



MODALIDAD DE ESTUDIOS

Sistema escolarizado, 6 semestres.

Se hace necesario diversificar el ámbito de trabajo y ampliar la variedad de conocimientos con los que se desenvuelven los diseñadores tanto en las artes gráficas como en las herramientas digitales. La fusión de ambas, como resultado del avance tecnológico, ofrece mayores oportunidades en el desarrollo de habilidades para llevar a cabo cualquier tipo de proyecto.

OBJETIVO

Formar profesionistas en el área del Diseño Gráfico y Digital requeridos por el mercado nacional capaces de interactuar dinámicamente con las empresas u organizaciones, directores creativos, fotógrafos, diagramadores y llevar el desarrollo de un proyecto desde la planeación, exposición al cliente y ejecución de propuesta hasta la supervisión de producción mediante las herramientas gráficas y tecnológicas actuales.

PERFIL DE INGRESO

- Disfrutar de las artes.
- Creatividad e imaginación.
- Deseos de estar siempre a la vanguardia de las nuevas tendencias.
- Identificar los fenómenos sociales.
- Generar ideas de forma visual.
- Capacidad para realizar trabajos en equipo.
- Reconocer la importancia del diseño en la sociedad.

PERFIL DE EGRESO

- Desarrollar proyectos integrales de diseño.
- Utilizar procesos metodológicos de diseño.
- Manejar técnicas de impresión y producción.
- Administrar las finanzas de los proyectos.
- Crear nuevos negocios y emprender.
- Desempeño eficientemente en equipos multidisciplinarios.
- Utilizar tecnología especializada de vanguardia.
- Proponer diseños con impacto social positivo.
- Ejercer como profesionista ético y responsable con el ambiente.

CAMPO LABORAL

El campo de actuación del Diseño Gráfico y Digital abarca:

1. Diseño funcional:

- Bidimensional: logotipos, símbolos, volantes, avisos publicitarios, afiches, pancartas, vallas, discos compactos, señalizaciones internas y externas, medios audiovisuales, fotografía e ilustración, entre otros.
- Tridimensional: envases, empaques, monitores y otros contenedores.

2. Diseño editorial: dípticos, trípticos, desplegables, folletos, catálogos, revistas, libros y prensa.

3. Animación y diseño multimedia: creación y animación de gráficos vectoriales y tridimensionales.

4. Diseño de páginas y sitios web para móviles, tabletas y computadoras.

5. Diseño publicitario: elaboración de campañas publicitarias y de mercadotecnia.

6. Desarrollo de audiovisuales: producción y edición de videos y sonido para medios televisivos y radiodifusoras.

7. Diseño de imagen corporativa: soportes gráficos y en línea que cualquier empresa puede requerir para su imagen global.



PLAN DE ESTUDIOS

I SEMESTRE

- Fundamentos del Diseño Gráfico
- Gráfica Digital
- Creativa
- Dibujo Natural
- Geometría Descriptiva
- Matemáticas Aplicadas
- Taller de Expresión y Comprensión Oral y Escrita
- Inglés I

II SEMESTRE

- Diseño Gráfico I. Tipografía
- Imagen Digital I
- Modelos y Maquetas
- Técnicas de Representación Gráfica
- Comunicación y Diseño
- Semiótica del Diseño Gráfico
- Teoría y Proceso del Diseño
- Inglés II

III SEMESTRE

- Diseño Gráfico II. Imagen Corporativa
- Imagen Digital II
- Historia del Arte y del Diseño
- Animación 2D
- Mercadotecnia y Publicidad
- Fotografía
- Empresa y Gestión
- Inglés III

IV SEMESTRE

- Diseño Gráfico III. Editorial
- Ilustración
- Publicaciones Impresas
- Animación y Modelado 3D
- Diseño Publicitario I
- Fotografía Digital
- Gestión del Diseño Gráfico
- Inglés IV

V SEMESTRE

- Diseño Gráfico IV. Empaque y Embalaje
- Señalética
- Diseño Sustentable
- Diseño de Páginas Web
- Diseño Publicitario II
- Diseño Fotográfico
- Propiedad Intelectual
- Inglés V

VI SEMESTRE

- Diseño Gráfico V. Carteles
- Proyectos Integrales
- Diseño Tridimensional
- Caso Práctico
- Técnicas Audiovisuales
- Ética y Negocios
- Certificación de Inglés

Informes: Jefatura de Promoción

contacto@olmeca.edu.mx

(993) 187 9700 Ext. 1150 y 1151 | (993) 372 4831

     uolmeca | olmeca.edu.mx



UNIVERSIDAD OLMECA

Raíz de sabiduría