proceso investigativo. Su propósito es facilitar los elementos metodológicos, teóricos y prácticos necesarios para utilizar las diferentes técnicas de investigación en los proyectos, tareas asignadas, y temáticas propias del diseño gráfico.

Contenido:

- El proceso de investigación
- Bases de una investigación
- Metodología, métodos y técnicas de investigación
- Diseño de un anteproyecto o propuesta de investigación
- Las técnicas de investigación
- Las fuentes y el proceso de búsqueda
- Tratamiento de la información

- Exposición de resultados
- Informe del proyecto

Curso: TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

Créditos: 4

Descripción:

Este curso busca que cada estudiante construya el conocimiento en torno a una de las áreas más utilizadas en el medio de las artes gráficas como lo es la ilustración, ejecutada mediante técnicas manuales, además de conocer la disciplina, los procedimientos técnicos, los usos y enfoques, la logística para la realización del montaje de exposiciones y todo lo que conlleva desde la curaduría hasta el acto en sí.

Contenido:

- La ilustración como disciplina
- Técnicas de Ilustración y sus procedimientos
- Preparación y montaje de exposiciones de artes
- Usos y enfoques de la ilustración

Curso: DIBUJO III

Créditos: 3

Descripción:

Este curso pretende construir conocimientos relacionados con la estructura compositiva de la figura humana, para la comprensión de la representación espacial, gestual, expresiva, así como la modificación de escalas, ejes y estructuras para la creación de personajes en estilos artísticos encontrados a través de los modelos teórico-conceptuales vigentes, tomando como plataforma la sensibilidad para la interpretación creativa, la evolución del pensamiento, la percepción sensitiva y la iniciativa para el desarrollo de los procesos.

Contenido:

- Figura humana
- Figura humana en el espacio
- Expresividad de la figura humana
- Variantes de la figura humana

Curso: FOTOGRAFÍA II

Créditos: 3

Descripción:

Este curso da continuidad a los conocimientos construidos en Fotografía I, ya que en el proceso de creación de propuestas fotográficas con fundamento estético y de iluminación, se le suma el elemento narrativo, como estrategia publicitaria, industrial y comercial. Por tanto, pretende fomentar el uso de la fotografía como elemento que amplíe las posibilidades de diseño en la creación de proyectos varios involucrando el manejo de conceptos como calidad, contraste, intensidad y dirección de la luz, a través del uso de modificadores y combinación de distintas fuentes para afectar la percepción de volúmenes, formas y texturas, manteniendo la esteticidad de la obra.

Se propone una metodología fundamentada en los principios del constructivismo a través de distintos ejercicios de iluminación, prácticas y trabajo de campo, con el fin de comprender distintos controles que pueden ejercerse sobre la luz. La evaluación se aplica en todas sus funciones y tipos, a saber: diagnóstica, procesual, a término, autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación mediante el desarrollo de múltiples ejercicios y proyectos.

Contenido:

- Lenguaje estético de la imagen
- Color
- Iluminación
- Producción (producto)

Curso: FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Créditos: 3

Descripción:

El curso está orientado a que cada estudiante adquiera los conocimientos elementales que le permita entender cualquier lenguaje de programación mediante la metodología de la resolución de problemas.

La finalidad del curso es que cada estudiante logre las bases necesarias para poder resolver problemas computacionales, los cuales serán sumamente importantes para su ulterior rendimiento en la carrera.

Contenido:

- Conceptos básicos en programación
- Diseño de algoritmos.
- Introducción a la programación.
- Estructuras de decisión y control
- Arreglos

- Módulos
- Conceptos básicos del modelo orientado a objetos
- Introducción a javascript

Curso: DISEÑO TRIDIMENSIONAL

Créditos: 3

Descripción:

Este es un curso donde cada estudiante comprende los conceptos y el uso adecuado de los elementos estructurales en el diseño tridimensional, dando respuesta con eficiencia y eficacia a las solicitudes de un público meta donde la teoría y la efectiva aplicación de los recursos técnicos sean los que sustentan su quehacer creativo. Razón por la que se orienta a brindar las bases generales de la teoría, los elementos y principios del diseño tridimensional, su estructura en el espacio, la tipografía y efectos de color para dar como resultante el diseño de elementos vanguardistas y funcionales.

Se pretende estimular una acción construida desde el compromiso donde las prácticas educativas encuentren su origen en el pensamiento crítico y creativo, en la investigación y en el desarrollo de líderes participativos, que busquen resolver problemas mediante la aplicación de principios de investigación, creatividad e innovación. En esta línea, la evaluación implementa herramientas alternativas no tradicionales como la auto, co y heteroevaluación, a través de estrategias de aprendizaje colaborativo, inter-aprendizaje y autogestión.

