

Maestría Oficial Universitaria Diseño Gráfico

Nº de RVOE: 20253197

Aval/Membresía

A close-up photograph of a hand holding a black stylus, poised to draw on a tablet. The tablet screen shows a color calibration tool with various color bars and sliders. The background is blurred, showing a laptop screen with colorful graphics.

tech
universidad



Nº de RVOE: 20253197

Maestría Oficial Universitaria Diseño Gráfico

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**

Fecha acuerdo RVOE: **24/09/2025**

Acceso web: www.techtitute.com/mx/disenio/maestria-universitaria/maestria-universitaria-diseno-grafico

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 28

05

Objetivos docentes

pág. 34

06

Salidas profesionales

pág. 38

07

Idiomas gratuitos

pág. 42

08

Metodología de estudio

pág. 46

09

Titulación

pág. 56

10

Homologación del título

pág. 60

11

Requisitos de acceso

pág. 64

12

Proceso de admisión

pág. 68

01

Presentación del programa

El Diseño Gráfico se ha consolidado como una disciplina esencial en la comunicación visual contemporánea, integrando creatividad, tecnología y estrategia. Su desarrollo abarca desde la tipografía y la composición, hasta la identidad corporativa o la comunicación digital. Por este motivo, los especialistas precisan dominar las técnicas más innovadoras que influyen en la percepción del público y la efectividad del mensaje visual. Solamente así, podrán diseñar soluciones visuales coherentes y persuasivas que respondan a las necesidades de diversos públicos. Ante esta premisa, TECH ha ideado un vanguardista programa universitario centrado en las artes gráficas y el Diseño de mensajes efectivos. Todo ello, mediante una metodología completamente en línea, flexible e innovadora.

*Este es el
momento, te
estábamos
esperando*



“

*Un programa exhaustivo y 100% en línea,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra
afiliación con The Design Society”*

Datos recientes de la Organización de las Naciones Unidas indican que más del 65% de los contenidos visuales en medios digitales utilizan elementos interactivos o personalizados, lo que subraya la relevancia de técnicas innovadoras en este campo. Frente a esta realidad, los profesionales necesitan dominar herramientas digitales de última generación y estrategias de comunicación visual capaces de captar la atención de audiencias diversas. Además, la integración de tipografía, color, composición y narrativa visual se vuelve crucial para generar mensajes claros, atractivos y coherentes.

En este marco, TECH ha creado una innovadora Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico. Diseñado por verdaderos referentes en el sector, el plan de estudios ahondará en el dominio de herramientas digitales de vanguardia, la aplicación de técnicas de composición visual sofisticadas y la comunicación multimedia. Asimismo, el temario profundizará en la gestión integral de proyectos creativos, fomentando la innovación y el pensamiento crítico aplicado al Diseño. De este modo, los profesionales desarrollarán competencias estratégicas y creativas que les permitirán generar contenidos visuales impactantes, coherentes y adaptados a diversos medios. Como resultado, estarán capacitados para liderar procesos de Diseño Gráfico con excelencia.

Por otra parte, esta titulación universitaria se desarrollará completamente en línea y se respaldará en la disruptiva metodología del *Relearning* para garantizar una capacitación natural y progresiva. Gracias a esto, los diseñadores no tendrán que dedicar largas horas al aprendizaje o recurrir a métodos tradicionales como la memorización. Así, para acceder al Campus Virtual solo requerirán un dispositivo con acceso a internet.

Gracias a la colaboración de TECH con **The Design Society (DS)**, el alumno formará parte de una comunidad global dedicada al diseño y su estudio. Podrá acceder a publicaciones de código abierto y participar en eventos colaborativos. Además, la membresía contribuye al mantenimiento de la sociedad y sus plataformas, facilitando la interacción y el acceso a recursos especializados para el desarrollo profesional en diseño.





“

Gracias a este completo plan de estudios, obtendrás habilidades estratégicas en comunicación visual, ilustración e incluso maquetación”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

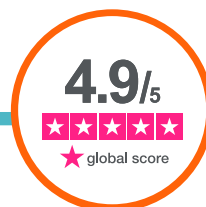
Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

La presente Maestría Oficial Universitaria ha sido confeccionada por especialistas de renombre en Diseño Gráfico. Así, el itinerario académico profundizará en las bases del Diseño visual, incluyendo teoría del color, tipografía, composición y maquetación. A su vez, el temario ahondará en la creación de contenidos digitales e impresos, integrando herramientas tecnológicas de última generación para el desarrollo de proyectos. También, se enfatizará en la gestión de proyectos creativos, trabajo multidisciplinar y comunicación visual efectiva. De este modo, los egresados estarán capacitados para enfrentarse a los retos del mercado actual, aplicando innovación, pensamiento crítico y soluciones estratégicas que generen impacto en entornos culturales.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*





“

Ahondarás en el manejo de software moderno de Diseño Gráfico, lo que te permitirá crear proyectos visuales de alta calidad, desde branding e identidad corporativa, hasta publicaciones digitales e impresas”

En adición, este programa universitario se impartirá a través de la disruptiva metodología del *Relearning* para asegurar un proceso de aprendizaje progresivo y natural. Así, los diseñadores tan solo precisarán un dispositivo electrónico con conexión a internet para entrar al Campus Virtual. En dicha plataforma, disfrutarán del acceso a una variedad de recursos multimedia de apoyo tales como vídeos explicativos, resúmenes interactivos o lecturas complementarias. Como resultado, los especialistas se adentrarán en una experiencia inmersiva a la par que amena.

“Desarrollarás habilidades avanzadas de gestión de proyectos, tiempo y administración eficiente de recursos creativos”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% en línea, por lo que el alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.



En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 11 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 2 años de estudio.

