



# Pregrado en Diseño

## Plan de estudios + resúmenes asignaturas

—  
Desarrolla tus ideas creativas en cualquier campo del diseño mediante estrategias y metodologías innovadoras. Aprende haciendo, dominando tanto las tecnologías globales como las técnicas locales.



Universidad del  
**Rosario**



**Facultad  
de Creación**

El programa de Diseño consta de tres ciclos: Ciclo Básico de Creación, Mayor en Diseño y Menores en Diseño. El **Ciclo Básico de Creación** se enfoca en enseñar los fundamentos de las artes, la arquitectura, el diseño y la creación de forma comparativa y transversal.

Después de completar el Ciclo Básico Común, los estudiantes del Programa en Diseño ingresan al **Mayor en Diseño**, donde aprenden a identificar, analizar y aplicar las múltiples variables que intervienen en un proyecto de diseño. Se enfatiza en la responsabilidad y la sensibilidad hacia el entorno, el medio ambiente, la cultura, los procesos constructivos y la sociedad.

El estudiante del programa en Diseño puede escoger un **Menor en Diseño** según sus intereses y en línea con la diversidad de campos para el ejercicio de la profesión. También tiene la opción de cursar cualquiera de los menores que ofrece la Facultad para diversificar su formación.



CICLO BÁSICO, IGUAL PARA TODOS LOS PROGRAMAS		MAYOR EN DISEÑO					MENOR EN DISEÑO INDUSTRIAL		MENOR EN COMUNICACIÓN VISUAL		MENOR EN MODA Y DISEÑO TEXTIL		MENOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y ANIMACIÓN	
SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9
Taller de experimentación con materiales 1. Fibras y maderas — 5 créditos	Taller de experimentación con materiales 2. Metales y cerámica — 5 créditos	Estudio de diseño 1. Diseño gráfico y editorial — 4 créditos	Estudio de diseño 2. Diseño industrial y de mobiliario — 4 créditos	Estudio de diseño 3. Diseño de moda, textil, joyería y accesorios — 4 créditos	Estudio de diseño 4. Diseño de experiencias y servicios — 4 créditos	Estudio de diseño 5. Gerencia y administración de proyectos de diseño — 4 créditos	Estudio avanzado en diseño industrial — 4 créditos	Proyecto de grado en diseño industrial — 12 créditos	Estudio avanzado en comunicación visual. Visualización y conceptos — 4 créditos	Proyecto de grado en comunicación visual — 12 créditos	Estudio avanzado en diseño de moda y textil — 4 créditos	Proyecto de grado en moda y diseño textil — 12 créditos	Estudio avanzado en diseño de videojuegos y animación — 4 créditos	Proyecto de grado en diseño de videojuegos y animación — 12 créditos
Análisis de obras y estrategias creativas 1 — 2 créditos	Análisis de obras y estrategias creativas 2 — 2 créditos	Técnica en diseño 1. Procesos digitales y medios de imprenta — 2 créditos	Técnica en diseño 2. Modelos y prototipos — 2 créditos	Técnica en diseño 3. Diseño de moda y confección — 2 créditos	Técnica en diseño 4. Laboratorio de tecnología en diseño — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 7. Seminario de investigación — 3 créditos	Técnicas avanzadas en diseño industrial. Conformación, deformación, materialidad, ciclo y vida — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Técnicas avanzadas en diseño de moda y textil — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Técnicas avanzadas en diseño de videojuegos y animación — 2 créditos	Electiva — 2 créditos
Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 1 — 3 créditos	Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 2 — 3 créditos	Análisis en diseño 1. Tipometría y color — 2 créditos	Análisis en diseño 2. Factores humanos en diseño industrial — 2 créditos	Análisis en diseño 3. Diseño de moda, textil, joyería y accesorios — 2 créditos	Medios de representación en diseño 4. Animación digital — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos
Historias de la cultura y la creatividad 1 — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 2 — 2 créditos	Medios de representación en diseño 1. Ilustración gráfica digital y análoga — 3 créditos	Medios de representación en diseño 2. Modelado 3D — 3 créditos	Medios de representación en diseño 3. Dibujo de modas, confección y patronaje — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 6 — 3 Créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos
Cátedra Rosarista — 2 créditos	NFR — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 3 — 3 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 4 — 3 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 5 — 3 Créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos
Electiva — 3 créditos	NFR — 2 créditos	NFR — 2 créditos	NFR — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos
<b>17 CRÉDITOS</b>	<b>16 CRÉDITOS</b>	<b>16 CRÉDITOS</b>	<b>16 CRÉDITOS</b>	<b>17 CRÉDITOS</b>	<b>16 CRÉDITOS</b>	<b>13 CRÉDITOS</b>	<b>14 CRÉDITOS</b>	<b>14 CRÉDITOS</b>	<b>14 CRÉDITOS</b>	<b>14 CRÉDITOS</b>	<b>14 CRÉDITOS</b>	<b>14 CRÉDITOS</b>	<b>14 CRÉDITOS</b>	<b>14 CRÉDITOS</b>
<b>33 CRÉDITOS</b>		<b>78 CRÉDITOS</b>					<b>28 CRÉDITOS</b>		<b>28 CRÉDITOS</b>		<b>28 CRÉDITOS</b>		<b>28 CRÉDITOS</b>	

