

IES NACIONALES

TÉCNICO PROFESIONAL EN OPERACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES					
Universitaria Virtual internacional	Fundación Universitaria San Mateo - San Mateo Educación Superior	Fundación Academia De Dibujo Profesional	Institución Universitaria Itsa	Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun	Servicio nacional de aprendizaje - Sena
Técnico Profesional en Procesos Gráficos Digitales	Técnica Profesional en Procesos de Producción Gráfica	Técnico Profesional En Producción Multimedial - Técnico profesional en diseño gráfico	Técnico Profesional En Producción Gráfica Y Multimedial	Técnico Profesional En Diseño Digital	Técnico Profesional En Diseño e integración Multimedia
Metodología de Estudio y Comunicación en EVA	Metodología de estudio			Metodología de la investigación 1	
Color Digital			Teoría del color	Teoría del Color	Teoría del color
Historia del arte y el diseño I	Historia del arte	Historia		Historia del arte universal	
Fundamentos de la comunicación digital	Fundamentos de diseño			Teorías de la Comunicación	Comunicación gráfica
Creatividad e Innovación			Catedra Formación profesional	Espíritu emprendedor	
Proyecto de Vida	Fundamentos de emprendimiento		Emprendimiento 1	Proyecto de vida y empresa	Proyecto de vida
Fundamentos de tipografía digital	Diseño tipográfico	Composición tipográfica	Tipografía	Diseño tipográfico	Tipografía en el diseño
Diseño vectorial			Producción de piezas publicitarias en formato de dibujo vectorial	Graficadores Vectoriales	Diseño vectorial
Diseño editorial	Diagramación	Diseño editorial	Diagramación piezas publicitarias	Diseño Editorial	Diagramación editorial
Metodología de la Investigación	Metodología de la investigación			Explorar para investigar	
Metodología del diseño					
Teoría de la comunicación					
Lógica y				Lógica y	
Pensamiento				Pensamiento	

Matemático				Matemático	
Semiótica digital					
Ética Profesional				Ética y cultura política	Ética
			Dibujo anatómico		Figura humana
Retoque digital			Composición fotográfica	Edición de Imagen Digital	Colorización, Recortes y fotomontajes
Sociedad digital					
Imagen corporativa					
Campañas publicitarias digitales					
	Ilustración	Ilustración	Técnicas de ilustración	Técnicas de la ilustración 1	Ilustración digital
Animación 2d			Animaciones en 2D		Fundamentos de la animación
	Diseño tridimensional				
		Diseño de impresos		Preprensa	
Diseño y cultura					
Cátedra para la paz	Constitución política y formación cívica		Constitución política y formación		
Semiotica Digital					
Electiva		Electiva		Electivas de Énfasis Nivel Técnico	
Disciplinar 1					
Electiva					
Formación integral					
Diagramación y programación web					Publicación y widgets en wordpress
Espacio Propedéutico					
Asesoría de trabajo de grado	Opción de grado técnico			Opción de grado 1	Proyecto de grado
	Práctica empresarial técnico		Práctica profesional	Práctica Nivel Técnico Profesional	Etapa Productiva

TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL

Universitaria Virtual internacional	Corporación tecnológica industrial colombiana - TEINCO	Fundación universitaria comfenalco santander	Lci - fundación tecnológica	Corporación universitaria UNITEC	Corporación universitaria minuto de dios -UNIMINUTO
Tecnología en gestión de la comunicación digital	Tecnología en gestión de la comunicación gráfica	Tecnología en diseño de comunicación visual	Tecnología en diseño gráfico, animación, multimedia y páginas web	Tecnología en producción gráfica digital	Tecnología en comunicación grafica
Metodología de Estudio y Comunicación en EVA		Metodología de la investigación		Fundamentos de la investigación	
Color Digital	Color		Color		
Historia del arte y el diseño		Historia del arte	Historia del arte	Historia	Historia del arte
	Fundamentos de la comunicación	Teoría de la comunicación		Comunicación oral y escrita	Comunicación
Cátedra Uvirtual					
Proyecto de Vida					
Emprendimiento		Actitud emprendedora			
Sociedad digital					
Fundamentos de tipografía digital		Diseño tipográfico	Tipografía		Tipografía
Diseño vectorial	Vectores	Gráficos vectoriales	Vectorial	Diseño vectorial	Vectorial
Diseño editorial	Taller editorial	Diseño y diagramación	Diseño editorial	Diagramación	Diseño y diagramación
Historia del diseño					
Metodología del Diseño					
Lógica y Pensamiento Matemático		Matemática			
Ética profesional	Ética			Ética	Ética y ciudadanía
Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Investigación					
Retoque digital	Retoque digital	Fotografía básica y digital	Retoque digital		Retoque fotográfico
Inteligencia Emocional					
Ilustración digital 1	Fundamentos de la ilustración				

Animación 2d		Animación	Animación 2D	Animación 2D	Animación
Animación 3d 1			Animación 3d 1		
	Pre-prensa				
Diseño y sociedad		Diseño y cultura			
Cátedra para la paz					
Animación 3d 2			Animación 3D 2		
Electiva		Optativa		Electiva	
Disciplinar					
1					
Diagramación y programación web	Fundamentos de diseño web	Creación de contenidos web	Aplicaciones web		Programación web
Asesoría de trabajo de grado	Proyecto de grado técnico	Proyecto de diseño ABP I			
Nivel técnico					
Espacio propedéutico I					
Espacio propedéutico II					
Creatividad e Innovación					Liderazgo
Ilustración digital II	Ilustración digital		Ilustración Vectorial	Ilustración Para Animación I	Ilustración
Ilustración digital III					
Proyecto de Ilustración digital					
Teoría de la comunicación	Comunicación visual	Teoría de la Comunicación			Comunicación visual
Semiótica digital	Semiótica	Semiología de la Imagen			
Infografía digital		Narrativa visual	Lenguaje audiovisual		Narrativa visual
Imagen y sonido		Medios Audiovisuales	Lenguaje Audiovisual	Edición y Composición Digital	
	Diseño multimedial		Multimedia		Diseño y multimedia
Metodología de la Investigación			Investigación Formativa	Fundamentos de Investigación	
Imagen corporativa		Diseño de identidad visual			Identidad visual
Campañas publicitarias digitales	Comunicación publicitaria	Publicidad			
Electiva disciplinar I	Electiva	Optativa		Electiva	Electiva