Asignatura 1	Historia del Diseño
Asignatura 2	Introducción al color
Asignatura 3	Introducción a la forma
Asignatura 4	Diseño editorial
Asignatura 5	Metodología de Diseño
Asignatura 6	Diseño Gráfico
Asignatura 7	Imagen corporativa
Asignatura 8	Creación del portafolio
Asignatura 9	Ética, legislación y deontología profesional
Asignatura 10	Tipografía
Asignatura 11	Metodología de la investigación

Así, los contenidos académicos de estas asignaturas abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. Historia del Diseño

- 1.1. ¿Para qué sirve saber de historia?
 - 1.1.1. Valorando la historia
 - 1.1.2. Anticiparse al futuro
 - 1.1.3. El pasado nos hace libres
 - 1.1.4. Conclusiones
- 1.2. Considerando la "historia del Diseño" como disciplina
 - 1.2.1. ¿Cómo hacemos historia de la historia?
 - 1.2.2. Antecedentes considerados
 - 1.2.3. El desarrollo de la disciplina: años 70, 80 y 90
 - 1.2.4. El objeto de estudio de la historia del Diseño
 - 1.2.5. Tendencias y líneas de investigación
- 1.3. Revolución Industrial y otras corrientes
 - 1.3.1. Consecuencias de la Revolución Industrial en el Diseño
 - 1.3.2. La influencia oriental
 - 1.3.3. Arte y manualidades. William Morris
 - 1.3.4. Esteticismo
 - 1.3.5. Corriente artística *Art Nouveau*
- 1.4. Secesión Viena
 - 1.4.1. La asociación *Deutscher Werkbund*
 - 1.4.2. El constructivismo ruso
 - 1.4.3. El movimiento De Stijl y el Neoplasticismo
- 1.5. La Bauhaus
 - 1.5.1. ¿Qué es la Bauhaus?
 - 1.5.2. Primera etapa
 - 1.5.3. Segunda etapa
 - 1.5.4. Tercera etapa
 - 1.5.5. Principios básicos
 - 1.5.6. Influencias
- 1.6. Recorrido histórico II
 - 1.6.1. *Art déco*
 - 1.6.2. Estilo Internacional
 - 1.6.3. Diseño de posguerra
 - 1.6.4. La escuela de Ulm
 - 1.6.5. La escuela Suiza
- 1.7. Lo funcional y lo funcionalista
 - 1.7.1. La mirada funcionalista
 - 1.7.2. Lo bello y lo práctico
 - 1.7.3. Las analogías del funcionalismo
 - 1.7.4. El funcionalismo como estilo
- 1.8. Recorrido histórico III
 - 1.8.1. La escuela de Nueva York
 - 1.8.2. Aerodinamismo americano
 - 1.8.3. Diseño escandinavo
 - 1.8.4. Diseño democrático
- 1.9. Otras tendencias
 - 1.9.1. El pop
 - 1.9.2. Alta tecnología (*high tech*)
 - 1.9.3. Minimalismo
 - 1.9.4. Estilo artístico Kitsch
- 1.10. La era digital
 - 1.10.1. La revolución de la información
 - 1.10.2. El Diseño asistido por ordenador
 - 1.10.3. Biodiseño, neobiomorfismo, Diseño ecoamigable
 - 1.10.4. La imagen digital y las nuevas tipografías

Asignatura 2. Introducción al color

- 2.1. El color, principios y propiedades
 - 2.1.1. Introducción al color
 - 2.1.2. Luz y color: la sinestesia cromática
 - 2.1.3. Atributos del color
 - 2.1.4. Pigmentos y colorantes
- 2.2. Los colores en el círculo cromático
 - 2.2.1. El círculo cromático
 - 2.2.2. Colores fríos y cálidos
 - 2.2.3. Colores primarios y derivados
 - 2.2.4. Las relaciones cromáticas: armonía y contraste
- 2.3. Psicología del color
 - 2.3.1. Construcción del significado de un color
 - 2.3.2. La carga emocional
 - 2.3.3. El valor denotativo y connotativo
 - 2.3.4. Marketing emocional. La carga del color
- 2.4. Teoría del color
 - 2.4.1. Una teoría científica. Isaac Newton
 - 2.4.2. La teoría de los colores de Goethe
 - 2.4.3. Ahondando en la teoría de los colores de Goethe
 - 2.4.4. Psicología del color según Eva Heller
- 2.5. El doble cono de Guillermo Ostwald
 - 2.5.1. El sólido de Albert Munsell
 - 2.5.2. El cubo de Alfred Hicethier
 - 2.5.3. El triángulo CIE (Comisión Internacional de l'Éclairage)
- 2.6. El estudio individual de los colores
 - 2.6.1. Blanco y negro
 - 2.6.2. Colores neutros. La escala de grises
 - 2.6.3. Monocromo, bicromo, policromo
 - 2.6.4. Aspectos simbólicos y psicológicos de los colores
- 2.7. Modelos de color
 - 2.7.1. Modelo sustractivo. Modo CMYK
 - 2.7.2. Modelo aditivo. Modo RGB
 - 2.7.3. Modelo HSB
 - 2.7.4. Sistema Pantone. La Pantonera
- 2.8. De la Bauhaus a Murakami
 - 2.8.1. La Bauhaus y sus artistas
 - 2.8.2. Teoría de la Gestalt al servicio del color
 - 2.8.3. Josef Albers. La interacción del color
 - 2.8.4. Murakami, las connotaciones de la ausencia de color
- 2.9. El color en el proyecto de Diseño
 - 2.9.1. El *pop art*. El color de las culturas
 - 2.9.2. Creatividad y color
 - 2.9.3. Artistas contemporáneos
 - 2.9.4. Análisis de diversas ópticas y perspectivas
- 2.10. La gestión del color en el entorno digital
 - 2.10.1. Espacios de color
 - 2.10.2. Perfiles de color
 - 2.10.3. Calibración de monitores
 - 2.10.4. Lo que debemos tener en cuenta