Contenido:

- Elementos y principios artísticos del diseño tridimensional y su estructura en el espacio
- Tipografía tridimensional
- Aplicación de empaques y embalajes
- Diseño de empaques

Curso: DISEÑO EDITORIAL

Créditos: 3

Descripción:

El curso tiene como propósito ofrecer las herramientas digitales para la construcción de material editorial como revistas, periódicos, memorias, folletos, catálogos de producto, entre otros, mezclando las herramientas y fortalezas de los programas Indesign, Photoshop e Illustrator, con los requerimientos técnicos necesarios para una correcta impresión del material. Este conocimiento permite ofrecer servicios en distintas áreas del quehacer tanto nacional como internacional a través de plataformas digitales.

Se incorpora la visión holística en la metodología lo que implica asumir la premisa de auto organización de los individuos, los grupos sociales y las instituciones mediante una

dinámica de permanente transformación por medio de múltiples procesos articulados que se desarrollan en su interior en conexión con el contexto. La participación de pares en discusiones y comentarios, servirán como realimentación para el proceso educativo.

Contenido:

- Contenidos generales para el montaje, diagramación y preparación de documentos para la impresión
- Elementos conceptuales para la elaboración de medios gráficos impresos
- Elementos estructurales para la elaboración de medios gráficos impresos
- Creación de artes finales

Curso: DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB

Créditos: 4

Descripción:

El curso pretende introducir a cada estudiante en el estudio y reconocimiento de los elementos fundamentales que integran la construcción de una página web. Se hará énfasis en los aspectos teóricos complementando con ejercicios prácticos, de tal forma que se desarrolle de manera eficaz la aplicación de las herramientas que se implementen.

Contenido:

- Generalidades de una página web
- HTML5
- CSS3
- Uso de gráficos interactivos para la web
- JQuery
- Introducción a Bootstrap

Curso: FOTOGRAFÍA III

Créditos: 3

Descripción:

Este es un curso que complementa los conocimientos relacionados con los fundamentos y procesos de la manipulación digital fotográfica construidos en los cursos de Fotografía I y II, abarcando la optimización de flujos de trabajos que se dan como resultado del proceso de postproducción de imágenes fotográficas. Esto le permite a cada estudiante manejar diversos lenguajes de la fotografía, a través de programas de procesamiento que desemboquen en un conocimiento profundo en el campo de la manipulación fotográfica digital, integrando en este proceso la posibilidad de generar muestras audiovisuales a partir de imágenes fijas.

Contenido:

- La intencionalidad de la imagen
- Flujos de trabajo
- Retoque y edición
- Introducción a la imagen en movimiento
- Montaje y edición

Curso: TIPOGRAFÍA

Créditos: 3

Descripción:

Este curso busca que cada estudiante construya un conocimiento en torno al recurso tipográfico, que le posibilite su manipulación creativa y apropiada, dentro de la comunicación visual. Este conocimiento, le brinda la oportunidad de potencializar este elemento desde varias perspectivas, ya sea de forma individual o en conjuntos compositivos.

Contenido:

- Fundamentos de la tipografía
- Uso y aplicación de la tipografía
- Composición tipográfica
- Aplicaciones creativas

Curso: ARTES FINALES

Créditos: 3

Descripción:

Este curso se enfoca en desarrollar las aptitudes y capacidades necesarias dentro de ámbito del diseño gráfico para la ejecución de proyectos que cuiden el acabado, la calidad de impresión de las imágenes fotográficas, el apropiado manejo del color y los requerimientos que exigen las empresas de impresión en las áreas de la litografía offset, la flexografía, la serigrafía, la prensa rotativa y los troqueles.

Contenido:

- Historia y evolución de la prensa
- Historia y evolución de la litografía
- Historia y evolución de la flexografía
- Historia y evolución de la serigrafía
- Troqueles para litografía

Curso: DISEÑO Y PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB

Créditos: 4

Descripción:

Este curso complementa los contenidos de los cursos Fundamentos de programación y Diseño y construcción de páginas web, permitiéndole a cada estudiante, conocer las técnicas necesarias para la creación de sitios web dinámicos y llevar a cabo la publicación en ellos de una de forma creativa, desarrollando la investigación y el trabajo colaborativo.

Se requiere un laboratorio de cómputo, donde cada estudiante pueda poner en práctica los conocimientos construidos en cada sesión mediante la manipulación creativa de las herramientas de los medios informáticos.

Contenido:

- Repaso general sobre diseño web
- Creación y publicación de un sitio web
- Administración de un sitio web
- Creación de formularios
- Bases de datos
- Bootstrap

Curso: ILUSTRACIÓN DIGITAL I

Créditos: 3

Descripción:

Este curso pretende que cada estudiante logre desarrollar ilustraciones digitales en formato vectorial mediante el análisis de ejemplos prácticos, la experimentación y la construcción de su propio conocimiento a partir de espacios de trabajo que permitan una interiorización más cercana y natural al tema, obteniendo resultados de calidad acordes a las tendencias modernas del mercado nacional e internacional.

