

GRAPHIC DESIGN



UNIVERSIDAD  
Finis Terrae  
FIDES IN EODUM MALUM

ser|mejor

SCUOLA

UNIVERSITA  
TERRAE

# DISEÑO

---

WWW.FINISTERRAE.CL

# » 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.

# ➤ Malla Curricular >

MENTIÓN: 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
<b>METODOLOGÍA Y GESTIÓN</b>	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		
<b>INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO</b>	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								
<b>TALLER DE PROYECTO</b>	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	
<b>INSTRUMENTAL</b>	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		
<b>REPRESENTACIÓN</b>	REPRESENTACIÓN 1 Geometría, dibujo y observación	REPRESENTACIÓN 2 Dibujo, estructura, volumen y expresión	REPRESENTACIÓN 3 Color y aplicaciones proyectuales	REPRESENTACIÓN DIGITAL 1 Ánalo-digital- análogo	REPRESENTACIÓN DIGITAL 2 Audiovisual		APLICACIONES GRÁFICAS Proceso experimental		
		TIPOGRAFÍA Tipos, normas y familias		ILUSTRACIÓN					
<b>FORMACIÓN GENERAL</b>		Ser Universitario	Antropología	Electivo Formación General 1	Ética	Electivo Formación General 2	Electivo Formación General 3	*Malla referencial y sujeta a modificaciones. Visita <a href="http://www.finisterrae.cl">www.finisterrae.cl</a> .	
<b>ÁREA HABILIDADES Y COMPETENCIAS</b>	Comunicación Efectiva				Liderazgo y Trabajo en Equipo	Creatividad y Resolución de Problemas			
<b>ÁREA INGLÉS</b>	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV				*VIAJE DE ESTUDIOS INTERNACIONAL Sin costo para el alumno* Requisito para obtener la licenciatura. *Incluye sólo pasajes y alojamiento	

## PROGRAMA DE MINORS 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. Todos los estudiantes de la Universidad pueden obtener un minor eligiendo, según sus intereses, 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 › MENCIÓN: 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
<b>METODOLOGÍA Y GESTIÓN</b>	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		
<b>INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO</b>	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		
<b>TALLER DE PROYECTO</b>	* VIAJE DE ESTUDIOS								
	TALLER DISEÑO 1 Taller Inicio	TALLER DISEÑO 2 Concepto y transversabilidad	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
	Programa vectorial	Programa de mapa de bits						PRÁCTICA PROFESIONAL	
<b>INSTRUMENTAL</b>	INSTRUMENTAL 1 Programa vectorial	INSTRUMENTAL 2 Programa de mapa de bits	MÁQUINAS Herramientas y materiales	ERGONOMÍA Y FISIOLOGÍA Cuerpo, espacio, manipulación e interacción	PROTOTIPO Diseño y desarrollo escala 1:1	TECNOLOGÍAS 1 Instalaciones y construcciones	TECNOLOGÍA 2 Innovación y sustentabilidad		
<b>REPRESENTACIÓN</b>	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					
<b>FORMACIÓN GENERAL</b>		Ser Universitario	Antropología	Electivo Formación General 1	Ética	Electivo Formación General 2	Electivo Formación General 3		
<b>ÁREA HABILIDADES Y COMPETENCIAS</b>	Comunicación Efectiva				Liderazgo y Trabajo en Equipo	Creatividad y Resolución de Problemas			
<b>ÁREA INGLÉS</b>	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV					

**\* VIAJE DE ESTUDIOS INTERNACIONAL**  
Sin costo para el alumno\*.  
Requisito para obtener la licenciatura.  
\* Incluye solo pasajes y alojamiento.

<b>PONDERACIONES 2017</b>	Notas Enseñanza Media	› 10
	Ranking	› 10
	Lenguaje y comunicación	› 35
	Matemáticas	› 35
	Ciencias o Historia y Cs Sociales	› 10

Malla referencial y sujeta a modificaciones.  
Visita [www.finisterrae.cl](http://www.finisterrae.cl)

# ► ¿Por qué Diseño en la Finis?

**DESDE PRIMER AÑO, NUESTROS ALUMNOS TOMAN CONTACTO CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN.**

## **10 AÑOS DE WORKSHOPS INTERNACIONALES**

Todos los años, connotados diseñadores internacionales visitan la Escuela de Diseño, para trabajar en conjunto con los alumnos, lo que acerca a los estudiantes al mundo del diseño, entregándoles un conocimiento práctico y dirigiéndolos en la ejecución de proyectos.

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. Además, los alumnos trabajan con clientes reales, logrando que en muchas oportunidades sus trabajos se utilicen para las empresas. Con la promoción y desarrollo de los diseños de los estudiantes, la Escuela hace una contribución 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 AMÉRICA Y EUROPA**

**NUESTRA MALLA CURRICULAR INCLUYE UN VIAJE DE ESTUDIOS, QUE PERMITE CONOCER Y ESTUDIAR EN TERRENO LAS OBRAS DE ARQUITECTURA Y DISEÑO DE LAS CIUDADES MÁS IMPORTANTES DE AMÉRICA Y EUROPA.**

## **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.

## 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 los primeros tramos de ingreso al cuarto año de trabajo.



Fuente: SIES Mineduc,  
disponible en [www.mifuturo.cl](http://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](mailto:admisión@uft.cl)