Fundamentos de la Comunicación Digital		Diseño Básico	Diseño Gráfico		
Electiva de formación integral I					
Electiva de formación integral II					
Electiva disciplinar II					
Electiva de formación interdisciplinar I					
Electiva de formación interdisciplinar II					
			Énfasis o Pasantías	Práctica Profesional	Práctica empresarial
Asesoría de trabajo de grado Nivel tecnología	Proyecto de grado tecnología	Proyecto Diseño ABP V		Opción de grado	Opción de grado

PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL					
Universitaria Virtual Internacional	Universidad-Colegio Mayor de Cundinamarca	Institución universitaria EAM	Fundación universitaria san Mateo - San Mateo educación superior	Fundación universitaria Cervantes San Agustín - UNICERVANTES	Institución universitaria ITSA
Multimedia digital	Diseño digital y multimedia	Diseño visual digital	Diseño y realización de medios digitales	Comunicación visual y multimedia	Profesional en diseño gráfico
Metodología de Estudio y Comunicación en EVA		Técnicas de estudio	Metodología de estudio		
Color Digital	Color	Teoría del color		Teoría del color	Teoría del color
Historia del arte y el diseño I	Historia del arte	Historia del arte y el diseño	Historia del arte		
Teoría de la comunicación	Teoría de la comunicación	Fundamentos de la narrativa	Teoría de la comunicación	Fundamentos de comunicación	
Liderazgo			Catedra manteísta		
Transformacional					
Proyecto de Vida		Catedra emprendimiento			Catedra de formación profesional
Fundamentos de tipografía digital	Diseño tipográfico	Tipografía	Diseño tipográfico	Tipografía	Tipografía
Diseño vectorial	Vectores	Vectorial		Diseño tipográfico	Dibujo vectorial

Diseño editorial	Diseño editorial		Diagramación	Maquetación	Diseño editorial
Metodología de					
La investigación					
Lógica y	Lógica y Matemáticas	Razonamiento lógico matemático			
Pensamiento					
Matemático					
Ética profesional	Ética y constitución política	Ética	Ética	Ética y ciudadanía	
	Figura humana				Dibujo anatómico
Retoque digital	Retoque digital		Retoque fotográfico	Retoque digital	Composición fotográfica
Inteligencia					
Emocional					
Ilustración digital I	Fundamentos de la ilustración	Ilustración I	Ilustración	Técnicas de ilustración	Técnicas de ilustración
Animación 2d	Animación digital	Fundamentos de la animación		Animación	Animación 2D
Animación 3d 1		Animación 3D 1		Animación 3D	
Metodología del diseño					
Historia del diseño					
Cátedra para la paz		Constitución política y competencias ciudadanas			Constitución política y formación ciudadana
Animación 3D 2		Animación 3D 2	Animación básica		Animación 3D
Electiva de formación					
Integral I					
Electiva de formación					
Integral II					
Electiva de formación					
Integral III					
Diagramación y programación web	Diseño web			Diseño web	
		Fundamentos de modelado 3D			Modelado de objetos 3D
Asesoría de grado					
Nivel técnico					

Aplicaciones Interactivas					
Portafolio					
Ilustración digital II	Ilustración digital	Ilustración II			
				Comunicación multimedia	
Semiótica digital		Semiótica de la imagen		Semiótica	Semiótica gráfica
Tipografía digital					
Infografía digital	Narrativa visual	Lenguaje visual			
Imagen y sonido	Edición y composición		Edición no lineal	Edición de audio y video	Edición digital de video
Multimedia digital	Diseño y multimedia		Diseño interactivo y multimedia	Diseño interactivo	
Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Investigación					Herramientas de administración y gestión
Imagen corporativa	Identidad visual	Identidad visual	Diseño de imagen corporativa	Diseño de identidad visual	Diseño de identidad corporativa
					Redacción publicitaria
Electiva disciplinar I					
		Fundamentos del diseño			
Infografía digital					Diseño de infografías o señalética
Campañas publicitarias digitales			Diseño publicitario	Publicidad digital	Producción de piezas publicitarias
Electiva disciplinar II	Electiva				Electiva de profundización
			Diseño transmedia		

IES INTERNACIONALES

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

PROGRAMA:		DISEÑO GRÁFICO	
Asignaturas	Abstract	Duración	
Intr. al Conocimiento de la Sociedad y el Estado	Consta de siete materias obligatorias, con una carga horaria de SIESCIENTAS SETENTA Y DOS (672) horas.	64 hs	
Intr. al Pensamiento Científico		64 hs	
Intr. al Conocimiento Proyectual I		128 hs	
Intr. al Conocimiento Proyectual II		128 hs	
Matemática		96 hs	
Semiología		64 hs	
Taller de Dibujo		128 hs	
DG1. Diseño Gráfico I		Los contenidos y objetivos centran la mirada en el contexto disciplinar y proponen intervenir en la realidad próxima para, desde allí, reconstruir y problematizar los fenómenos en acción.	120 hs
M1. Morfología I	120 hs		
TIP1. Tipografía I	El Ciclo Inicial está conformado por SEIS (6) materias obligatorias y UNA (1) materia electiva distribuidas en DOS (2) cuatrimestres con una carga horaria total de SEISCIENTAS (600) horas.	120 hs	
C1. Comunicación I		60 hs.	
H1. Historia I		60 hs.	
TEC1. Tecnología I		60 hs.	
ELEC1. Electiva I :Fotografía o Ilustración		60 hs.	
DG2. Diseño Gráfico II	Está formado por asignaturas distribuidas en cuatro cuatrimestres. Requiere cursar DOS (2) asignaturas obligatorias de DOSCIENTASCUARENTA (240) horas, DOS (2) asignaturas obligatorias de CIENTO VEINTE (120) horas, SEIS (6) asignaturas obligatorias de SESENTA (60) horas y UNA (1) asignatura electiva de SESENTA (60) horas del Área Socio Humanística y CUARENTA (40) horas de materias y seminarios optativos, con una carga total de MIL CIENTO OCHENTA (1180) horas. * Tanto Morfología 2 como Tipografía 2 pueden cursarse en 3er o en 4to año respectivamente.	240 hs	
M2. Morfología II*		120 hs	
TIP2. Tipografía II*		120 hs	
C2. Comunicación II		60 hs	
H2. Historia II		60 hs	
ME1. Medios Expresivos I		60 hs	
TEC2. Tecnología II		60 hs	
DG3. Diseño Gráfico III		El Ciclo General está formado por asignaturas distribuidas en cuatro cuatrimestres. Requiere cursar DOS (2) asignaturas obligatorias de DOSCIENTASCUARENTA (240) horas, DOS (2) asignaturas obligatorias de CIENTO VEINTE (120) horas, SEIS (6) asignaturas obligatorias de SESENTA (60) horas y UNA (1) asignatura electiva de SESENTA (60) horas del Área Socio Humanística y CUARENTA (40) horas de materias y seminarios optativos, con una carga total de MIL CIENTO OCHENTA (1180) horas. *Tanto Morfología 2 como Tipografía 2 pueden cursarse en 3er o en 4to año respectivamente.	240 hs
M2. Morfología II*	120 hs		
TIP2. Tipografía II*	120 hs		
Legislación y Práctica Profesional	60 hs		
Electiva Socio Humanística	60 hs		
ME2. Medios Expresivos II	60 hs		
Seminario optativo	20 hs		
Seminario optativo	20 hs		

