



CARRERA DE **Diseño** **GRÁFICO**

GESTIÓN 2026



NIVEL TÉCNICO SUPERIOR

Este documento, elaborado principalmente por el Ministerio de Educación, fue complementado con competencias verdes para 12 carreras técnicas y tecnológicas impartidas en 6 Institutos Técnicos Tecnológicos (ITT).

El contenido en competencias verdes fue desarrollado por especialistas en Movilidad Eléctrica, Gestión de Residuos Sólidos y Energías Renovables en el marco del proyecto «Formación en competencias verdes», una iniciativa financiada por el Servicio de Liechtenstein para el Desarrollo (LED) y ejecutado por Swisscontact.

Asimismo, contó con el valioso aporte y la validación conjunta de directivos y docentes de los ITT (Nuevo Amanecer, Potosí, Santa Cruz, INFOCAL Santa Cruz, Ayacucho y Mejillones), así como de representantes del sector productivo vinculado a la economía verde.

Documento de trabajo del proyecto FCV, sujeto a actualizaciones durante su implementación. Su distribución y uso está restringida a docentes de los Institutos Técnicos, autoridades y técnicos participantes del proyecto, hasta la aprobación de su versión final.

GUÍA DE LECTURA PARA DOCENTES

Para facilitar la identificación de los contenidos verdes incorporados en el documento, se ha implementado un sistema de codificación visual por colores. Este recurso permitirá reconocer con precisión en qué asignatura, unidad temática y contenido analítico se integran las competencias verdes, apoyando su planificación pedagógica.

Textos en VERDE:

Indican contenidos y aplicaciones vinculados a la Gestión Integral de Residuos Sólidos.

Textos en AZUL:

Señalan contenidos enfocados en el ámbito de la Movilidad Eléctrica.

Textos en NARANJA:

Corresponden a contenidos orientados a las Energías Renovables.

RECOMENDACIONES DE USO PEDAGÓGICO

Les invitamos a utilizar este recurso visual como una herramienta de apoyo para la planificación de clase. Su aplicación en el aula garantizará que los y las estudiantes desarrollen las competencias verdes necesarias para impulsar un desarrollo productivo sostenible y en armonía con el medio ambiente.

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

1. PERFILES

1.1. PERFIL DE INGRESO

A continuación, se describen las competencias vocacionales y básicas, conocimientos, habilidades y actitudes, que deberán evidenciar las y los aspirantes y postulantes a la Carrera de Diseño Gráfico a nivel Técnico Superior:

a) Estudiante regular (Ingreso desde el 1er año de formación)

- **Fundamentos de comunicación y lenguaje:** Posee comprensión lectora, capacidad de expresión oral y escritura, lo cual le permite interpretar, redactar descripciones creativas y comunicar ideas de manera clara y efectiva; además, del manejo de gramática básica y vocabulario suficiente para comprender y redactar.
- **Fundamentos matemáticos:** Aplica operaciones básicas, proporciones y razonamiento lógico para la resolución de problemas simples del entorno, desarrollando pensamiento analítico.
- **Fundamentos tecnológicos e informáticos:** Utiliza herramientas básicas de computación y entornos digitales, comprendiendo nociones de formatos, manejo de archivos y uso responsable de las tecnologías de información.
- **Competencias investigativas:** Conoce y aplica los principios fundamentales del método científico en espacios prácticos, laboratorios y talleres, demostrando interés por la innovación y tecnología.
- **Expresión artística y creatividad:** Capacidad para elaborar experimentos artísticos como dibujo, apreciación visual y trabajo creativo en diseño, color, forma y composición.

b) Técnico Medio - Bachiller Técnico Humanístico (Ingreso desde el 2do año de formación)

- **Diagnóstico de sistemas digitales y diseño:** Emplea habilidades para planificar y organizar ideas visuales, partiendo de la experiencia adquirida y del pensamiento crítico y creativo.
- **Herramientas digitales:** Maneja lo elemental de software ofimático y plataformas digitales para la investigación, documentación y comunicación de proyectos además de la capacidad para integrar recursos digitales y tecnológicos en ideas creativas.
- **Orientación clara al campo del diseño y motivación vocacional:** Reconoce los campos del diseño gráfico y demuestra interés, creatividad y compromiso con el aprendizaje continuo.

1.2. PERFIL PROFESIONAL

El perfil profesional es el siguiente:

El Técnico Superior en Diseño Gráfico es un profesional creativo, ético y crítico, competente en la interpretación y desarrollo de soluciones gráficas innovadoras, aplicando fundamentos de diseño, herramientas digitales y técnicas analógicas para la creación de productos gráficos funcionales y estéticos. Gestiona proyectos y emprendimientos de diseño, bajo criterios de calidad, identidad cultural y necesidades del usuario, integrando en cada proceso criterios de sostenibilidad, uso eficiente de recursos y gestión adecuada de residuos, contribuyendo al desarrollo cultural y comunicacional.

1.3. CAMPO OCUPACIONAL

- Agencias de publicidad, estudios de diseño, medios editoriales y digitales.
- Productoras audiovisuales, empresas de comunicación y marketing.
- Proyectos culturales y comunitarios.
- Emprendimientos propios en diseño gráfico y audiovisual.

2. COMPETENCIAS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

El proceso de formación de profesionales de Diseño Gráfico a nivel Técnico Superior prioriza el desarrollo de un conjunto de conocimientos, habilidades, valores y actitudes en el estudiante, evaluables a lo largo del ciclo educativo y demostrables por el profesional en el escenario laboral. A continuación, se describen las unidades de competencia y elementos competenciales que organizan el proceso formativo:

2.1. COMPETENCIAS GENÉRICAS (CG)

Las competencias genéricas o transversales, requeridas en un campo amplio del área profesional, fundamentales y transversales para su ejercicio, son las siguientes, las cuales se evaluarán como criterios de desempeño:

UNIDAD	COMPETENCIA
CG1: Trabajo en equipo con cuidado personal y protección ambiental	Practicar la ética profesional, la responsabilidad social y el liderazgo; promover la equidad de género y el respeto por la diversidad cultural; desarrollar una actitud crítica, reflexiva y comprometida con la sostenibilidad ambiental y los bienes del territorio; y fomentar la curiosidad, el aprendizaje continuo y la creatividad, aplicando estos valores en la práctica diaria.
CG2: Responsabilidad y calidad de servicio	Aplicar de forma autónoma y colaborativa sus conocimientos, habilidades y destrezas, conforme a los avances tecnológicos y las necesidades del servicio requerido, con responsabilidad y oportunidad.
CG3: Creatividad, iniciativa e interacción con el contexto.	Proponer soluciones innovadoras con criterios de eficiencia energética y cuidado ambiental, con base en los escenarios globales y las necesidades de su contexto, coadyuvando al desarrollo sostenible territorial y a la responsabilidad social.

2.2. COMPETENCIAS PROFESIONALES BÁSICAS (CPB)

El conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para el ejercicio profesional, desarrolladas en el proceso formativo son:

N°	UNIDAD DE COMPETENCIA
CPB - 1	Analizar los principios de la comunicación visual y los códigos culturales y estéticos, para interpretar mensajes gráficos con pensamiento crítico y sensibilidad cultural.
CPB - 2	Aplicar metodologías teóricas, conceptuales, técnicas y estéticas en el desarrollo de proyectos gráficos y audiovisuales, planificando soluciones visuales en función de requerimientos comunicacionales específicos, con creatividad, organización y compromiso profesional.
CPB- 3	Utilizar herramientas digitales y técnicas analógicas, en la gestión de proyectos para responder a necesidades del usuario y del mercado, con criterios de calidad técnica y responsabilidad en el uso de recursos.

2.3. COMPETENCIAS PROFESIONALES ESPECÍFICAS (CPE)

Las competencias desarrolladas en el proceso formativo, requeridas para el desempeño concreto de su profesión y vinculadas también al área de residuos sólidos, son:

ENFOQUE TÉCNICO VERDE	UC	COMPETENCIA
Desarrollo de soluciones de comunicación visual	CPE-1	Desarrollar soluciones de comunicación visual a través de la aplicación de fundamentos del diseño, herramientas digitales y técnicas analógicas integrando tipografía y color para responder a necesidades comunicacionales reales.
Producción Gráfica y prototipado sostenible	CPE-2	Producir proyectos gráficos y prototipos mediante procesos de maquetación, impresión y producción visual, aplicando criterios técnicos, control de calidad y principios de sostenibilidad, demostrando responsabilidad ambiental a través de la optimización del uso de materiales, su reducción y su reutilización.
Segregación y manipulación segura de residuos	UC-1*	Aplicar criterios de segregación y minimización de residuos en los procesos de diseño gráfico y producción visual, aplicando criterios de uso responsable de equipos, materiales e insumos gráficos, demostrando creatividad, compromiso ambiental y responsabilidad en el uso eficiente de recursos.

*Las Unidades de Competencia son extraídas de las Guías Temáticas de Residuos Sólidos, respetando su numeración.

2.4. CRITERIOS DE DESEMPEÑO Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Analiza y diagnostica problemas de comunicación visual en contextos sociales y culturales concretos.
- Participa activamente en equipos de trabajo, promoviendo el respeto, la equidad de género y la diversidad cultural.
- Aplica de forma efectiva metodologías de diseño teóricas, técnicas y estéticas en proyectos gráficos y audiovisuales.
- Integra criterios de sostenibilidad y eficiencia en el desarrollo de propuestas de diseño.
- Interpreta necesidades comunicacionales en distintos contextos.
- Utiliza herramientas digitales y analógicas, integrando tipografía, color, composición y tecnología multimedia.

- Clasifica y segrega residuos generados en procesos de diseño y producción gráfica.
- Aplica prácticas de reducción, reutilización y uso eficiente de materiales.
- Interpreta la cultura visual y los códigos estéticos, identificando necesidades comunicacionales en diferentes contextos.
- Aplica criterios de sostenibilidad en el uso de materiales y procesos.
- Gestiona proyectos y emprendimientos considerando costos, marketing, tiempos y sostenibilidad.

