

CONESUP

**MODELO DEL PERFIL PROFESIONAL
POR COMPETENCIAS
Y DE LA MATRIZ CURRICULAR**

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO

1. OBJETIVO DE FORMACIÓN INTEGRAL DEL PROFESIONAL

Desarrollar sus intereses individuales y profesionales en función de las necesidades y normas de la sociedad apuntando hacia su progreso permanente, teniendo como referencia la difusión de los valores y tradiciones, manteniéndose inmerso en las tendencias culturales, étnicas y artísticas de su época.

1.1 PERFIL DEL TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

Es un profesional capaz de realizar soportes gráficos, crear ilustraciones manuales y digitales, elaborar imágenes corporativas, generar murales comunicacionales y construir páginas WEB, con fundamentos artísticos, comunicacionales, tecnológicos, humanísticos y de gestión, demostrando sólidos valores éticos y morales.

1.2 COMPETENCIAS PRINCIPALES POR DESARROLLAR

1. Dirigir proyectos creativos e investigativos, inherentes a la creación y diseño de diversos soportes para medios de comunicación.
2. Aplicar técnicas de representación utilizando herramientas gráficas análogas o digitales.
3. Aplicar técnicas comunicacionales, tales como: Teoría de la Imagen, Semiótica, Alfabetidad Visual y Teoría del Color, a fin de optimizar la estructuración de los soportes publicitarios y la efectividad de los discursos visuales.
4. Realizar propuestas audiovisuales fundamentadas de manera sistemática y coherente de acuerdo con las condiciones y parámetros propios de cada trabajo.
5. Seleccionar los recursos técnico-intelectuales para cubrir las necesidades comunicacionales bimedia del entorno.
6. Elaborar propuestas de alternativas que modifiquen las estructuras convencionales.
7. Organizar y coordinar las actividades de un Departamento de Diseño Gráfico como resultado de su formación empresarial.

1.3 SISTEMATIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS POR NIVELES

NIVEL	COMPETENCIA PRINCIPAL
1	Resolver problemas del diseño gráfico utilizando el lápiz de grafito con destreza, aplicando de manera correcta la línea, el sombreado y el volumen en la representación artística de los objetos y elementos naturales.
2	Aplicar diferentes técnicas pictóricas tales como: acuarela, óleo, acrílico y tempera.
3	Aplicar e interrelacionar conocimientos, habilidades y destrezas con ideas innovadoras para romper paradigmas establecidos en el Diseño Gráfico.
4	Interpretar la necesidad del cliente y crear mensajes publicitarios, utilizando herramientas de software para diseñar y retocar imágenes.
5	Diseñar imágenes corporativas y realizar la edición de artículos en medios impresos.
6	Crear diversos elementos tridimensionales para su aplicación en medios impresos, multimedios y WEB; aplicando destrezas visuales, comunicacionales y compositivas.

1.4 ESCENARIOS DE ACTUACIÓN

El Tecnólogo en Diseño Gráfico podrá desenvolverse en áreas especializadas en el desarrollo de soportes visuales como:

- Empresas Editoras
- Industrias Gráficas
- Agencias de Publicidad
- Productoras de Televisión
- Canales de Televisión
- Empresas de comunicaciones telemáticas

1.5 OCUPACIONES PROFESIONALES

El Tecnólogo en Diseño Gráfico podrá desempeñarse como:

- Jefe de Departamento de Arte
- Director de grupos de desarrollo de conceptos
- Arte finalista
- Diseñador de modelamiento 2D/3D
- Diseñador de soportes de imagen e identidad corporativa
- Ilustrador

2. MATRIZ CURRICULAR

El diseño curricular será flexible y estará orientado al trabajo, la producción, la gestión empresarial, la dirección técnica, el liderazgo social y la creación de trabajo autónomo y de nuevas empresas. Permitirá la continuación de estudios de tercer nivel en las universidades y escuelas politécnicas, de acuerdo a lo establecido en la ley orgánica de Educación Superior y del Reglamento General de los Institutos Superiores Técnicos y Tecnológicos.