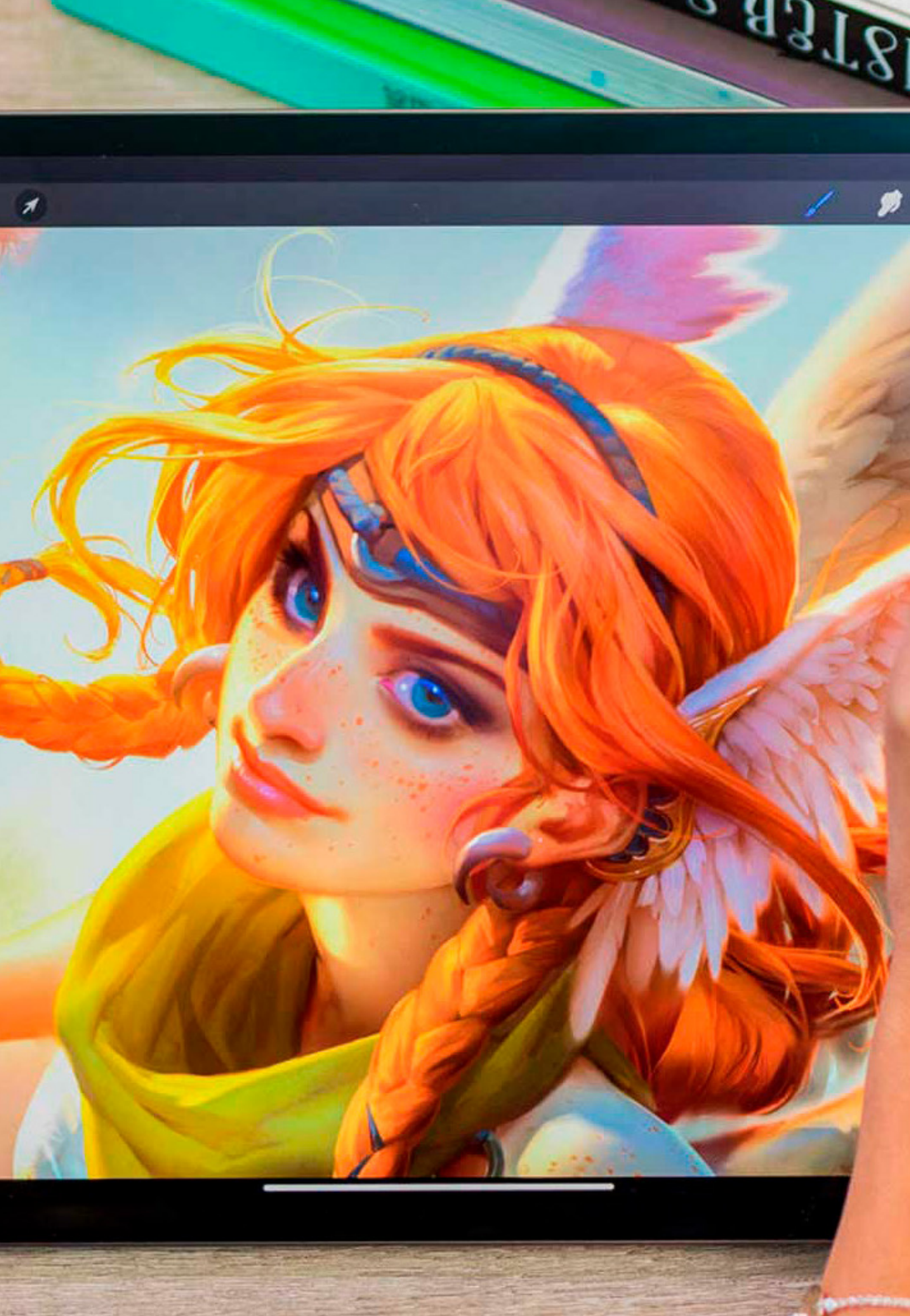
Asignatura 3. Introducción a la forma

- 3.1. La forma
 - 3.1.1. Definición, ¿qué es?
 - 3.1.2. Cualidades y características
 - 3.1.3. Contorno, silueta, figura y perfil, aspectos de una misma realidad
 - 3.1.4. Representación esencial
- 3.2. Tipología de la forma. Estética de la forma funcional
 - 3.2.1. Tipos de forma según su origen
 - 3.2.2. Tipos de forma según su configuración
 - 3.2.3. Tipos de forma según su significado
 - 3.2.4. Tipos de forma según su relación con el espacio
 - 3.2.5. Tipos de formas según su relación fondo-forma
- 3.3. Las primeras formas gráficas
 - 3.3.1. El garabato
 - 3.3.2. La forma de la mancha
 - 3.3.3. El punto y la línea
 - 3.3.4. Despertar la creatividad a través de la técnica "rayo de inspiración" (*hirameki*)
 - 3.3.5. La forma del *haiku*
- 3.4. Composición de la forma
 - 3.4.1. Forma abierta y forma cerrada
 - 3.4.2. Composición formal, semiformal e informal
 - 3.4.3. La simetría
 - 3.4.4. Los ejes. Simetría axial y radial
- 3.5. La importancia de la proporción en la forma
 - 3.5.1. La proporción
 - 3.5.2. Rectángulo áureo
 - 3.5.3. La escala
 - 3.5.4. Tipos de escala
- 3.6. Ismos: una aplicación práctica
 - 3.6.1. Cubismo
 - 3.6.2. Suprematismo
 - 3.6.3. Constructivismo
 - 3.6.4. Dadaísmo