Para una persona profesional en el campo de la comunicación visual ser capaz de resolver problemáticas en la ilustración vectorial es indispensable, ya que le permite una flexibilidad en sus áreas de ejecución y un conocimiento profundo en el manejo de las herramientas digitales emergentes.

Contenido:

- Conceptualización de la ilustración digital
- La ilustración lineal vectorial
- La ilustración vectorial usando formas
- Acabados finales

Curso: EMPRENDIMIENTOS EN DISEÑO GRÁFICO

Créditos: 3

Descripción:

En este curso se pretende construir una visión completa del espíritu emprendedor, a través de las competencias necesarias para la generación de ideas de negocio y la elaboración de proyectos de inversión, que posibiliten la determinación de su viabilidad y trazabilidad en los diferentes mercados. Debido a lo anterior, las temáticas desarrolladas se relacionan con aspectos básicos en el campo de la planificación de negocios, permitiendo no solo que se diseñen empresas, sino que, en el ejercicio de la práctica, se estimulen ideas de negocios.

Contenido:

- Los emprendimientos y las personas emprendedoras
- Las actitudes emprendedoras
- Importancia de las mipymes en la economía mundial
- Fundamentos teóricos y prácticos en las áreas contables, financieras y estadísticas
- Planes de negocios
- Inversiones en la empresa

Curso: DISEÑO PARA LA INDUSTRIA

Créditos: 3

Descripción:

Este curso tiene como intención que los y las estudiantes apliquen los conocimientos relacionados con los fundamentos del diseño construidos a lo largo de la carrera y los materialicen para el desarrollo de proyectos creativos en el área del Diseño Corporativo y el branding en situaciones reales de empresas y marcas, tomando en cuenta como punto de partida la percepción visual del ser humano y el posicionamiento de una imagen dentro de la mente de las personas consumidoras.

Desde el Modelo Educativo de la UTN se promueve dentro del proceso formativo, el desarrollo de proyectos, las simulaciones, las prácticas profesionales, el aprendizaje en servicio, el aprendizaje basado en problemas, de allí que cada estudiante tendrá un acercamiento a un cliente real y le realizará una propuesta de diseño corporativo o de marca según su necesidad, fomentando de esta manera la vinculación con las empresas y una proyección comunitaria.

Contenido:

- Identidad corporativa: personalidad de la marca
- Branding: concepto de la marca
- Imagen corporativa
- Soportes de imagen corporativa y branding

Curso: ANIMACIÓN VECTORIAL

Créditos: 3

Descripción:

La animación ofrece muchas posibilidades en cuanto a funcionalidad en el campo del diseño gráfico. Es por ello que el curso se concentra en la ejecución de propuestas de animación vectorial enfocadas a necesidades específicas, brindando a los y las estudiantes herramientas tecnológicas que faciliten el proceso de producción de las mismas. Para llevar esto a cabo, se implementa el uso de herramientas multimedia para la ejecución de las animaciones.

Contenido:

- El entorno de trabajo
- Edición de archivos
- Trabajar con objetos y color
- Línea de tiempo y animación
- Escenas, filtros, máscaras y texto
- Sonido y video
- Acciones y publicación

Curso: ILUSTRACIÓN DIGITAL II

Créditos: 3

Descripción:

Este curso busca que cada estudiante desarrolle sus habilidades creativas mediante la producción de proyectos complejos de ilustración digital en mapa de bits e involucrando procesos vectoriales para la creación de obras que sean llamativas y pertinentes con el mensaje a transmitir, logrando soluciones innovadoras a problemas de comunicación complejos.

Contenido:

- Pintura digital básica en mapa de bits
- Pintura digital de personajes
- Expresión gráfica
- Diagramación y formatos finales

Curso: COMUNICACIÓN HUMANA Y COMERCIAL

Créditos: 3

Descripción:

La comunicación humana surge por la necesidad de dar a conocer lo que se siente, lo que se vive, lo que se piensa. El ser humano se define por su condición de sociabilidad, y si es sociable, lo es porque puede comunicarse. Razón por la cual, con este curso se pretende la comprensión de la importancia del ser persona comunicadora con el apoyo de distintas técnicas, para la formación integral, en la producción de textos de manera fluida, según sean los propósitos del emisor, la situación comunicativa y el interlocutor.

Contenido:

- El proceso de la comunicación
- Los medios de comunicación masiva
- La comunicación comercial
- Construcción de ideas.

