

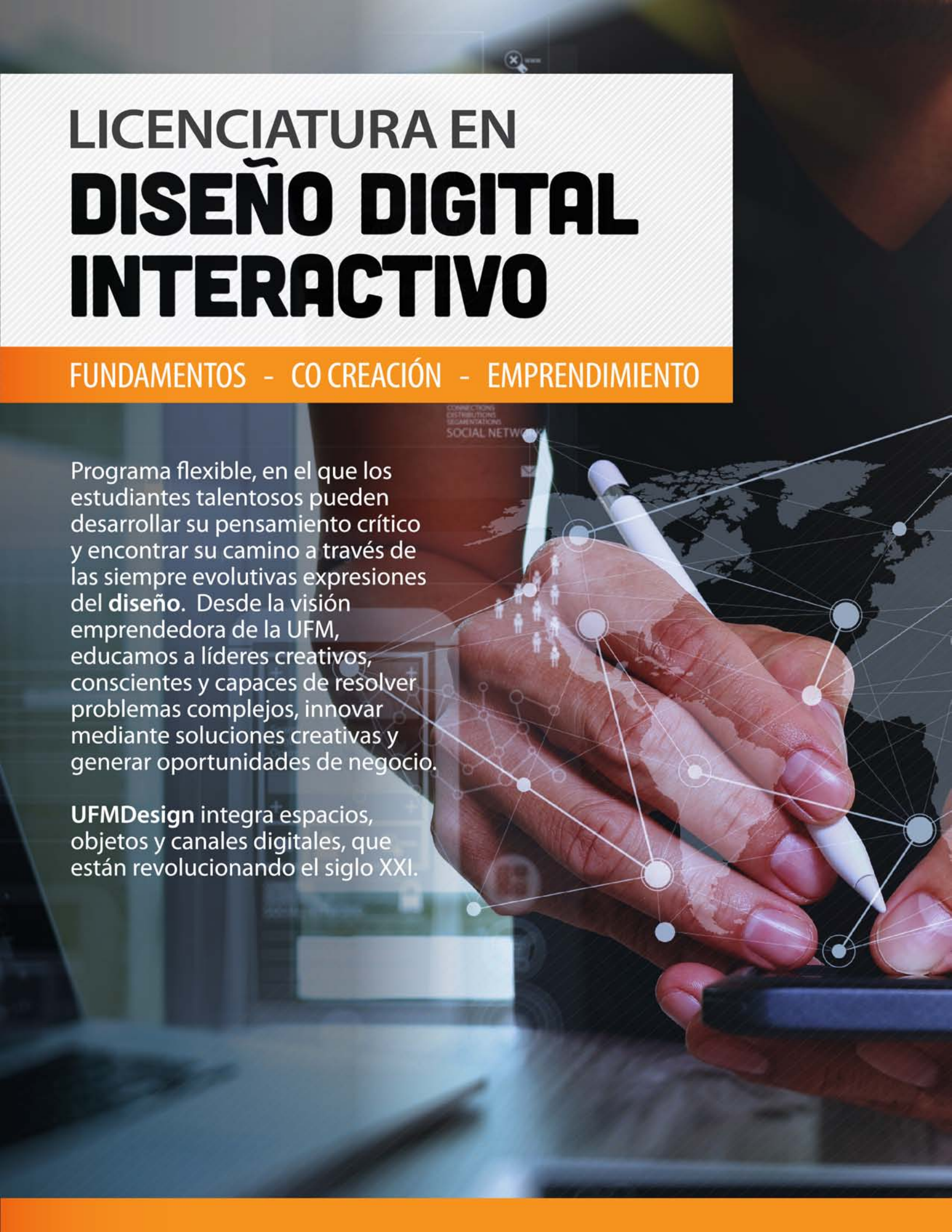
# LICENCIATURA EN **DISEÑO DIGITAL INTERACTIVO**

FUNDAMENTOS - CO CREACIÓN - EMPRENDIMIENTO

Programa flexible, en el que los estudiantes talentosos pueden desarrollar su pensamiento crítico y encontrar su camino a través de las siempre evolutivas expresiones del **diseño**. Desde la visión emprendedora de la UFM, educamos a líderes creativos, conscientes y capaces de resolver problemas complejos, innovar mediante soluciones creativas y generar oportunidades de negocio.

**UFMDesign** integra espacios, objetos y canales digitales, que están revolucionando el siglo XXI.

CONNECTIONS  
DISTRIBUTIONS  
REGISTRATION  
SOCIAL NETWORK



La licenciatura en Diseño Digital Interactivo ofrece a los estudiantes el desarrollo de habilidades orientadas a los retos que presentan las nuevas tecnologías.