3. RÉGIMEN Y PLAN DE ESTUDIOS

a) Régimen de Estudios

De acuerdo con las características de la Carrera, la organización curricular se establece bajo un régimen de estudios anual.

b) Plan de Estudios de la Carrera de Diseño Gráfico

En adelante se presenta el plan de estudios de la Carrera:

PLAN DE ESTUDIOS			CARRERA: DISEÑO GRÁFICO							
ÁREA DE FORMACIÓN: ARTES GRÁFICAS Y AUDIOVISUALES			DENOMINACIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL: TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO							
CARGA HORARIA: 3600 Hrs.-RÉGIMEN DE ESTUDIOS ANUAL										
HORAS SEMANA: 30 - HORAS MES: 120 - HORAS AÑO: 1200										
PRIMER AÑO			SEGUNDO AÑO				TERCER AÑO			
CÓDIGO	ASIGNATURAS	HORAS	CÓDIGO	ASIGNATURAS	HORAS	PRE REQUISITO	CÓDIGO	ASIGNATURAS	HORAS	PRE REQUISITO
FDI-101	FUNDAMENTOS DE DISEÑO	4	MEL-201	MAQUETACIÓN ELECTRÓNICA	6	CDI-104	DGD-301	DISEÑO PARA EL DESARROLLO	4	
COV-102	COMUNICACIÓN VISUAL	4	IGR-202	INTERFAZ GRÁFICA	6		SIM-302	SISTEMAS DE IMPRESIÓN	2	
DVE-103	DISEÑO VECTORIAL	8	AUD-203	AUDIOVISUAL	6		PDG-303	PROYECTOS DE DISEÑO	2	
CDI-104	CREACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES	6	EMP-204	EMPRENDIMIENTO PRODUCTIVO	4		DDI-304	DIAGNÓSTICO DE DISEÑO	4	MEL-201
TIP-105	TIPOGRAFÍA	4	MRK-205	MARKETING	2		PCP-305	PENSAMIENTO CREATIVO Y PROTOTIPADO	4	
TAC-106	TALLER DE CREATIVIDAD	2	DMO-206	DISEÑO Y MODELADO 3D	2		PPR-306	PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS	4	
INT-107	INGLÉS TÉCNICO	2	DIM-207	DISEÑO E IMAGEN DE MARCA	4		APD-307	APLICACIONES DE DISEÑO	4	
							TDG-308	TALLER DE MODALIDADES DE GRADUACIÓN	6	

Nota: Los valores sociocomunitarios, la descolonización y despatriarcalización, el cuidado del medio ambiente, la prevención de la violencia de género, la ética profesional y la articulación con los sectores sociales y productivos bajo un enfoque de emprendimiento deben ser desarrollados en todas las asignaturas por las y los docentes para la formación integral de las y los estudiantes.

4. DESCRIPCIÓN DE LOS ESPACIOS DE FORMACIÓN - CONTENIDOS

➡ a) PRIMER AÑO DE FORMACIÓN

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	PRIMER AÑO	FUNDAMENTOS DE DISEÑO	FDI - 101	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. FUNDAMENTOS SUBJETIVOS Y PSICOLÓGICOS 2. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO 3. TEORÍA DEL COLOR Y PSICOLOGÍA DEL COLOR 4. COMPOSICIÓN VISUAL Y RETÍCULAS 5. MÓDULOS 6. PERSPECTIVAS 7. DISEÑO GRÁFICO SOSTENIBLE, GESTIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. FUNDAMENTOS SUBJETIVOS Y PSICOLÓGICOS 1.1. Características y conceptualizaciones de los fundamentos subjetivos 1.2. Características y conceptualizaciones de los fundamentos psicológicos 1.3. Características y conceptualizaciones de los fundamentos visuales			AULA/ LABORATORIO	
	2. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO 2.1. Punto 2.2. Línea 2.3. Forma 2.4. Color 2.5. Textura 2.6. Espacio 2.7. Tipografía 2.8. Leyes de la Gestalt 2.9. Percepción de la forma y figura fondo 2.10. Contraste 2.11. Unidad y variedad			AULA/ LABORATORIO	
	3. TEORÍA DEL COLOR Y PSICOLOGÍA DEL COLOR 3.1. Propiedades del color 3.2. Armonías del color 3.3. Psicología del color 3.4. Claves tonales 3.5. Cuatricromías y separación de color			AULA/ LABORATORIO	
	4. COMPOSICIÓN VISUAL Y RETÍCULAS 4.1. Leyes de composición 4.2. Uso de retículas 4.3. Regla de tercios 4.4. Proporción áurea 4.5. Recorrido visual 4.6. Equilibrio simétrico y asimétrico 4.7. Tipos de movimiento 4.8. Impacto ambiental del Diseño Gráfico 4.9. Diseño ecoeficiente 4.10. Composición Ecoeficiente			AULA/ LABORATORIO	
	5. MÓDULOS 5.1. Características de los módulos 5.2. Submódulos 5.3. Supermódulos 5.4. Tipos de repetición 5.5. Tipos de similitud 5.6. Tipos de gradación 5.7. Aplicaciones			AULA/ LABORATORIO	

	CONTENIDO	CONTEXTO DE REALIZACIÓN
CONTENIDOS ANALÍTICOS	6. PERSPECTIVAS 6.1. Perspectiva cónica 6.2. Perspectiva oblicua 6.3. Perspectiva aérea	AULA/ LABORATORIO
	7. DISEÑO GRÁFICO SOSTENIBLE, GESTIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD 7.1. Fundamentos de maquetación digital 7.1.1. Concepto de maquetación electrónica 7.1.2. Relación con el diseño gráfico 7.2. Impacto ambiental del diseño digital 7.2.1. Consumo energético de equipos y servidores 7.2.2. Generación de residuos electrónicos (RAEE) 7.3. Principios de diseño gráfico sostenible 7.3.1. Optimización de recursos (formatos y peso de archivos) 7.3.2. Diseño para impresión sostenible (uso eficiente de tinta y papel) 7.4. Seguridad y salud en entornos digitales 7.4.1. Riesgos ergonómicos (postura y fatiga visual) 7.4.2. Buenas prácticas en el uso de equipos informáticos	AULA/ LABORATORIO
BIBLIOGRAFÍA	● Ábalos, M. y Abad, R. (2019). Manual de diseño gráfico para no diseñadores: claves y conceptos para comunicar visualmente. Anaya Multimedia. ● Dondis, D. A. (2017). Sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili. ● Estado Plurinacional de Bolivia. (2015). Ley N.º 755: Ley de gestión integral de residuos. Gaceta Oficial del Estado Plurinacional de Bolivia. ● Heller, E. (2008). Psicología del color. Editorial Gustavo Gili. ● Instituto Boliviano de Normalización y Calidad. (s.f.). NB 758: Medio ambiente — Características, listado y definiciones de los residuos peligrosos y no peligrosos. ● Severiche-Sierra, C. (2022). Identificación de aspectos ambientales: una herramienta para su aplicación. <i>IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria</i>, 7(Sup. 1), 85–93. ● Wong, W. (1991). Fundamentos del diseño bi y tri dimensional. Editorial Gustavo Gili. ● Lupton, E. y Phillips, J. C. (2008). Diseño gráfico: los nuevos fundamentos. Gustavo Gili.	

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	PRIMER AÑO	COMUNICACIÓN VISUAL	COV-102	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. ANTECEDENTES 2. EL PROCESO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL 3. TIPOS DE COMUNICACIÓN VISUAL 4. SEMIÓTICA 5. PUNTO DE VISTA PLANIMETRÍA 6. NARRATIVA VISUAL 7. DESARROLLO DE PROYECTOS Y PORTAFOLIO PROFESIONAL				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. ANTECEDENTES 1.1. Antecedentes históricos 1.2. Evolución de la comunicación visual 1.3. Teoría de la comunicación visual			AULA	
	2. EL PROCESO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL 2.1. La intención comunicativa 2.2. El Emisor 2.3. Codificación 2.4. Mensaje 2.5. El receptor 2.6. La decodificación 2.7. El Ruido 2.8. Retroalimentación o <i>feedback</i> 2.9. Axiomas de la comunicación 2.10. Barreras de la comunicación			AULA/ LABORATORIO	
	3. TIPOS DE COMUNICACIÓN VISUAL 3.1. Tipos de comunicación 3.2. Comunicación visual en medios impresos 3.3. Comunicación visual en publicidad 3.4. Comunicación visual en artes gráficas 3.5. Comunicación visual en branding y marca			AULA/ LABORATORIO	
	4. SEMIÓTICA 4.1. Tipos de semiótica 4.2. Componentes de la semiótica 4.3. Estética 4.4. Interpretación y crítica			AULA/ LABORATORIO	
	5. PUNTO DE VISTA PLANIMETRÍA 5.1. Planos 5.2. Ángulos 5.3. Iluminación			AULA/ LABORATORIO	
	6. NARRATIVA VISUAL 6.1. Construcción de historias 6.2. Secuencia y ritmo: 6.3. Narrativa visual 6.4. Retorica visual			AULA/ LABORATORIO	
	7. Aplicaciones del diseño gráfico 7.1. Clasificación del diseño gráfico según la función 7.2. Aplicación a medios tradicionales 7.3. Aplicación a medios modernos y digitales. 7.4. Aplicación a medios artísticos y audiovisuales 7.5. Aplicación en publicidad			AULA/ LABORATORIO	
BIBLIOGRAFÍA	● Martínez-Salanova Sánchez, Enrique (2017). <i>Comunicación visual. La imagen fija</i>. Madrid: Editorial Síntesis. ● Frascara, Jorge (2008). <i>Diseño para la gente</i>. Buenos Aires: Ediciones Infinito ● Arnheim, Rudolf (2020). <i>Arte y percepción visual</i>. Madrid: Alianza Editorial, edición de la colección Alianza Forma. ● Acaso, M. (2020). <i>El lenguaje visual</i>. Booket. Barcelona ● Saperas Lapiedra, E. (2018). <i>Manual de teorías de la comunicación</i>. OmmPress. Madrid				

