

Plan de Estudio

Maestría en Diseño Gráfico Digital



Programas de Maestría

1. Maestría en Diseño Gráfico Digital (+) (*) (**)

La Maestría en Diseño Gráfico Digital se desarrolla a través del siguiente plan de estudios

Cod.	Asignatura	HT	HP	CR
101-MDGr	Cultura Visual	80	0	5
102-MDGr	Composición y Tipografía	80	0	5
103-MDGr	Diseño de Información	80	0	5
104-MDGr	Contenidos de Diseño Digital	80	0	5
105-MDGr	Metodología de la Investigación I	64	0	4
201-MDGr	Diseño de Interacción y Animación	80	0	5
202-MDGr	Producción Gráfica en Soportes Digitales	80	0	5
203-MDGr	Interfaces y Nuevos Dispositivos	80	0	5
204-MDGr	Nuevas Tecnologías Creativas	80	0	5
205-MDGr	Metodología de la Investigación II	64	0	4
Total horas y créditos académicos		768		48

Adicionalmente al programa de estudios oficial, de forma complementaria la Escuela de Posgrado Newman brinda la oportunidad a sus estudiantes de ampliar sus conocimientos y profundizar en temáticas de interés relacionadas a su especialidad, con la finalidad de potenciar y cumplir con el perfil del egresado deseado y a su vez aporte valor a su desarrollo profesional por medio de competencias específicas. Se debe considerar que, estos créditos complementarios no condicionan la emisión del grado, ni incorporan alguna denominación o mención adicional a la que tiene aprobada la Escuela:

(***) Créditos Complementarios				
N°	Curso de Especialización en Metodologías Ágiles	HT	HP	CRC
301	Design thinking	64	0	4
302	Estrategia lean	64	0	4
303	Scrum	64	0	4
Total de horas y créditos complementarios		192		12
N°	Curso de Especialización en Dirección de Proyectos	HT	HP	CRC
401	Gestión de las adquisiciones y los interesados	64	0	4
402	Integración y alcance de proyectos	64	0	4
403	Gestión de las comunicaciones y del riesgo	64	0	4
Total de horas y créditos complementarios		192		12

HT: Horas teóricas

HP: Horas prácticas

CR: Créditos curriculares

Horas Curriculares: 768

CRX: Créditos extracurriculares

CRC: Créditos cocurriculares

(+) Maestría de especialización

(*) Campo del Conocimiento UNESCO: 02 Artes y humanidades

(**) Campo de Investigación OCDE: 6.00.00 – Humanidades

(***) Créditos complementarios que no condicionan la emisión del grado, ni modifican la denominación del grado oficial.

Asignaturas con créditos obligatorios: 101, 102, 103, 104, 105, 201, 202, 203, 204 y 205

Asignaturas con créditos complementarios no obligatorios: 301, 302, 303, 401, 402 y 403

1.1. Sumillas del Plan de Estudio

Código 101-MDGr **Cultura Visual**

Al término de la asignatura, los estudiantes comprenderán la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales, así como los géneros y experiencias que han tenido lugar en el campo de la producción gráfica y artística contemporánea, formando un conocimiento de los grandes debates teóricos y prácticos de la profesión. Identificarán con detalle la evolución de los aspectos esenciales de la teoría y el pensamiento estético, los conceptos y elementos fundamentales de la práctica del diseño y aplicarán dichos conocimientos sobre cultura visual en debates teórico-críticos sobre las corrientes de pensamiento, estilos artísticos y manifestaciones visuales contemporáneas.

Código 102-MDGr **Composición y Tipografía**

Al término de la asignatura, los estudiantes valorarán los aspectos tipográficos en cualquier pieza gráfica, identificando los aspectos que configuran la estructura de la tipografía y cómo afectan a cada producto, y manejando los criterios para la creación y selección de tipografías.

Código 103-MDGr **Diseño de Información**

Al término de la asignatura, los estudiantes generarán y organizarán información gráfica relevante para su aplicación al terreno de la creación visual y artística. Además, desarrollarán habilidades en la percepción y análisis de la información para lograr su representación a partir de aspectos artísticos y técnicos que faciliten una mayor comprensión y una mejora en la exposición visual.

Código 104-MDGr **Contenidos de Diseño Digital**

Al término de la asignatura, los estudiantes desarrollarán las habilidades conceptuales, narrativas, expresivas y artísticas para aplicarlas al producto gráfico final.

Además, utilizarán los recursos y herramientas visuales para enriquecer el trabajo artístico y dotarlo de máxima expresión y comunicación. Asimismo, comprenderán las posibilidades representativas, expresivas y creativas a partir de procesos y técnicas gráficas.