- 3.7. El ser humano como medida
 - 3.7.1. El canon
 - 3.7.2. Diferentes cánones en la figura humana
 - 3.7.3. La representación de la figura humana en el arte
 - 3.7.4. La ergonomía
- 3.8. Percepción visual y forma
 - 3.8.1. Percepción visual
 - 3.8.2. Gestalt
 - 3.8.3. El pensamiento visual
 - 3.8.4. Interrelación de las formas
- 3.9. Psicología de las formas
 - 3.9.1. El círculo
 - 3.9.2. El cuadrado
 - 3.9.3. El triángulo
 - 3.9.4. Otras formas
- 3.10. Introducción a la forma digital
 - 3.10.1. De lo analógico al mundo digital
 - 3.10.2. La forma positiva y negativa
 - 3.10.3. Repetición y reflexión
 - 3.10.4. Combinando técnicas

Asignatura 4. Diseño editorial

- 4.1. Tecnología manual de la comunicación e información escrita
 - 4.1.1. Introducción
 - 4.1.2. Las formas iniciales de la escritura
 - 4.1.3. Los soportes de la escritura manual
 - 4.1.4. Niveles de representación gráfica en la primera escritura
 - 4.1.5. Clasificación general de los signos de escritura
 - 4.1.6. El nacimiento y desarrollo del alfabeto: la independencia del signo escrito
 - 4.1.7. La escritura, memoria de información
 - 4.1.8. Las formas de la escritura alfabética latina: observación diacrónica
 - 4.1.9. Las imágenes en el mundo de la escritura manual



- 4.2. Sistema de impresión
 - 4.2.1. Introducción
 - 4.2.2. De la reproducción manual a la reproducción mecanizada de la escritura
 - 4.2.3. La imitación, denominador común de las primeras copias mecánicas de información
 - 4.2.4. Antecedentes de la reproducción mecanizada de la información en la Antigüedad
 - 4.2.5. La xilografía, el antecedente más próximo a la tecnología de Gutenberg
 - 4.2.6. Conocimientos y elementos tecnológicos preexistentes y necesarios para la imprenta de Gutenberg
 - 4.2.7. La imprenta de Gutenberg
 - 4.2.8. El desarrollo de las fases de composición e impresión de la información escrita
- 4.3. Formas y funciones de los elementos del Diseño periodístico
 - 4.3.1. Introducción
 - 4.3.2. Qué es el Diseño periodístico de comunicación e información escrita
 - 4.3.3. Los elementos del Diseño periodístico
- 4.4. Las imágenes
 - 4.4.1. Introducción
 - 4.4.2. Las imágenes periodísticas
 - 4.4.3. La infografía: naturaleza, características, funciones y formas
 - 4.4.4. Los recursos gráficos no textuales ni icónicos
- 4.5. El color
 - 4.5.1. Introducción
 - 4.5.2. Naturaleza, función y procesos de síntesis del color
 - 4.5.3. Separación de colores en artes gráficas
 - 4.5.4. Funciones y posibilidades expresivas del color en un medio escrito
 - 4.5.5. Características de colores planos
- 4.6. Tipografías: identidad y uso
 - 4.6.1. Introducción
 - 4.6.2. Qué es tipografía
 - 4.6.3. La morfología del carácter: implicaciones semánticas
 - 4.6.4. Clasificaciones de los caracteres tipográficos
 - 4.6.5. Las funciones de la tipografía
 - 4.6.6. La tipografía informática

- 4.7. Formatos y Diseño periodístico de la información
 - 4.7.1. Introducción
 - 4.7.2. Evolución diacrónica del Diseño periodístico de medios escritos
 - 4.7.3. El formato, primera circunstancia espacial
 - 4.7.4. La distribución y arquitectura del espacio de la página
 - 4.7.5. El Diseño modular
 - 4.7.6. El diagrama de Gutenberg
 - 4.7.7. El CIV
- 4.8. Diseño periodístico y comunicación. Orden y jerarquía
 - 4.8.1. Introducción
 - 4.8.2. El objetivo fundamental del Diseño periodístico
 - 4.8.3. Criterios de distribución de la información
 - 4.8.4. Estructuras básicas de conformación de páginas
 - 4.8.5. Sistemas de equilibrio en la expresión de los significantes informativos
 - 4.8.6. Principios básicos aplicables en el Diseño periodístico
 - 4.8.7. La primera página
 - 4.8.8. Las páginas interiores del periódico
- 4.9. El cambio tecnológico en los procesos de comunicación
 - 4.9.1. Introducción
 - 4.9.2. El cambio tecnológico en los procesos de comunicación e información escrita inmediatamente anterior a la digitalización
 - 4.9.3. La digitalización, cambio de marcha en el desarrollo de la comunicación e información escrita
- 4.10. La mediación digital en el periodismo actual
 - 4.10.1. Introducción
 - 4.10.2. La mediación digital en el periodismo actual
 - 4.10.3. La información escrita en el periodismo de edición digital

Asignatura 5. Metodología de Diseño

- 5.1. Sobre la metodología y el Diseño
 - 5.1.1. ¿Qué es la metodología del Diseño?
 - 5.1.2. Diferencias entre método, metodología y técnica
 - 5.1.3. Tipos de técnicas metodológicas
 - 5.1.4. Deducción, inducción y abducción