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	PRIMER AÑO	DISEÑO VECTORIAL	DVE-103	8
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO VECTORIAL 2. ESPACIO DE TRABAJO 3. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO VECTORIAL 4. TÉCNICAS DE VECTORIZACIÓN 5. TEXTO EN DISEÑO VECTORIAL 6. APLICACIONES DEL COLOR 7. APLICACIONES AVANZADAS VECTORIALES 8. TENDENCIAS Y ESTILOS DE ILUSTRACIÓN VECTORIAL 9. ANIMACIÓN VECTORIAL				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO VECTORIAL 1.1. Imágenes vectoriales e imágenes por mapa de bits 1.2. Ventajas del diseño vectorial 1.3. Formatos vectoriales			LABORATORIO	
	2. ESPACIO DE TRABAJO 2.1. Paneles 2.2. Menús de opciones 2.3. Ajustes, exportación y optimización 2.4. Herramientas			LABORATORIO	
	3. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO VECTORIAL 3.1. Puntos y anclas 3.2. Curvas Bézier 3.3. Formas y trazos			LABORATORIO	
	4. TÉCNICAS DE VECTORIZACIÓN 4.1. Trazado y calco de imágenes 4.2. La pluma 4.3. Busca trazos y creador de formas 4.4. Construcción geométrica 4.5. Vectorización de marcas gráficas			LABORATORIO	
	5. TEXTO EN DISEÑO VECTORIAL 5.1. Manipulación de texto 5.2. Vectorización de fuentes			LABORATORIO	
	6. APLICACIONES DEL COLOR 6.1. Propiedades del color 6.2. Degradados y transparencias 6.3. Aplicación del color en el volumen 6.4. Aplicación del color mediante la herramienta malla			LABORATORIO	
	7. APLICACIONES AVANZADAS VECTORIALES 7.1. Máscaras de recorte 7.2. Efectos vectoriales 7.3. Cuadrículas y herramientas de perspectiva 7.4. Diseño de patrones y texturas vectoriales			LABORATORIO	
	8. TENDENCIAS Y ESTILOS DE ILUSTRACIÓN VECTORIAL 8.1. Tipos de ilustración 8.2. Técnicas de ilustración 8.3. La ilustración artística 8.4. Proyectos de ilustración			LABORATORIO	
	9. PREPARACIÓN VECTORIAL PARA ANIMACIÓN 9.1. Gráficos vectoriales para animación 9.2. Herramientas y técnicas de animación			LABORATORIO	



- Bravo, Daniel (2018). *Diseño gráfico: Conceptos y técnicas para crear logotipos e ilustraciones vectoriales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Martínez, Ana (2019). *Diseño gráfico digital y vectorial para medios digitales*. Madrid: Editorial UOC.
- Adobe System Incorporated. (2024). *Learn Illustrator*. <https://edex.adobe.com/teaching-resources/d56cd0fb8d>
- Adobe Inc. (2024) *Guía del usuario de Illustrator*. <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>
- Adobe Inc. (2024.) *Visual Design: Foundations of Design and Print Production*. <https://edex.adobe.com/teaching-resources/8c8fa06eb7>

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	PRIMER AÑO	CREACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES	CDI-104	6
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. TEORÍA FUNDAMENTAL DE LA IMAGEN EN MAPA DE BITS 2. INTERFAZ Y FLUJO DE TRABAJO 3. HERRAMIENTAS BÁSICAS Y AVANZADAS 4. TEXTO 5. PANEL DE CAPAS 6. FILTROS 7. COLOR 8. 3D EN PHOTOSHOP 9. PROCESO DE EDICIÓN Y MONTAJE DE IMÁGENES 10. RETOQUE FOTOGRÁFICO				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. TEORÍA FUNDAMENTAL DE LA IMAGEN EN MAPA DE BITS 1.1. Conceptos básicos 1.2. El pixel 1.3. Proporción, tamaño y resolución 1.4. Profundidad y modos de color 1.5. Formatos de una imagen			LABORATORIO	
	2. INTERFAZ Y FLUJO DE TRABAJO 2.1. Entorno del programa 2.2. Menús y opciones de la barra de menú 2.3. Barras y paneles 2.4. Aspectos de interfaz			LABORATORIO	
	3. HERRAMIENTAS BÁSICAS Y AVANZADAS 3.1. Herramientas de selección 3.2. Procesos de selección 3.3. Herramientas y procesos de dibujo y pintura 3.4. Herramientas de retoque 3.5. Procesos de retoque profesional 3.6. Transformación de objetos			LABORATORIO	
	4. TEXTO 4.1. Herramienta texto 4.2. Instalación de tipografías 4.3. Opciones de carácter y párrafo			LABORATORIO	
	5. PANEL DE CAPAS 5.1. Opciones y ajustes de capas 5.2. Efectos de capa 5.3. Modos de fusión 5.4. Capa de ajustes			LABORATORIO	
	6. FILTROS 6.1. Características y aplicación de los filtros 6.2. Filtro Licuar 6.3. Camera Raw			LABORATORIO	
	7. COLOR 7.1. Panel de color 7.2. Procesos de colorización 7.3. Procesos de corrección de color 7.4. Armonización de color 7.5. Técnicas de luces y sombras			LABORATORIO	
	8. 3D EN PHOTOSHOP 8.1. Creación de textos en 3D 8.2. Exportación de objetos 3D			LABORATORIO	



	CONTENIDO	CONTEXTO DE REALIZACIÓN
CONTENIDOS ANALÍTICOS	9. PROCESO DE EDICIÓN Y MONTAJE DE IMÁGENES 9.1. Selección de idea 9.2. Elección y preparación de elementos 9.3. Organización y composición de elementos 9.4. Tratamiento de color 9.5. Ajustes y filtros 9.6. Exportación del proyecto	LABORATORIO
	10. RETOQUE FOTOGRÁFICO 10.1. Introducción a la fotografía 10.2. La fotografía 10.3. Interfaz del Programa 10.4. Retoque y Ajustes de la Fotografía 10.5. Efectos y presets 10.6. Softwares complementarios 10.7. Exportación	LABORATORIO
BIBLIOGRAFÍA	● Martínez, Ana. (2021). Edición digital y retoque fotográfico con Photoshop CC. Madrid: Anaya Multimedia. ● Ruiz, Javier. (2022). Fotomontaje digital y manipulación de imágenes con Photoshop. Madrid: Marcombo. ● Romero, Pedro. (2021). Fotografía digital. Técnicas y herramientas. Madrid: Marcombo ● Adobe. (2024). Guía del usuario de Photoshop Adobe. https://helpx.adobe.com/la/photoshop/user-guide.html ● Martínez, E. (2020). El libro de Photoshop: Guía de aprendizaje al diseño y retoque de imagen (Retoque y edición fotográfica) [Ebook]. ASIN: B07F8ZXLBK.	

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	PRIMER AÑO	TIPOGRAFÍA	TIP-105	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. HISTORIA DE LA TIPOGRAFÍA 2. CARACTERÍSTICAS DE LAS TIPOGRAFÍAS 3. LEGIBILIDAD Y COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA 4. PSICOLOGÍA DE LA TIPOGRAFÍA 5. COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA EN EL DISEÑO GRÁFICO 6. TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS EN TIPOGRAFÍA 7. CREACIÓN TIPOGRÁFICA				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. HISTORIA DE LA TIPOGRAFÍA 1.1. Evolución de la tipografía 1.2. Tipografías manuales 1.3. Tipografías de imprenta 1.4. Tipografías digitales			AULA/ LABORATORIO	
	2. CARACTERÍSTICAS DE LAS TIPOGRAFÍAS 2.1. Anatomía de la tipografía 2.2. Tipos y clasificación de tipografías 2.3. Variables tipográficas 2.4. Contraste tipográfico			AULA/ LABORATORIO	
	3. LEGIBILIDAD Y COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA 3.1. Principios de diseño tipográfico 3.2. Legibilidad 3.3. Espaciado: kerning, tracking y leading. 3.4. Párrafo 3.5. Interlineado 3.6. Alineación de texto			AULA/ LABORATORIO	
	4. PSICOLOGÍA DE LA TIPOGRAFÍA 4.1. Impacto emocional de las tipografías 4.2. Psicología de la legibilidad 4.3. El impacto de la tipografía en el comportamiento del usuario 4.4. Tipografía y percepción sociocultural 4.5. Efecto psicológico en distintas aplicaciones			AULA/ LABORATORIO	
	5. COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA EN EL DISEÑO GRÁFICO 5.1. Diagramación tipográfica 5.2. Retícula tipográfica y jerarquías de textos 5.3. Combinación y mezcla de tipografías 5.4. Aplicación de la tipografía en distintos medios			AULA/ LABORATORIO	
	6. TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS EN TIPOGRAFÍA 6.1. Tipografía experimental 6.2. Tendencias actuales en tipografía 6.3. Tipografía en relación con el contexto social, cultural y tecnológico. 6.4. Tipografía como medio de comunicativo visual			AULA/ LABORATORIO	
	7. CREACIÓN TIPOGRÁFICA 7.1. Caligrafía y Lettering 7.2. Tipografías modulares 7.3. Proceso de creación y sus pasos 7.4. Digitalización y software 7.5. Gestión de tipografías				
BIBLIOGRAFÍA	- Bravo, Daniel. (2018). <i>Diseño gráfico: Conceptos y técnicas para crear logotipos e ilustraciones vectoriales</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. - Martínez, Ana. (2019). <i>Diseño gráfico digital y vectorial para medios digitales</i>. Editorial UOC. - Lupton, Ellen, (2011). <i>Pensar con tipos</i>. Editorial GG. España - Flor, Martina. (2017). <i>Los grandes secretos del lettering</i>. Editorial Gustavo Gili, España. - Aharanov, Jessica. (2011). <i>Psicología tipográfica</i>. Libro electrónico				



CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	PRIMER AÑO	TALLER DE CREATIVIDAD	TAC-106	2
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1.FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD 2. TÉCNICAS CREATIVAS 3. FUNDAMENTOS DEL ARTE EN EL DISEÑO GRÁFICO 4. DIRECCIÓN DE ARTE 5. EXPLORACIÓN DE NUEVAS HERRAMIENTAS DE DISEÑO 6. TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN VISUAL DE IDEAS				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1.FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD 1.1. Tipos de pensamiento 1.2. ¿Qué es la creatividad? 1.3. Creatividad e innovación 1.4. Proceso creativo en diseño gráfico 1.5. Barreras creativas			AULA	
	2. TÉCNICAS CREATIVAS 2.1. Técnicas y métodos creativos 2.2. Creación de conceptos visuales 2.3. El Diseño gráfico como resolución de problemas 2.4. Técnicas de proceso creativo colaborativo			AULA	
	3. FUNDAMENTOS DEL ARTE EN EL DISEÑO GRÁFICO 3.1. Materiales 3.2. Fundamentos y tipos del dibujo 3.3. Encaje, encuadre y proporción 3.4. Procesos de dibujo y aplicaciones 3.5. Escalas tonales y el volumen 3.6. Sistema diédrico 3.7. Experimentación con otros materiales bi y tri dimensional			AULA	
	4. DIRECCIÓN DE ARTE 4.1. Principios de la dirección de arte 4.2. La creatividad aplicada a la producción 4.3. Gestión de la creatividad			AULA	
	5. EXPLORACIÓN DE NUEVAS HERRAMIENTAS DE DISEÑO 5.1. Tendencias y estilos visuales en diferentes áreas 5.2. Estilización 5.3. Diseño experimental 5.4. Herramientas generativas			AULA	
	6. TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN VISUAL DE IDEAS 6.1. Lenguaje no verbal 6.2. Construcción de discurso 6.3. Técnicas y soportes para la presentación de ideas 6.4. Diseño de diapositivas			AULA	
BIBLIOGRAFÍA	● Ruiz, F. (2022). <i>Innovación y creatividad en el diseño gráfico: Cómo desarrollar un pensamiento visual creativo</i>. Editorial Creativa ● Díaz, JM (2023). <i>Creatividad para diseñadores: Cómo romper las barreras del pensamiento convencional</i>. Editorial Nueva Visión Gráfica. ● De Bono, E. (2018). <i>El pensamiento lateral: Manual de creatividad</i>. Ediciones Paidos.Buenos Aires ● Ramonfaur Garza, B. (2009). <i>Dibujo artístico: Nociones básicas</i>. Monterrey, Nuevo León, México. ● Langenfeld, K. (2019). <i>Design thinking para principiantes: La innovación como factor para el éxito empresarial</i>. Personal Growth Hackers. Estados Unidos.				