Código 105-MDGr **Metodología de la Investigación I**

La asignatura tiene como propósito fortalecer en los alumnos las competencias sobre métodos y técnicas de investigación a través de los siguientes contenidos académicos: el trabajo de investigación, modalidades de trabajo de investigación, estructura del trabajo de investigación estructura del plan, el título del tema y el planteamiento del problema.

Código 201-MDGr **Diseño de Interacción y Animación**

Al término de la asignatura, los estudiantes desarrollarán habilidades para el diseño de elementos interactivos y el uso de patrones de diseño e interacción.

Así también, serán capaces de analizar y evaluar los aspectos técnicos y artísticos, así como el comportamiento de los productos interactivos.

Código 202-MDGr **Producción Gráfica en Soportes Digitales**

Al término de la asignatura, los estudiantes integrarán el uso de las tecnologías y técnicas comunicativas en las fases de un proyecto gráfico, gestionarán el tiempo, con capacidad para organizar y establecer plazos y recursos para cada medio y soporte.

Así mismo, identificarán y utilizarán las tecnologías necesarias en el proceso de creación y configuración de un proyecto visual multiplataforma y comprenderán la importancia de la calidad en los procesos de producción.

Código 203-MDGr **Interfaces y Nuevos Dispositivos**

Al término de la asignatura, los estudiantes comprenderán el comportamiento de los dispositivos y los estilos de interacción usando herramientas, técnicas de prototipado, interfaces de usuario e identificando los lenguajes de programación que facilitan la creación de productos digitales interactivos.

Además, desarrollarán proyectos gráficos que se basen en la experimentación y en la propuesta de medios y soluciones innovadoras y aplicarán procesos de creación gráfica para la composición y preparación de publicaciones impresas o digitales, como revistas, diarios, libros o documentos.

Finalmente, serán capaces de analizar e interpretar las interacciones entre personas y productos o servicios, con relación al contexto en el que ocurren.

Código 204-MDGr **Nuevas Tecnologías Creativas**

Al término de la asignatura, los estudiantes analizarán el impacto de tecnologías emergentes en el ámbito de estudio del diseño multimedia, adquiriendo el conocimiento necesario para poder proponer innovaciones sobre las últimas tendencias en el ámbito digital con el fin de desarrollar proyectos originales e identificar el impacto social de las innovaciones en el sector multimedia.

Código 205-MDGr **Metodología de la Investigación II**

La asignatura tiene como propósito desarrollar en los alumnos competencias cognitivas que le permitan conocer y dominar el proceso de la investigación científica en su enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto. Se revisa el método para que los alumnos puedan formular un problema de investigación, construir las hipótesis y objetivos, así como plantear la justificación que permita validar el desarrollo de la labor investigativa.

1.2. Sumilla de la asignatura de complementación académica

1.2.1. Sumilla de la Metodologías Ágiles

Código 301 **Design thinking**

La asignatura desarrolla conceptos básicos de design thinking, el pensamiento de diseño y los ámbitos a los que se aplica, requisitos previos que se deben cumplir, los procesos para la implementación de esta metodología, etapas del pensamiento de diseño.

Código 302 **Estrategia lean**

El participante se familiariza con las metodologías ágiles, conoce conceptos y herramientas del pensamiento ágil que permitan el éxito en la mejora de procesos o la creación de negocios con una mayor velocidad y eficiencia, considerando el ahorro de tiempo y costos, y alcanzando la satisfacción del cliente.

Código 303 **Scrum**

El participante desarrolla este sistema de trabajo que permite realizar el doble trabajo en la mitad de tiempo. Comprende los aspectos a tener en consideración para la reducción del papeleo, la burocracia y la jerarquización en las empresas y los proyectos, y apuesta por las prácticas colaborativas para generar involucramiento en las actividades que se realizan, trabajo rápido y el alcance de los objetivos trazados.

1.2.2. Sumilla de la Dirección de Proyectos

Código 401 **Gestión de las adquisiciones y los interesados**

Cuando tratamos la gestión de las adquisiciones de un Proyecto el departamento de compras adquiere una relevancia mayor que cualquier otro departamento de una empresa. Los Project Manager no deben conocer bien el área de las adquisiciones y saber los diferentes tipos de contratos más utilizados y quienes son los interesados y como impactan estas adquisiciones en sus intereses.

