



CARRERA TÉCNICA ESPECIALISTA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA



COSVIC
INSTITUTO TECNOLÓGICO
CENTROAMERICANO

DURACIÓN Y ESTRUCTURA

El programa académico tiene una duración total de 16 meses, organizados en cuatro cuatrimestres, lo que permite un desarrollo progresivo y ordenado del proceso formativo.

ORGANIZACIÓN ACADÉMICA

El plan de estudios está compuesto por 16 materias, que incluyen asignaturas técnicas, socioemocionales y electivas, orientadas a fortalecer tanto las competencias profesionales como el desarrollo integral del estudiante.

CARGA ACADÉMICA Y CRÉDITOS

La carga horaria contempla un máximo de tres horas semanales por materia, lo que favorece la flexibilidad académica. En total, el programa reúne aproximadamente 60 créditos, reflejando la profundidad y el nivel académico de la formación.

I CUATRIMESTRE: Fundamentos del Diseño Gráfico

Objetivo general

El primer cuatrimestre se centra en establecer una base sólida en los principios del diseño gráfico y la comunicación visual. Los estudiantes aprenderán sobre la historia del diseño, los elementos visuales y las técnicas de dibujo, lo que les permitirá desarrollar habilidades creativas y técnicas esenciales para su formación.

- **DGM101 - Introducción al Diseño Gráfico:**

Se exploran los fundamentos del diseño gráfico, incluyendo la historia y evolución del campo, así como los principios básicos del diseño.

- **DGM102 - Fundamentos de la Comunicación Visual:**

Se estudia cómo los elementos visuales comunican mensajes y emociones, enfatizando la percepción visual.

- **DGM103 - Dibujo y Representación Gráfica:**

Los estudiantes desarrollan habilidades de dibujo y representación gráfica, esenciales para la creación de bocetos y prototipos.

- **DGM104 - Software de Diseño Gráfico:**

Introducción a herramientas como Adobe Photoshop e Illustrator, donde los estudiantes aprenden técnicas básicas de diseño digital.

- **DGM105 - Historia del Arte y Diseño:**

Se examinan los movimientos artísticos y su influencia en el diseño contemporáneo, proporcionando contexto histórico.

CÓDIGO	MATERIA	Horas Semanales	Créditos	CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS
DGM101	Introducción al Diseño Gráfico	4	3	-Historia del diseño gráfico, principios del diseño, elementos visuales y tipografía.
DGM102	Fundamentos de la Comunicación Visual	4	3	-Teoría de la comunicación visual, percepción visual, elementos de la imagen.
DGM103	Dibujo y Representación Gráfica	4	3	-Técnicas de dibujo, representación gráfica, bocetos y creación de prototipos.
DGM104	Software de Diseño Gráfico	4	3	-Introducción a herramientas de diseño (Adobe Photoshop, Illustrator), técnicas básicas
DGM105	Historia del Arte y Diseño	3	2	-Evolución del arte y diseño, movimientos artísticos, influencia en el diseño actual.

IICUATRIMESTRE: Aplicaciones Prácticas del Diseño

Objetivo general

En el segundo cuatrimestre, los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en el primer cuatrimestre a áreas específicas del diseño digital y multimedia. Se profundiza en la fotografía, el marketing digital y el diseño editorial.

- **DGM201 - Diseño Digital y Multimedia:**

Se abordan conceptos de diseño digital, interactividad y creación de contenido multimedia.

- **DGM202 - Fotografía Digital:**

Los estudiantes aprenden técnicas de fotografía y edición de imágenes, enfocándose en la composición y el uso de la luz.

- **DGM203 - Marketing Digital:**

Se introducen estrategias de marketing digital, incluyendo SEO y redes sociales, y su aplicación en proyectos de diseño.

- **DGM204 - Tipografía y Diseño Editorial:**

Se estudian los principios de la tipografía y la maquetación, así como la creación de publicaciones impresas y digitales.

- **DGM205 - Proyectos de Diseño:**

Este curso práctico permite a los estudiantes desarrollar proyectos de diseño, fomentando el trabajo en equipo y la crítica constructiva.

CÓDIGO	MATERIA	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS	CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS
DGM201	Diseño Digital y Multimedia	4	3	-Conceptos de diseño digital, multimedia, interactividad y creación de contenido digital.
DGM202	Fotografía Digital	4	3	-Técnicas de fotografía, edición de imágenes, composición y uso de la luz
DGM203	Marketing Digital	4	3	-Estrategias de marketing digital, SEO, redes sociales, análisis de mercado.
DGM204	Tipografía y Diseño Editorial	4	3	-Diseño de tipografía, maquetación, diseño editorial y creación de publicaciones.
DGM205	Proyectos de Diseño	3	2	-Desarrollo de proyectos prácticos, trabajo en equipo, presentación y crítica de proyectos.

III CUATRIMESTRE: Especialización en Diseño Multimedia

Objetivo general

El tercer cuatrimestre se centra en la especialización en áreas como animación, diseño web y branding. Los estudiantes adquieren habilidades avanzadas y técnicas en la creación de contenido visual y audiovisual.

- **DGM301 - Animación y Motion Graphics:**

Se enseñan los principios de la animación y el uso de software para crear gráficos en movimiento.

- **DGM302 - Diseño Web:**

Los estudiantes aprenden los fundamentos del diseño web, incluyendo UX/UI y herramientas para la creación de sitios web.