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	PRIMER AÑO	INGLES TÉCNICO	INT-107	2
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. APRENDIZAJE BÁSICO Y SUFICIENTE DEL INGLÉS 2. VERBOS, SUSTANTIVOS 3. ADVERBIOS, ADJETIVOS Y TIEMPOS VERBALES 4. DIÁLOGOS SITUACIONALES Y PRONUNCIACIÓN 5. SINTAXIS INGLÉS-CASTELLANO				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. APRENDIZAJE BÁSICO Y SUFICIENTE DEL INGLÉS 1.1. Delimitación de un universo de palabras que deberán ser aprendidas en el curso: verbos, sustantivos, adverbios y adjetivos			AULA	
	2. VERBOS, SUSTANTIVOS 2.1. Los verbos “ser”, “estar” y otros de uso frecuente 2.2. Los verbos auxiliares de uso frecuente y sus estructuras en pasado simple 2.3. Los sustantivos, uso en estructuras comunes en tiempo pasado 2.4. Lecturas de comprensión en pasado simple			AULA	
	3. ADVERBIOS, ADJETIVOS Y TIEMPOS VERBALES 3.1. Uso de adverbios frecuentes con verbos en presente simple 3.2. Uso de adjetivos y sustantivos frecuentes según las reglas gramaticales 3.3. Uso de verbos regulares e irregulares en presente, pasado y participio			AULA	
	4. DIÁLOGOS SITUACIONALES Y PRONUNCIACIÓN 4.1. Verbos auxiliares en presente continuo y las dos formas del futuro 4.2. Desarrollo de habilidades lingüísticas: expresión oral, comprensión lectora, expresión escrita y comprensión auditiva 4.3. Expresión, soltura y comprensión			AULA	
	5.SINTAXIS INGLES-CASTELLANO 5.1. Uso de los verbos modales en inglés 5.2. Sintaxis y traducción con el uso del vocabulario técnico 5.3. Lectura intensiva, correcta pronunciación y traducciones en inglés 5.4. Uso de los comparativos y superlativos en Ingles			AULA	
BIBLIOGRAFÍA	● Coxhead, A., Parkinson, J, Mackay, J., & McLaughlin, E. (2019). <i>English for Vocational Purposes: Language use in Trades Education</i>, Routledge. Reino Unido ● García Díaz, R. (2010). <i>Diccionario técnico inglés-español, español-inglés</i>. Editorial Limusa. Mexico ● Gracia González Lara, E. (2011). <i>Iniciación al inglés, Ic</i>. Editorial. España ● Ibbotson, M. (2008). <i>Cambridge English for Engineering</i>. Cambridge University Press. Reino Unido ● Swales, I. M. & Feak, C. B. (2012). <i>Academic Writing for Graduate Students</i>. University of Michigan of Press ELT. Estados Unidos.				



 b) SEGUNDO AÑO

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	SEGUNDO AÑO	MAQUETACIÓN ELECTRÓNICA	MEL - 201	6
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. INTRODUCCIÓN A LA MAQUETACIÓN ELECTRÓNICA 2. HERRAMIENTAS DE MAQUETACIÓN 3. DISEÑO Y COMPOSICIÓN EN MAQUETACIÓN 4. PREPARACIÓN DE DOCUMENTOS PARA IMPRESIÓN 5. COLOR 6. CREACIÓN Y ARMADO DE PIEZAS 7. EXPORTACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DIGITAL 8. INTRODUCCIÓN A LA MAQUETACIÓN ELECTRÓNICA SOSTENIBLE				
	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
CONTENIDOS ANALÍTICOS	1. INTRODUCCIÓN A LA MAQUETACIÓN ELECTRÓNICA 1.1. Antecedentes históricos 1.2. Conceptos básicos 1.3. Tipos de retículas 1.4. Formatos de publicación			LABORATORIO	
	2. ESPACIO DE TRABAJO 2.1. Paneles 2.2. Menús de opciones 2.3. Capas 2.4. Ajustes y optimización 2.5. Herramientas			LABORATORIO	
	3. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO EDITORIAL 3.1. Creación de documentos 3.2. Color 3.3. Organización y esquematización de elementos 3.4. Tipografía, texto, párrafo y carácter 3.5. Manipulación de objetos			LABORATORIO	
	4. PÁGINAS, ESTILOS Y OTROS 4.1. Páginas maestras 4.2. Estilos de párrafo 4.3. Estilos de texto 4.4. Folio, numeración capítulos y secciones 4.5. Configuración de Índice 4.6. Tablas y celdas			LABORATORIO	
	5. COLOR 5.1. Tintas planas y colores de cuatricromía 5.2. Aplicación de colores, matices, degradados y mezclas 5.3. Paleta de colores 5.4. Ajustes de color y formato para impresión 5.5. Pruebas de color			LABORATORIO	
	6. CREACIÓN Y ARMADO DE PIEZAS 6.1. Publicaciones y formatos impresas 6.2. Publicaciones y formatos digitales 6.3. Publicaciones y formatos interactivas			LABORATORIO	
	7. EXPORTACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DIGITAL 7.1. Preparación para la exportación 7.2. Revisión y corrección 7.3. Exportación en formatos digitales 7.4. Publicación y distribución en línea 7.5. Automatización con Indesign			LABORATORIO	

CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO	CONTEXTO DE REALIZACIÓN
BIBLIOGRAFÍA	8. INTRODUCCIÓN A LA MAQUETACIÓN ELECTRÓNICA SOSTENIBLE 8.1. Fundamentos de maquetación aplicada al <i>packaging</i> 8.2. Impacto ambiental de la maquetación electrónica 8.3. Principios del <i>packaging</i> sostenible 8.4. Selección sostenible de materiales ecológicos y componentes 8.5. Diseño Ecoeficiente en <i>packaging</i> 8.6. Optimización en maquetación 8.7. Normas y tendencias 8.8. Gestión de residuos en laboratorio de electrónica	AULA TEÓRICA
	● Adobe. (2024). <i>Guía del usuario de Adobe InDesign</i>. https://helpx.adobe.com/la/indesign/user-guide.html ● Ambrose, G., & Leonard, N. (2008). <i>Layout: Diseño gráfico</i>. Parramón. ● De Buen Unna, J. (2008). <i>Manual de diseño editorial</i>. Trea. ● Media Active. (2010). <i>Aprender InDesign CS5 con 100 ejercicios prácticos</i>. Marcombo. ● International Telecommunication Union, & International Solid Waste Association. (2020). <i>Global e-waste monitor 2020: Quantities, flows and the circular economy potential</i>. ITU. ● <i>Ley No. 1333 del Medio Ambiente</i>. (1992). Reglamento de gestión de residuos sólidos. Gaceta Oficial del Estado Plurinacional de Bolivia. ● <i>Ley No. 755 de Gestión Integral de Residuos</i>. (2015). Gaceta Oficial del Estado Plurinacional de Bolivia. ● Norma Boliviana NB 758. (2011). <i>Medio Ambiente: Características, listado y definiciones de los residuos peligrosos y no peligrosos</i>. Instituto Boliviano de Normalización y Calidad (IBNORCA). ● Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. (2019). <i>Global e-waste monitor 2019: Quantities, flows and the circular economy potential</i>. UNEP.1333 Ley General de medio ambiente / Reglamento en gestión de residuos sólidos Ambiente (Gaceta oficial) ● Zappaterra, Y. (2008). <i>Diseño editorial: Periódicos y revistas</i>. Gustavo Gili.	



CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	SEGUNDO AÑO	INTERFAZ GRÁFICA	IGR - 202	6
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. CONCEPTOS DE DISEÑO DE INTERFAZ 2. USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UX) 3. DISEÑO DE INTERFAZ WEB 4. SOFTWARE DE PROTOTIPADO 5. PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE INTERFAZ				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. CONCEPTOS DE DISEÑO DE INTERFAZ 1.1. Antecedentes históricos interfaz: internet y web 1.2. Tecnologías web 1.3. Conceptos de diseño de interfaz gráfica 1.4. Elementos y componentes de la interfaz gráfica 1.5. Clasificación y tipos de interfaz gráfica			LABORATORIO	
	2. USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UX) 2.1. Principios de usabilidad y accesibilidad 2.2. Procesos y metodología del diseño centrado en el usuario 2.3. Evaluación y pruebas de usabilidad			LABORATORIO	
	3. DISEÑO DE INTERFAZ WEB 3.1. Arquitectura de información web 3.2. Anatomía web 3.3. Elementos y componentes web 3.4. Diseño adaptativo y responsivo			LABORATORIO	
	4. SOFTWARE DE PROTOTIPADO 4.1. Entorno y espacio de trabajo de software dedicado 4.2. Configuración ajustes del software 4.3. Herramientas de software 4.4. Herramientas de software para la interacción 4.5. Guías de estilo 4.6. Construcción del prototipo			LABORATORIO	
	5. PRUEBAS DE INTERFAZ Y RETROALIMENTACIÓN 5.1. Pruebas de usuario y análisis de retroalimentación 5.2. Ajustes y mejora de interfaces 5.3. Pruebas en dispositivos variados			LABORATORIO	
BIBLIOGRAFÍA	● Allsop, J. (2014). <i>Diseño web adaptable</i>. ● Dimuro, J. J. (2015). <i>Guía de usabilidad web</i>. Issuu. ● Garrett, J. J. (2002). <i>Un vocabulario visual para describir arquitectura de información y diseño de interacción</i>. ● Hassan Montero, Y., Martín Fernández, J., & Lazza, G. (2004). <i>Diseño web centrado en el usuario: Usabilidad y arquitectura de la información</i>. ● ISO/IEC 25002:2024. (2024). <i>Ingeniería de sistemas y software — Requisitos y evaluación de calidad de sistemas y software (SQuaRE) — Descripción general y uso del modelo de calidad</i>. Organización Internacional de Normalización / Comisión Electrotécnica Internacional. https://www.iso.org/standard/78175.html				