En el programa se exploran las tendencias del diseño adaptadas a plataformas digitales. Su proceso de aprendizaje se inicia con la conceptualización de una idea de negocio, el conocimiento de las herramientas para llevarla a cabo —*blogs*, gestores de contenido, redes sociales, aplicaciones móviles, etc.— y modelos de negocio, apoyando la perspectiva de emprendimiento de la Universidad Francisco Marroquín, para evaluar la rentabilidad de proyectos finales de los estudiantes.



# NUESTROS PILARES

FUNDAMENTOS DE DISEÑO	CO - CREACIÓN	EMPRENDIMIENTO
Aprende a conocer las bases y herramientas de todo diseñador. Explora las áreas del diseño y haz todo tipo de proyectos, para tomar la decisión sobre qué carrera seguir, con base en tus habilidades y preferencias.	Comparte espacios, talleres y áreas de exposición; intercambia ideas, inquietudes y soluciones, en un ambiente creativo y práctico, relacionado con otras áreas del diseño.	Complementa tus conocimientos con ideas y planes de negocio; conoce las bases del mercadeo y las finanzas, a fin de prepararte para tu vida profesional con proyectos reales.

## METODOLOGÍA

Con una metodología *Learning by doing*, el estudiante aprenderá la aplicación de los conceptos a través del desarrollo de proyectos. Tendrá a su alcance talleres de cocreación, donde se promoverá la competitividad a través de presentaciones, diseño de prototipos y rentabilidad de los mismos. Cada semestre, el estudiante dispondrá de una serie de cursos electivos, dirigidos a cumplir los objetivos.



### DURACIÓN

Cuatro años: 1 de área común y 3 de la licenciatura, con oportunidad de especializarse en Diseño de Producto.

# ESTRUCTURA DE PROGRAMAS

## FUNDAMENTOS (año 1)

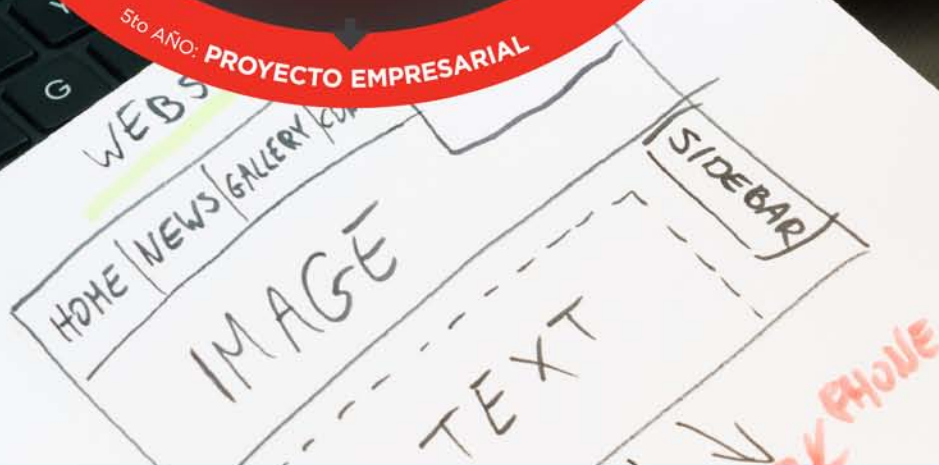
Año común entre todas las Carreras que permite a los estudiantes conocer más sobre el Diseño y sobre sí mismos antes de tomar una decisión sobre el camino a elegir.

## DIFERENCIACIÓN (año 2 y 3)

A partir del segundo año nuestros estudiantes eligen su camino de Carrera definiendo su Licenciatura (Arquitectura, Diseño de Producto o Diseño Digital Interactivo). Los estudiantes pueden optar a una Especialidad (Diseño de Producto o Diseño Digital Interactivo) para complementar su formación académica.

## ESTUDIO EMPRENDEDOR (año 4)

Todo estudiante a punto de graduarse se confronta con la incertidumbre del mundo profesional afuera de la Universidad. En este último año de Carrera buscamos que los estudiantes trabajen en proyectos reales apoyados de todos los recursos académicos de la Universidad permitiéndoles salir a la calle con un proyecto en pie.