DG4. Diseño Gráfico IV	El Ciclo de Formación Orientado está formado por asignaturas distribuidas en dos cuatrimestres. Requiere cursar UNA (1) asignatura obligatoria de CIENTO VEINTE (120) horas, DOS (2) asignaturas electivas de SESENTA (60) horas cada una, y CIENTO SESENTA (160) horas de asignaturas y seminarios optativos, completando una carga horaria total de CUATROSCIENTAS (400) horas.	120 hs
Electiva Orientada I		60 hs
Electiva Orientada II	En la materia Diseño Gráfico 4, el estudiante realizará su Proyecto Final de Carrera (PFC), en conjunto con una serie de materias electivas que funcionarán como complemento para el diseño del PFC recibiendo tutorías y evaluaciones complementarias de parte de los Profesores de las materias que elija cursar.	60 hs
Materia Optativa I		60 hs
Materia Optativa II		60 hs
Seminario optativo		20 hs
Seminario optativo		20 hs
Ilustración	Materias electivas del segundo año (se elige una entre estas dos)	60 hs
Fotografía		60 hs
Estética	Materias electivas socio humanísticas del cuarto año (se elige una entre estas cinco)	60 hs
Aspectos económicos del diseño		60 hs
Teoría de los Medios		60 hs
Diseño y Estudios Culturales		60 hs
Elementos de Psicología		60 hs
Orientación en Gestión del Diseño	Materias electivas del Ciclo de Formación Orientada (se eligen dos entre las tres de cada orientación)	
Aspectos económicos del diseño		60 hs
Diseño de Identidad Institucional		60 hs
Gestión de Proyecto		60 hs
Orientación en Diseño de contenidos e interfases		
Diseño Gráfico Editorial		60 hs
Diseño de Interfaces Digitales		60 hs
Diseño de la Información		60 hs
Orientación en Teoría y Crítica del Diseño		
Teoría del Habitar		60 hs
Heurística		60 hs
Análisis del Discurso Visual		60 hs

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO (UNAM)		
PROGRAMA:	DISEÑO GRÁFICO	
Asignaturas	Abstract	Créditos

Arte Y Diseño	Al finalizar el semestre el alumno analizará las relaciones entre arte y diseño a partir de los conceptos y de los contextos.	5
Estudio De La Imagen Gráfica	Al finalizar el semestre el alumno identificará los elementos estructurales, perceptivos, expresivos e interpretativos a partir del enfoque Gestáltico para su aplicación en el diseño gráfico.	6
Estructuras Básicas Para El Dibujo	Al finalizar el curso el alumno reconocerá diferentes procedimientos estructurales y su aplicación como elementos de apoyo para la representación de figuras de las más variadas configuraciones.	5
Habilidades Integrales Para El Aprendizaje	Al finalizar el semestre el alumno aplicará sus habilidades para el aprendizaje estratégico en el mejoramiento de estrategias de aprendizaje para la vida académica.	6
Interfases Y Procesos Informáticos	Al finalizar el semestre el alumno utilizará las interfaces informáticas aplicadas al diseño gráfico con los procesos administrativos de la información.	5
Introducción Al Diseño Gráfico	El alumno distinguirá las áreas de desarrollo profesional que le ofrece el estudio del diseño gráfico en la FES Acatlán a partir de las distintas áreas de formación, métodos, técnicas e instrumentos perfilados en el plan de	9
Pensamiento Creativo	Al finalizar el semestre el alumno aplicará el proceso creativo en la elaboración de un proyecto social que reafirme su potencial creativo.	7
Expresión Con Medios Secos	Al finalizar el semestre el alumno desarrollará proyectos de ilustración mediante el uso de diversas técnicas con medios secos.	5
Forma Y Diseño	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los elementos de la forma en esquemas constructivos como fundamentos para el diseño gráfico.	9
Geometría Plana	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los conceptos de proporción, simetría, estructura y forma geométrica en propuestas de diseño a partir del trazo geométrico	5
Historia De Las Teorías Del Arte Y De Diseño	Al finalizar el semestre el alumno interpretará las convergencias y divergencias del arte y el diseño a partir de las Escuelas del diseño de Europa y México durante la primera mitad del siglo XX.	5
Métodos De Investigación Para El Diseño	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los métodos de investigación en el desarrollo de sus trabajos para el diseño gráfico.	5
Modelado Y Trazo Bidimensional Digital	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los fundamentos del dibujo de gráficos vectoriales y su solución en el proceso de problemas de diseño gráfico con salida digital.	5