El área de historias de la cultura y la creatividad y el área de emprendimiento y práctica en industrias creativas se comparten para todos los programas

Núcleo de formación Rosarista | Electivas

### Taller de experimentación con materiales 1. Fibras y maderas

Curso práctico en talleres especializados para aprender haciendo y experimentando con las posibilidades y técnicas de los materiales naturales: fibras y maderas que son la base de obras creativas en artes, arquitectura, diseño y creación.

### Análisis de obras y estrategias creativas 1

En esta asignatura se conocen estrategias y procesos creativos en arquitectura, artes, diseño y creación a partir del estudio de referentes y casos ejemplares asociados a los temas tratados en el taller de experimentación 1.

### Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 1

La asignatura busca comprender la visualidad y su construcción histórica, los procesos de figuración y abstracción, y las posibilidades del lenguaje formal y la expresión artística, a través de ejercicios prácticos.

### Historias de la cultura y la creatividad 1

La clase explora momentos históricos como la prehistoria, el periodo clásico y la revolución industrial, a través de una perspectiva historiográfica y revisionista desde el sur global, a partir del estudio crítico de la noción de origen.

### Cátedra Rosarista

Esta cátedra busca que los estudiantes de la Universidad del Rosario adquieran las herramientas básicas para desarrollar una cultura académica que esté inmersa en la institucional.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Taller de experimentación con materiales 2. Metales y cerámica

Curso práctico en talleres especializados para aprender haciendo y experimentando con las posibilidades y técnicas de los materiales naturales: metales y cerámicas que son la base de obras creativas en artes, arquitectura, diseño y creación.

### Análisis de obras y estrategias creativas 2

En esta asignatura se conocen estrategias y procesos creativos en arquitectura, artes, diseño y creación a partir del estudio de referentes y casos ejemplares asociados a los temas tratados en el taller de experimentación 2.

### Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 2

Mediante ejercicios prácticos esta asignatura desarrolla las habilidades necesarias para la representación y comunicación de una obra creativa en medios que pongan de manifiesto dimensiones espaciales, temporales y narrativas.

### Historias de la cultura y la creatividad 2

Esta asignatura introduce a los estudiantes a la importancia y alcance teórico e histórico de las modernidades y los modernismos a escala global con un énfasis en la primera mitad del siglo XX.

### NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

### NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

### Estudio de diseño 1. Diseño gráfico y editorial

El objetivo de esta asignatura es desarrollar las bases del diseño gráfico y editorial a través de proyectos relevantes en estas disciplinas.

### Técnica en diseño 1. Procesos digitales y medios de imprenta

Este curso proporciona las herramientas técnicas y tecnológicas necesarias para fomentar y facilitar la creatividad y los procesos creativos en proyectos de diseño gráfico, ya sea en medios digitales o impresos, y para llevar los proyectos a la materialidad (o virtualidad).

### Análisis en diseño 1. Tipometría y color

El objetivo de esta asignatura es analizar los procesos y referentes relevantes al diseño gráfico y editorial, tanto actuales como históricos. Se aborda la evolución del concepto de medida y la medición tipográfica y su aplicación en el diseño.

### Medios de representación en diseño 1. Ilustración gráfica digital y análoga

El objetivo de este curso es familiarizar al estudiante con herramientas de ilustración y gráfica digital y análoga para comunicar sus ideas y articularlas con texto, así como usar texto como imagen e imagen como texto, a través del desarrollo de ejercicios.

