

# LICENCIATURA EN DISEÑO DE PRODUCTO

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.



La licenciatura en **Diseño de Producto** brinda a los estudiantes la oportunidad de convertir sus ideas en productos tangibles, mediante el manejo de conceptos de arte, desarrollo de ideas creativas, conocimiento de materiales y uso de tecnologías.

Durante el proceso de aprendizaje se orientará a los estudiantes para formular propuestas de negocios innovadoras, a fin de comercializar los productos y/o servicios creados.



# 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.



Form Studies  
Project 03

MacBook Pro

## DURACIÓN

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

# PENSUM LICENCIATURA EN DISEÑO DE PRODUCTO

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			Historia y Diseño	3
	Tecnología y Procesos	22	Comunicación Gráfica	4			Fundamentos de Diseño 2	6
			Herramientas Digitales 1	3			Pensamiento Matemático 2	3
			Pensamiento Matemático 1	3			Fabricación digital	3
			Composición y Retórica	3			Ética de la Libertad (CHH)	3
Economía y Empresa	4					Spark (CBC)	1	
Electivas								
	<b>47</b>		<b>22</b>	<b>3</b>			<b>22</b>	
<b>año 2 y 3</b> TÉCNICA Y TEORÍA DE DISEÑO DE PRODUCTO	Historia y Teoría	4	El Rol del Diseñador	2			Objetos e Ideas	2
	Diseño	12	Diseño de Productos 1	6			Diseño de Objetos 1	6
	Tecnología y Procesos	12	Estrategias de Investigación	2			El Arte como Investigación	2
			Prototipaje	2			Mecanismos	2
			Visualización Rápida	2			Taller de Materiales	2
	Economía y Empresa	6	Proceso Económico 1 (CHH)	3			Proceso Económico 2 (CHH)	3
	Electivas	12	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	Diseño del Mundo	2			Estudios de Diseño	2
	Diseño	12	Diseño de Productos 1	6			Diseño de Objetos 2	6
	Tecnología y Procesos	12	Solidworks	2			Materiales y Procesos 2: metal, cerámica y madera	2
			Materiales y Procesos 1: plásticos	2			Diseño de Muebles	2
			Diseñando en Código	2			Introducción a Computación física	2
	Economía y Empresa	6	Filosofía social de Hayek (CHH)	3			Entrepreneurial Mindset (H)	1
			Electiva	2			Life of Meaning (Acton)	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	Discurso Contemporáneo de Diseño	2			Proyecto de Investigación	2
	Diseño	12	Proyecto de Industria	6			Proyecto de Graduación	6
	Tecnología y Procesos	8	Diseño de Empaques	2			Diseño de Exhibiciones	2
			Diseño de Servicios	2			Portafolio	2
			Contratos, leyes y regulaciones	1			Seminario de Proceso Económico (CHH)	3
	Economía y Empresa	14	Práctica Profesional	2			Finanzas y Mercadeo Estratégico (EN)	2
			Business Modeling (H)	1			Prototyping Demand Estimation (H)	1
			Entrepreneurial Journey (Acton)	2			Pitch Contest and Feedback (H)	1
							Valuation Test (H)	1
	Electivas	4	Electiva	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 • JUSTITIA