

# DISEÑO GRÁFICO

## PLAN DE ESTUDIOS

### TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS GRÁFICOS

## 1er Semestre

- | Proyecto de Vida y Empresa
- | Informática y Convergencia Tecnológica
- | Lógica y Pensamiento Matemático
- | Compresión y Producción de Textos
- | Explorar para Investigar
- | Diseño Básico
- | Teoría de la forma (morfología)
- | Esquemática Básica
- | Cultura Visual

#### Créditos

2  
2  
3  
2  
2  
3  
2  
2  
2

Pensamiento  
Cunista Nivel  
Técnico

## 2do Semestre

- | Espíritu Emprendedor
- | Graficadores Digitales - Graficadores Vectoriales
- | Ética y Cultura Política
- | Metodología de la Investigación I
- | Teoría del Color
- | Diseño Tipográfico
- | Dibujo
- | Fundamentos de Fotografía

#### Créditos

2  
3  
2  
2  
2  
3  
3  
2

## 3er Semestre

- | Fundamentos de Mercadeo
- | Edición de Imagen Digital (mapa de bits)
- | Historia del Arte Universal
- | Teorías de la Comunicación
- | Diseño de Imagen Corporativa
- | Sistemas de Reproducción e Impresión
- | Técnicas de la Ilustración I
- | Electiva de Formación Integral Nivel Técnico

#### Créditos

2  
3  
2  
2  
3  
3  
3  
2

# DISEÑO GRÁFICO

## PLAN DE ESTUDIOS

### 4<sup>to</sup> Semestre

- | Graficadores Digitales - Diagramadores
- | Opción de Grado I
- | Práctica Nivel Técnico Profesional
- | Teoría del Diseño
- | Diseño Editorial
- | Preprensa
- | Costos y Presupuestos
- | Técnicas de la Ilustración II
- | Electivas de Énfasis Nivel Técnico  
Ecodiseño • Artes Gráficas y Acabados

#### Créditos

3  
2  
1  
2  
3  
2  
2  
3  
2

Pensamiento  
Cunista Nivel  
Técnico

## TECNOLOGÍA EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y PUBLICACIONES

### 5<sup>to</sup> Semestre

- | Diseño WEB
- | Historia del Arte Colombiano
- | Creatividad y Pensamiento Innovador
- | Metodología del Diseño
- | Comunicación visual (teorías de la imagen y la mirada)
- | Diseño de Empaques
- | Ilustración I
- | Foto Diseño
- | Electiva de Formación Integral Nivel Tecnológico

#### Créditos

3  
2  
2  
2  
2  
2  
3  
2  
2

Pensamiento  
Cunista Nivel  
Tecnológico

### 6<sup>to</sup> Semestre

- | Tecnologías Aplicadas I Introducción al 3D
- | Fundamentos de Sociología y Antropología
- | Opción de Grado II
- | Práctica Nivel Tecnológico
- | Comunicación Audiovisual (Teorías de la Narrativa)
- | Diseño de Orientación Gráfica
- | Diseño de Publicaciones Periódicas
- | Ilustración II
- | Electiva de Énfasis Tecnológico  
Interfases y Aplicaciones • Ilustración Editorial

#### Créditos

3  
2  
2  
1  
2  
3  
2  
2  
2

# DISEÑO GRÁFICO

## PLAN DE ESTUDIOS

### PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO

## 7<sup>mo</sup> Semestre

- | Herramientas Financieras y Evaluación de Proyectos
- | Tecnologías Aplicadas II: Gráficos en Movimiento
- | Pensamiento Latinoamericano
- | Historia del Diseño I
- | Investigación Ciencia y Tecnología
- | Semiótica
- | Diseño de Portafolio
- | Infografía
- | Preproducción

### Créditos

2

3

2

2

2

2

3

2

2

## 8<sup>vo</sup> Semestre

- | Laboratorio de Plan Exportador
- | Diseño y Animación de Personajes
- | Historia del Diseño II
- | Estrategia
- | Investigación de Mercados
- | Contexto de la Imagen Contemporánea (estudios visuales)
- | Diseño Publicitario
- | Producción
- | Electiva de Formación Integral Nivel Universitario

### Créditos

2

3

2

2

2

2

3

3

2

## 9<sup>no</sup> Semestre

- | Animación 3D
- | Legislación de los Medios
- | Comunicación Organizacional
- | Opción de Grado III
- | Práctica Nivel Profesional Universitario
- | Pensamiento de Diseño
- | Gerencia de Diseño
- | Postproducción
- | Electiva de Énfasis Nivel Universitario  
Gestión de Marca • Gestión de Publicaciones

### Créditos

3

2

2

2

1

2

2

3

2

Pensamiento  
Cunista Nivel  
Profesional

# DISEÑO GRÁFICO

## PLAN DE ESTUDIOS

### Asignaturas Propedéuticas Primer Ciclo:

- I Técnicas de la Ilustración II
- I Diseño Editorial

### Asignaturas Propedéuticas Segundo Ciclo:

- I Comunicación Audiovisual (teorías de la narrativa)
- I Diseño de Orientación Gráfica

El estudiante deberá cursar y aprobar los niveles de inglés estipulados en su programa y de acuerdo al nivel de formación como requisito de grado.  
El estudiante podrá elegir una de las varias opciones de electivas de humanidades y de formación integral que ofrecerá el programa en el respectivo nivel.

### TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS GRÁFICOS

Resolución N°. 10503 del 14 de julio de 2015 - Código SNIES 104742

El técnico profesional en Procesos Gráficos de la CUN posee habilidades y competencias determinadas por las características de la profesión siendo cualificado e idóneo para la maquetación y realización de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros ya sean impresos o digitales. Capaz de aplicar conceptos y técnicas de la producción y el diseño editorial respondiendo a necesidades comunicacionales con creatividad y emprendimiento. Manejar la composición, diagramación, legibilidad, procesos de pre prensa y reproducción digital. Operar las tecnologías de manera adecuada con responsabilidad ética, social, ambiental y económica.

### TECNOLOGÍA EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y PUBLICACIONES

Resolución N°. 10454 del 14 de julio de 2015 - Código SNIES 104817

El tecnólogo en Expresión Gráfica y Publicaciones de la CUN está en capacidad de resolver problemas de comunicación gráfica desde el manejo de la recursos expresivos, la fotografía y/o la ilustración y su articulación con proyectos editoriales o gráficos. La apropiación de la tecnología y sus herramientas, la dimensiones empresarial y ética, para ser y generar empresa. Dirigir el proceso gráfico, la producción de dichos proyectos, acoplar sus conocimientos técnicos y el manejo de la tecnología involucrando la imagen, su producción y reproducción industrial y artesanal orientados claramente a su publicación impresa o digital.

### PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO

Resolución N°. 10504 del 14 de julio de 2015- Código SNIES 54076

El profesional en Diseño Gráfico de la CUN, es un profesional responsable, ético e integral que trabaja, desde sus tres fortalezas: a) Lo comunicativo b) Lo expresivo c) El emprendimiento. Con estas competencias está en capacidad de: Planear, dirigir, gestionar el desarrollo y producción de productos gráficos editoriales ya sean impresos o digitales. Estructurar el proceso investigativo de cualquier proyecto gráfico y gestionar la producción e implementación de las piezas gráficas comunicacionales pertinentes. Articular sus conocimientos, con profesionales de diferentes áreas. Llevar a término los proyectos creativos que se encuentran bajo su responsabilidad ya sea producción digital o impresión.