Curso: PRESUPUESTOS PARA EL DISEÑO

Créditos: 3

Descripción:

El desarrollo de profesionales con aptitudes y capacidades en diversas áreas del conocimiento en el campo de la comunicación visual incluye aquellos conceptos relacionados con el manejo y fijación de los costos que intervienen en la creación de dichos proyectos. Desde esta perspectiva, este curso provee las herramientas básicas para aprender a fijar presupuestos para proyectos gráficos y establecer criterios claros desde los cuales realizar inversiones en medios de comunicación y utilizar parámetros objetivos en el cálculo de los costos del trabajo de diseño.

Contenido:

- Estado actual de la inversión publicitaria
- Estrategia de promoción basada en producto
- Estrategia de promoción basada en precio
- Estrategia de promoción basada en promoción
- Estrategia de promoción basada en distribución
- Honorarios profesionales y proyectos propios

Curso: MERCADERO

Créditos: 3

Descripción:

Este es un curso que propicia una construcción de conocimientos que favorezca la visión general del mercadeo, desde el punto de vista estratégico y creativo. Para ello se analizan los modelos de conducta de compra, tomando en cuenta las necesidades de las personas inmersas en las dinámicas sociales, psicológicas, culturales, económicas y ecológicas que afectan la vida en sociedad.

Contenido:

- Introducción a la mercadotecnia
- Investigación de mercado
- Psicología comercial
- Lanzamiento de nuevos productos

Curso: MARKETING DIGITAL

Créditos: 3

Descripción:

Este es un curso que pretende que cada estudiante logre entender y comprender mediante diferentes herramientas, el mercadeo digital, obteniendo resultados de calidad acordes a las tendencias modernas del mercado nacional e internacional.

Contenido:

- Fundamentos de mercadeo y de mercadeo digital
- Mercadeo en redes sociales
- Diseño de contenidos
- Aplicaciones creativas
- Email marketing
- Publicidad en medios digitales
- Conocimiento de SEO Y SEM
- Plan de mercadeo digital

Curso: TÉCNICAS AUDIOVISUALES

Créditos: 4

Descripción:

El curso busca ampliar los conocimientos de la persona diseñadora gráfica en el campo de software especializado para el diseño audiovisual, como respuesta a las exigencias

tecnológicas actuales que ofrecen mayor posibilidad de medios en la comunicación. Según lo anterior, las temáticas principales se relacionan con aspectos básicos en el campo audiovisual como técnicas utilizadas, estructuras narrativas, lenguaje técnico entre otras, permitiendo el conocimiento y manipulación de los programas de producción, elementos que intervienen y las metodologías más asertivas en el proceso de diseño.

Contenido:

- Software
- Producción de imágenes
- Animación

Curso: DISEÑO Y APLICACIONES TÉCNICAS

Créditos: 3

Descripción:

Este curso busca profundizar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera con la realización de proyectos para la implementación de recursos y estructuras en espacios físicos que potencien la comunicación creando una inmersión entre la persona espectadora y el medio. La aplicación de estos recursos crea experiencias donde las y los estudiantes tienen contacto directo con el ambiente, siendo capaces de intervenir espacios físicos, enfrentando problemáticas para la realización de instalaciones o stands, de esta manera participan de forma activa, como protagonistas que transitan a su propio paso y ritmo hacia el desarrollo de su potencial humano donde el análisis y la experimentación serán la base para el crecimiento intelectual.

Contenido:

- Conceptualización y desarrollo de proyectos
- Diseño e implementación de packaging
- Diseño y estructura para espacios físicos

Curso: PRÁCTICA PROFESIONAL

Créditos: 6

Descripción:

De acuerdo con el Modelo Educativo de la UTN, todas las carreras “tienen un alto componente práctico que asegura la consecución de un perfil ocupacional y técnico que le facilita a la persona graduada su inserción laboral y su vinculación con los sectores productivos del país”. Razón por la cual, este curso ofrece a cada estudiante la oportunidad de iniciarse en su ámbito profesional, mediante la integración de la teoría y la práctica en interacción con la realidad social.

Contenido:

Los contenidos específicos se regirán por lo normado en el Reglamento General de Práctica Profesional de la Universidad Técnica Nacional.

Curso: PSICOLOGÍA COMERCIAL

Créditos: 3

Descripción:

La psicología comercial es un instrumento que posibilita una mejor interacción entre todos aquellos elementos que intervienen en la relación productiva, facilitando conocimientos en cuanto a estrategias psicológicas de solución de problemas en ventas, así como el comportamiento colectivo y los fenómenos económicos e incidencias psicosociales del consumo en general. De allí que el curso pretende el análisis de los factores y elementos de la psicología que intervienen en los procesos de compra de productos y su relación en las labores cotidianas del diseño gráfico.