### Historias de la cultura y la creatividad 3

Partiendo del concepto de memoria como narrativa alternativa a las historias hegemónicas del arte, la arquitectura y el diseño, esta asignatura se centrará en la producción creativa de África, Oceanía y América Latina.

### NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

### Estudio de diseño 2. Diseño industrial y de mobiliario

La asignatura se enfoca en desarrollar las bases del diseño industrial y mobiliario mediante proyectos prácticos para crear elementos funcionales y estéticos que resuelvan problemas reales.

### Técnica en diseño 2. Modelos y prototipos

La asignatura se enfoca en el desarrollo de técnicas y herramientas para la realización de maquetas, modelos y prototipos en el área de Diseño Industrial y de Mobiliario.

### Análisis en diseño 2. Factores humanos en diseño industrial

Este curso se enfoca en analizar referentes y procesos del diseño industrial, además de estudiar las características físicas, psicológicas y perceptuales del comportamiento humano y cómo aplicarlos en la disciplina.

### Medios de representación en diseño 2. Modelado 3D

El curso brinda herramientas y tecnologías digitales para el modelado y representación tridimensional de objetos, mobiliario, diseño industrial y joyería.

### Historias de la cultura y la creatividad 4

La asignatura se centra en el concepto de espacio y explora la historia de la creatividad en el periodo colonial latinoamericano como un momento de encuentros, desencuentros y resistencias.

### NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

### Estudio en diseño 3. Diseño de moda, textil, joyería o accesorios

Este curso práctico tiene como objetivo introducir al estudiante en el diseño de moda, textil, joyería y accesorios, a través del uso de diversos materiales y procesos relacionados con cada área.

### Técnica en diseño 3. Diseño de moda y confección

Este curso introduce a los estudiantes en los materiales y técnicas de confección para el diseño de moda y textil, además de enseñarles sobre el color, la textura, la composición y los patrones necesarios para realizar proyectos en este campo.

### Análisis de diseño 3. Diseño de moda, textil, joyería o accesorios

El curso se centra en analizar los referentes y procesos propios del diseño de moda y textil. Ofrece herramientas para entender cómo se han trabajado, relacionado y combinado los materiales y técnicas a lo largo de la historia.

### Medios de representación en diseño 3. Dibujo de modas, confección y patronaje

El curso proporciona a los estudiantes habilidades de dibujo y bocetaje para trabajar con herramientas análogas y digitales. Además, les enseña proporciones corporales, patronaje y técnicas de corte y costura.

### Historias de la cultura y la creatividad 5

Enfatizando la importancia de la estética como directriz teórica, este curso hace un paralelo del periodo que conocemos como medioevo en distintas culturas a nivel global con particular énfasis en Europa, Asia y las Américas.

#### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

#### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Estudio en diseño 4. Diseño de experiencias y servicios

Durante el curso, los estudiantes aprenderán sobre la organización y planificación de recursos en empresas, organizaciones o entidades públicas, con un enfoque en diseño de experiencia para mejorar la calidad de los servicios ofrecidos al usuario.

### Técnica en diseño 4. Laboratorio de tecnología en diseño

El curso presenta herramientas de programación para la interacción y manipulación de videos digitales en vivo, así como el análisis de proyectos y procesos creativos existentes para mejorar la interacción del usuario con un servicio.

### Medios de representación en diseño 4. Animación digital

El curso se enfoca en proporcionar herramientas para la representación de diseños a través del estudio e implementación de tecnologías de renderizado y animación digital contemporáneas.

### Historias de la cultura y la creatividad 6

Haciendo hincapié en la historia de la creatividad en la segunda mitad del siglo XX, este curso se ocupa de las nociones de proceso y práctica y de algunas vertientes del diseño —como *human-centered design*, *design thinking* y *nature-centered design*—.

#### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

#### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.



### **Estudio de diseño 5. Gerencia y administración de proyectos de diseño**

El curso trata sobre gestión y administración, análisis de mercado y desarrollo de marca en áreas de profundización del diseño vistas en semestres anteriores. Se enfoca en los intereses del estudiante para elegir un menor.

