



ESCUELA DE ESTUDIOS
DE POSTGRADO
-FARUSAC-

Maestría en DISEÑO INTERACTIVO DIGITAL

Maestría en Diseño Interactivo Digital

El programa tiene como propósito formar profesionales que contribuyan al desarrollo de empresas que generen entretenimiento interactivo digital, diseñando aplicaciones basadas en procesos eficientes y focalizados, que partan de las personas a quienes se dirija la creación visual y que además, sean capaces de aprovechar las ventajas competitivas de la región, para impulsar empresas de entretenimiento exitosas que contribuyan al desarrollo del país.



Objetivos

El programa de la maestría en Diseño Interactivo Digital proyecta que el estudiante egresado pueda...

General

- Desarrollar videojuegos para apoyar a las industrias creativas y culturales, pues el egresado con su formación integral, podrá aprovechar las ventajas competitivas de la región, planificar el desarrollo, implementar y evaluar proyectos de promoción y entretenimiento, basándose en una adecuada investigación y mercadeo.

Específicos

- Desarrollará proyectos gráficos integrales de un videojuego en el mundo INDY.
- Conocerá como se maneja el mercado y cómo se debe elaborar un proyecto para poderlo comercializar.
- Aplicará criterios y herramientas para la planificación, desarrollo, implementación y evaluación de programas y proyectos de promoción y entretenimiento
- Realizará investigación para generar conocimiento relacionado con el mercadeo del diseño interactivo digital.



Plan de Estudios

La maestría en Diseño Interactivo Digital de la Facultad de Arquitectura, es una Maestría en Artes que se estructura en cuatro semestres académicos conformados por cuatro módulos, un por semestre, de tres asignaturas cada uno, distribuidos en cuatro Áreas de Formación. Los talleres y seminarios, son asignaturas que integrarán los conocimientos y pondrán a prueba las habilidades adquiridas en las clases teóricas cursadas. El resultado final será un trabajo de graduación.

Se dará por concluido el programa de estudios cuando el estudiante haya aprobado las asignaturas con una nota mínima de 70 de 100 puntos.

Las clases se impartirán los días viernes en horario de 17:00 a 21:00 horas o los días sábados en horario de 8:00 a 12:00 o de 14:00 a 18:00 horas.

Se utilizarán técnicas de enseñanza y aprendizaje tales como: clases magistrales, presenciales y virtuales, investigaciones, laboratorios de investigación y práctica, trabajos en equipo, casos, foros, discusiones individuales y grupales.

1. Área Inicial

- 001 Historia de la animación
- 002 Estudio del mercado digital
- 003 Taller de diseño digital 1

2. Área de especialización

- 004 Teoría del juego
- 005 Distribución y publicación
- 006 Taller de diseño digital 2

3. Área de producción

- 007 Diseño digital
- 008 Estrategias de precio y promoción.
- 009 Seminario de integración 1

4. Área de graduación

- 010 Aspectos legales
- 011 Rentabilidad del producto
- 012 Seminario de integración 2

- Utiliza recursos tecnológicos a su alcance para facilitar su actividad profesional.
- Actúa con ética, integridad y honestidad en su práctica profesional.
- Formula, ejecuta y evalúa proyectos, programas y campañas para productos digitales.
- Evalúa y critica su desempeño y el de los demás de manera positiva y proactiva.



Requisitos de Admisión

Para ingresar a la maestría el estudiante deberá:

- a) Presentar documentación que compruebe grado académico de Licenciatura en Diseño Gráfico, Arquitectura, Ingeniería, o cualquier especialidad de Diseño obtenida en cualquiera de las universidades legalmente establecidas en el país, o reconocidas por la Universidad de San Carlos de Guatemala.
- b) Aprobar una prueba diagnóstica.
- c) Firmar una carta compromiso para concluir el plan de estudios de la maestría con su cohorte.
- d) Presentar comprobante de conocimientos básicos de la creación de aplicativos o videojuegos o haber cursado diplomados en la Facultad de Arquitectura, o aprobar una evaluación del manejo de estos conocimientos.



Perfil del egresado

El egresado en Diseño Interactivo Digital, al concluir la maestría.

- Interpreta la realidad nacional e internacional y su relación con la práctica del diseño tecnológico.
- Identifica, analiza y propone soluciones a problemas propios del GameDesign.
- Formula, ejecuta y evalúa planes, programas y proyectos relacionados con el diseño digital interactivo.
- Establece canales de comunicación efectiva con personas, grupos y organizaciones relacionadas con su actividad profesional.



Finalmente el estudiante deberá

- Realizar inscripción anual y en las fechas establecidas por Registro y Estadística y cumplir con las disposiciones que éste disponga.
- Cumplir con la legislación universitaria y facultativa.