- 5.2. Introducción a la investigación en el Diseño
 - 5.2.1. Heredando el método científico
 - 5.2.2. Conceptos generales de los procesos de investigación
 - 5.2.3. Fases principales del proceso de investigación
 - 5.2.4. Cronograma
- 5.3. Algunas propuestas metodológicas
 - 5.3.1. Propuestas para una nueva metodología por Bernhard Burdek
 - 5.3.2. Método sistemático para diseñadores de Bruce Archer
 - 5.3.3. Diseño generalizador integrado de Victor Papanek
 - 5.3.4. Método proyectual de Bruno Munari
 - 5.3.5. Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach
 - 5.3.6. Otros autores y esquemas de otros métodos
- 5.4. Definición del problema
 - 5.4.1. Identificación y análisis de la necesidad
 - 5.4.2. El documento guía (*briefing*), ¿qué es?
 - 5.4.3. ¿Qué debe contener un buen documento guía (*briefing*)?
 - 5.4.4. Consejos para preparar un documento guía (*briefing*)
- 5.5. Investigación para el proyecto
 - 5.5.1. Estudio de los antecedentes
 - 5.5.2. Implicación del proyecto
 - 5.5.3. Estudio del público objetivo
 - 5.5.4. Herramientas en el estudio del público objetivo
- 5.6. El entorno competitivo
 - 5.6.1. En relación el mercado
 - 5.6.2. Análisis de competencia
 - 5.6.3. Propuesta de valor
- 5.7. Estudio de viabilidad
 - 5.7.1. Viabilidad social. Análisis DAFO
 - 5.7.2. Viabilidad técnica
 - 5.7.3. Viabilidad económica

- 5.8. Posibles soluciones al documento guía (*briefing*)
 - 5.8.1. La emotividad en los procesos creativos
 - 5.8.2. Divergencia, transformación y convergencia
 - 5.8.3. Lluvia de ideas (*brainstorming*)
 - 5.8.4. Comparativa de ideas
- 5.9. Establecimiento de objetivos
 - 5.9.1. Objetivo general
 - 5.9.2. Objetivos específicos
 - 5.9.3. Objetivos técnicos
 - 5.9.4. Objetivos estéticos y comunicacionales
 - 5.9.5. Objetivos de mercado
- 5.10. Desarrollo de ideas
 - 5.10.1. La retroalimentación (*feedback*) en la fase de ideación
 - 5.10.2. Los bocetos
 - 5.10.3. Presentación de ideas
 - 5.10.4. Métodos de control y evaluación crítica

Asignatura 6. Diseño Gráfico

- 6.1. Introducción al Diseño Gráfico
 - 6.1.1. ¿Qué es el Diseño Gráfico?
 - 6.1.2. Funciones del Diseño Gráfico
 - 6.1.3. Áreas de actuación en el Diseño Gráfico
 - 6.1.4. El valor del Diseño Gráfico
- 6.2. El Diseño Gráfico como actividad profesional
 - 6.2.1. La influencia de la tecnología en el desarrollo de la profesión
 - 6.2.2. ¿Cuál es el papel del diseñador Gráfico?
 - 6.2.3. Campos profesionales
 - 6.2.4. El diseñador como ciudadano
- 6.3. Elementos básicos
 - 6.3.1. El punto
 - 6.3.2. La línea
 - 6.3.3. La forma
 - 6.3.4. La textura
 - 6.3.5. El espacio

- 6.4. Elementos formales
 - 6.4.1. El contraste
 - 6.4.2. El equilibrio
 - 6.4.3. La proporción
 - 6.4.4. El ritmo
 - 6.4.5. La armonía
 - 6.4.6. El movimiento
 - 6.4.7. La unidad
- 6.5. Referentes en el Diseño Gráfico de los siglos XX y XXI
 - 6.5.1. Los diseñadores gráficos que han marcado la historia
 - 6.5.2. Los diseñadores más influyentes
 - 6.5.3. Diseñadores gráficos hoy
 - 6.5.4. Referencias visuales
- 6.6. Cartelería
 - 6.6.1. El cartel publicitario
 - 6.6.2. Funciones
 - 6.6.3. Los carteles del siglo XIX
 - 6.6.4. Referencias visuales
- 6.7. El estilo gráfico
 - 6.7.1. El lenguaje icónico y la cultura de masas
 - 6.7.2. El Diseño Gráfico y su relación con el arte
 - 6.7.3. El estilo Gráfico propio
 - 6.7.4. El Diseño no es una profesión, es un estilo de vida
- 6.8. De las calles a la agencia
 - 6.8.1. El Diseño como la última vanguardia
 - 6.8.2. El arte urbano
 - 6.8.3. Arte urbano aplicado a la publicidad
 - 6.8.4. El arte urbano y la imagen de marca
- 6.9. Herramientas digitales más usadas
 - 6.9.1. Herramientas digitales de Adobe Lightroom
 - 6.9.2. Herramientas digitales de Adobe Photoshop
 - 6.9.3. Herramientas digitales de Adobe Illustrator
 - 6.9.4. Herramientas digitales de Adobe InDesign
 - 6.9.5. Herramientas digitales de CorelDRAW

- 6.10. Iniciación al proyecto de Diseño
 - 6.10.1. El documento guía (*briefing*)
 - 6.10.2. Definición
 - 6.10.3. Justificación
 - 6.10.4. Implicación
 - 6.10.5. Objetivos
 - 6.10.6. Metodología

