

DISEÑO

► Diseño

DURACIÓN

9 Semestres

GRADO ACADÉMICO

Licenciado en Diseño

TÍTULO PROFESIONAL

Diseñador con mención en Diseño Gráfico
Diseñador con mención en Interior y Equipamiento



FELIPE ASSADI F.
DECANO

Arquitecto, Universidad Finis Terrae.
Magíster en Arquitectura Pontificia
Universidad Católica de Chile.



FRANCESCO DI GIRÓLAMO Q.
DIRECTOR DE ESCUELA

Diseñador de Ambientes y Objetos,
Universidad Finis Terrae.



ANTONIA SCHUSTER O.
SECRETARIA ACADÉMICA

Diseñadora Gráfica
Universidad Finis Terrae.

PERFIL DE EGRESO POR MENCIONES

El Diseñador Gráfico de la Universidad Finis Terrae es un comunicador visual capacitado para abarcar diversas áreas de desarrollo creativo, productos editoriales, imagen corporativa, branding, packaging y multimedia. Gestiona, dirige y ejecuta propuestas y proyectos de diseño, mediante la generación de lenguajes visuales, análogos y digitales.

El Diseñador en Interior y Equipamiento de la Universidad Finis Terrae es un generador de propuestas y proyectos creativos, orientados al desarrollo e implementación del espacio habitable, con un marcado énfasis en la innovación y el emprendimiento. Gestiona, dirige y ejecuta respuestas de diseño vinculadas a la calidad del espacio y su equipamiento, así como diversos tipos de objetos y productos; atendiendo a criterios para un mundo sustentable.

► ¿Por qué Diseño en la Finis?

DESDE PRIMER AÑO, NUESTROS ALUMNOS ELABORAN PROYECTOS CREATIVOS DE DISEÑO.

10 AÑOS DE WORKSHOPS INTERNACIONALES

Todos los años, connotados diseñadores internacionales visitan la Escuela de Diseño, para dirigir a los alumnos en la ejecución de proyectos, vinculándolos al mundo del diseño y entregándoles un conocimiento práctico del mismo.

La Escuela de Diseño de la Universidad Finis Terrae está en constante posicionamiento de sus estudiantes para participar en concursos y ferias internacionales, donde han logrado importantes reconocimientos. Los alumnos trabajan permanentemente con clientes reales, logrando que en muchas oportunidades sus diseños sean utilizados por las empresas. A través de los diseños y proyectos de los estudiantes, la Escuela fomenta una actitud responsable de contribución social a la sociedad.

LOS ALUMNOS CUENTAN CON UN EQUIPADO TALLER DE HERRAMIENTAS, QUE UTILIZAN PARA EL DESARROLLO DE SUS PROYECTOS Y PROTOTIPOS A ESCALA REAL.

VIAJE DE ESTUDIOS INTERNACIONAL

NUESTRA MALLA CURRICULAR INCLUYE UN VIAJE DE ESTUDIOS, QUE PERMITE CONOCER Y ESTUDIAR EN TERRENO GRANDES OBRAS INTERNACIONALES DE DISEÑO.

PRESTIGIOSOS DISEÑADORES EN LA DOCENCIA FORMACIÓN DE CALIDAD

NUESTRA ESCUELA CUENTA CON UN CUERPO DOCENTE CON AMPLIO PRESTIGIO EN EL ÁMBITO DEL DISEÑO, QUIENES TRANSMITEN SUS CONOCIMIENTOS A NUESTROS ALUMNOS, A TRAVÉS DE UNA ENSEÑANZA EXPERIMENTAL, PRÁCTICA Y PERSONALIZADA. ESTO HA CONTRIBUIDO A UNA FORMACIÓN DE CALIDAD, QUE HA PERMITIDO QUE NUESTROS EGRESADOS SEAN RECONOCIDOS COMO DISEÑADORES CREATIVOS, CON PROPUESTAS INNOVADORAS Y CON RÁPIDO ACCESO AL MUNDO LABORAL.