Código 402 **Integración y alcance de proyectos**

En el contexto de la dirección de proyectos, la integración incluye características de unificación, consolidación, articulación, así como las acciones integradoras que son cruciales para la terminación del proyecto, la gestión exitosa de las expectativas de los interesados y el cumplimiento de los requisitos. Por otro lado, el término alcance está referido al trabajo que debe realizarse para entregar los productos, servicios o resultados con las características y funciones especificadas.

Código 403 **Gestión de las comunicaciones y del riesgo**

En la gestión de la comunicación del proyecto, los directores de Proyecto deben asegurar que se entrega el mensaje adecuado, a la audiencia del Proyecto adecuada, y en el momento adecuado. Siendo fundamental para dirigir el Proyecto hacia el éxito y minimizar los riesgos.

1.3. Perfil del Ingresante

Grado académico de bachiller y/o título profesional en áreas relacionadas con el Diseño Gráfico, Diseño Publicitario, Comunicación Visual, Comunicación Gráfica, Comunicación Multimedia, Publicidad (que incorpora publicidad y medios), Pintura, Artes Plásticas, Animación, Arte Digital e Informática. Arquitecto técnico, ingeniero técnico, licenciado, arquitecto o ingeniero.

La Comisión de Admisión podrá considerar la experiencia profesional para el proceso de admisión

1.3.1. Conocimientos sobre

- Elementos de diseño gráfico.
- Los fundamentos de la percepción visual y sus implicaciones en la comunicación.

- Los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, espacio y contexto en los entornos digitales.
- Los valores formal

1.3.2. Habilidades

- Emplear las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.
- Comprender y usar las nuevas tecnologías.
- Trabajar en situaciones complejas sin perder el control de la situación y de los objetivos planteados.
- Expresarse, para verbalizar y comunicar ideas, incluso con participantes de distinto origen y procedencia.
- Tomar la iniciativa en la gestión y el trabajo en equipo o para tomar decisiones resolviendo conflictos o negociaciones conjuntas.

1.3.3. Actitudes

- Compromiso con el aprendizaje autónomo.
- Trabajo individual y en equipo.
- Creatividad.
- Participación activa.

1.4. Objetivo general del programa

Al finalizar el plan de estudios de la Maestría en Diseño Gráfico Digital, los egresados contarán con una formación integral que les permitirá identificar y aplicar las tecnologías, herramientas y técnicas de creación y producción gráfica desde la concepción de la idea hasta la formalización de proyectos profesionales, así como el manejo de las tendencias de las diferentes técnicas de representación visual y su contextualización social, cultural y tecnológica.

Esta maestría permitirá el desarrollo de elementos gráficos y visuales de un producto o servicio a partir de procedimientos creativos, una gramática visual clara y un lenguaje formal consistente, lo que permitirá orientar su profesión hacia diversos campos del mundo del diseño, diseño editorial, publicidad, diseño corporativo o diseño web, utilizando siempre las últimas herramientas tecnológicas y digitales.

1.5. Objetivos específicos de formación

- Comprender todas las fases de un proyecto de diseño o de una campaña de comunicación gráfica en soporte digital, desde el concepto hasta la materialización, publicación y difusión.
- Proponer soluciones de diseño que faciliten la visualización y comprensión de los datos.
- Comprender los conceptos esenciales de la edición y el tratamiento de fotografías, imágenes y vídeos digitales.
- Diseñar y evaluar interfaces gráficas y de usuario sobre nuevos dispositivos, dando respuesta a la funcionalidad, usabilidad y accesibilidad de cada producto digital.
- Adaptarte a los formatos, estructuras, requisitos y patrones de diseño e interacción de los nuevos dispositivos.

1.6. Perfil del Egresado

Se determina el siguiente perfil de egreso para el programa de Maestría en Diseño Gráfico Digital

1.6.1. Conocimientos sobre

- Los fundamentos conceptuales y las tendencias de diseño aplicadas en las diferentes técnicas de representación visual, así como su adecuada contextualización.