Volumen En El Dibujo	Al finalizar el curso el alumno aplicará las técnicas básicas del valor tonal en el dibujo para obtener efectos de forma, volumen, ambiente y profundidad sobre la superficie plana del papel.	5
Arte Y Diseño En La Actualidad	Al finalizar el semestre el alumno interpretará las convergencias y divergencias entre el arte y el diseño desde los 60's hasta nuestros días.	5
Color Y Composición	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los fundamentos del color y la composición en proyectos diseño.	9
Dibujo Del Cuerpo Humano	Al finalizar el curso el alumno aplicará las estructuras básicas del cuerpo humano y la relación armónica que guarda cada una de las partes con la totalidad.	5
Expresión Con Medios Solubles	Al finalizar el semestre el alumno desarrollará proyectos de ilustración mediante el uso de diversas técnicas con medios solubles.	5
Geometría Aplicada	Al finalizar el semestre el alumno identificará los sistemas de trazos y construcción geométrica representada por volúmenes en perspectiva, para el desarrollo de un esquema mental tridimensional de los objetos	5
Proceso Digital De La Imagen	Al finalizar el semestre el alumno desarrollará propuestas de diseño, optimización o modificación de mapas de bits para su aplicación en diferentes medios digitales.	5
Técnicas De Investigación Para El Diseño	Al finalizar el semestre el alumno aplicará técnicas e instrumentos de investigación documental y de campo en la elaboración de un proyecto de investigación para el diseño.	5
Teoría De La Comunicación	Al finalizar el semestre el alumno examinará el proceso de comunicación y su relación con el diseño gráfico, con un sentido de responsabilidad social.	6
Animación 2d Y Audio Digital	Al finalizar el semestre el alumno manipulará los elementos que integran la animación 2D y el audio digital.	5
Dibujo Avanzado Del Cuerpo Humano	Al finalizar el curso el alumno resolverá la anatomía del cuerpo humano, en perspectiva y movimiento.	5
Diseño De Cartel	Al finalizar el semestre el alumno definirá la función socio-cultural de los carteles desde su invención hasta nuestros días, así como integrará todos los elementos y técnicas para la correcta elaboración.	9
Expresión Con Medios Alternativos	Al finalizar el semestre el alumno desarrollará proyectos de ilustración mediante el uso de diversas técnicas con medios alternativos.	5

Iniciación A La Fotografía	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los principios teórico-metodológicos del diseño en imágenes fotográficas, orientadas a la comunicación visual y audiovisual.	5
Procesos Del Arte Y Del Diseño	Al finalizar el semestre el alumno analizará los procesos de producción, exhibición, distribución, venta y comercialización del arte y el diseño como fenómeno sociocultural.	5
Semiótica	Al finalizar el semestre el alumno identificará las aplicaciones de los elementos estructurales, perceptuales, expresivos e interpretativos, a partir de los fundamentos semióticos, en los fenómenos de la comunicación.	6
Tipografía	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los conceptos y características relacionados con la escritura y la tipografía para su utilización en diversos medios.	6
Creación Y Aplicación De Tipografía	Al finalizar el semestre el alumno creará fuentes tipográficas para su aplicación en distintos soportes.	5
Composición Editorial Electrónica	Al finalizar el semestre el alumno elaborará una composición editorial electrónica para el tiraje en serie, con base a un método previamente seleccionado.	9
Diseño Editorial	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los fundamentos teóricos y metodológicos en la planeación y realización de proyectos de diseño editorial.	6
Hermenéutica De La Imagen	Al finalizar el semestre el alumno explicará los aspectos sociológicos, culturales, estéticos y subjetivos que participan en la interpretación y comprensión icónica en la sociedad contemporánea.	5
Manipulación Digital De La Imagen Fotográfica	Al finalizar el semestre el alumno aplicará las herramientas de cómputo para la optimización de imágenes fotográficas digitales.	5
Técnicas De Impresión	Al finalizar el semestre el alumno clasificará las diferentes técnicas de reproducción gráfica para la producción en diversos proyectos.	5
Comunicación Audiovisual	Al finalizar manejará las técnicas de comunicación visual y auditiva para la organización, desarrollo y ejecución de los programas audiovisuales.	8
Diseño Y Administración Web	Al finalizar el semestre el alumno integrará los procesos de planeación, diseño, desarrollo, publicación y administración en proyectos Web.	5
Imagen Corporativa	Al finalizar reconocerá los elementos que componen la Imagen Corporativa, así como el proceso de realización de una Identidad aplicado a una empresa o institución.	9

Lenguaje Cinematográfico	Al finalizar el semestre el alumno analizará la imagen fílmica, su narrativa y las argumentaciones del montaje y la edición.	6
Métodos De Reproducción Gráfica	Al finalizar el semestre el alumno seleccionará las diferentes técnicas de reproducción gráfica para la producción en diversos proyectos.	5
Aspectos Legales	Al finalizar el semestre el alumno identificará los aspectos legales en que se involucra el ejercicio del diseño gráfico.	6
Diseño De Espacios Ambientales	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los elementos del diseño ambiental en la solución de proyectos reales.	5
Señalización	Al finalizar el semestre, el alumno diseñará un sistema de señalización acorde a los principios de abstracción y estilización de la imagen.	9
Envase	Al finalizar el semestre el alumno considerará los aspectos que integran la planeación, desarrollo y realización de envases con base en los fundamentos formales del diseño.	9
Gestión Del Diseño Gráfico	Al finalizar el semestre el alumno integrará los conceptos necesarios de diseño, economía y tecnología en el proyecto de políticas para el desarrollo de la gestión estratégica en los campos en los que intervienen los valores	6
Mercadotecnia	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los aspectos fundamentales de la mercadotecnia en el diseño gráfico.	6
Campaña Publicitaria	Al finalizar organizará una campaña publicitaria así como los modelos teóricos que permitan el desarrollo de la investigación de mercado y los aspectos de psicoanálisis, semiológicos y transdisciplinarios que constituyen	9
Habilidades Interpersonales	Al finalizar el semestre el alumno identificará diversos comportamientos individuales y grupales, para la adecuada comunicación interpersonal.	7
Sociología Y Medios Impresos	Al finalizar el alumno contextualizará los procesos comunicativos impresos a partir de la producción de los medios masivos de comunicación.	7
Sociología Y Medios Audiovisuales	Al finalizar analizará los procesos tecnológico-culturales que sirven de base para el desarrollo socio-histórico y cultural de los medios audiovisuales y su importancia en la configuración de la sociedad contemporánea.	7
Animación Tradicional	Al finalizar el semestre, el alumno aplicará los fundamentos de la animación tradicional para proyectos animados bi y tridimensionales en los diferentes procesos de producción.	5