Malla Curricular

MECIÓN: DISEÑO GRÁFICO

	CICLO DE FORMACIÓN		CICLO DE ESPECIALIDAD					CICLO TITULACIÓN	
	1º SEMESTRE	2º SEMESTRE	3º SEMESTRE	4º SEMESTRE	5º SEMESTRE	6º SEMESTRE	7º SEMESTRE	8º SEMESTRE	9º SEMESTRE
METODOLOGÍA Y GESTIÓN	METODOLOGÍA Estructura Projectual		ECONOMÍA Gestión Productiva	MARKETING Gestión y Venta	GESTIÓN 1 Evaluación de Proyectos	GESTIÓN 2 Dirección y Administración de Proyectos	GESTIÓN 3 Gestión Profesional		
INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO	HISTORIA DEL ARTE, ARQ. Y DISEÑO 1 Cultura y Contexto	HISTORIA DEL ARTE, ARQ. Y DISEÑO 2 Configuración	CULTURA CONTEMPORÁNEA Contextos		INVESTIGACIÓN 1 Contexto Global e Identidad Local	INVESTIGACIÓN 2 Tendencias y Nuevos Lenguajes	INVESTIGACIÓN 3 Gestión y Proyecto		
	VIAJE DE ESTUDIOS								
TALLER DE PROYECTO	TALLER DISEÑO 1 Taller Inicio	TALLER DISEÑO 2 Concepto y Transversalidad	TALLER DISEÑO GRÁFICO 1 Diagramación y Edición	TALLER DISEÑO GRÁFICO 2 Diseño Editorial	TALLER DISEÑO GRÁFICO 3 Diseño e Identidad	TALLER DISEÑO GRÁFICO 4 Branding, Concepto e Imagen Corporativa	TALLER DISEÑO GRÁFICO 5 Cliente Real	TALLER DE TÍTULO 1 Anteproyecto	TALLER DE TÍTULO 2 Proyecto
								PRÁCTICA PROFESIONAL	
INSTRUMENTAL	INSTRUMENTAL 1 Programa Vectorial	INSTRUMENTAL 2 Programa de Mapa de Bits	INSTRUMENTAL 3 Expresión y Edición Digital	DIRECCIÓN DE ARTE Lenguaje Medial	WEB Estructura de Navegación	TECNOLOGÍA DE REPRODUCCIÓN Actualización	TECNOLOGÍAS SUPLEMENTARIAS Innovación y Sustentabilidad		
REPRESENTACIÓN	REPRESENTACIÓN 1 Geometría, Dibujo y Observación	REPRESENTACIÓN 2 Dibujo, Estructura, Volumen y Expresión	REPRESENTACIÓN 3 Color y Aplicaciones Projectuales	REPRESENTACIÓN DIGITAL 1 Análogo-Digital-Análogo	REPRESENTACIÓN DIGITAL 2 Audiovisual		APLICACIONES GRÁFICAS Proceso Experimental		
		TIPOGRAFÍA Tipos, Normas y Familias		ILUSTRACIÓN					
FORMACIÓN GENERAL		Ser Universitario	Antropología	Electivo Formación General 1	Ética	Electivo Formación General 2	Electivo Formación General 3		
ÁREA HABILIDADES Y COMPETENCIAS	Comunicación Efectiva				Liderazgo y Trabajo en Equipo	Creatividad y Resolución de Problemas			
ÁREA INGLÉS	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV					

*Malla referencial y sujeta a modificaciones. Visita www.finisterrae.cl.

FORMACIÓN GENERAL FINIS TERRAE

Contar con una amplia base cultural y humanista hará que nuestros egresados tengan una mirada más amplia del mundo y puedan hacer aportes innovadores en cualquier ámbito de su vida profesional. Para esto, todos los estudiantes de la Universidad, pueden cursar asignaturas en alguna de las siguientes diez áreas de estudio que se ofrecen: Comunicaciones, Historia Contemporánea, Literatura, Artes Escénicas, Artes Visuales, Acción social, Filosofía, Bioética, Teología y Música.