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	SEGUNDO AÑO	AUDIOVISUAL	AUD - 203	6
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL 2. PRE PRODUCCIÓN 3. PRODUCCIÓN 4. POSTPRODUCCIÓN 5. EXPORTACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL 1.1. Principios de fotografía y sus componentes 1.2. Componentes del lenguaje audiovisual 1.3. Narrativa y composición audiovisual 1.4. Dirección de arte			LABORATORIO	
	2. PRE PRODUCCIÓN 2.1. Guiones, escaleta y storyboard 2.2. Fichas de desglose 2.3. Cronograma, equipo y presupuesto 2.4. Carpeta de producción			LABORATORIO	
	3. PRODUCCIÓN 3.1. Uso de cámaras y equipos de grabación 3.2. Técnicas de iluminación 3.3. Captura de sonido 3.4. Rodaje			TALLER/LABORATORIO	
	4. POSTPRODUCCIÓN 4.1. Software de edición de video 4.2. Espacio de trabajo y configuraciones del Software de edición de video 4.3. Herramientas del software de video 4.4. Software de edición de audio 4.5. Espacio de trabajo y configuraciones del <i>software</i> de edición de audio 4.6. Herramientas del <i>software</i> de audio 4.7. <i>Software</i> de VFX 4.8. Espacio de trabajo y configuraciones del <i>software</i> de edición de VFX 4.9. Herramientas del <i>software</i> de VFX 4.10. Técnicas del <i>software</i> de VFX 4.11. Proceso de edición audiovisual			LABORATORIO	
BIBLIOGRAFÍA	5. EXPORTACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL 5.1. Formatos de exportación 5.2. Codec de video			LABORATORIO	
	● Adobe. (2024). <i>Guía del usuario de Premiere Pro</i>. https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/user-guide.html ● Adobe. (2024). <i>Guía del usuario de Audition</i>. https://helpx.adobe.com/la/audition/user-guide.html ● Adobe. (2024). <i>Guía del usuario de After Effects</i>. https://helpx.adobe.com/es/after-effects/user-guide.html ● Freeman, M. (2021). <i>El ojo del fotógrafo</i>. Blume. ● Ràfols, R., & Colomer, A. (2011). <i>Diseño audiovisual</i>. Parramón Ediciones.				



CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	SEGUNDO AÑO	EMPRENDIMIENTO PRODUCTIVO	EMP - 204	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. INTRODUCCIÓN 2. EL EMPRENDIMIENTO 3. ECONOMÍA CIRCULAR Y EMPRENDIMIENTO 4. IDENTIFICAR OPORTUNIDADES EN EL MERCADO (ACTITUD) 5. INVESTIGACIÓN DE MERCADOS 6. PLAN DE MARKETING 7. INNOVACIÓN (APTITUD) 8. COSTOS (PODER) 9. PUNTO DE EQUILIBRIO 10. FIJACIÓN DE PRECIOS 11. ANÁLISIS FINANCIERO 12. ELEVATOR PITCH 13. HABILIDADES DE UN EMPRENDEDOR 14. FORMALIZACIÓN DEL NEGOCIO 15. LEAN STARTUP 16. MODELO DE NEGOCIO CANVAS 17. PLAN DE NEGOCIOS 18. EJERCICIOS Y DINÁMICAS				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. INTRODUCCIÓN 1.1. Diagnóstico 1.2. Análisis FODA 1.3. Árbol de problemas 1.4. Diagrama de pescado Ishikawa			LABORATORIO	
	2. EL EMPRENDIMIENTO 2.1. ¿Qué es emprender? 2.2. ¿Qué es lo que hace que un emprendedor sea exitoso aparte de tener una idea de negocio innovadora?			LABORATORIO	
	3. ECONOMÍA CIRCULAR Y EMPRENDIMIENTO 3.1. Fundamentos de economía circular 3.1.1. Principios de economía circular 3.1.2. Diferencia con el modelo lineal 3.1.3. Ciclo de vida en productos gráficos 3.2. Aplicación en la producción gráfica 3.2.1. Reducción, reutilización y reciclaje (3R) 3.2.2. Uso eficiente de materiales e insumos 3.2.3. Ecodiseño básico- <i>eco friendly</i> 3.3. Emprendimiento sostenible 3.3.1. Oportunidades de negocio en la economía circular 3.3.2. Propuesta de valor con enfoque ambiental 3.3.3. Nociones básicas de modelos de negocio			LABORATORIO	
	4. IDENTIFICAR OPORTUNIDADES EN EL MERCADO (ACTITUD) 4.1. Análisis PESTLE 4.2. Pirámide de Maslow 4.3. Análisis y segmentación de mercado			LABORATORIO	
	5. INVESTIGACIÓN DE MERCADOS 5.1. Técnicas y herramientas de investigación 5.2. Ejemplos 5.3. Cómo hacer una investigación de mercados			LABORATORIO	
	6. PLAN DE MARKETING 6.1. Concepto 6.2. Para qué sirve el plan de marketing 6.3. Objetivos 6.4. Cómo hacer un plan de marketing 6.5. Marketing digital 6.6. Lecturas y videos complementarios			LABORATORIO	

CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO	CONTEXTO DE REALIZACIÓN
	7. INNOVACIÓN (APTITUD) 7.1. Definición 7.2. Tipos de innovación 7.3. ¿Dónde innovar? 7.4. Modelo SCAMPER	LABORATORIO
	8. COSTOS 8.1. Tipos de costos 8.2. Depreciación 8.3. Rentabilidad vs. impacto ambiental	LABORATORIO
	9. PUNTO DE EQUILIBRIO 9.1. Cálculo del punto de equilibrio 9.2. Indicadores de rentabilidad	LABORATORIO
	10. FIJACIÓN DE PRECIOS 10.1. Objetivos de la fijación de precios 10.2. Métodos de fijación de precios 10.3. Ejemplos	LABORATORIO
	11. ANÁLISIS FINANCIERO 11.1. Valor Actual Neto (VAN) 11.2. Tasa Interna de Retorno (TIR) 11.3. ¿Qué diferencias existen entre VAN y TIR? 11.4. Relación costo - beneficio	LABORATORIO
	12. ELEVATOR PITCH 12.1. Definiciones 12.3. Características 12.4. Beneficios 12.5. Importancia 12.6. Preguntas para elaborar un <i>elevator pitch</i> adecuado 12.7. Proceso	LABORATORIO
	13. HABILIDADES DE UN EMPRENDEDOR 13.1. Definición 13.2. Tipo de habilidades 13.3. Habilidades blandas sostenibles 13.4. Principales habilidades con las que un emprendedor debe contar 13.5. Perfil del emprendedor verde	LABORATORIO
	14. FORMALIZACIÓN DEL NEGOCIO 14.1. SEPREC 14.2. Servicio Nacional de Impuestos 14.3. Gestora Pública De Seguridad De Largo Plazo 14.4. Licencia de funcionamiento 14.5. SENASAG 14.6. Ministerio de Trabajo y Previsión Social 14.7. Caja Nacional de Salud y afines.	LABORATORIO
	15. LEAN STARTUP 15.1. Conceptos clave 15.2. Fases del ciclo del aprendizaje <i>lean startup</i> 15.3. Preguntas clave, ejemplos y otros	LABORATORIO
	16. MODELO DE NEGOCIO CANVAS 16.1. Bloques del modelo de negocio Canvas 16.2. Ejemplo de aplicación del modelo de negocio Canvas, de acuerdo a la carrera. 16.3. Preguntas clave para el llenado del modelo de negocio Canvas	LABORATORIO



	CONTENIDO	CONTEXTO DE REALIZACIÓN
CONTENIDOS ANALÍTICOS	17. PLAN DE NEGOCIOS 17.1. Para que sirve un plan de negocios 17.2. Objetivos del plan de negocios 17.3. Estructura mínima del plan de negocios 17.4. Preguntas de apoyo, ejemplos y otros.	LABORATORIO
	18. EJERCICIOS Y DINÁMICAS 18.1. Análisis de contexto 18.2. Identificación de problemas y necesidades 18.3. Ejercicios de segmentación 18.4. Investigación de mercados 18.5. Ejercicio: tipo de innovación 18.6. Ejercicios de innovación y creatividad 18.7. Dinámica SCAMPER 18.8. Cálculo de la depreciación 18.9. Identificación y clasificación de costos 18.10. Identificación de punto de equilibrio 18.11. Fijación de precios 18.12. Indicadores de rentabilidad 18.13. Ejercicios de análisis financiero 18.14. Dinámica de creación de valor 18.15. Dinámica del modelo Canvas 18.16. Plan de negocios	LABORATORIO
BIBLIOGRAFÍA	● Cuervo, A., Ribeiro, D., & Roig, S. (2007). <i>Emprendimiento: Fundamentos y casos prácticos</i>. Thomson. ● De La Fuente, I., & Cardona, M. (2018). <i>Emprendimiento: De la idea a la acción</i>. McGraw-Hill Interamericana. ● Drucker, P. F. (2002). <i>La innovación y el empresario innovador: La práctica y los principios</i>. Editorial Apóstrofe. ● González, J. A., & Guzmán, V. (2014). <i>Desarrollo de un plan de negocio: Guía para emprendedores</i>. ESIC Editorial. ● MIN.EDU. (2023). <i>Texto de aprendizaje de la asignatura de emprendimiento productivo</i> (1ra Edición). La Paz-Bolivia. Editorial Ideas Graficas Print. ● Ministerio de Desarrollo Productivo y Economía Plural. (2025). <i>Guía de economía circular</i>. Gobierno del Estado Plurinacional de Bolivia. ● Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Generación de modelos de negocio: Un manual para visionarios, revolucionarios y retadores</i>. Editorial Deusto. ● Vallejo, G. (2015). <i>Innovación y emprendimiento: Claves para el éxito empresarial</i>. Editorial Díaz de Santos.	