Contenido:

- Aspectos de la psicología en los procesos comerciales
- Psicología del comportamiento de la persona consumidora
- Aspectos psicológicos de la persona vendedora
- Habilidades sociales para la venta

Curso: PACKAGING

Créditos: 3

Descripción:

El curso abre espacios de discusión por medio de estrategias centradas en el aprendizaje, para la realización de proyectos que emanan de la investigación, el análisis y el aporte de pares. Desde esta visión, ofrece los fundamentos de diseño necesarios para enfrentar los proyectos de empaques y embalajes que responden a las exigencias de los mercados nacionales e internacionales, aunado a una visión que trasciende la simple interrelación de formas, colores o espacios para adentrarse en la urgencia de considerar el ambiente y el impacto que estos proyectos pueden tener en la vida del planeta.

Contenido:

- Actualidad en el Diseño y ecodiseño de envases
- Diagnóstico ambiental
- Gestión logística
- Diseño e implementación de proyectos

Curso: DISEÑO EN LA INDUSTRIA TEXTIL

Créditos: 3

Descripción:

La expansión de los sistemas de producción y nuevos materiales, ha alcanzado los métodos para crear tanto textiles como diferentes estampados en ellos. Como resultado de ese avance, es cada vez mayor la forma en que se buscan alternativas más sostenibles de producción y diseños con mayor conciencia, promoviendo pasar de motivos decorativos a estampados que evidencien el manejo de estéticas determinadas o que permita tener un impacto comunicativo mayor en sus productos.

Contenido:

- La imagen en la estampa textil
- Diseño para la estampa manual
- Diseño para la estampa digital

Curso: ÉTICA Y LEGISLACIÓN PARA EL DISEÑO GRÁFICO

Créditos: 3

Descripción:

El curso pretende profundizar en la importancia de los alcances éticos que toda persona debería mostrar, además de comprender las competencias, normas, códigos y principios de la legislación vigente para el ejercicio del diseño gráfico y el alcance de un desempeño integral dentro de un marco de respeto hacia las leyes que rigen la sociedad y el país, con el fin de responder a un compromiso profesional y social.

Contenido:

- Fundamentos de la ética
- Ética de la persona diseñadora gráfica
- Publicidad y ética
- La praxis del diseño gráfico
- Legislación para el diseño gráfico

Curso: TALLER DE INVESTIGACIÓN

Créditos: 3

Descripción

La investigación científica es un proceso compuesto por etapas diferenciadas e interrelacionadas, por este motivo el curso aborda la investigación como un proceso fundamental para la construcción sistemática del conocimiento, y por lo tanto, como un ejercicio que promueve el análisis crítico, el desarrollo científico – tecnológico, la reflexión y el pensamiento complejo. Para ello, se plantean los conceptos fundamentales para la formulación de una tesis, un proyecto o un trabajo de seminario; se establecen las estrategias que se requieren para la planificación de cualquier tipo de investigación con carácter científico y por último, se establece la metodología que servirá para relacionar los aspectos teóricos con los elementos de orden práctico en un proceso investigativo.

Contenido:

- Importancia, objetivos, características y etapas de la investigación científica
- Elementos de una tesis de grado
- Elementos a considerar para un proyecto
- Trabajo de investigación tipo seminario
- Desarrollo de la propuesta de investigación

Curso: MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD

Créditos: 4

Descripción:

Este curso busca mediante el estudio, análisis y evaluación de los diversos medios de comunicación, el desarrollo de propuestas publicitarias destinadas a sacar el máximo provecho de las tendencias del marketing. Esto permite una amplia perspectiva al realizar campañas publicitarias asertivas e innovadoras, que vinculen a la persona espectadora con el mensaje logrando un mayor impacto en la audiencia, optimización de los recursos y eficiencia en la producción gráfica.

Contenido:

- Medios de comunicación
- Pensamiento estratégico de medios
- La publicidad en medios

Curso: DESARROLLO CREATIVO

Créditos: 3

Descripción:

Este curso propone la aplicación de la creatividad, como una herramienta capaz de producir una respuesta original ante cualquier necesidad en el campo del diseño gráfico. Con el tiempo, las personas pueden perder la capacidad de crear e inventar, pero estas capacidades pueden entrenarse, estimulándolas de la manera adecuada. Es por ello que se parte de necesidades específicas y funcionales para la construcción del conocimiento en cuanto a estrategias de solución estética, técnica y estilo en la aplicación de proyectos gráficos.

Durante el curso, cada estudiante genera proyectos gráficos que requieren de un nivel creativo conforme se va avanzando durante el mismo, con la ayuda de procesos de investigación, consolidación y defensa de las ideas innovadoras, de forma individual o grupal.