Escritura Y Caligrafía	Al finalizar el semestre el alumno aplicará las bases teóricas y prácticas relacionadas con la escritura y la caligrafía.	5
Producción Televisiva	Al finalizar el semestre el alumno realizará producciones televisivas utilizando el lenguaje, las fases de producción y los aspectos técnicos de este medio.	5
Técnicas De Iluminación Fotográfica	Al finalizar el semestre el alumno estructurará sus discursos fotográficos a través de los principios de iluminación en los distintos espacios de producción.	5
Aerografía	Al finalizar el semestre el alumno desarrollará proyectos de ilustración mediante el uso de diversas técnicas de aerografía.	5
Desarrollo Escenográfico	Al finalizar el semestre, el alumno aplicará los aspectos teóricos y técnicos en el proceso de creación y desarrollo de escenografías.	5
Géneros Televisivos	Al finalizar el semestre producirá un programa televisivo que vincule la estructura del género y el contexto con una propuesta gráfica previa.	5
Modelado Y Animación 3d	Al finalizar el semestre el alumno diseñará modelos en tres dimensiones estáticos y en movimiento combinando el punto, la recta y el plano en el espacio para desarrollar una animación.	5
Producción Videoclip Y Corto Cinematográfico	Al finalizar el semestre el alumno realizará producciones de videoclip y cortos cinematográficos utilizando las fases de producción y los aspectos técnicos.	5
Serigrafía	Al finalizar el semestre el alumno desarrollará proyectos de serigrafía como medio de expresión creativa en proyectos de diseño gráfico.	5
Taller De Medios Editoriales	Al finalizar el semestre el alumno resolverá los principales medios editoriales en el proceso de planeación, producción, evaluación y difusión del libro, la revista y el periódico	5
Técnicas Especializadas Para La Manipulación Digital	Al finalizar el semestre el alumno seleccionará los procesos de control, optimización y manipulación de imágenes fotográficas digitales, para su aplicación en el campo laboral.	5
Desarrollo Museográfico	Al finalizar el semestre el alumno aplicará los elementos de la museografía en la elaboración de una propuesta de espacio museográfico.	5
Embalaje	Al finalizar el semestre elegirá los aspectos que integran el proceso de producción de embalajes con base en los fundamentos del diseño.	5

Experimentación Volumétrica	Al finalizar el semestre el alumno experimentará con las diferentes áreas del diseño tridimensional en proyectos diversos.	5
Géneros Fotográficos	Al finalizar el semestre el alumno detectará la importancia de la producción fotográfica y sus posibles aplicaciones.	5
Hipermedia	Al finalizar el semestre el alumno integrará los diferentes medios de la comunicación digital con productos interactivos de audio y video.	5
Metodología Didáctica	Al finalizar el semestre el alumno empleará la metodología didáctica como herramienta de trabajo en el diseño y evaluación de programas.	5
Producción De Anuncios Televisivos	Al finalizar el semestre realizará producciones en distintos géneros televisivos evaluando su contexto y aprovechando los medios tecnológicos.	5
Taller De Ilustración Experimental	Al finalizar el semestre el alumno desarrollará un estilo propio en la ilustración aplicándolo a un proyecto real.	5
Diseño Gráfico Sustentable	Al finalizar el semestre el alumno analizará la problemática ambiental actual para tomar decisiones en el proceso de diseño y lograr productos que contribuyan a los propósitos de regulación ecológica.	5
Diseño Para La Imagen Pública	Al finalizar el semestre el alumno evaluará las características de la imagen pública y su proyección hacia el campo laboral.	5
Habilidades Directivas	Al finalizar el semestre el alumno describirá el valor del liderazgo y su compromiso con el equipo de trabajo.	5
Ingeniería Del Envase	Al finalizar el semestre, el alumno aplicará los fundamentos y aspectos teóricos de la ingeniería del envase así como la resistencia y ecología en proyectos reales.	5
Material Didáctico	Al finalizar el semestre el alumno elaborará material didáctico como apoyo en el proceso enseñanza- aprendizaje.	5
Multimedios	Al finalizar el semestre el alumno diseñará presentaciones, exposiciones y espectáculos utilizando diferentes medios audiovisuales.	5
Proyecto De Investigación Editorial	Al finalizar el semestre el alumno construirá un proyecto de investigación editorial a partir del método de aprendizaje por proyectos.	5

Seminario Para La Investigación En El Diseño	Al finalizar el semestre el alumno concluirá el proyecto de investigación que le permita titularse bajo la opción de seminario curricular.	5
--	--	---

UNIVERSIDAD DE PALERMO			
Nombre del programa	Diseño Gráfico		
Asignaturas	Abstract	Créditos	Duración
PRIMER TÍTULO: DISEÑADOR GRÁFICO (Título básico de 3 años de duración)			
020239 Introducción al Lenguaje Visual (Comunicación visual)	En esta asignatura el estudiante comienza a conocer los alcances de los mensajes visuales, a analizarlos y así poder plasmar sus ideas con un fundamento teórico sustentable. Aprende sobre composición, formas, estructuras y los principales fundamentos del color y la tipografía.	1 Asignatura	PRIMER CUATRIMESTRE
020473 Taller I (Lenguaje visual)	En esta materia el alumno comienza a adquirir los principios del estudio de las formas, la síntesis, la grilla, el equilibrio y el color. Aprende a utilizar esos conceptos para trasladarlos a sus trabajos de Diseño, desde una perspectiva perceptiva, semántica y sintáctica. A través de la modalidad del trabajo de taller, desarrolla una dinámica de trabajo creativa.	1 Asignatura	
021068 Publicidad I (El mundo de la publicidad)	La creatividad es la fuente primera de toda actividad artística y expresiva. A través de ella se plantean las ideas, reflexiones y análisis. Esta materia aporta al estudiante estrategias creativas y comunicativas que colaboran en su desarrollo profesional. Los prepara para reconocer las etapas de vida de un producto y los mecanismos publicitarios, sus funcionamientos y objetivos; aprendiendo a analizar un brief y entender el rol de cada área dentro de las agencias de publicidad.	1 Asignatura	
022562 Introducción a la Investigación (Conocimiento profesional)	Esta asignatura tiene como objetivo principal introducir al estudiante en la construcción del conocimiento científico y profesional, planteando una investigación como el eje de la cursada. Se busca que el alumno indague sobre temas vinculados a su carrera, aprendiendo a reflexionar y plantear dudas y cuestionamientos.	1 Asignatura	