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	SEGUNDO AÑO	MARKETING	MRK - 205	2
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. FUNDAMENTOS DE MARKETING 2. COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR 3. ESTRATEGIAS DE MARKETING DIGITAL 4. PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN 5. EVALUACIÓN Y MEDICIÓN DE RESULTADOS				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. FUNDAMENTOS DE MARKETING 1.1. Conceptos y objetivos del marketing 1.2. Evolución del marketing 1.3. Tipos de marketing y su aplicación 1.4. Principios del Marketing			AULA	
	2. COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR 2.1. Identificación y segmentación de mercado 2.2. Análisis de mercado 2.3. Perfil del consumidor 2.4. Factores que influyen en la decisión de compra			AULA	
	3. ESTRATEGIAS DE MARKETING DIGITAL 3.1. Componentes y tipos de estrategia de Marketing 3.2. Estrategias en redes sociales 3.3. Inbound marketing y marketing de contenido 3.4. SEO y SEM 3.5. Email marketing y otros			AULA	
	4. PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN 4.1. Herramientas de publicidad digital y tradicional 4.2. Clasificación y tipos de campañas publicitarias 4.3. Componentes de la campaña publicitaria 4.4. Tendencias y formatos de contenidos publicitarios 4.5. Desarrollo de la campaña 4.6. Diseño de piezas de campaña y copywriting			AULA/ LABORATORIO	
	5. EVALUACIÓN Y MEDICIÓN DE RESULTADOS 5.1. Métricas y KPI en marketing 5.2. Análisis de resultados de campañas			AULA	
BIBLIOGRAFÍA	- Kleppner, O. (2005). Publicidad (16.ª ed.). Pearson Educación. - Kotler, P., & Armstrong, G. (2013). Fundamentos de marketing. Pearson Educación. - Kotler, P. (2019). Marketing 3.0: Del marketing industrial al marketing de los valores. Pearson. - Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2009). Business Model Generation. John Wiley & Sons. - Zurawicki, L. (2020). Neuromarketing: El marketing que entiende lo que piensas. Gestión 2000.				



CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	SEGUNDO AÑO	DISEÑO Y MODELADO 3D	DMO - 206	2
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D 2. SOFTWARE DE MODELADO 3. TEXTURIZACIÓN Y MATERIALES 4. ILUMINACIÓN Y CÁMARAS 5. RENDERIZADO Y EXPORTACIÓN DE MODELOS 3D				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D 1.1. Conceptos básicos de modelado tridimensional 1.2. Aplicaciones del modelado 3D en distintas áreas y soportes			LABORATORIO	
	2. SOFTWARE DE MODELADO 2.1. Software dedicado para diferentes modelados 3D 2.2. Espacio de trabajo y configuración 2.3. Herramientas 2.4. Técnicas de modelado			LABORATORIO	
	3. TEXTURIZACIÓN Y MATERIALES 3.1. Características de texturas 3.2. Creación de texturas personalizadas 3.3. Aplicación de texturas y materiales			LABORATORIO	
	4. ILUMINACIÓN Y CÁMARAS 4.1. Características de luces 4.2. Técnicas de iluminación 4.3. Características de cámaras 4.4. Ajustes y configuración de luces y cámara			LABORATORIO	
	5. RENDERIZADO Y EXPORTACIÓN DE MODELOS 3D 5.1. Optimización del modelo para el renderizado 5.2. Técnicas y motores de render 5.3. Exportación y formatos 5.4. Compatibilidad con otros softwares			LABORATORIO	
BIBLIOGRAFÍA	- Blender. (2024). <i>Manual de referencia de Blender</i>. Disponible en: https://docs.blender.org/manual/es/latest/ - García, José Luis y Cabanillas, Marta (2023). <i>Fundamentos del diseño 3D y animación</i>. Editorial Paraninfo - Moran Peña, Francisco Lenin (2017). <i>Educación y tecnología, Modelado 3D</i>. Editorial Compás - Carrillo, Humberto (2020). <i>Modelado 3D para principiantes</i> (Versión en español). Editorial Kindle - Miranda Martinelli, Héctor (2020). <i>Modelado 3D. Elementos prácticos y técnicas análogas en la producción de ilustración tridimensional: tradicional y digital</i>. UNAM, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán.				

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	SEGUNDO AÑO	DISEÑO E IMAGEN DE MARCA	DIM - 207	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. DEFINICIONES 2. BRIEFING CORPORATIVO 3.INVESTIGACIÓN REFERENCIAL VISUAL 4. TIPOLOGÍA MARCARIA Y ELEMENTOS DE IDENTIDAD VISUAL 5. EVALUACIÓN Y GESTIÓN DE LA MARCA 6. BRANDING				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. DEFINICIONES 1.1. Imagen corporativa 1.2. La identidad corporativa 1.3. identidad visual corporativa 1.4. Cultura organizacional 1.5. Marca vs. logo			AULA/ LABORATORIO	
	2. BRIEFING CORPORATIVO 2.1 Historia 2.2. Actividad concreta 2.3. Propuesta de valor 2.4. Misión, visión, valores y filosofía 2.5. Análisis de la competencia y diferenciación			AULA/ LABORATORIO	
	3.INVESTIGACIÓN REFERENCIAL VISUAL 3.1. Tendencias visuales 3.2. Estilos visuales 3.3. Técnicas de recojo de información			AULA/ LABORATORIO	
	4. TIPOLOGÍA MARCARIA Y ELEMENTOS DE IDENTIDAD VISUAL 4.1. Naming 4.2. Clasificación de la marca 4.3. Colores corporativos 4.4. Tipografía corporativa 4.5. Otros elementos de identidad corporativa			AULA/ LABORATORIO	
	5. CREACIÓN y MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA 5.1. Conceptualización de la identidad y nombre 5.2. Técnicas y procesos de construcción de logos 5.3. Elección de los elementos marcarios 5.4. Usos correctos, incorrectos y adaptabilidad 5.5. Aplicación de la identidad visual en distintos soportes 5.6. Mockups 5.7. Diagramación del manual corporativo			AULA/ LABORATORIO	
	6. BRANDING 6.1. Fundamentos del <i>branding</i> 6.2. Estrategias de <i>branding</i> corporativo 6.3. Rebranding y auditoría marcaria 6.4. Gestión de marca			AULA/ LABORATORIO	
BIBLIOGRAFÍA	- Costa, J. (2010). <i>La marca: creación, diseño y gestión</i>. México. Editorial Trillas. - Chaves, N. y Bellucia, R. (2003). <i>La marca corporativa. Gestión y diseño de símbolos y logotipos</i>. Buenos Aires, Argentina. Paidós. - Francesc, J. (1992). <i>La imagen de marca de los países</i>. Madrid, España. McGraw-Hill. - Kotler, P. (1998). <i>Una aproximación estratégica a la creación de la riqueza nacional</i>. Barcelona, España. Paidós. - Costa, J. (2002). <i>Anuario iberoamericano para la innovación de las comunicaciones</i> .Doc. La Paz, Bolivia. Grupo Editorial Design				



 c) TERCER AÑO

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	TERCER AÑO	DISEÑO PARA EL DESARROLLO	DGD-301	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. CONTEXTO DEL DISEÑO GRÁFICO 2. ÉTICA Y MORAL / ÉTICA PROFESIONAL 3. FUNCIÓN SOCIAL DEL DISEÑO 4. INTERVENCIÓN DEL DISEÑO EN DISTINTAS ÁREAS Y DISCIPLINAS 5. TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO 6. CULTURA MATERIAL - CULTURA VISUAL 7. IDENTIDAD DEL DISEÑO LOCAL 8. DISEÑO GRÁFICO EN BOLIVIA				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. CONTEXTO DEL DISEÑO GRÁFICO 1.1. Definición y conceptos			AULA	
	2. ÉTICA Y MORAL / ÉTICA PROFESIONAL 2.1. Definiciones 2.2. Análisis de posturas 2.3. Códigos de ética profesional			AULA	
	3. FUNCIÓN SOCIAL DEL DISEÑO 3.1. Teoría social de diseño 3.2. Teoría comercial de diseño 3.3. Diseño con conciencia social 3.4. Proyectos responsabilidad empresarial			AULA	
	4. INTERVENCIÓN DEL DISEÑO EN DISTINTAS ÁREAS Y DISCIPLINAS 4.1. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 4.2. Diseño para la educación 4.3. Diseño para la salud 4.4. Diseño de información 4.5. Diseño para la sostenibilidad y el medio ambiente 4.6. Diseño para el empoderamiento y la igualdad 4.7. Otras aplicaciones			AULA	
	5. TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO 5.1. Internet de las cosas IoT 5.2. <i>High tech - Low Tech</i> 5.3. Experiencias inmersivas 5.4. Inteligencia artificial			AULA	
	6. CULTURA MATERIAL - CULTURA VISUAL 6.1. Definiciones y ejemplos 6.2. Estudio de casos			AULA	
	7. IDENTIDAD DEL DISEÑO LOCAL 7.1. Análisis de contexto 7.2. Rescate y registro de lenguajes gráficos locales 7.3. Diseño gráfico y patrimonio cultural			AULA	
	8. DISEÑO GRÁFICO EN BOLIVIA 8.1. Cómo diseñamos en Bolivia 8.2. Campo laboral 8.3. Creencias del diseño gráfico en Bolivia 8.4. Referentes Bolivianos			AULA	
BIBLIOGRAFÍA	● Berman, I. (2019). <i>Do Good Design: How Designers Can Change the World</i>. Pearson. ● Manzini, E. (2015). <i>Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation</i>. The MIT Press. ● Frascara, Jorge. (2004). <i>Diseño gráfico para la gente</i>. Ediciones Infinito. ● Navia, Fernando. (2014). <i>Diseñar para el conocimiento</i>. Grupo Editorial Design. ● Flores Figueroa José de Jesús - Balderrama Armendáriz. (2014). <i>La crítica del diseño</i>. Editorial Trillas. ● Serrano Cordero, Catalina. (2011). <i>Diseño y sociedad</i>. Ecuador.				