Contenido:

- Fundamentos de la creatividad
- Proceso constructivo de ideas
- Creatividad aplicada
- Expresión gráfica

Curso: ESTRATEGIAS BTL

Créditos: 3

Descripción:

El curso abre espacios de discusión por medio de estrategias centradas en el estudiante, para la realización de proyectos que emanan de la investigación, el análisis y el aporte de pares. Desde esta visión, ofrece los insumos necesarios para establecer líneas de acción desde el diseño gráfico para desarrollar proyectos visuales que acompañen las estrategias Below the Line (Debajo de la línea), o BTL (por sus siglas en inglés), las cuales se enmarcan dentro de estrategias promocionales y publicitarias de impacto visual, haciendo uso del sentido de la oportunidad, para conectar rápidamente con mercados inmediatos.

Para la formulación de las propuestas gráficas, el curso abre los espacios para la propuesta de soluciones a partir de la investigación, sistematización y planificación.

Contenido:

- Conceptos teóricos
- Impacto social de las actividades BTL
- Gestión logística
- Diseño e implementación de proyectos

Curso: INVESTIGACIÓN DIRIGIDA

Créditos: 0

Descripción:

Desde el Modelo Educativo de la UTN se promueve el desarrollo de investigaciones a partir de estudios interdisciplinarios que faciliten la comprensión, reflexión y respuestas innovadoras. Mediante la opción de graduación escogida por cada estudiante, se pretende la integración de los conocimientos adquiridos en lo largo de la carrera, en la elaboración del anteproyecto de una tesis, proyecto o un seminario de graduación, dentro de su área de formación profesional, de acuerdo con las normas establecidas en el Reglamento de Trabajos Finales de Graduación.

Cursos de los bloques optativos

Área de medios digitales

Curso: DISEÑO PARA MULTIMEDIA I

Créditos: 4

Descripción:

Este curso permite obtener un conocimiento más especializado sobre la interactividad en el diseño web, de una forma creativa, indagando y trabajando de forma colaborativa. Cada estudiante será capaz de elaborar proyectos web novedosos y atractivos al público, sin dejar de lado el desarrollo eficaz de la aplicación de los instrumentos que se implementen y pueda poner en práctica los conocimientos construidos a lo largo del plan de estudios mediante la manipulación creativa de las herramientas de los medios informáticos, la creación de animaciones e interactividad.

Contenido:

- Generalidades de una página web
- HTML5
- CSS3
- Uso de jQuery
- Animaciones interactivas para la web
- Gráficos interactivos para la web

Curso: DISEÑO PARA MULTIMEDIA II

Créditos: 4

Descripción:

Este curso permite obtener un conocimiento más amplio en el diseño web, de una forma creativa, desarrollando la investigación y el trabajo colaborativo.

Cada estudiante desarrolla proyectos web dinámicos y acordes a todas las plataformas móviles existentes, de tal forma, que se pongan en práctica los conocimientos construidos en el plan de estudios mediante la utilización creativa, eficaz y eficiente de las herramientas para publicación de sitios web.

Contenido:

- Generalidades de HTML
- HTML5 avanzado
- CSS3 avanzado
- Bootstrap
- PHP
- Animación interactiva

Curso: DISEÑO AUDIOVISUAL I

Créditos: 4

Descripción:

Este curso pretende una construcción del conocimiento y las habilidades para la manipulación de los equipos de video, especialmente las cámaras digitales réflex de lentes intercambiables (DSLR), con el fin de generar material óptimo que pueda ser procesado y publicado según las necesidades del mercado atendido.

Se analizan elementos fundamentales de esteticidad, conceptualización, lenguaje visual y dominio de aspectos técnicos en la producción de material audiovisual a partir de una metodología centrada en la participación y experimentación activa de cada estudiante, donde se incorporan las demostraciones, las prácticas vivenciales y la experimentación formando las bases para el dominio de productos audiovisuales.

Contenido:

- Inicios del audiovisual
- La captura del video
- Audio
- Montaje

Curso: DISEÑO AUDIOVISUAL II

Créditos: 4

Descripción:

Este curso construye los conocimientos y fundamentos del manejo de técnicas propias de los audiovisuales para su aplicación en producciones de naturaleza comercial, identificando las necesidades principales y desarrollando las bases para analizar y entender los diferentes recursos técnicos que se puedan utilizar en diversas circunstancias vivenciales relacionadas con la producción de un producto con corte audiovisual en todas sus etapas.

Se promueve una metodología participativa partiendo de la valoración de sus conceptos individuales sobre la comunicación visual y su lenguaje, a través de prácticas dirigidas, estudio de elementos técnicos y conceptuales, proyectos, investigaciones y una producción final.

Consecuentemente, la evaluación constituye un proceso fundamentalmente orientado a mejorar el aprendizaje y el desempeño; su objetivo esencial no es el control sino la construcción de significados por parte del aprendiente desde su propia realidad, experiencia, en contextos diversos y de cara a enfrentar situaciones emergentes imprevistas.