020233 Diseño e Imagen de Marcas (Sistemas visuales)	Esta asignatura introduce al estudiante en las herramientas básicas para el Diseño de sistemas y programas de identidad visual, reflexionando acerca de la importancia que tiene la imagen de las marcas como un elemento fundamental de gestión de las empresas y las instituciones. Promueve las bases para generar un partido conceptual que será aplicable a la imagen y elementos de cualquier cliente.	1 Asignatura	SEGUNDO CUATRIMESTRE
020240 Taller II (Tipografía)	En esta asignatura el estudiante aprende sobre los orígenes de la tipografía, su desarrollo a través del tiempo y los estilos, sus componentes fundamentales, usos y funciones. También las leyes y reglas que la rigen. Habilita al alumno a crear alfabetos y variables, con un manejo dinámico y creativo de la tipografía.	1 Asignatura	
020494 Producción Gráfica (Sistemas de impresión)	En esta asignatura el estudiante aprende a manejar las herramientas básicas que se aplican a la producción industrial de los proyectos gráficos; conociendo los sistemas de impresión y los materiales a utilizar para luego seleccionar de acuerdo a las necesidades de la pieza a imprimir.	1 Asignatura	
021184 Comunicación Oral y Escrita (Expresión y presentación)	En esta asignatura el estudiante se introduce en la práctica de la comunicación oral y escrita para poder plasmar sus ideas y proyectos en una presentación. Se trata de un proceso en el cual el alumno adquiere estrategias y técnicas, para hablar y escribir de forma concisa, adquiriendo soltura y solvencia tanto en sus discursos como en sus planteos teóricos.	1 Asignatura	
022613 Diseño Tridimensional I (Stands)	En esta asignatura el estudiante aprende a analizar los alcances del Diseño como herramienta aplicable al espacio arquitectónico. Desarrolla espacios y recorridos desde lo visual y tomando como soporte distintos materiales y la arquitectura.	1 Asignatura	TERCER CUATRIMESTRE
020224 Taller III (Diseño de libros)	En esta asignatura el estudiante ingresa al campo del Diseño editorial, explorando sus elementos formales y de estilo. Se busca que organice y produzca piezas gráficas de mediana complejidad, utilizando las herramientas necesarias para la construcción de una puesta en página.	1 Asignatura	

020451 Taller de Reflexión Artística I (Vanguardias)	Esta asignatura tiene como objetivo acercar al estudiante al conocimiento de las grandes manifestaciones estéticas de los siglos XX y XXI, de una manera sistemática, a fin de desarrollar la capacidad crítica y un criterio estético, como forma de ampliar y enriquecer sus posibilidades expresivas.	1 Asignatura	
021130 Introducción al Discurso Audiovisual (Narración audiovisual)	Esta asignatura permite que el estudiante adquiera los conocimientos técnicos, discursivos y metodológicos básicos que hacen a la producción audiovisual; que reconozca el carácter narrativo del lenguaje audiovisual y descubra la importancia de la imagen como elemento fundamental de la comunicación audiovisual.	1 Asignatura	
022614 Diseño Tridimensional II (Señalética)	En esta asignatura el estudiante aprende a analizar y diseñar sistemas visuales, generando un pensamiento proyectual creativo y sistemático. Se busca que el estudiante reflexione sobre las responsabilidades comunicativas del diseñador gráfico y desarrolle sistemas señaléticos, creando manuales que contemplen las normas, variables, usos y posibilidades de proyección de los mismos.	1 Asignatura	CUARTO CUATRIMESTRE
020223 Taller IV (Diseño de revistas)	Con esta asignatura el estudiante profundiza los conocimientos ya adquiridos sobre Diseño editorial y los aplica en el Diseño de publicaciones periódicas. Establece las bases del concepto de identidad dentro del Diseño editorial, como referencia e identificación del público objetivo y su desarrollo a través del tiempo.	1 Asignatura	
022615 Diseño de Packaging I (El mundo de los envases)	Esta asignatura acerca al estudiante a los conocimientos básicos vinculados con la creación de envases, teniendo en cuenta su potencial comunicativo y expresivo. Permite al alumno aprender recursos aplicables al Diseño de envases, que permiten identificar las diferentes etapas que componen el proceso.	1 Asignatura	
022541 Taller de Fotografía I (El mundo de la fotografía)	En esta asignatura se brindan los conocimientos necesarios para comprender a la fotografía en sus múltiples aspectos: técnicos, estéticos y conceptuales. Introduce al estudiante en el manejo de las técnicas y equipamientos de la fotografía. Se acerca al lenguaje fotográfico a través del uso correcto de la luz, los colores y las posibilidades que le brinda la cámara y sus accesorios.	1 Asignatura	

020244 Comunicación y Diseño Multimedial I (Diseño corporativo I A)	El objetivo principal de esta asignatura es que el estudiante se acerque a las teorías del Diseño global para resolver la identidad visual de una empresa de mediana complejidad. Se busca que el alumno reconozca la importancia del Diseño sobre la imagen de las empresas y valorar la intervención del diseñador en la creación de la identidad y de los principios institucionales de la misma.	1 Asignatura	QUINTO CUATRIMESTRE
	Dada la envergadura del proyecto que encara esta asignatura integradora, Comunicación y Diseño Multimedial I posee doble carga horaria (Módulo A y Módulo B)		
020244 Comunicación y Diseño Multimedial I (Diseño corporativo I B)	El objetivo principal de esta asignatura es que el estudiante se acerque a las teorías del Diseño global para resolver la identidad visual de una empresa de mediana complejidad. Se busca que el alumno reconozca la importancia del Diseño sobre la imagen de las empresas y valorar la intervención del diseñador en la creación de la identidad y de los principios institucionales de la misma.	1 Asignatura	
	Dada la envergadura del proyecto que encara esta asignatura integradora, Comunicación y Diseño Multimedial I posee doble carga horaria (Módulo A y Módulo B)		
022616 Planificación de campañas I (Publicidad y creatividad)	Esta asignatura se centra en que el estudiante aprenda a llevar adelante un plan estratégico de comunicación publicitaria de baja complejidad. Se busca que el alumno conozca el proceso, aplicando herramientas de planificación.	1 Asignatura	
020228 Taller V (Portfolio profesional)	El objetivo principal de esta asignatura es que el estudiante desarrolle su portfolio profesional como instrumento fundamental en el campo laboral. Se busca que encuentre su propia identidad estética y gráfica, desarrollando una visión integral y crítica de su profesión y plasmando esa identidad en el portfolio.	1 Asignatura	
020243 Comunicación y Diseño Multimedial II (Diseño corporativo II A)	El objetivo principal de esta asignatura es que el estudiante profundice acerca de la construcción de identidad visual de una empresa, creando un sistema de formas, figuras y colores que comuniquen conceptos vinculados a la institución. Se busca que el alumno integre todos los conocimientos adquiridos hasta el momento para la resolución de un Diseño corporativo de alta complejidad.	1 Asignatura	SEXTO CUATRIMESTRE