Asignatura 7. Imagen corporativa

- 7.1. La importancia de la imagen en las empresas
 - 7.1.1. ¿Qué es la imagen corporativa?
 - 7.1.2. Diferencias entre identidad e imagen corporativa
 - 7.1.3. ¿Dónde se puede manifestar la imagen corporativa?
 - 7.1.4. Situaciones de cambio de la imagen corporativas. ¿Por qué conseguir una buena imagen corporativa?
- 7.2. Las técnicas de investigación en imagen corporativa
 - 7.2.1. Introducción
 - 7.2.2. El estudio de la imagen de la empresa
 - 7.2.3. Técnicas de investigación de la imagen corporativa
 - 7.2.4. Las técnicas cualitativas de estudio de la imagen
 - 7.2.5. Tipos de técnicas cuantitativas
- 7.3. Auditoría y estrategia de imagen
 - 7.3.1. Qué es la auditoría de imagen
 - 7.3.2. Pautas
 - 7.3.3. Metodología de la auditoría
 - 7.3.4. Planificación estratégica
- 7.4. Cultura corporativa
 - 7.4.1. ¿Qué es la cultura corporativa?
 - 7.4.2. Factores que intervienen en la cultura corporativa
 - 7.4.3. Funciones de la cultura corporativa
 - 7.4.4. Tipos de cultura corporativa
- 7.5. Responsabilidad social corporativa y reputación corporativa
 - 7.5.1. RSC: concepto y aplicación de la empresa
 - 7.5.2. Directrices para integrar la RSC en las empresas
 - 7.5.3. La comunicación de la RSC
 - 7.5.4. Reputación corporativa
- 7.6. La identidad visual corporativa y el nombramiento (*naming*)
 - 7.6.1. Estrategias de identidad visual corporativa
 - 7.6.2. Elementos básicos
 - 7.6.3. Principios básicos
 - 7.6.4. Elaboración del manual
 - 7.6.5. El nombramiento
- 7.7. Imagen y posicionamiento de marcas
 - 7.7.1. Los orígenes de las marcas
 - 7.7.2. ¿Qué es una marca?
 - 7.7.3. La necesidad de construir una marca
 - 7.7.4. Imagen y posicionamiento de las marcas
 - 7.7.5. El valor de las marcas
- 7.8. Gestión de la imagen a través de la comunicación de crisis
 - 7.8.1. Plan estratégico de comunicación
 - 7.8.2. Cuando todo sale mal: comunicación de crisis
 - 7.8.3. Casos
- 7.9. La influencia de las promociones en la imagen corporativa
 - 7.9.1. El nuevo panorama del sector publicitario
 - 7.9.2. La mercadotecnia promocional
 - 7.9.3. Características
 - 7.9.4. Peligros
 - 7.9.5. Tipos y técnicas promocionales
- 7.10. La distribución y la imagen del punto de venta
 - 7.10.1. Los principales protagonistas de la distribución comercial
 - 7.10.2. La imagen de las empresas de distribución comercial a través del posicionamiento
 - 7.10.3. A través de su nombre y logotipo

Asignatura 8. Creación del portafolio

- 8.1. El portafolio
 - 8.1.1. El portafolio como tu carta de presentación
 - 8.1.2. La importancia de un buen portafolio
 - 8.1.3. Orientación y motivación
 - 8.1.4. Consejos prácticos
- 8.2. Características y elementos
 - 8.2.1. El formato físico
 - 8.2.2. El formato digital
 - 8.2.3. El uso de bosquejos
 - 8.2.4. Errores comunes
- 8.3. Plataformas digitales
 - 8.3.1. Comunidades de aprendizaje continuo
 - 8.3.2. Redes sociales: Twitter, Facebook, Instagram
 - 8.3.3. Redes profesionales: LinkedIn, InfoJobs
 - 8.3.4. Portfolios en la nube: Behance
- 8.4. El diseñador en el esquema laboral
 - 8.4.1. Salidas laborales de un diseñador
 - 8.4.2. Las agencias de Diseño
 - 8.4.3. Diseño Gráfico empresarial
 - 8.4.4. Casos de éxito
- 8.5. ¿Cómo me muestro profesionalmente?
 - 8.5.1. Mantenerse actualizado, en constante reciclaje
 - 8.5.2. El *currículum vitae* y su importancia
 - 8.5.3. Errores comunes en un *currículum vitae*
 - 8.5.4. ¿Cómo crear un buen *currículum vitae*?
- 8.6. Los nuevos consumidores
 - 8.6.1. La percepción del valor
 - 8.6.2. Definición de tu público objetivo
 - 8.6.3. Mapa de empatía
 - 8.6.4. Las relaciones personales

- 8.7. Mi marca personal
 - 8.7.1. Emprender: la búsqueda de un sentido
 - 8.7.2. Convierte tu pasión en un trabajo
 - 8.7.3. El ecosistema alrededor de tu actividad
 - 8.7.4. El modelo Canvas
- 8.8. La identidad visual
 - 8.8.1. Nombrar (*naming*)
 - 8.8.2. Los valores de una marca
 - 8.8.3. Los grandes s
 - 8.8.4. Panel de tendencia. El uso de Pinterest
 - 8.8.5. Análisis de factores visuales
 - 8.8.6. Análisis de factores temporales
- 8.9. La ética y la responsabilidad
 - 8.9.1. Decálogo ético para la práctica del Diseño
 - 8.9.2. Derechos de autor
 - 8.9.3. Diseño y objeción de conciencia
 - 8.9.4. El “buen” Diseño
- 8.10. El precio de mi trabajo
 - 8.10.1. ¿Necesitas dinero para vivir?
 - 8.10.2. Contabilidad básica para emprendedores
 - 8.10.3. Tipos de gastos
 - 8.10.4. Tu precio / hora. Precio de venta al público

Asignatura 9. Ética, legislación y deontología profesional

- 9.1. La ética, la moral, el derecho y la deontología profesional
 - 9.1.1. Cuestiones básicas sobre ética. Algunos dilemas morales
 - 9.1.2. Análisis conceptual y origen etimológico
 - 9.1.3. Diferencias entre moral y ética
 - 9.1.4. La conexión entre ética, moral, derecho y deontología
- 9.2. La propiedad intelectual
 - 9.2.1. ¿Qué es la propiedad intelectual?
 - 9.2.2. Tipos de propiedad intelectual
 - 9.2.3. El plagio y el incumplimiento de los derechos de autor
 - 9.2.4. Antiderecho de autor (*anticopyright*)