Contenido:

- Mercado audiovisual
- Animación
- Preproducción
- Producción
- Posproducción

Área de medios impresos

Curso: DISEÑO PARA MEDIOS IMPRESOS I

Créditos: 4

Descripción:

El curso se enfoca en los procedimientos técnicos para la elaboración y reproducción de diseños por medio de la combinación de técnicas manuales como el uso de sellos de madera, la impresión sobre tela con estenciles y la creación de montajes en collage bi y tri dimensionales, entre otros. Estos proyectos gráficos son luego introducidos en plataformas digitales.

Las técnicas manuales tienen un espacio dentro de las artes visuales y son muy apreciadas en algunos sectores de la sociedad que consideran este tipo de productos más cercanos a la base del diseño autónomo, creativo y auténtico. Esto le confiere un especial interés al curso, toda vez que genera habilidades, destrezas y conocimientos desde dos áreas importantes del quehacer del diseño gráfico como lo son las manuales y las digitales, al tiempo que propicia ambientes donde aprovechar la creatividad.

Contenido:

- Grabado en madera
- La técnica del collage
- La técnica del estampado en tela con estencil
- Técnicas mixtas.

Curso: DISEÑO PARA MEDIOS IMPRESOS II

Créditos: 4

Descripción:

El curso prepara profesionales del diseño gráfico capaces de generar estrategias de comunicación visual, por medio del conocimiento técnico y la formación humanista, que les permita la expresión visual de información, hechos, ideas y valores útiles a la sociedad. Desde estos fundamentos, se enfoca en el análisis, la conceptualización y materialización de soluciones creativas por medio del diseño de displays comerciales, abarcando la gran gama de tipos, formas y materiales que este producto pone a disposición para solventar las necesidades cambiantes del mercado.

Contenido:

- Elementos conceptuales en el diseño de displays
- Elementos estructurales del display
- Elementos de diseño gráfico
- Implementación en punto de venta.

Curso: PRODUCCIÓN GRÁFICA I

Créditos: 4

Descripción:

El curso busca que cada estudiante investigue y emplee los procesos de producción más adecuados para que sus propuestas respondan a las posibilidades del mercado y pueda ofrecer soluciones integrales y competitivas. Según lo anterior, se desarrollan temáticas en el campo básico de los sistemas de producción, soportes, medios y soluciones novedosas que potencien su labor como profesional en la comunicación visual.

Contenido:

- Sistemas de producción
- Medios y soportes publicitarios
- Desarrollo de la producción gráfica
- Posproducción

Curso: PRODUCCIÓN GRÁFICA II

Créditos: 4

Descripción:

En este curso se pretende la implementación de procesos de producción gráfica que respondan a las necesidades reales de la sociedad contemporánea con el respaldo de materiales y herramientas tecnológicas de la industria gráfica. Por esto, se hace necesaria la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades para el uso de medios y materiales; reflexionando de manera crítica y compleja sobre las posibilidades que brindan, su funcionamiento y otros elementos que intervienen en producciones gráficas complejas.

Se recalca el énfasis en los distintos medios que se pueden obtener en la producción editorial, de gran formato u otros. Esto responde a que los procesos de producción y materiales que se utilizan en la producción gráfica están en constante evolución.

Contenido:

- Producción editorial
- La imagen en los proyectos gráficos
- Impresión gran formato
- Diseño para nuevos medios

ANEXO C

**PROFESORES DE LOS CURSOS DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO
Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL**

ANEXO C

PROFESORES DE LOS CURSOS DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

CURSO

PROFESOR

Principios del Diseño	Sergio Pacheco Soto
Dibujo I	Isabel Miranda González
Comunicación Visual	Ileana Guillén Herrera
Tratamiento Digital I	Mauricio Montero Morales
Taller Creativo	Randy Bermúdez Cerdas
Historia del Diseño Gráfico	Ileana Guillén Herrera
Dibujo II	Isabel Miranda González
Fotografía I	Mauricio Montero Morales
Tratamiento Digital II	Mauricio Montero Morales
Investigación para el Diseño	Greivin Sánchez Salazar
Técnicas de Ilustración	Karol Rojas Monge
Dibujo III	Isabel Miranda González
Fotografía II	Mauricio Montero Morales
Fundamentos de Programación	Ronny Guevara Gutiérrez
Diseño Tridimensional	Isabel Miranda González
Diseño Editorial	Sergio Pacheco Soto
Diseño y Construcción de Páginas Web	Ronny Guevara Gutiérrez
Fotografía III	Mauricio Montero Morales
Tipografía	Karol Rojas Monge
Arte final	Sergio Pacheco Soto
Diseño y Publicación de Sitios Web	Ronny Guevara Gutiérrez
Ilustración Digital I	Mauricio Montero Morales
Emprendimientos en diseño gráfico	Percy Kenneth Rodríguez Argüello
Diseño para la Industria	Randy Bermúdez Cerdas
Animación Vectorial	Sergio Pacheco Soto
Ilustración Digital II	Mauricio Montero Morales
Comunicación Humana y Comercial	Ana Lidia Amaya Hernández
Presupuesto para el Diseño	Sergio Pacheco Soto
Mercadeo	Percy Kenneth Rodríguez Argüello
Marketing Digital	Percy Kenneth Rodríguez Argüello
Técnicas Audiovisuales	Mauricio Montero Morales
Diseño y Aplicaciones Técnicas	Randy Bermúdez Cerdas
Práctica Profesional	Karol Rojas Monge
Psicología Comercial	Doralis Berrocal Vega