	Dada la envergadura del proyecto que encara esta asignatura integradora, Comunicación y Diseño Multimedial II posee doble carga horaria (Módulo A y Módulo B)		
020243 Comunicación y Diseño Multimedial II (Diseño corporativo II B)	N/A	1 Asignatura	
022617 Planificación de campañas II (Estrategias publicitarias)	Esta asignatura tiene como principal objetivo que el estudiante adquiera una visión global del nuevo rol de la publicidad. También que entienda el rol del consumidor y las nuevas herramientas de comunicación para alcanzar al target.	1 Asignatura	
Cultura I	N/A	1 Asignatura	
Título Final: Diseñador de Imagen Empresarial (OPCIÓN/ÉNFASIS 1)			
022623 Diseño de Packaging II (Creación de envases)	La asignatura tiene como objetivo principal que el estudiante reconozca la diferencia entre el envase como contenedor y el envase como producto, analizando los componentes visuales e identificando sus funciones. Se busca que el alumno fundamente el proyecto teniendo en cuenta la importancia del consumidor y del mercado en el proceso de Diseño.	1 Asignatura	SÉPTIMO CUATRIMESTRE
022625 Representación y Materiales I (Forma y construcción)	Esta asignatura se centra en las características de los distintos soportes materiales, sus beneficios y limitaciones a la hora de diseñar un envase. Se busca que el estudiante adquiera las habilidades y lenguaje técnico vinculado con el envase, experimentando con la construcción de maquetas y prototipos.	1 Asignatura	
022563 Seminario de Integración I (Proyectos de graduación I)	Esta asignatura es el primer acercamiento a la creación del proyecto de graduación del estudiante. Este proyecto es el nexo que une al alumno con su vida profesional y que resulta de la integración de lo que fue aprendiendo a lo largo de su carrera. En esta materia se comienza a armar el trabajo, defendiendo la hipótesis y el marco conceptual. Al terminar la cursada, el estudiante tiene definido y aprobado el 25% del Proyecto de Graduación, para continuar su desarrollo en Seminario de Integración II.	1 Asignatura	

Electiva I	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
Electiva II	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
020242 Diseño de Imagen Empresaria II (Estrategias de intervención)	El objetivo principal de esta asignatura es capacitar al alumno para el análisis y desarrollo metodológico de proyectos globales de intervención sobre imágenes institucionales y sobre sujetos multimediáticos de alta complejidad conceptual.	1 Asignatura	OCTAVO CUATRIMESTRE
022622 Comunicación Estratégica II (Intervención corporativa)	N/A	1 Asignatura	
022564 Seminario de Integración II (Proyectos de graduación II)	En esta asignatura el estudiante continúa el proyecto de grado que comenzó en Seminario de Integración I. Este proyecto es el nexo que une al alumno con su vida profesional y que resulta de la integración de lo que fue aprendiendo a lo largo de su carrera. A través de fuentes bibliográficas e interpretación y análisis de datos el alumno verifica su hipótesis y planteo teórico y práctico del trabajo.	1 Asignatura	
Electiva III	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
Cultura II	N/A	1 Asignatura	
Título Final: Diseñador de Packaging (OPCIÓN/ÉNFASIS 2)			

022623 Diseño de Packaging II (Creación de envases)	La asignatura tiene como objetivo principal que el estudiante reconozca la diferencia entre el envase como contenedor y el envase como producto, analizando los componentes visuales e identificando sus funciones. Se busca que el alumno fundamente el proyecto teniendo en cuenta la importancia del consumidor y del mercado en el proceso de Diseño.	1 Asignatura	SÉPTIMO CUATRIMESTRE
022625 Representación y Materiales I (Forma y construcción)	Esta asignatura se centra en las características de los distintos soportes materiales, sus beneficios y limitaciones a la hora de diseñar un envase. Se busca que el estudiante adquiera las habilidades y lenguaje técnico vinculado con el envase, experimentando con la construcción de maquetas y prototipos.	1 Asignatura	
022563 Seminario de Integración I (Proyectos de graduación I)	Esta asignatura es el primer acercamiento a la creación del proyecto de graduación del estudiante. Este proyecto es el nexo que une al alumno con su vida profesional y que resulta de la integración de lo que fue aprendiendo a lo largo de su carrera. En esta materia se comienza a armar el trabajo, defendiendo la hipótesis y el marco conceptual. Al terminar la cursada, el estudiante tiene definido y aprobado el 25% del Proyecto de Graduación, para continuar su desarrollo en Seminario de Integración II	1 Asignatura	
Electiva I	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
Electiva II	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
022624 Diseño de Packaging III (Línea de envases)	La asignatura tiene como objetivo que el estudiante aplique un concepto al Diseño de un envase y a una línea completa de productos. Se busca que el alumno aprenda a programar y supervisar la producción y a evaluar la totalidad del proyecto.	1 Asignatura	OCTAVO CUATRIMESTRE

022626 Representación y Materiales II (Función y técnica)	En esta asignatura el estudiante analiza las características funcionales, económicas y técnicas aplicadas al área del packaging, teniendo en cuenta los factores económicos que se plantean en el desarrollo de los distintos tipos de envases. Se busca que el alumno reconozca el impacto tecnológico en la producción de envases convencionales y ecológicos.	1 Asignatura	
022564 Seminario de Integración II (Proyectos de graduación II)	En esta asignatura el estudiante continúa el proyecto de grado que comenzó en Seminario de Integración I. Este proyecto es el nexo que une al alumno con su vida profesional y que resulta de la integración de lo que fue aprendiendo a lo largo de su carrera. A través de fuentes bibliográficas e interpretación y análisis de datos el alumno verifica su hipótesis y planteo teórico y práctico del trabajo.	1 Asignatura	
Electiva III	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
Cultura II	N/A	1 Asignatura	
Título Final: Diseñador Editorial (OPCIÓN/ÉNFASIS 3)			
022618 Diseño Editorial I (Diarios)	Esta asignatura se centra las características de los departamentos de diagramación de los medios gráficos y los requisitos necesarios para lograr efectividad frente al desafío de la emisión diaria. Se busca que el estudiante comprenda la estrecha relación existente entre las diferentes áreas de trabajo de una empresa editorial para abordar la supervisión de la cadena de producción proyectual gráfica.	1 Asignatura	SÉPTIMO CUATRIMESTRE
022738 Producción Gráfica II (Industria editorial)	En esta asignatura el estudiante se acerca a las distintas etapas de impresión de la industria gráfica, conociendo sus alcances tecnológicos y recursos. Se busca que el alumno entienda la etapa de impresión como una instancia más dentro del proceso de Diseño.	1 Asignatura	

