



PRIMER AÑO			SEGUNDO AÑO		
PRIMAVERA	VERANO	OTOÑO	PRIMAVERA	VERANO	OTOÑO
<b>PD5003</b> Estado del Arte y Tendencias	<b>6</b>	<b>PD5001</b> Sistemas Visuales	<b>6</b>	<b>PD5002</b> Tipografía y Texto	<b>6</b>
<b>PD5005</b> Diseño Persuasivo	<b>6</b>	<b>PD5006</b> Medios y Sistemas de Producción y Pre-Prensa	<b>6</b>	<b>PD5009</b> Diseño de Mercadotecnia Electrónica	<b>6</b>
		Taller Electivo	<b>3</b>		

**A**  
ÁREA BÁSICA  
DISTINTIVA  
DEL POSGRADO  
(36-60) 36

**B**  
ÁREA ELECTIVA  
(6-12) 9

**C**  
CURSOS COMUNES  
(6-18) 18

**D**  
PROYECTO FINAL  
(6-12) 12

**75 CRÉDITOS**

### Sistemas Visuales

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de entender la estructura y organización que dan soporte a diversas piezas de diseño, tales como los sistemas de retículas, la progresión, la modulación, la secuencia y el ritmo.

### Diseño Informativo

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de utilizar sus conocimientos en la práctica del diseño editorial informativo, esto con el fin de desarrollar habilidades en el manejo y distribución de elementos de comunicación en un espacio definido.

### Estado del Arte y Tendencias

El alumno al finalizar el curso conocerá la historia del diseño y comprenderá las influencias que los cambios sociales, económicos y políticos han tenido sobre las diferentes vertientes del diseño.

### Medios y Sistemas de Producción y Pre-Prensa

El alumno habrá desarrollado las habilidades y conocimientos para la producción eficaz de proyectos de diseño, desde los elementos de pre-prensa, la correcta elección del sistema de impresión hasta la correcta salida del proyecto.

### Tipografía y Texto

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de reconocer el origen y evolución de la tipografía, sus aspectos formales y los principios involucrados con el significado e interpretación de textos diversos.

### Diseño Persuasivo

Al concluir esta asignatura el alumno estará involucrado tanto en la parte del conocimiento como en la práctica del diseño editorial persuasivo mediante el uso y aplicación de estrategias creativas poderosas, aplicando en algunos casos un sentido de responsabilidad social, destinadas a influir en el comportamiento del público espectador.

### Diseño de Sitios Web

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de desarrollar el diseño de sitios web desde la conceptualización de los mismos, generación de su estructura de navegación, diseño de interfaces gráficas, y producción.

### Diseño de Medios Interactivos

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de conocer los elementos de diseño y la aplicación de éstos para el desarrollo de interfaces digitales eficaces mediante el uso y aplicación efectivos de color, imagen y principios de diseño adecuadamente aplicados.

### Diseño de Mercadotecnia Electrónica

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de utilizar tecnologías digitales para hacer el proceso de mercadotecnia más efectivo, enfocándose en la personalización, atención individual, administración de la publicidad, diseño de productos y servicios y ejecución de planes de mercadeo.

### Proyecto de Innovación I

Al concluir esta asignatura, el alumno habrá desarrollado las bases necesarias, como la estructuración y justificación de un proyecto de investigación, para lograr la realización de un proyecto innovador sobre un tema o caso de diseño gráfico a través de una metodología de investigación.

### Proyecto de Innovación II

Al concluir esta asignatura, el alumno habrá terminado su proyecto innovador propuesto, con el objetivo de exhibirlo públicamente.

### Taller de Presentar Efectivamente

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de desarrollar las habilidades que permitan al alumno producir, presentar y comprender la información, así como su correcta comunicación en el ámbito profesional y social.

### Taller de Estimular la Creatividad e Innovación

Al concluir esta asignatura el alumno desarrollará habilidades relacionadas con la creatividad, la innovación, la planificación y la gestión como herramientas clave en la creación de proyectos.

### Taller de Estrategias de Negociación

El alumno entenderá el proceso de negociación y aprenderá a utilizar las herramientas de negociación para que, con la práctica, pueda negociar efectivamente y sea capaz de lograr acuerdos satisfactorios para las partes.

### Metodología de Investigación

Al finalizar esta asignatura, el alumno comprenderá los elementos conceptuales y procedimentales básicos de la investigación, tanto cuantitativa como cualitativa y su aplicación en proyectos educativos.

### Teoría del Diseño y Comunicación

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de reconocer las diferentes corrientes críticas del diseño y la relación de éstas con los procesos de comunicación.

### Semiótica, Texto y Retórica

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de desarrollar el conocimiento de la teoría de los signos, con el fin de explorar y examinar las diferentes vertientes de la semiótica, tanto europeas como norteamericanas.

### Laboratorio de Imagen

Desarrollar la habilidad de producir imágenes bajo esquemas tanto formales como conceptuales con el fin de comunicar mensajes efectivos, ya sea actuando como imágenes independientes o complementando a los demás elementos en alguna composición.

### Diseño y Comunicación Visual

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de utilizar sus conocimientos en la práctica del diseño informativo y persuasivo, esto con el fin de desarrollar habilidades en el manejo y distribución de elementos de comunicación en un espacio definido.

### Edición y Texto

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de reconocer el texto como elemento básico de información verbal y como funciona de acuerdo a su estructura, su significado sintáctico, semántico y pragmático, así como también reconocer el buen uso del mismo.

### Gestión de la Operación del Diseño

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de entender la epistemología de la práctica del diseño, así como comprender y aplicar las habilidades para el correcto desarrollo y administración del ejercicio profesional del diseño.

### Tipografía y Texto Avanzado

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de comprender las técnicas caligráfica y tipográfica, los conceptos e instrumentos que actúan en la fundamentación disciplinaria para su aplicación en el diseño de logotipos y lettering.

### Generación de Fuentes Tipográficas

Al concluir esta asignatura, el alumno será capaz de crear tipografías, reconociendo los aspectos formales y principios para la manipulación de tipos en medios impresos y digitales.