

DISEÑO



UNIVERSIDAD
Finis Terrae

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.

Mención Diseño Gráfico. 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.

Mención Diseño Interior y Equipamiento. El diseñador de 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.



FORTALEZAS

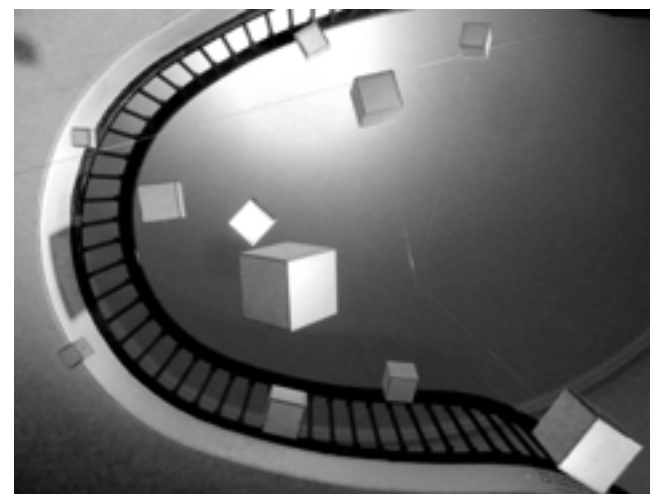
— **Viaje de estudio.** Nuestra malla incluye un viaje para estudiar en terreno grandes obras de diseño.

Workshops y proyectos creativos

Desde primer año, nuestros alumnos elaboran proyectos creativos de diseño y están en permanente contacto con diversos expertos nacionales e internacionales a través del trabajo con clientes reales y la participación en workshops organizados por la Escuela.

— **Visión internacional.** Todos los años, connotados diseñadores internacionales visitan la Escuela de Diseño, para dirigir a los alumnos en la ejecución de proyectos en el marco del Workshop Internacional de Diseño, vinculándolos directamente al mundo del diseño y entregándoles un conocimiento práctico del mismo.

— **Prestigioso cuerpo docente.** 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, lo cual ha contribuido a una formación de calidad, permitiendo que nuestros egresados sean reconocidos como diseñadores creativos, con propuestas innovadoras y con rápida inserción en el campo laboral.



UNIVERSIDAD
Finis Terrae

www.finisterrae.cl
admission@uft.cl

Av. Pedro de Valdivia 1509, Providencia
+56 2 2420 7500

 [AdmisionFinisTerrae](#)

 [Admision_ufinisterrae](#)

 [Fadfinisterrae](#)

 [Fad_uft](#)

 [Fad_uft](#)

UNIVERSIDAD ACREDITADA



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

Por 4 años hasta noviembre 2019

Título profesional

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

Grado académico

Licenciado en Diseño

Menciones

Diseño Gráfico o Interior y Equipamiento.

Duración

9 semestres



FELIPE ASSADI F.
Decano Facultad de Arquitectura y Diseño

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.

PONDERACIONES 2019

NEM	RANKING	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	MATEMÁTICAS	HISTORIA Y CS. SOCIALES O CIENCIAS
10	10	35	35	10

MALLA CURRICULAR

ÁREAS Y LÍNEAS DE FORMACIÓN	CICLO FORMACIÓN		CICLO ESPECIALIDAD				CICLO TITULACIÓN		
	PRIMER AÑO		SEGUNDO AÑO		TERCER AÑO		CUARTO AÑO		QUINTO AÑO
	I SEMESTRE	II SEMESTRE	III SEMESTRE	IV SEMESTRE	V SEMESTRE	VI SEMESTRE	VII SEMESTRE	VIII SEMESTRE	IX SEMESTRE
MÉTODOLÓGICA Y GESTIÓN	METODOLOGÍA Estructura Proyectual		ECONOMÍA Gestión Productiva	MARKETING Gestión y Venta	GESTIÓN 1 Evaluación de Proyectos	GESTIÓN 2 Dirección y Administración de Proyectos	GESTIÓN 3 Gestión Profesional	LICENCIATURA	
	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		
	TALLER DE PROYECTO	TALLER DISEÑO 1 Taller Inicio	TALLER DISEÑO 2 Concepto y Transversalidad			VIAJE DE ESTUDIO *			
	INSTRUMENTAL	INSTRUMENTAL 1 Programa Vectorial	INSTRUMENTAL 2 Programa de Mapa de Bits						
REPRESENTACIÓN	REPRESENTACIÓN 1 Geometría, Dibujo y Observación	REPRESENTACIÓN 2 Dibujo, Estructura, Volumen y Expresión							
		TIPOGRAFÍA Tipos, Normas y Familias							
MENCIÓN DISEÑO INTERIOR Y EQUIPAMIENTO									
TALLER DE PROYECTO			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 Mención Diseño Interior y Equipamiento	TALLER DE TÍTULO 2 Proyecto Mención Diseño Interior y Equipamiento
INSTRUMENTAL			MÁQUINAS Herramientas y Materiales	ERGONOMÍA Y FISIOLÓGÍA Cuerpo, Espacio, Manipulación e Interacción	PROTOTIPO Diseño y Desarrollo Escala 1:1	TECNOLOGÍAS 1 Instalaciones y Construcciones	TECNOLOGÍAS 2 Innovación y Sustentabilidad	Práctica Profesional	
REPRESENTACIÓN			REPRESENTACIÓN 3 Dibujo Técnico Expresivo	COMPUTACIÓN 1 Modelamiento Digital	COMPUTACIÓN 2 Modelamiento de Órdenes Complejos		APLICACIONES ESPACIALES Proceso Experimental		
				ILUMINACIÓN					
MENCIÓN DISEÑO GRÁFICO									
TALLER DE PROYECTO			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 Mención Diseño Gráfico	TALLER DE TÍTULO 2 Proyecto Mención Diseño Gráfico
INSTRUMENTAL			INSTRUMENTAL 3 Expresión y Edición Digital	DIRECCIÓN DE ARTE Lenguaje Medial	WEB Estructura de Navegación	TECNOLOGÍA DE REPRODUCCIÓN Actualización	TECNOLOGÍAS SUPLEMENTARIAS Innovación y sustentabilidad	Práctica Profesional	
REPRESENTACIÓN			REPRESENTACIÓN 3 Color y Aplicaciones Proyectuales	REPRESENTACIÓN DIGITAL 1 Análogo-Digital-Análogo	REPRESENTACIÓN DIGITAL 2 Audiovisual		APLICACIONES GRÁFICAS Proceso Experimental		
				ILUSTRACIÓN					
ÁREA DE FORMACIÓN GENERAL	CURSOS SELLO		Ser Universitario	Antropología Filosófica	Electivo I	Ética	Electivo II	Electivo III	
	PROGRAMA DE INGLÉS	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV				
	HABILIDADES Y COMPETENCIAS	Comunicación Efectiva				Liderazgo y Trabajo en Equipo	Creatividad y Resolución de Problemas		

* Asignatura anual/requisito licenciatura. Incluye costos de pasaje y alojamiento.

* Malla referencial y sujeta a modificaciones.