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	TERCER AÑO	SISTEMAS DE IMPRESIÓN	SIM-302	2
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. FUNDAMENTOS DE LA IMPRESIÓN 2. PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES EN EL ÁREA DE PRENSA 3. TIPOS DE SISTEMAS DE IMPRESIÓN 4. DISPOSITIVOS DE SEGURIDAD EN LAS MÁQUINAS DE IMPRESIÓN 5. NOMENCLATURA EN LA IMPRESIÓN OFFSET 6. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LAS MÁQUINAS OFFSET				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. FUNDAMENTOS DE LA IMPRESIÓN 1.1. Evolución de la imprenta 1.1.1. Aspectos históricos de la imprenta 1.1.2. La imprenta en América 1.1.3. Desarrollo de las prensas de imprimir 1.2. Sistemas de impresión 1.2.1. Tipos de sistemas de impresión 1.2.2. Evolución de los sistemas de impresión 1.3. Impacto ambiental de la impresión 1.4. Gestión de residuos en procesos de impresión 1.4.1. Procesos de impresión y generación de residuos 1.4.2. Características de los residuos generados 1.4.3. Clasificación de residuos en la industria gráfica 1.4.4. Prevención y minimización de residuos 1.5. Producción gráfica sostenible			AULA/TALLER	
	2. TIPOS Y PROCEDIMIENTOS DE SISTEMAS DE IMPRESIÓN 2.1. Litografía 2.2. Xilografía 2.3. Huecograbado 2.4. Tipografía 2.5. Flexografía 2.6. Tampografía 2.7. Offset 2.8. Serigrafía 2.9. Sublimación 2.10. Impresión digital 2.11. Otros medios de impresión			AULA/TALLER	
	3. NOMENCLATURA EN DIFERENTES TIPOS DE IMPRESIÓN 3.1. Conceptos e introducción 3.2. Máquinas de impresión 3.3. Materiales de impresión y especificaciones técnicas 3.4. Insumos para el proceso de impresión 3.5. Herramientas durante el proceso de impresión			AULA/TALLER	
	4. PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES EN EL ÁREA DE PRENSA 4.1. Riesgos al utilizar tintas y disolventes 4.2. Ropa y equipos personales de protección 4.3. Medidas de protección en máquinas impresoras 4.4. Principales riesgos laborales 4.5. Señalización 4.6. Actuación en caso de accidente 4.7. Dispositivos de seguridad en máquinas de impresión			AULA/TALLER	



- Johnson, F. (2003). *Introducción a los sistemas de impresión*. Imprenta Moderna.
- García, A. (2011). *Tecnologías de impresión modernas*. Editorial Gráficos Avanzados.
- Smith, J. (2000). *Procesos gráficos y sistemas de impresión*. Editorial Diseño Impecable.
- Pérez, M. (2014). *Innovaciones en impresión y preparación de archivos*. Editorial Impresiones Vanguardia.
- López, R. (2003). *Gestión de color y calidad en la impresión*. Editorial Gráficos de Éxito.
- Ministerio de educación y deportes de España. (2015). *Preimpresión en artes gráficas*. Recuperado el 20 de junio de 2018, del sitio web de escritura digital: http://recursos.cnice.mec.es/fp/artes/cf.php?familia_id=5&ciclo_id=1
- Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. (2019). *El estado mundial de la agricultura y la alimentación 2019: Progresos en la lucha contra la pérdida y el desperdicio de alimentos*. FAO.
- Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. (2011). *Hacia una producción más limpia: Guía para la aplicación continua de una estrategia ambiental preventiva integrada*. PNUMA

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	TERCER AÑO	PROYECTOS DE DISEÑO	PDG-303	2
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. INTRODUCCIÓN A LOS PROYECTOS DE DISEÑO 2. GESTIÓN DE PROYECTOS Y PROCESO DE DISEÑO 3. PLANIFICACIÓN: DETERMINACIÓN DE TAREAS 4. IDEAS, CONCEPTOS Y MEDIOS 5. PRESENTACIÓN y EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. INTRODUCCIÓN A LOS PROYECTOS DE DISEÑO 1.1. Definición y conceptos claves 1.2. Estudio de casos			AULA	
	2. GESTIÓN DE PROYECTOS Y PROCESO DE DISEÑO 2.1. Etapas de la gestión de proyectos: planificar, hacer, controlar y actuar. 2.2. Técnicas por etapa para la gestión de proyectos 2.3. Etapas del proceso de diseño 2.4. Información, <i>brief</i> y recursos 2.5. Ideas y conceptualización 2.6. Diseño y prototipado 2.7. Evaluación			AULA	
	3. PLANIFICACIÓN: DETERMINACIÓN DE TAREAS 3.1. Alcances del proyecto 3.2. WBS - EDT 3.3. Métodos CPM y PERT 3.4. Gantt y cronogramas 3.5. Productividad 3.6. Técnicas individuales			AULA	
	4. IDEAS, CONCEPTOS Y MEDIOS 4.1. Técnicas creativas 4.2. Toma de decisiones de recursos gráficos 4.3. Bocetaje 4.4. Determinación de soportes según proyecto 4.5. Adaptación del contenido a diferentes formatos			AULA	
	5. PRESENTACIÓN y EVALUACIÓN DEL PROYECTO 5.1. Métodos y técnicas de validación de prototipos 5.2. Consideraciones para la presentación 5.3. Técnicas de presentación 5.4. Diseño de la presentación				
BIBLIOGRAFÍA	- Ambrose, G., & Harris, P. (2015). <i>Genios del diseño: Métodos y procesos de los pensadores creativos</i>. Blume. - Baxter, M. (1995). <i>Product Design: A Practical Guide to Systematic Methods of New Product Development</i>. CRC Press. - Dorst, K., & Cross, N. (2001). <i>Creativity in the Design Process: Co-Evolution of Problem–Solution</i>. Design Studies, 22(5), 425-437. - Frascara, J. (2019). <i>Metodología del diseño: Proyectos gráficos efectivos</i>. Gustavo Gili. - Lupton, E. (2012). <i>Intuición, acción, creación: Graphic design thinking</i>. Editorial de la Universidad de Princeton.				



CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	TERCER AÑO	DIAGNÓSTICO DE DISEÑO	DDI-304	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. DIAGNÓSTICOS DE DISEÑO 2. ANÁLISIS DE OBJETIVOS Y AUDIENCIA 3. ANÁLISIS DE COMUNICACIÓN VISUAL 4. ANÁLISIS DE EXPERIENCIA DE USUARIO 5. ANÁLISIS DE DISEÑO DE DISTINTOS MEDIOS 6. ANÁLISIS COMPARATIVO Y BENCHMARKING				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. DIAGNÓSTICOS DE DISEÑO 1.1. Definición y conceptos clave de los diagnósticos de diseño 1.2. Estudio de casos 1.3. Métodos y técnicas de investigación para recopilar información relevante 1.4. Métodos y técnicas de recopilación de información en diseño			AULA	
	2. ANÁLISIS DE OBJETIVOS Y AUDIENCIA 2.1. Evaluación de los objetivos del diseño y la audiencia 2.2. Uso de perfiles de usuario y mapas de empatía 2.3. Identificación de necesidades y expectativas de la audiencia			AULA	
	3. ANÁLISIS DE COMUNICACIÓN VISUAL 3.1. Evaluación de la claridad y efectividad de los mensajes visuales 3.2. Uso de principios de diseño para evaluar la legibilidad y el impacto visual 3.3. Identificación de problemas de comunicación visual y soluciones 3.4. Análisis del discurso visual			AULA	
	4. ANÁLISIS DE EXPERIENCIA DE USUARIO 4.1. Evaluación de la experiencia del usuario en diseños interactivos 4.2. Uso de pruebas de usabilidad y <i>feedback</i> de usuarios 4.3. Identificación de puntos débiles y mejoras en la experiencia			AULA	
	5. ANÁLISIS DE DISEÑO EN DISTINTOS MEDIOS 5.1. Evaluación de diseños según soporte 5.2. Criterios y métricas de evaluación de diseño de información efectiva 5.3. Identificación de oportunidades de optimización			AULA	
	6. ANÁLISIS COMPARATIVO Y BENCHMARKING 6.1. Comparación de diseños con competidores o referencias de la industria 6.2. Uso de <i>benchmarking</i> para identificar fortalezas y debilidades 6.3. Identificación de oportunidades de diferenciación y mejora			AULA	
BIBLIOGRAFÍA	- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). <i>Universal Principles of Design</i>. Rockport Publishers. - Norman, D. A. (2013). <i>The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition</i>. Basic Books. - Mitchell, W. J. T. (2009). <i>Teoría de la imagen, Ensayos sobre representación verbal y visual</i>. Ediciones Akal S.A. - Flores Figueroa, José de Jesús - Balderrama Armendáriz. (2014). <i>La crítica del diseño</i>. Editorial Trillas. Primera Edición, México. - Raposo, Daniel. (2020). <i>Diseño Gráfico: Estrategia y diagnóstico visual</i>. Editorial Paraninfo.				

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	TERCER AÑO	PENSAMIENTO CREATIVO Y PROTOTIPADO	PCP-305	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. PENSAMIENTO CREATIVO 2. IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS Y OPORTUNIDADES DE DISEÑO 3. GENERACIÓN DE IDEAS Y CONCEPTOS CREATIVOS 4. PROTOTIPADO FÍSICO Y DIGITAL 5. TÉCNICAS PARA EL TESTING Y VALIDACIÓN DE PROTOTIPOS 6. PORTAFOLIO				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. PENSAMIENTO CREATIVO 1.1. Tipos de pensamiento 1.2. Razón y emoción 1.3. Creatividad individual y grupal			AULA	
	2. IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS Y OPORTUNIDADES DE DISEÑO 2.1. Técnicas <i>Design Thinking</i> y otras para determinar problemas 2.2. Técnicas <i>Design Thinking</i> y otras de empatía 2.3. Determinación y análisis de públicos 2.4. Pirámide de impulsores y barreras 2.5. Aplicación del ecodiseño en la reducción de residuos en proyectos de diseño 2.5.1. Selección de papel reciclado 2.5.2. Optimización del formato para reducir el desperdicio 2.5.3. Uso eficiente de tintas ecológicas 2.5.4. Diseño con enfoque de ciclo de vida 2.5.5. Creatividad orientada a la reducción, reutilización y reciclaje (3R) 2.5.6. Reaprovechamiento de retazos de papel 2.5.7. Digitalización como estrategia de reducción			AULA	
	3. GENERACIÓN DE IDEAS Y CONCEPTOS CREATIVOS 3.1. Técnicas <i>Design Thinking</i> y otras para tener ideas 3.2. Conceptos y técnicas creativas 3.3. Proceso de abstracción de ideas 3.4. Bocetaje y técnicas manuales			AULA	
	4. PROTOTIPADO FÍSICO Y DIGITAL 4.1. Tipos de prototipos según etapa de desarrollo y fidelidad 4.2. Toma de decisiones de aspectos visuales y funcionales 4.3. Determinación de soportes y formatos 4.4. Técnicas de prototipado			LABORATORIO	
	5. TÉCNICAS PARA EL TESTING Y VALIDACIÓN DE PROTOTIPOS 5.1. Criterios a ser evaluados del prototipo 5.2. Técnicas diversas de validación según criterio a evaluar 5.3. Diseño de instrumentos de validación 5.4. Pruebas A/B 5.5. Validación de experiencia			LABORATORIO	
	6. PORTAFOLIO 6.1. Consideraciones del portafolio de diseño 6.2. Tipos y formatos de portafolio 6.3. Diseño de portafolios de proyectos			LABORATORIO	
BIBLIOGRAFÍA	- Baxter, M. (1995). <i>Product Design: A Practical Guide to Systematic Methods of New Product Development</i>. CRC Press. - Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). <i>Universal Principles of Design</i>. Rockport Publishers. - Dorst, K., & Cross, N. (2001). <i>Creativity in the Design Process: Co-Evolution of Problem–Solution</i>. Design Studies, 22(5), 425-437. - Dinngo. (2024). <i>Técnicas y dinámicas, Design Thinking en español</i>. https://designthinking.es/ - Dawson, Peter. (2021). <i>Behance y Beyond: Portfolios digitales para diseñadores gráficos</i>. Editorial UOC. - Ministerio de Medio Ambiente y Agua. (2015). <i>Reglamento Ambiental para el Sector Industrial Manufacturero (RASIM)</i>. MMAyA. - Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. (2011). <i>Hacia una producción más limpia: Guía para la aplicación continua de una estrategia ambiental preventiva integrada</i>. PNUMA - Organización de las Naciones Unidas. (2015). <i>Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible</i>. ONU				



CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	TERCER AÑO	PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS	PPR-306	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS 2. TECNOLOGÍAS PARA CREACIÓN DE PROTOTIPOS 3. DISEÑO PARA LA PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS 4. PROTOTIPADO Y MODELADO 3D AVANZADO 5. PROTOTIPO ANIMADO 2D Y 3D 6. DISEÑO AUDIO (COMO COMPLEMENTO AL PROTOTIPO ANIMADO) 7. FASES DE DESARROLLO DEL PROTOTIPO SOSTENIBLE				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS 1.1. Definición y conceptos clave de la producción de prototipos 1.2. Importancia de los prototipos en el diseño y desarrollo 1.3. Análisis de ejemplos de prototipos exitosos			LABORATORIO	
	2. TECNOLOGÍAS PARA CREACIÓN DE PROTOTIPOS 2.1. Evaluación de recursos para la producción de prototipos 2.2. Uso de tecnologías digitales 3D, 2D y combinación con tecnologías de sistemas de impresión			LABORATORIO	
	3. DISEÑO PARA LA PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS 3.1. Adaptación de diseños a las capacidades de producción 3.2. Uso de especificaciones técnicas en el diseño 3.3. Diseño de piezas y componentes respecto al proyecto			LABORATORIO	
	4. PROTOTIPADO MODELADO 3D AVANZADO 4.1. Creación de <i>layout</i> y escenario 4.2. Diseño de personajes 4.3. Técnicas avanzadas de modelado 3D 4.4. Técnicas avanzadas de materiales y texturas			LABORATORIO	
	5. PROTOTIPO ANIMADO 2D Y 3D 5.1. Principios de animación 5.2. <i>Motion graphics</i> 5.3. Animación 2D 5.4. Animación 3D 5.5 Consideraciones de diseño para impresión 3D			LABORATORIO	
	6. DISEÑO SONORO Y EXPORTACIÓN 6.1. Introducción al diseño sonoro 6.2. <i>Software</i> de audio 6.3. Producción de distintos tipos de sonido 6.4. Codecs de sonido			LABORATORIO	
BIBLIOGRAFÍA	7. FASES DE DESARROLLO DEL PROTOTIPO SOSTENIBLE 7.1. Impacto ambiental de los materiales 7.2. Consumo energético en fabricación 7.3. Posibilidad de reutilización o reciclaje 7.4. Durabilidad y reparación				
	- Ullman, D. G. (2010). <i>The Mechanical Design Process</i>. McGraw-Hill. - Gibson, I., Rosen, D. W., & Stucker, B. (2010). <i>Additive Manufacturing Technologies: 3D Printing, Rapid Prototyping, and Direct Digital Manufacturing</i>. Springer. - Wohlers, T. (2020). <i>Wohlers Report 2020: 3D Printing and Additive Manufacturing State of the Industry</i>. Wohlers Associates. - Chion, Michel (2010). <i>El sonido: oír, escuchar, observar</i>. La marca editora - Luque Gálvez, Miguel Ángel. (2010). <i>Conceptos y fundamentos de diseño 3d</i>. IC Editorial. - Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. (2011). <i>Hacia una producción más limpia: Guía para la aplicación continua de una estrategia ambiental preventiva integrada</i>. PNUMA				

CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	TERCER AÑO	APLICACIONES DE DISEÑO	APD-307	4
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. APLICACIONES DE DISEÑO 2. INTELIGENCIA ARTIFICIAL 3. EXPERIENCIAS DE USUARIO (AVANZADO) 4. DISEÑO INTERACTIVO 5. APLICACIÓN DE DISEÑO EN MEDIOS DIGITALES (MÓVIL Y WEB) 6. GESTORES DE CONTENIDO (CMS)				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO			CONTEXTO DE REALIZACIÓN	
	1. APLICACIONES DE DISEÑO 1.1. Definición y conceptos clave de las aplicaciones de diseño 1.2. Importancia del <i>software</i> en el proceso de diseño gráfico 1.3 Estudio de casos			LABORATORIO	
	2. INTELIGENCIA ARTIFICIAL 2.1. Introducción 2.2. Fundamentos de IA 2.3. Generación de Prompt 2.4. Herramientas de IA en el diseño 3. EXPERIENCIA DE USUARIO 3.1. Introducción 3.2. Sistemas de diseño 3.3. Experiencia de usuario y diseño			LABORATORIO	
	4. DISEÑO INTERACTIVO 4.1. Introducción y aplicaciones del diseño interactivo 4.2. Diseño interactivo en elementos físicos 4.3. Diseño interactivo en elementos digitales			LABORATORIO	
	5. DISEÑO DE APLICACIONES 5.1. Introducción al diseño de Apps 5.2. Interfaz de Apps 5.3. Diseño de elementos de Apps			LABORATORIO	
	6. DESARROLLO WEB 6.1. Principios del desarrollo web 6.2. Lenguaje HTML 6.3. Hojas de estilo CSS			LABORATORIO	
	7. GESTORES DE CONTENIDO (CMS) 7.1. Principio de CMS 7.2. Instalación 7.3. Elementos anatómicos 7.4. Gestión de contenido			LABORATORIO	
BIBLIOGRAFÍA	● Smith, J. (2014). Aplicaciones Prácticas de Diseño Gráfico. Editorial Imprenta Moderna. ● Pérez, M. (2002). Herramientas Avanzadas para el Diseñador Moderno. Editorial Impresiones Vanguardia. ● Fernández, E. (2000). Diseño interactivo y experiencia del usuario. Editorial Innovación Gráfica. ● Garrett, J. J. (2000). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. American Institute of Graphic Arts. ● Guía de uso de HTML. (2024). Recuperado de: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/ ● Guía de uso de CSS. (2024). Recuperado de: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/CSS ● Guía de uso de Chat GPT. (2024). Recuperado de https://openai.com ● Guía de uso de Adobe Firefly. (2024). https://www.adobe.com/products/firefly.html				



CARRERA	NIVEL	CURSO	ASIGNATURA	CÓDIGO	HORAS SEMANA
DISEÑO GRÁFICO	TÉCNICO SUPERIOR	TERCER AÑO	TALLER DE MODALIDADES DE GRADUACIÓN	TDG-308	6
UNIDADES TEMÁTICAS BASE	1. INTRODUCCIÓN 2. MODALIDADES DE GRADUACIÓN 3. PRESENTACIÓN Y SUSTENTACIÓN DE PERFIL 4. DESARROLLO DE LA MODALIDAD DE GRADUACIÓN 5. ELABORACIÓN DE LA SOLUCIÓN Y PROPUESTA GRÁFICA 6. PRESENTACIÓN DEL DOCUMENTO FINAL SEGÚN LA MODALIDAD DE GRADUACIÓN 7. DEFENSA INTERNA				
CONTENIDOS ANALÍTICOS	CONTENIDO		CONTEXTO DE REALIZACIÓN		
	1. INTRODUCCIÓN 1.1. Tipos de investigación 1.2. Metodología de la investigación científica 1.3. Metodología de diseño 1.4. Técnicas e instrumentos		AULA		
	2. MODALIDADES DE GRADUACIÓN 2.1. Proyecto de grado 2.2. Proyecto de grado sociocomunitario productivo 2.3. Proyecto de emprendimiento productivo 2.4. Trabajo dirigido externo 2.5. Graduación por excelencia laboral 2.6. Definición y características de graduación por experiencia laboral 2.7. Normativa para la graduación por experiencia laboral		AULA		
	3. PRESENTACIÓN Y SUSTENTACIÓN DEL PERFIL 3.1. Aplicación de técnicas de diagnóstico 3.2. Objetivos 3.3. Planteamiento del problema 3.4. Elaboración del documento de perfil		AULA		
	4. DESARROLLO DE LA MODALIDAD DE GRADUACIÓN 4.1. Construcción del marco teórico y otros marcos 4.2. Recopilación y medición de información 4.3. Normas APA 4.4. Aplicación de técnicas de investigación y otras 4.5. Análisis e interpretación de resultados 4.6. Planteamiento de solución		AULA		
	5. ELABORACIÓN DE LA SOLUCIÓN Y PROPUESTA GRÁFICA 5.1. Diseño de propuesta gráfica 5.2. Toma de decisiones y determinación de línea gráfica 5.3. Desarrollo de piezas según problema y proyecto		AULA		
	6. PREPARACIÓN DEL DOCUMENTO FINAL SEGÚN LA MODALIDAD DE GRADUACIÓN 6.1. Validación de resultados 6.2. Conclusiones y recomendaciones 6.3. Bibliografía 6.4. Diagramación editorial del documento 7. DEFENSA INTERNA				

BIBLIOGRAFÍA

- American Psychological Association. (2020). **Publication manual of the American Psychological Association** (7th ed.). <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Barragán, R. (2003). **Guía para la formulación y ejecución de proyectos de investigación**. PIEB.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2010). **Metodología de la investigación** (5.ª ed.). McGraw-Hill.
- Hernández Sampieri, R. (2003). **Metodología de la investigación**. Mc Graw Hill.
- Mejía Mejía, E. (2005). **Metodología de la investigación científica**. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Ministerio de Educación (2023). **Guía metodológica para la modalidad de graduación del proyecto de emprendimiento productivo**. Editorial Ideas Graficas Print.
- Munari, Bruno. (2014). **Cómo nacen los objetos**. Gustavo Gili, España.
- Mora, M. E. (2006). **Metodología de la investigación**. McGraw Hill.
- Mejía, R. (2009). **Metodología de la Investigación: tesis, tesinas, monografías**. La Paz. Bolivia.
- Reyes, P. (2010). **Bioestadística aplicada**. Editorial Trillas.
- Vilchis, L. del C. (2014). **Metodología del diseño: Fundamentos teóricos**. Designio.





Swisscontact
Fundación Suiza de Cooperación para el Desarrollo
www.formaciontecnicabolivia.org
www.swisscontact.org
Facebook: Formación Técnica Profesional Bolivia