CURSO

Packaging
Diseño en la industria textil
Ética y Legislación para el Diseño Gráfico
Taller de Investigación
Medios de Comunicación y Publicidad
Desarrollo Creativo
Estrategias BTL
Investigación Dirigida
Diseño para multimedia I
Diseño para multimedia II
Diseño Audiovisual I
Diseño Audiovisual II
Diseño para medios impresos I
Diseño para medios impresos II
Producción Gráfica I
Producción Gráfica II

PROFESOR

Sergio Pacheco Soto
Ileana Guillén Herrera
Oscar Carrillo Baltodano
Percy Kenneth Rodríguez Argüello
Karol Rojas Monge
Ileana Guillén Herrera
Greivin Sánchez Salazar
Sergio Pacheco Soto
Ronny Guevara Gutiérrez
Ronny Guevara Gutiérrez
Mauricio Montero Morales
Mauricio Montero Morales
Sergio Pacheco Soto
Sergio Pacheco Soto
Randy Bermúdez Cerdas
Randy Bermúdez Cerdas

ANEXO D

**PROFESORES DE LOS CURSOS DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO
Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL Y
SUS GRADOS ACADÉMICOS**

ANEXO D

PROFESORES DE LOS CURSOS DEL DIPLOMADO, BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL Y SUS GRADOS ACADÉMICOS

ANA LIDIA AMAYA HERNÁNDEZ

Bachillerato en Educación con concentración en la enseñanza del Español, Universidad de San José. Licenciatura en Educación con énfasis en la enseñanza del Español, Universidad Internacional San Isidro Labrador. Licenciatura en Ciencias de la Educación con énfasis en Docencia, Universidad de San José.

RANDY BERMÚDEZ CERDAS

Bachillerato en Diseño Publicitario, Universidad Americana. Licenciatura en Diseño Publicitario, Universidad de las Ciencias y el Arte de Costa Rica. Maestría en Administración de la Educación, Universidad Católica de Costa Rica.

DORALIS BERROCAL VEGA

Licenciatura en Psicología, Universidad Hispanoamericana. Maestría en Docencia Universitaria, Universidad Continental de las Ciencias y las Artes.

ÓSCAR CARRILLO BALTODANO

Licenciatura en Derecho, Universidad Internacional de las Américas. Maestría en Derecho Constitucional, Universidad Estatal a Distancia.

RONNY GUEVARA GUTIÉRREZ

Bachillerato en Informática Educativa, Universidad Nacional. Licenciatura en Informática Educativa, Universidad Estatal a Distancia. Maestría en Tecnología Educativa, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, República Mexicana.

ILEANA GUILLÉN HERRERA

Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico, Universidad de Costa Rica.

ISABEL MIRANDA GONZÁLEZ

Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Cerámica, Universidad de Costa Rica.

MAURICIO MONTERO MORALES

Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico, Universidad de Costa Rica.

SERGIO PACHECO SOTO

Bachillerato en Diseño Gráfico, Universidad Panamericana. Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Artes Gráficas, Universidad de las Ciencias y el Arte. Maestría en Docencia, Universidad Americana.

PERCY KENNETH RODRÍGUEZ ARGÜELLO

Bachillerato en Historia, Universidad de Costa Rica. Maestría en Relaciones Internacionales, Universidad Nacional. Maestría en Comunicación y Mercadeo, Universidad Latina de Costa Rica.

KAROL ROJAS MONGE

Bachillerato en Diseño Publicitario, Universidad Hispanoamericana. Licenciatura en Diseño Publicitario, Universidad Americana. Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Artes Gráficas, Universidad de las Ciencias y el Arte. Maestría en Docencia, Universidad Americana.

GREIVIN SÁNCHEZ SALAZAR

Bachillerato y Licenciatura en Diseño Publicitario, Universidad Americana.



UCR

TEC UNA