Malla Curricular

MECIÓN: DISEÑO DE INTERIOR Y EQUIPAMIENTO

	CICLO DE FORMACIÓN		CICLO DE ESPECIALIDAD					CICLO TITULACIÓN	
	1º SEMESTRE	2º SEMESTRE	3º SEMESTRE	4º SEMESTRE	5º SEMESTRE	6º SEMESTRE	7º SEMESTRE	8º SEMESTRE	9º SEMESTRE
METODOLOGÍA Y GESTIÓN	METODOLOGÍA Estructura Projectual		ECONOMÍA Gestión Productiva	MARKETING Gestión y Venta	GESTIÓN 1 Evaluación de Proyectos	GESTIÓN 2 Dirección y Administración de Proyectos	GESTIÓN 3 Gestión Profesional		
INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO	HISTORIA DEL ARTE, ARQ. Y DISEÑO 1 Cultura y Contexto	HISTORIA DEL ARTE, ARQ. Y DISEÑO 2 Configuración	CULTURA CONTEMPORÁNEA Contextos		INVESTIGACIÓN 1 Contexto Global e Identidad Local	INVESTIGACIÓN 2 Tendencias y Nuevos Lenguajes	INVESTIGACIÓN 3 Gestión y Proyecto		
	VIAJE DE ESTUDIOS								
TALLER DE PROYECTO	TALLER DISEÑO 1 Taller Inicio	TALLER DISEÑO 2 Concepto y Transversalidad	T. INTERIOR Y EQUIPAMIENTO 1 Espacio y Orden Interior	T. INTERIOR Y EQUIPAMIENTO 2 Espacio y Elementos Conectores	T. INTERIOR Y EQUIPAMIENTO 3 Espacio Público	T. INTERIOR Y EQUIPAMIENTO 4 Concursos	T. INTERIOR Y EQUIPAMIENTO 5 Espacios Comerciales	TALLER DE TÍTULO 1 Anteproyecto	TALLER DE TÍTULO 2 Proyecto
								PRÁCTICA PROFESIONAL	
INSTRUMENTAL	INSTRUMENTAL 1 Programa Vectorial	INSTRUMENTAL 2 Programa de Mapa de Bits	MÁQUINAS Herramientas y Materiales	ERGONOMÍA Y FISIOLÓGIA Cuerpo, Espacio, Manipulación e Interacción	PROTOTIPO Diseño y Desarrollo Escala 1:1	TECNOLOGÍAS 1 Instalaciones y Construcciones	TECNOLOGÍA 2 Innovación y Sustentabilidad		
REPRESENTACIÓN	REPRESENTACIÓN 1 Geometría, Dibujo y Observación	REPRESENTACIÓN 2 Dibujo, Estructura, Volumen y Expresión	REPRESENTACIÓN 3 Dibujo Técnico Expresivo	COMPUTACIÓN 1 Modelamiento Digital	COMPUTACIÓN 2 Modelamiento de Órdenes Complejos		APLICACIONES ESPACIALES Proceso Experimental		
		TIPOGRAFÍA Tipos, Normas y Familias		ILUMINACIÓN					
FORMACIÓN GENERAL		Ser Universitario	Antropología	Electivo Formación General 1	Ética	Electivo Formación General 2	Electivo Formación General 3		
ÁREA HABILIDADES Y COMPETENCIAS	Comunicación Efectiva				Liderazgo y Trabajo en Equipo	Creatividad y Resolución de Problemas			
ÁREA INGLÉS	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV					

Malla referencial y sujeta a modificaciones. Visita www.finisterrae.cl.

PONDERACIONES 2018	Notas Enseñanza Media	> 10
	Ranking	> 10
	Lenguaje y Comunicación	> 35
	Matemáticas	> 35
	Ciencias o Historia y Cs Sociales	> 10

PERFIL DEL EGRESADO

El Diseñador de la Universidad Finis Terrae es un profesional íntegro, comprometido con los requerimientos del mundo contemporáneo y su realidad global, en el que participa mediante la elaboración de propuestas y proyectos creativos e innovadores.

Es un profesional autónomo y colaborativo, capaz de concebir, emprender y desarrollar expresivas propuestas de diseño, con un amplio dominio de diversos lenguajes conceptuales y formales.

NIVEL DE INGRESO

Nuestros diseñadores están en el primer tramo de ingreso al cuarto año de ingreso.

U. FINIS TERRAE		De \$800 mil a \$900 mil
P. U. CATÓLICA		De \$600 mil a \$700 mil
U. DIEGO PORTALES		
U. DE CHILE		
U. DEL DESARROLLO		
U. DE VALPARAÍSO		

Fuente: SIES Mineduc, disponible en www.mifuturo.cl

DURACIÓN DE LA CARRERA

Somos la Escuela de Diseño con menor duración real de la carrera:

UNIVERSIDAD	SEMESTRE
UNIVERSIDAD FINIS TERRAE	11,9
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA	12,0
UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO	12,3

Fuente: SIES Mineduc, disponible en www.mifuturo.cl



SOMOS PARTE DEL PROCESO DE ADMISIÓN UNIVERSIDADES TRADICIONALES

UNIVERSIDAD ACREDITADA

- Gestión Institucional
- Docencia de Pregrado
- Vinculación con el Medio

Por 4 años hasta noviembre 2019

Av. Pedro de Valdivia 1509, Providencia, Santiago. Teléfonos: 2 2420 7100 - 2 2420 7500 | admisión@uft.cl