2.2 DISTRIBUCIÓN DE MATERIAS POR ÁREA DE COMPETENCIA

No.	EJES	AREA	Nivel	Asignatura	Horas	Créditos
1	Formación Humana	Humanística	1	Técnicas de Expresión Oral, Escrita e Investigación	48	3.0
2			2	Bases de la Comunicación	48	3.0
3			5	Comportamiento Profesional y Organizacional	48	3.0
4			6	Entorno Nacional e Internacional	48	3.0
5	Formación Básica	Inglés	1	Inglés I	64	4.0
6			2	Inglés II	64	4.0
7			3	Inglés III	64	4.0
8			4	Inglés IV	64	4.0
9		Plástica	1	Dibujo Artístico	80	5.0
10			1	Psicología del Color	80	5.0
11			2	Técnicas Pictóricas	80	5.0
12		Artística	2	Historia del Arte	80	5.0
13			3	Arte y Diagramación I	80	5.0
14			3	Introducción a las Artes Gráficas	64	4.0
15			4	Arte y Diagramación II	80	5.0
16		Formación Profesional	Fundamental	1	Informática Aplicada	64
17	1			Fundamentos de Diseño Gráfico	64	4.0
18	2			Tipografía	64	4.0
19	3			Aerografía	64	4.0
20	4			Técnicas de Impresión	64	4.0
21	4			Principios de Animación	64	4.0
22	Técnica		2	Sistemas Operativos	64	4.0
23			3	Software de Ilustración	64	4.0
24			4	Software de Procesamiento de Imágenes	64	4.0
25			5	Software de Diagramación	80	5.0
26			5	Fotografía I	80	5.0
27			6	Diseño 2D/3D	64	4.0
28	6		Fotografía II	80	5.0	
29	Comunicación		5	Semiótica	64	4.0
30			5	Publicidad	80	5.0
31		6	Marketing	80	5.0	
32	Optativa	Especialidad	4	Optativa I	64	4.0
33			5	Optativa II	64	4.0
34			6	Optativa III	80	5.0
35	Libre Opción	General	5	Libre Opción I	48	3.0
36			6	Libre Opción II	48	3.0

2.3 ASIGNATURAS OPTATIVAS

Son aquellas que responden a las características especiales de las que se quiere dotar al perfil profesional. La institución deberá ofertar una gama suficientemente amplia para que el alumno pueda escoger el énfasis de su propio perfil.

Nivel	Asignatura	Área	No.	Contenido	Horas	Créditos
3	Optativa I	Arte	1	Taller de creatividad	64	4.0
			2	Obras de arte	64	4.0
			3	Plástica con software	64	4.0
5	Optativa II	Comunicación	1	Creación de situaciones	64	4.0
			2	Locaciones e instalaciones artísticas	64	4.0
			3	Murales pictóricos	64	4.0
6	Optativa III	Software de animación	1	Cinema 4D	80	5.0
			2	3D Studio Max	80	5.0
			3	Electric Image	80	5.0

2.4 ASIGNATURAS DE LIBRE OPCIÓN

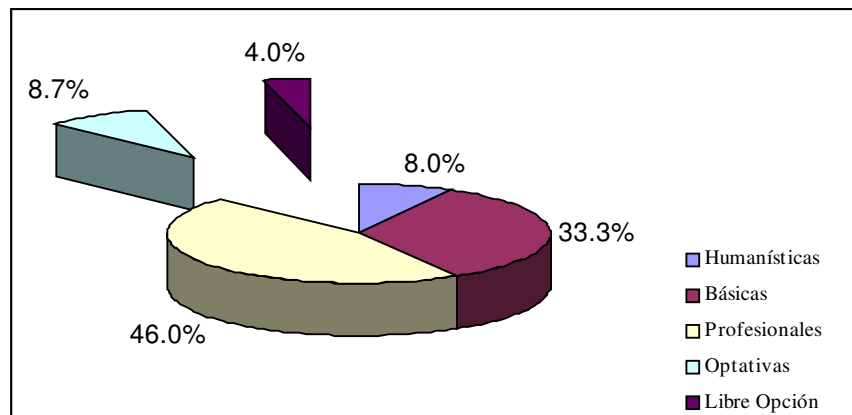
Asignatura de libre elección es toda asignatura en la que el estudiante pueda registrarse y aprobar dentro del instituto u otra institución de educación superior, bajo convenio interinstitucional o previa aceptación institucional.