- 9.3. Aspectos prácticos del actuar ético
 - 9.3.1. Utilitarismo, consecuencialismo y deontología
 - 9.3.2. Actuar de forma consecuente frente a actuar en base a principios
 - 9.3.3. Eficiencia dinámica de actuar en base a principios
- 9.4. La legislación y la moral
 - 9.4.1. Concepto de legislación
 - 9.4.2. Concepto de moral
 - 9.4.3. Conexión entre derecho y moral
 - 9.4.4. De lo justo a lo injusto a partir del razonamiento lógico
- 9.5. La conducta profesional
 - 9.5.1. El trato con el cliente
 - 9.5.2. La importancia de pactar las condiciones
 - 9.5.3. Los clientes no compran Diseño
 - 9.5.4. La conducta profesional
- 9.6. Responsabilidades hacia otros diseñadores
 - 9.6.1. La competitividad
 - 9.6.2. El prestigio de la profesión
 - 9.6.3. El impacto con el resto de profesiones
 - 9.6.4. La relación con otros compañeros de profesión. La crítica
- 9.7. Responsabilidades sociales
 - 9.7.1. El Diseño inclusivo y su importancia
 - 9.7.2. Características a tener en cuenta
 - 9.7.3. Un cambio de mentalidad
 - 9.7.4. Ejemplos y referencias
- 9.8. Responsabilidades con el entorno
 - 9.8.1. Ecodiseño. ¿Por qué es tan importante?
 - 9.8.2. Características del Diseño sostenible
 - 9.8.3. Implicaciones en el medioambiente
 - 9.8.4. Ejemplos y referencias
- 9.9. Conflictos éticos y toma práctica de decisiones
 - 9.9.1. Conducta y prácticas responsables en el ámbito laboral
 - 9.9.2. Buenas prácticas del diseñador digital
 - 9.9.3. ¿Cómo resolver conflictos de interés?
 - 9.9.4. Cómo actuar ante regalos

- 9.10. El conocimiento libre: licencias comunes creativas
 - 9.10.1. ¿Qué son?
 - 9.10.2. Tipos de licencia
 - 9.10.3. Simbología
 - 9.10.4. Usos específicos

Asignatura 10. Tipografía

- 10.1. Introducción a la tipografía
 - 10.1.1. ¿Qué es la tipografía?
 - 10.1.2. El papel de la tipografía en el Diseño Gráfico
 - 10.1.3. Secuencia, contraste, forma y contraforma
 - 10.1.4. Relación y diferencias entre tipografía, caligrafía y dibujar letras (*lettering*)
- 10.2. El origen múltiple de la escritura
 - 10.2.1. La escritura ideográfica
 - 10.2.2. El alfabeto fenicio
 - 10.2.3. El alfabeto romano
 - 10.2.4. La reforma carolingia
 - 10.2.5. El alfabeto latino moderno
- 10.3. Inicios de la tipografía
 - 10.3.1. La imprenta, una nueva era. Primeros tipógrafos
 - 10.3.2. La Revolución Industrial: la litografía
 - 10.3.3. El modernismo: los inicios de la tipografía comercial
 - 10.3.4. Las vanguardias
 - 10.3.5. Período de entreguerras
- 10.4. El papel de las escuelas de Diseño en la tipografía
 - 10.4.1. La Bauhaus
 - 10.4.2. Herbert Bayer
 - 10.4.3. Psicología de la Gestalt
 - 10.4.4. La escuela Suiza
- 10.5. Tipografía actual
 - 10.5.1. 1960 – 1970, precursores de la revuelta
 - 10.5.2. Postmodernidad, deconstructivismo y tecnología
 - 10.5.3. ¿Hacia dónde va la tipografía?
 - 10.5.4. Tipografías que marcan tendencia

- 10.6. La forma tipográfica I
 - 10.6.1. Anatomía de la letra
 - 10.6.2. Medidas y atributos del tipo
 - 10.6.3. Las familias tipográficas
 - 10.6.4. Caja alta, caja baja y versalitas
 - 10.6.5. Diferencia entre tipografía, fuente y familia tipográfica
 - 10.6.6. Filetes, líneas y elementos geométricos
- 10.7. La forma tipográfica II
 - 10.7.1. La combinación tipográfica
 - 10.7.2. Formatos de fuentes tipográficas
 - 10.7.3. Licencias tipográficas
 - 10.7.4. ¿Quién debe comprar la licencia, cliente o diseñador?
- 10.8. La corrección tipográfica. Composición de textos
 - 10.8.1. El espaciado entre letras
 - 10.8.2. El espacio entre palabras. El cuadratín
 - 10.8.3. El interlineado
 - 10.8.4. El cuerpo de letra
 - 10.8.5. Atributos del texto
- 10.9. El dibujo de las letras
 - 10.9.1. El proceso creativo
 - 10.9.2. Materiales tradicionales y digitales
 - 10.9.3. El uso de la tableta gráfica y del iPad
 - 10.9.4. Tipografía digital: contornos y mapas de *bits*
- 10.10. Carteles tipográficos
 - 10.10.1. La caligrafía como base para el dibujo de las letras
 - 10.10.2. ¿Cómo realizar una composición tipográfica que impacte?
 - 10.10.3. Referencias visuales
 - 10.10.4. La fase del bocetado
 - 10.10.5. Proyecto