- **DGM303 - Branding y Identidad Visual:**

Se exploran los conceptos de creación de marcas y desarrollo de identidades corporativas efectivas.

- **DGM304 - Producción Audiovisual:**

Este curso cubre técnicas de producción de video, edición y postproducción, preparando a los estudiantes para el trabajo en medios audiovisuales.

- **DGM305 - Ética y Responsabilidad en el Diseño:**

Se discuten las consideraciones éticas en el diseño y la responsabilidad social del diseñador, enfatizando la sostenibilidad.

CÓDIGO	MATERIA	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS	CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS
DGM301	Animación y Motion Graphics	4	3	-Principios de animación, software de animación, creación de motion graphics.
DGM302	Diseño Web	4	3	-Fundamentos del diseño web, UX/UI, herramientas de creación de sitios web.
DGM303	Branding y Identidad Visual	4	3	-Creación de marcas, desarrollo de identidad corporativa, estrategias de branding.
DGM304	Producción Audiovisual	4	3	-Técnicas de producción de video, edición, guionismo y postproducción
DGM305	Ética y Responsabilidad en el Diseño	3	2	-Ética profesional en el diseño, responsabilidad social, sostenibilidad en el diseño.

IV CUATRIMESTRE: Proyecto Integrador y Estrategias de Comunicación

Objetivo general

El cuarto cuatrimestre culmina con un proyecto final que integra todos los conocimientos adquiridos a lo largo del programa. También se ofrecen cursos sobre comunicación visual y opciones electivas para personalizar la formación.

- **DGM401 - Proyecto Final de Diseño:**

Los estudiantes desarrollan un proyecto integral de diseño, desde la concepción hasta la ejecución, aplicando todos los conocimientos adquiridos.

- **DGM402 - Estrategias de Comunicación Visual:**

Se analizan técnicas de comunicación visual y campañas publicitarias, con un enfoque en el análisis de casos de éxito.

- **DGM403 - Taller de Innovación en Diseño:**

Este taller fomenta la creatividad y la innovación en el diseño, permitiendo a los estudiantes experimentar con nuevas ideas y prototipos.

- **DGM404 - Electiva: Diseño Sostenible:**

Esta materia electiva se centra en los principios del diseño sostenible y el uso de materiales ecológicos.

- **DGM405 - Electiva: Marketing de Contenidos:**

Los estudiantes aprenden sobre estrategias de creación y distribución de contenido, así como el análisis de métricas y resultados.

CÓDIGO	MATERIA	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS	CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS
DGM401	Proyecto Final de Diseño	6	4	-Desarrollo de un proyecto integral de diseño, desde la concepción hasta la ejecución.
DGM402	Estrategias de Comunicación Visual	4	3	-Técnicas de comunicación visual, campañas publicitarias, análisis de casos de éxito.
DGM403	Taller de Innovación en Diseño	4	3	-Fomento de la creatividad, técnicas de innovación, prototipado y pruebas de usuario.
DGM404	Electiva: Diseño Sostenible	3	2	-Principios del diseño sostenible, materiales ecológicos, impacto ambiental del diseño.
DGM405	Electiva: Marketing de Contenidos	3	2	-Estrategias de creación y distribución de contenido, análisis de métricas y resultados.

MALLA CURRICULAR

I CUATRIMESTRE			
Código	Materia	Tipo	Prer requisitos
DGM101	Introducción al Diseño Gráfico	Obligatoria	Ninguno
DGM102	Fundamentos de la Comunicación Visual	Obligatoria	Ninguno
DGM103	Dibujo y Representación Gráfica	Obligatoria	Ninguno
DGM104	Software de Diseño Gráfico	Obligatoria	DGM101, DGM103
DGM105	Historia del Arte y Diseño	Obligatoria	Ninguno

II CUATRIMESTRE			
Código	Materia	Tipo	Prer requisitos
DGM201	Diseño Digital y Multimedia	Obligatoria	DGM101, DGM104
DGM202	Fotografía Digital	Obligatoria	DGM101, DGM104
DGM203	Marketing Digital	Obligatoria	DGM101
DGM204	Tipografía y Diseño Editorial	Obligatoria	DGM101, DGM104
DGM205	Proyectos de Diseño	Obligatoria	DGM101, DGM104

III CUATRIMESTRE			
Código	Materia	Tipo	Prer requisitos
DGM301	Animación y Motion Graphics	Obligatoria	DGM201, DGM202
DGM302	Diseño Web	Obligatoria	DGM201, DGM203
DGM303	Branding y Identidad Visual	Obligatoria	DGM201, DGM204
DGM304	Producción Audiovisual	Obligatoria	DGM201, DGM202
DGM305	Ética y Responsabilidad en el Diseño	Obligatoria	DGM101, DGM102

IV CUATRIMESTRE			
Código	Materia	Tipo	Prer requisitos
DGM401	Proyecto Final de Diseño	Obligatoria	DGM301, DGM302, DGM303, DGM304
DGM402	Estrategias de Comunicación Visual	Obligatoria	DGM102, DGM203
DGM404	Taller de Innovación en Diseño	Electiva	Ninguno
DGM405	Electiva: Diseño Sostenible	Electiva	Ninguno

Resumen de la Malla

- **Materias Obligatorias:** Todas las materias excepto las electivas
- **Materias Electivas:**
 - DGM404 Electiva: Diseño Sostenible
 - DGM405 Electiva: Marketing de Contenidos