Nivel	Asignatura	Área	No.	Contenido	Horas	Créditos
5	Libre Opción I	Cultural	1	Educación Musical	48	3.0
			2	Danza	48	3.0
			3	Teatro	48	3.0
			4	Literatura	48	3.0
		Profesional	5	Estrategias de negocios	48	3.0
			6	Microeconomía	48	3.0
			7	Telecomunicaciones	48	3.0
			8	Técnicas de venta y mercadeo	48	3.0
6	Libre Opción II	Cultural	1	Historia de la Televisión	48	3.0
			2	Expresión Corporal	48	3.0
			3	Dirección de Coros	48	3.0
			4	Protocolo e Imagen Personal	48	3.0
		Profesional	5	Análisis Financiero	48	3.0
			6	Mundo electrónico	48	3.0
			7	Macroeconomía	48	3.0
			8	Negocios en Internet	48	3.0

2.5 DISTRIBUCIÓN DE LOS CRÉDITOS

Las currícula de los institutos superiores se basará en siete ejes transversales, y su naturaleza y operatividad serán parcialmente abiertas. Los ejes propuestos cubrirán la totalidad de las materias que se impartan.

Ejes de Formación	Horas	Créditos
Asignaturas Humanísticas	192	12.0
Asignaturas Básica	800	50.0
Asignaturas Profesionales	1,104	69.0
Asignaturas Optativas	208	13.0
Asignaturas de Libre Opción	96	6.0
Total Currículo del Programa	2,400	150.0
Pasantías tutoriadas	800	20.0
Trabajo de Graduación	240	15.0
Total	3,440	185.0



3. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS POR AREAS.

3.1 COMPETENCIAS EN EL ÁREA FUNDAMENTAL

COMPETENCIAS DEL TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO AREA: FUNDAMENTAL					
NOMENCLATURA: 3 MUY FRECUENTE 2 FRECUENTEMENTE 1 POCO FRECUENTE 0 NO RELEVANTE					
No	COMPETENCIAS	0	1	2	3
1	Observar, recopilar, analizar y clasificar datos para la solución de problemas de diseño gráfico.				
2	Manejar formas, estructuras de mensajes y sintaxis visual.				
3	Aplicar conceptos del Diseño Gráfico para composiciones bidimensionales.				
4	Conocer la psicología y teoría básica de los colores.				
5	Aplicar con pertinencia y sofisticación las soluciones a problemas contemporáneos del color en el diseño gráfico.				
6	Aplicar correctamente los conceptos de luz y sombra al diseño gráfico.				
7	Aplicar correctamente los conceptos de proporciones, equilibrio, ritmo y armonía al dibujo.				
8	Analizar a través de las líneas las diferentes formas bidimensionales, aplicando los valores de la luz para alcanzar el volumen apropiado.				
9	Conocer los conceptos básicos de Informática.				
10	Conocer los diferentes dispositivos para almacenamiento de datos en los diferentes formatos.				
11	Conocer los diferentes medios informáticos a nivel de hardware y software.				

3.2 COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

COMPETENCIAS DEL TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO AREA: COMUNICACIÓN					
NOMENCLATURA: 3 MUY FRECUENTE 2 FRECUENTEMENTE 1 POCO FRECUENTE 0 NO RELEVANTE					
No	COMPETENCIAS	0	1	2	3
1	Analizar, interpretar y comprender la comunicación como herramienta básica de la publicidad.				
2	Manejar los recursos técnicos y creativos en los procesos comunicativos de la publicidad.				
3	Elaborar mensajes creativos e imaginativos, al mismo tiempo que claros y específicos dentro del proceso comunicacional.				
4	Adaptar sus aptitudes comunicativas a los cambios de la época, ya sean cambios a nivel tecnológico o ideológico.				
5	Utilizar criterios lógicos, históricos y estéticos en la solución de los problemas de su profesión.				
6	Actuar de acuerdo a principios éticos que dentro del proceso de la comunicación publicitaria contribuyan al desarrollo social.				
7	Hacer de la investigación una actitud constante que permita abrir posibilidades de continua formación y actualización de conocimientos.				
8	Crear y recrear productos comunicativos que reflejen funcionalmente un deseo de innovación y originalidad.				
9	Crear piezas publicitarias, tanto a nivel visual como impreso, para todo tipo de productos y servicios de acuerdo a las necesidades institucionales, empresariales o individuales.				
10	Entender la psicología del consumidor, de tal forma que se puedan conceptualizar productos innovadores que se diferencien del resto de productos que circulan en el mercado.				
11	Especializarse competentemente, en términos de proeficiencia y creatividad, en áreas específicas de los proceso de comunicación				