### **Historias de la cultura y la creatividad 7. Seminario de investigación**

El curso desarrolla un proyecto de investigación/creación semestral que pone en práctica las competencias adquiridas en la línea de Historias y que refleja los intereses de los estudiantes. El proyecto será complementado por sesiones y seminarios de apoyo a la investigación.

#### **Electiva**

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

#### **Electiva**

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Al finalizar el ciclo denominado Mayor, el estudiante del programa en Diseño podrá escoger entre las opciones de Menores en Diseño conforme sus propios intereses y en sintonía con la diversidad de campos para el ejercicio de la profesión. Adicional al Menor en Diseño el estudiante podrá cursar cualquiera de los menores que oferta la Facultad en una apuesta por la diversificación.

## **Posibles menores para Diseño**

### **Menor en diseño industrial +**

El menor en Diseño Industrial profundiza en los procesos de diseño y fabricación sostenibles mediante ejercicios prácticos.

### **Menor en comunicación visual +**

El menor en Comunicación Visual profundiza en el diseño y la creación de piezas gráficas y editoriales, digitales o análogas, a través de ejercicios prácticos.

### **Menor en moda y diseño textil +**

El menor en moda y diseño textil proporciona conocimientos aplicables a la industria de la moda y el diseño textil en Colombia. Se enfatiza en la sostenibilidad ambiental y social en los procesos y productos creativos, incorporando técnicas y tradiciones locales.

### **Menor en diseño de videojuegos y animación +**

En este menor se abordan los diferentes niveles y etapas asociadas al desarrollo de video juegos y de metodologías para crear animaciones 2D y 3D para múltiples plataformas.

### Estudio avanzado en diseño industrial

El curso busca desarrollar habilidades para crear productos sostenibles y relevantes en diversos ámbitos comerciales y productivos.

### Técnicas avanzadas en diseño industrial.

#### Conformación, deformación, materialidad, ciclo y vida

Se estudian procesos y manejo de materiales mediante estrategias de conformación y deformación. El estudiante selecciona el material y técnica adecuada para su proyecto de estudio avanzado después de analizar técnicas y procesos.

### Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hace parte el Diseño.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Proyecto de grado en diseño industrial

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, una coterminal en un programa de posgrado o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de la facultad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### **Estudio avanzado en comunicación visual.**

#### **Visualización y conceptos**

La asignatura se enfoca en profundizar en los ámbitos del diseño gráfico y editorial y su aplicación a través de proyectos prácticos y específicos.

### **Técnicas avanzadas en comunicación visual.**

#### **Producción para medios digitales y análogos**

El curso explora técnicas para representar visualmente ideas o conceptos, aplicándolas en ejercicios prácticos para desarrollar piezas de comunicación visual análogas o digitales.

### **Emprendimiento y práctica en industrias creativas**

Este curso busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hace parte el Diseño.

#### **Electiva**

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

#### **Electiva**

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### **Proyecto de grado en comunicación visual**

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, una coterminal en un programa de posgrado o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de la facultad.

#### **Electiva**

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.



### Estudio avanzado en diseño de moda y textil

Este curso explora la moda, el diseño textil y de ropa en un entorno de expertos y enfatiza su naturaleza interactiva y en constante evolución.

### Técnicas avanzadas en diseño de moda y textil

Este curso se enfoca en las técnicas y habilidades necesarias para el diseño de moda y textil. Su objetivo es familiarizar e identificar las herramientas y maquinarias necesarias para la construcción de textiles y prendas, así como para la creación de bocetos y diseños de moda.

### Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hace parte el Diseño.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Proyecto de grado en moda y diseño textil

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, una coterminal en un programa de posgrado o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de la facultad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

# Menor en diseño de videojuegos + animación +

Semestre 8

## Estudio avanzado en diseño de videojuegos y animación

En este curso se abordan y estudian los diferentes niveles y etapas asociadas al desarrollo de video juegos y de metodologías para crear animaciones 2D y 3D para múltiples plataformas.

## Técnicas avanzadas en diseño de videojuegos y animación

Este curso tiene por objeto profundizar en técnicas y tecnologías para el diseño de personajes y atmósferas y para el diseño de videojuegos.

## Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hace parte el Diseño.

## Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

## Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

# Menor en diseño de videojuegos + animación +

Semestre 9

## Proyecto de grado en diseño de videojuegos y animación

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, una coterminal en un programa de posgrado o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de la facultad.

## Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.