022563 Seminario de Integración I (Proyectos de graduación I)	Esta asignatura es el primer acercamiento a la creación del proyecto de graduación del estudiante. Este proyecto es el nexo que une al alumno con su vida profesional y que resulta de la integración de lo que fue aprendiendo a lo largo de su carrera. En esta materia se comienza a armar el trabajo, defendiendo la hipótesis y el marco conceptual. Al terminar la cursada, el estudiante tiene definido y aprobado el 25% del Proyecto de Graduación, para continuar su desarrollo en Seminario de Integración II.	1 Asignatura	
Electiva I	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
Electiva II	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
022619 Diseño Editorial II (Suplementos)	Esta asignatura tiene como objetivo principal que el estudiante aplique el concepto de sistema al campo editorial, vinculando los aspectos generales de la publicación a las áreas específicas de los suplementos. Se busca la adaptación del Diseño integral a los diferentes públicos, de acuerdo a sus características.	1 Asignatura	OCTAVO CUATRIMESTRE
022620 Fotografía Editorial (Imagen y concepto)	Esta asignatura propone un análisis de la fotografía periodística y documental y su relación en los medios gráficos. Se estudia la función social de la evolución de la técnica fotográfica y las imágenes resultantes, profundizando en la interrelación entre texto e imagen, entre lo visual y lo conceptual.	1 Asignatura	
022564 Seminario de Integración II (Proyectos de graduación II)	En esta asignatura el estudiante continúa el proyecto de grado que comenzó en Seminario de Integración I. Este proyecto es el nexo que une al alumno con su vida profesional y que resulta de la integración de lo que fue aprendiendo a lo largo de su carrera. A través de fuentes bibliográficas e interpretación y análisis de datos el alumno verifica su hipótesis y plantea teórico y práctico del trabajo.	1 Asignatura	

Electiva III	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación (ver todas lista de Electivas Especiales)	1 Asignatura	
Cultura II	N/A	1 Asignatura	
Título Final: Diseñador Publicitario (OPCIÓN/ÉNFASIS 4)			
022588 Campañas Publicitarias I (Concepto y creación)	En esta asignatura se integran y aplican estratégicamente los diferentes elementos de una campaña publicitaria, experimentando con las variables conceptuales e instrumentales tomadas del campo de la publicidad en la aplicación de un proyecto integral de comunicación publicitaria.	1 Asignatura	SÉPTIMO CUATRIMESTRE
020499 Empresa Publicitaria I (Comunicaciones Integradas)	En esta asignatura se centra en que el estudiante experimente la dinámica profesional de un publicista. Se busca ubicarlo dentro del campo de acción, poniendo la atención en el trabajo en equipo y los diferentes sistemas de organización que se plantean en el área profesional.	1 Asignatura	
022563 Seminario de Integración I	Esta asignatura es el primer acercamiento a la creación del proyecto de graduación del estudiante. Este proyecto es el nexo que une al alumno con su vida profesional y que resulta de la integración de lo que fue aprendiendo a lo largo de su carrera. En esta materia se comienza a armar el trabajo, defendiendo la hipótesis y el marco conceptual. Al terminar la cursada, el estudiante tiene definido y aprobado el 25% del Proyecto de Graduación, para continuar su desarrollo en Seminario de Integración II.	1 Asignatura	
Electiva I	En esta asignatura el estudiante se acerca a los mecanismos de comercialización para las distintas categorías de productos. El principal objetivo es brindar las herramientas para que el alumno aprenda sobre la función del marketing como intermediario entre la oferta y el consumo de bienes y servicios, analizando estrategias para la expansión y desarrollo de los mercados.	1 Asignatura	
Electiva II	Esta asignatura le brinda al estudiante las técnicas de escritura aplicadas a la creatividad publicitaria, según el target, el producto y los medios de comunicación. El objetivo principal es conceptualizar y redactar con solvencia piezas publicitarias gráficas, televisivas y radiales, vivenciando el proceso del redactor en la dupla creativa.	1 Asignatura	

022589 Campañas Publicitarias II (Planificación y Desarrollo)	En esta asignatura el estudiante se centra en el planeamiento y las estrategias a largo plazo, teniendo en cuenta las características de una empresa, sus necesidades de consumo en el mercado y el plan de medios.	1 Asignatura	OCTAVO CUATRIMESTRE
020501 Empresa	La asignatura tiene el formato de aula-taller y busca que el estudiante se introduzca en la dinámica del funcionamiento de las agencias de publicidad. A través de la simulación de la práctica profesional para la resolución de un caso real, conforman equipos creativos y experimentan las lógicas del diálogo interprofesional.	1 Asignatura	
Publicitaria II (Taller Agencia)			
022564 Seminario de Integración II	En esta asignatura el estudiante continúa el proyecto de grado que comenzó en Seminario de Integración I. Este proyecto es el nexo que une al alumno con su vida profesional y que resulta de la integración de lo que fue aprendiendo a lo largo de su carrera. A través de fuentes bibliográficas e interpretación y análisis de datos el alumno verifica su hipótesis y planteo teórico y práctico del trabajo.	1 Asignatura	
Electiva III	Son asignaturas que pueden ser cursadas por todos los estudiantes. Son creadas especialmente por la Facultad para todas las carreras para responder a las nuevas tendencias, requerimientos de especializaciones, propuestas innovadoras, laboratorios y/o espacios de creación y experimentación	1 Asignatura	
Cultura II	N/A	1 Asignatura	

UNIVERSIDAD VERITAS			
Nombre del programa	Técnico en Diseño Gráfico		
Asignaturas	Abstract	Créditos	Duración
Fundamentos del Diseño Gráfico	Primer cuatrimestre	12	Cuatrimestral
Dibujo Publicitario			
Dibujo Digital			
Historia del Diseño I			
Diseño Gráfico para Medios Impresos	Segundo cuatrimestre	12	Cuatrimestral
Técnicas de Ilustración			
Tratamiento Digital de la Imagen			

Historia del Diseño II			
Diseño e Identidad de Marca	Tercer cuatrimestre	12	Cuatrimestral
Diagramación Editorial			
Tecnologías de Impresión			
Arte Final			
Diseño Gráfico para Internet			
Diseño Gráfico para Internet	Cuarto cuatrimestre	12	Cuatrimestral
Tipografía			
Técnicas Audiovisuales			
Gestión del Diseño Gráfico			