	publicitaria.				
12	Aplicar con destreza conceptos artísticos a todos los campos de la comunicación publicitaria.				

3.3 COMPETENCIAS EN EL ÁREA PLÁSTICA

COMPETENCIAS DEL TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO AREA: PLÁSTICA					
NOMENCLATURA: 3 MUY FRECUENTE 2 FRECUENTEMENTE 1 POCO FRECUENTE 0 NO RELEVANTE					
No	COMPETENCIAS	0	1	2	3
1	Desarrollar la capacidad de observación de los objetos ubicados en su entorno.				
2	Desarrollar la destreza en el manejo del lápiz de grafito para la aplicación correcta de la línea, sombreado y volumen en la representación artística de los objetos y elementos naturales.				
3	Manejar técnicas serigráficas, aplicables a diferentes medios y soportes como: Plástico, cartón, madera y textiles.				
4	Conocer el proceso serigráfico, sus técnicas y sus aplicaciones.				
5	Reconocer las diferentes técnicas pictóricas tales como: acuarela, óleo, acrílico, tempera, etc. así como su aplicación en un nivel intermedio.				
6	Aplicar correctamente medios pictóricos pulverizados a mano alzada o haciendo uso de estarcidos.				
7	Realizar transparencias, tonos, lavados y degradés en las ilustración de volúmenes en general.				

8	Aplicar correctamente la pintura pulverizada sobre superficies planas, objetos o prototipos tridimensionales.				
9	Aplicar la interacción de sus conocimientos adquiridos en la carrera así como sus habilidades y destrezas desarrolladas, que le permitan romper paradigmas establecidos en el Diseño Gráfico.				

3.4 COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE SOFTWARE

COMPETENCIAS DEL TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO AREA: SOFTWARE NOMENCLATURA: 3 MUY FRECUENTE 2 FRECUENTEMENTE 1 POCO FRECUENTE 0 NO RELEVANTE					
No	COMPETENCIAS	0	1	2	3
1	Conocer los ambientes operativos estándares en el medio (actualmente MAC OS, WINDOWS).				
2	Desarrollar ilustraciones vectoriales orientadas a los medios impresos, multimedios y WEB.				
3	Conocer los diferentes formatos de archivos gráficos y sus utilidades en otras aplicaciones.				
4	Utilizar sistemas de color de acuerdo a los medios impresos, multimedios y WEB.				
5	Preparar artes finales aplicables a diferentes técnicas de impresión				

6	Preparar imágenes de mapa de bits (píxeles) para medios impresos, multimedia y WEB.				
7	Editar, retocar y mejorar imágenes de mapa de bits (píxeles) para medios impresos, multimedia y WEB.				
8	Utilizar filtros y efectos para imágenes vectoriales y mapa de bits orientados a los medios impresos, multimedia y WEB.				
9	Diagramar soportes comunicacionales para impresos y prototipos publicables en el WEB.				
10	Editar y componer videos en diferentes tipos de formatos aplicados a televisión y multimedia.				
11	Desarrollar formatos de audio digital aplicables a televisión y multimedia				
12	Crear diversos elementos tridimensionales para su aplicación en medios impresos, multimedia y WEB.				
13	Crear ambientes virtuales para presentaciones interactivas digitales.				
14	Elaborar el diseño y producción de componentes multimedia y aplicativos para CRMs.				
15	Realizar diseño de presentaciones multimedia a nivel de catálogo, mapa interactivos y Web.				
16	Programar diseño de interfases de acceso para sistemas informáticos				
17	Desarrollar sitios web dinámicos y multimedia on-line.				
18	Aplicar destrezas visuales, comunicacionales y compositivas para la edición y mejoramiento de imágenes.				