



ESCUELA DE ESTUDIOS  
DE POSTGRADO  
-FARUSAC-

---

• Maestría en  
Ciencias en Mercadeo  
para el Diseño

# Ciencias en Mercadeo para el Diseño

El propósito para del programa de maestría en ciencias en Mercadeo par el Diseño es Formar profesionales que contribuyan en la investigación y desarrollo de estrategias de mercadeo, creando diseño por medio de procesos más eficientes y focalizados, que parten de las personas a quienes se dirija la creación visual, tomando en cuenta para ello el conocimiento del receptor y que además sean capaces de aprovechar las ventajas competitivas de la región, para impulsar empresas de diseño exitosas que contribuyan con el desarrollo del país.



## Objetivos Particulares

El programa de maestría en ciencias en Mercadeo para el Diseño Comprende lograr los siguientes objetivos:

- a. Dotar a los participantes de formación conceptual, científica, técnica y practica, asi como de ética y valores sociales que sirvan como referente en la compresión de las variables sociales y culturales, que afectan los procesos de mercado y la implementación de propuesta apropiadas para la promoción interna y externa de la capacidad del diseñador guatemalteco
- b. Proporcionar las herramientas conceptuales y tecnológicas que permitan a los participantes analizar y solucionar situaciones propias de la mercadotecnia del diseño
- c. Proporcionar a los participantes los criterios y herramientas para la planificación desarrollo, implementación, implementación y evaluación de programas y proyecto de mercadeo del diseño
- d. Proporcionar a los participantes criterios y herramientas para la investigación que genere conocimiento para el mercadeo del diseño.



## Plan de Estudios

Los estudios del programa de Maestría de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala se estructuran en cuatro semestres académicos conformados por cuatro aéreas, que se desarrollan de la forma siguiente:

### 1. Área común (contenidos)

01. Métodos y Técnicas de Investigación
02. Formulación y Evaluación de Proyectos
03. Principios Jurídicos y legales

### 2. Área de Transición

004. Contexto Socio cultural del Mercadeo
005. Deontología de la Comunicación

### 3. Área de Especialidad

006. Soporte Tecnológico
007. Mercadeo y Diseño
008. Investigaciones de mercados I
009. Producto y diseño
010. Taller de integración I
011. Gerencia de Mercadeo
012. Comportamiento del Consumidor
013. Investigación de mercados II
014. Estrategias de precio y Promoción
015. Taller de Investigación II

### 4. Área de Maestría

016. Innovación y Avances Tecnológicos en el Mercadeo
017. Campañas Sociales
018. Campañas de Mercadeo
019. Técnicas de programación, Presupuestación y control
020. Taller de integración III

### 5. Electivos

120. Seminario Taller de Diseño de Campañas
121. Seminario de Investigación de Mercados
122. Seminario Gerencia y Gestión de Mercados



## Perfil del egresado

Al concluir la maestría en ciencias, el egresado estará en capacidad de

- A. Generar soluciones de mercadeo del diseño fundamentadas en el proceso de investigación obtenidos en diversos seminarios de plan de estudios.
- B. Interpretar realidad nacional e internacional y su relación con la práctica de mercadeo del diseño
- C. Identificar, analizar, administrar y solucionar problemas propios de la mercadotecnia, d manera creativa y profesional
- D. Alcanzar objetivos sociales y empresariales por medio del trabajo interdisciplinario
- E. Identificar, interpretar y superar con creatividad las debilidades, limitaciones y complicaciones de los procesos de mercadeo
- F. Formular, ejecutar y evaluar participativamente planes, proyectos, proyectos, programas y campañas de mercadeo.
- G. Evaluar y criticar su desempeño y el de los demás, de manera positiva y proactiva.
- H. Establecer canales de comunicación efectiva con personas, grupos y organizaciones relacionadas con su actividad profesional.
- I. Utilizar los recursos tecnológicos a su alcance para facilitar su actividad profesional.
- J. Actuar con ética, integridad y honestidad en su práctica profesional.
- K. El egresado d este programa podrá desenvolverse profesionalmente como.
- L. Gerente de empresas ejecutoras de diseño y mercadeo
- M. Gestor y Administrador de proyectos relacionados con la temática del mercadeo y el diseño.
- N. Investigador especializado en asuntos de mercadeo y diseño
- O. Experto para la realización de estudios cuyo componente principal sea la investigación de mercados y l

formulación de proyectos de mercadeo

- P. Consultor y/o consultor asesor en la realización de investigación de mercadeo y diseño de campañas sociales, de mercado relacionadas con el diseño.
- Q. Docente universitario y asesor en temas de mercadeo y diseño
- R. Expositor experto sobre aspectos relacionados con la temática del mercadeo y el diseño.



## Requisitos de Admisión

- Manifestar interés en la problemática del diseño y la promoción de la creatividad guatemalteca a nivel nacional e internacional.
- Demostrar aptitudes en los campos del diseño y la creatividad
- Tener conocimientos sobre las necesidades de práctica del diseño y su utilidad para el desarrollo social.
- Manejar programas básicos de informática orientados al manejo de base de datos, programación, diagramación y diseño.
- Manifestar interés en el desarrollo implementación de nuevas metodologías de diseño y alternativas actuales de mercadeo del mismo.

## Jornadas de Trabajo Académico

Las jornadas de trabajo académico serán establecidas por la dirección de Estudios de postgrado de común acuerdo con el catedrático de cada materia. La cual establecerá las jornadas de trabajo buscando el beneficio de los estudiantes regulares.



Ingresa al Webinar