# PENSUM LICENCIATURA EN DISEÑO DIGITAL INTERACTIVO

	BLOQUE DE CONOCIMIENTO		SEMESTRE 1		VERANO		SEMESTRE 2	
<b>año 1</b> FUNDAMENTOS DE DISEÑO	Historia y Teoría	9	Geometría y Diseño	3	Herramientas Digitales 2	3	Psicología y Diseño	3
	Diseño	12	Fundamentos de Diseño 1	6			Fundamentos de Diseño 2	6
	Tecnología y Procesos	22	Comunicación Gráfica	4			Pensamiento Matemático 2	3
			Herramientas Digitales 1	3			Fabricación digital	3
			Pensamiento Matemático 1	3			Ética de la Libertad (CHH)	3
			Composición y Retórica	3			Spark (CBC)	1
Economía y Empresa	4							
Electivas								
		<b>47</b>		<b>22</b>		<b>3</b>		<b>18</b>
<b>año 2 y 3</b> TÉCNICA Y TEORÍA DE DISEÑO DIGITAL INTERACTIVO	Historia y Teoría	4	La Comunicación Digital 1	2			Narrativa Conceptual (Storytelling)	2
	Diseño	12	Diseño Digital 1 Diseño gráfico	6			Taller de Diseño Digital 2 Diseño web	6
	Tecnología y Procesos	12	Tecnología y Diseño	2			Diseño Web 1	2
			Diagramación y Composición	2			Fotografía y Composición	2
	Economía y Empresa	6	Herramientas Digitales 3	2			Herramientas Digitales 4	2
	Electivas	12	Proceso Económico 1 (CHH)	3			Proceso Económico 2 (CHH)	3
			Electiva	2			Electiva	2
			Electiva	2			Electiva	2
			Electiva	2			Electiva	2
			<b>46</b>		<b>23</b>			<b>23</b>
<b>año 4</b> ESTUDIO EMPRESARIAL	Historia y Teoría	4	Redes Sociales	2			Diseño Digital 4	6
	Diseño	12	Diseño Digital 3 gestores de contenido	6			Diseño interactivo Animación 2D y 3D 1	2
	Tecnología y Procesos	12	Diseño Web 2	2			Producción Audiovisual 2	2
			Producción Audiovisual 1	2			Herramientas Digitales 6	2
	Economía y Empresa	6	Herramientas digitales 5	2			Mercadeo y Negocios Digitales	2
			Filosofía social de Hayek (CHH)	3			Emprenerial Mindset	1
			Electiva	2			Life of Meaning (Acton)	2
	Electivas	12	Electiva	2			Electiva	2
		Electiva	2			Electiva	2	
		<b>46</b>		<b>23</b>			<b>23</b>	
<b>año 4</b> ESTUDIO EMPRESARIAL	Historia y Teoría		Diseño Digital 5 comercio electrónico	6			Diseño Digital 6 negocios digitales	6
	Diseño	12	Juegos y Gamification	2			Tecnologías Emergentes	2
	Tecnología y Procesos	8	Herramientas Digitales 7	2			Herramientas Digitales 8	2
			Liderazgo y Gestión de Proyectos	2			Seminario de Proceso Económico (CHH)	3
	Economía y Empresa	18	Contratos, Leyes y Regulaciones	1			Finanzas y Mercadeo Estratégico (EN)	2
			Práctica Profesional	2			Prototyping Demand Estimation	1
	Electivos	4	Business Modeling (H)	1			Pitch Contest and Feedback (H)	1
			Entrepreneurial Journey (Acton)	2			Valuation Test (H)	1
			Electiva	2			Emprendimiento Digital	2
							Electiva	2
		<b>42</b>		<b>20</b>			<b>22</b>	

# ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN UFM DESIGN?

- › Año común que permite conocer más sobre el diseño, antes de tomar una decisión sobre el camino a elegir.
- › Talleres de diseño y áreas de trabajo, herramientas y materiales a disposición de cada alumno.
- › El Taller de fabricación digital (Fab\_Lab) con lo último en tecnología y métodos de producción arquitectónica.
- › Programas de intercambio con universidades fuera de Guatemala y prácticas en oficinas del extranjero.
- › Especialidades que permiten complementar tu formación académica.
- › Proyectos reales, que permiten al alumno graduarse con una idea de negocio.



EL DISEÑO **MUEVE** AL MUNDO

ufmdesign@ufm.edu  
teléfono 2338-7709  
ufmdesign.ufm.edu



*ufm*  
**design**

FACULTAD de  
**ARQUITECTURA**

ufm.edu

VERITAS • LIBERTAS • IUSTITIA