- Las metodologías y tecnologías habituales en el ámbito del diseño gráfico y su aplicabilidad siguiendo criterios de adecuación y calidad.
- Las metodologías, métodos, técnicas, programas específicos, normas o principios del diseño gráfico.
- Patrones de diseño y estilos de interacción.
- Los recursos conceptuales y técnicos en la creación y uso de tipografías.
- Sistemas de representación gráfica y nuevos lenguajes visuales y de interacción utilizados en el diseño gráfico.
- Las interfaces gráficas y de usuario, su interacción y los dispositivos de acceso profundizando en la funcionalidad, usabilidad y accesibilidad de cada producto digital.
- Todas las fases de un proyecto de diseño o de una campaña de comunicación gráfica en soporte digital, desde el concepto hasta la materialización, publicación y difusión.
- Las técnicas y herramientas específicas y la comprensión de los procesos requeridos al llevar a cabo proyectos de producción gráfica.
- Los conceptos esenciales de la edición y el tratamiento de fotografías, imágenes y vídeos digitales a partir de herramientas profesionales.
- Los conceptos y aplicaciones de la visualización de datos, el diseño de la información y el pensamiento visual.
- Formatos, estructuras, requisitos y patrones de diseño e interacción de los nuevos dispositivos.
- Las técnicas tradicionales y avanzadas de animación digital e interacción que puedan ser aplicadas a diferentes dispositivos.
- Las tendencias del Diseño Multimedia, así como su impacto en el desarrollo social, económico y cultural.
- Las herramientas y técnicas para llevar a cabo labores de investigación/innovación y su proceso de implementación en el ámbito del diseño gráfico digital.

1.6.2. Habilidades

- Analizar los movimientos, teorías y corrientes de la cultura del diseño.
- Analizar e interpretar las manifestaciones artísticas y culturales, así como los géneros y experiencias en diseño.
- Crear y diseñar productos digitales con un marcado componente tanto tecnológico como visual.
- Aplicar metodologías, métodos, técnicas, programas específicos, normas o principios del diseño gráfico.
- Crear y publicar productos interactivos atendiendo a un conjunto ordenado de necesidades y requerimientos.
- Diseñar y evaluar patrones de diseño y estilos de interacción.
- Comprender y aplicar los recursos conceptuales y técnicos adecuados en la creación y uso de tipografías.
- Aplicar sistemas de representación gráfica y nuevos lenguajes visuales y de interacción utilizados en el diseño gráfico.
- Identificar las necesidades visuales de una empresa, organismo o institución y dar respuesta con soluciones gráficas creativas e innovadoras.
- Diseñar y evaluar interfaces gráficas y de usuario, su interacción y los dispositivos de acceso dando respuesta a la funcionalidad, usabilidad y accesibilidad de cada producto digital.
- Analizar datos para proponer soluciones de diseño haciendo uso de estrategias gráficas que faciliten la visualización y la comprensión por parte de los usuarios.
- Gestionar y evaluar proyectos de producción gráfica, llegando al uso de técnicas y herramientas específicas y la comprensión de los procesos requeridos en su realización, adaptándose a las necesidades de usuarios y del entorno.
- Entender las diferencias y especificidades de la ilustración vectorial, el diseño generativo y la señalización digital.
- Analizar y evaluar productos identificando problemas de diseño de interacción persona-ordenador.
- Gestionar y hacer uso de recursos gráficos propios o de dominio público entendiendo y respetando su regulación en materia de protección de datos, licencias o derechos.

- Adaptarse a los formatos, estructuras, requisitos y patrones de diseño e interacción de los nuevos dispositivos.
- Interpretar y aplicar las técnicas tradicionales y avanzadas de animación digital e interacción que puedan ser aplicadas a diferentes dispositivos.
- Analizar y evaluar estilos de interacción, su usabilidad y su impacto sobre los usuarios.
- Entender el impacto de las investigaciones en diseño gráfico y ser capaz de realizarlas adecuadamente.
- Presentar el propio trabajo de un modo original para atraer la atención de la audiencia interesada en el ámbito del diseño gráfico digital.

1.6.3. Actitudes

- Organizar y planificar las tareas aprovechando los recursos, el tiempo y las competencias de manera óptima.
- Identificar las nuevas tecnologías como herramientas didácticas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje.
- Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo.
- Analizar, reunir y sintetizar datos relevantes, con el fin de tomar decisiones que lleven a la solución de problemas de diseño, a la detección de estos o a la creación de propuestas y alternativas, bien sean teóricas o prácticas.
- Evaluar y detectar problemáticas y/o áreas de oportunidad relativas al diseño.
- Crear y proponer soluciones y alternativas, bien sean teóricas o prácticas a problemáticas de diseño.
- Generar un criterio personal fundamentado y un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias y resultados del diseño gráfico.
- Comunicar sus ideas empleando una gramática visual clara y un lenguaje formal consistente.
- Condensar los elementos gráficos y visuales de un producto o servicio a partir de procedimientos creativos.

1.7. Perfil Docente:

Los docentes deben contar con el siguiente perfil:

- Poseer grado de maestro y/o doctor.
- Formación relacionada al programa.
- Experiencia docente y/o profesional en la materia a desarrollar.

1.8. Grado que se obtiene:

Al finalizar los estudios el estudiante podrá optar el grado de Maestro en Diseño Gráfico Digital



Newman
Escuela de Posgrado