Asignatura 11. Metodología de la investigación

- 11.1. Fundamentos de la investigación
 - 11.1.1. ¿Qué es la investigación?
 - 11.1.1.1. Definición y concepto
 - 11.1.1.2. Importancia y propósito
 - 11.1.1.3. Tipos de investigación
 - 11.1.2. Paradigmas de investigación
 - 11.1.2.1. Positivista
 - 11.1.2.2. Constructivista
 - 11.1.2.3. Sociocrítico
 - 11.1.2.4. Interpretativo
 - 11.1.2.5. Postpositivista
 - 11.1.3. Enfoques metodológicos
 - 11.1.3.1. Cualitativo
 - 11.1.3.2. Cuantitativo
 - 11.1.3.3. Mixto
- 11.2. El problema
 - 11.2.1. Formulación del problema de investigación
 - 11.2.1.1. Identificación y delimitación del problema
 - 11.2.1.2. Construcción de preguntas de investigación
 - 11.2.1.3. Establecimiento de objetivos de investigación
 - 11.2.1.4. Hipótesis o supuesto de investigación
- 11.3. El marco teórico
 - 11.3.1. Revisión de literatura
 - 11.3.2. Desarrollo del marco conceptual
 - 11.3.3. Criterios de selección de referentes teóricos significativos y pertinentes para el objeto de estudio
 - 11.3.4. Estado del arte
 - 11.3.5. Articulación discursiva de corrientes teóricas seleccionadas con el objeto de estudio

- 11.4. El diseño metodológico
 - 11.4.1. Selección de métodos y técnicas de investigación
 - 11.4.2. Diseño de instrumentos de recolección de datos
 - 11.4.3. Muestreo y selección de la muestra
- 11.5. Recolección y análisis de datos
 - 11.5.1. Proceso de recolección de datos
 - 11.5.2. Técnicas de recolección de datos cualitativos
 - 11.5.3. Técnicas de recolección de datos cuantitativos
 - 11.5.4. Análisis de datos
 - 11.5.4.1. Análisis estadístico
 - 11.5.4.2. Análisis cualitativo
 - 11.5.4.3. Triangulación de datos
- 11.6. Herramientas avanzadas de investigación
 - 11.6.1. *Software* especializado
 - 11.6.1.1. Análisis estadístico con SPSS
 - 11.6.1.2. Análisis cualitativo con NVivo o Atlas.ti
 - 11.6.2. Técnicas de visualización de datos
 - 11.6.2.1. Gráficos, diagramas, mapas semánticos
- 11.7. Interpretación y presentación de resultados
 - 11.7.1. Interpretación de hallazgos
 - 11.7.1.1. Significado y relevancia de los resultados
 - 11.7.1.2. Implicaciones prácticas
 - 11.7.2. Presentación de resultados
- 11.8. Ética y aspectos legales en la investigación
 - 11.8.1. Principios éticos de investigación
 - 11.8.1.1. Consentimiento informado
 - 11.8.1.2. Confidencialidad y privacidad
 - 11.8.2. Aspectos legales
 - 11.8.3. Normativas y regulaciones
 - 11.8.4. Responsabilidad del investigador





- 11.9. Informe de investigación y la elaboración de artículo científico
 - 11.9.1. Orientación sobre la redacción del manuscrito, incluyendo la sección de introducción, metodología, resultados y discusión
 - 11.9.2. Preparación para la presentación oral del informe
 - 11.9.3. Estrategias para comunicar efectivamente los hallazgos. Respuestas a preguntas y críticas durante la defensa
 - 11.9.4. Estructura y estilo requeridos para la publicación en revistas científicas
 - 11.9.4.1. Criterios de selección de revistas adecuadas para la publicación
 - 11.9.5. Elaboración de artículo científico

“

Este plan de estudios permitirá ejercitarse en entornos simulados, que proporcionan un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales”

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- ♦ Documento de identificación oficial
- ♦ Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Gracias a esta Maestría Oficial Universitaria, los profesionales desarrollarán habilidades creativas y estratégicas para el ámbito profesional del Diseño Gráfico. Al mismo tiempo, adquirirán competencias en identidad corporativa, branding, tipografía, maquetación, ilustración y comunicación digital. Adicionalmente, manejarán herramientas tecnológicas de última generación aplicadas al Diseño y potenciarán su pensamiento crítico, resolución de problemas y capacidad para gestionar proyectos multidisciplinarios. De esta forma, los egresados estarán preparados para liderar equipos creativos y asumir proyectos complejos en entornos profesionales diversos, desde agencias de Diseño y estudios de comunicación, hasta medios digitales y empresas culturales.

*Living
SUCCESS*

“

*Promoverás la innovación, creatividad
y pensamiento crítico en el desarrollo
de soluciones gráficas”*



Objetivos generales

- ♦ Crear soluciones visuales innovadoras y efectivas utilizando las herramientas y técnicas más avanzadas en Diseño Gráfico
- ♦ Estimular la capacidad de generar ideas y soluciones creativas que comuniquen eficazmente el mensaje de marcas, productos o servicios
- ♦ Adquirir un conocimiento profundo de la teoría del color y la tipografía, esenciales para la creación de composiciones visuales equilibradas
- ♦ Desarrollar competencias técnicas avanzadas en el manejo de herramientas digitales profesionales como Adobe Photoshop, Illustrator o InDesign
- ♦ Comprender los fundamentos del color, la forma, la tipografía y la composición aplicados al Diseño visual
- ♦ Aplicar metodologías de Diseño orientadas a la creación de soluciones gráficas innovadoras y funcionales



Tendrás a tu disposición una gran cantidad de material audiovisual de apoyo, incluyendo resúmenes interactivos, actividades para cada asignatura y lecturas complementarias”





Objetivos específicos

Asignatura 1. Historia del Diseño

- ♦ Comprender la evolución del Diseño Gráfico a través de los principales movimientos artísticos y culturales
- ♦ Analizar la influencia de la Revolución Industrial, la Bauhaus y otras corrientes históricas en la práctica actual del Diseño

Asignatura 2. Introducción al color

- ♦ Abordar los principios físicos, psicológicos y simbólicos del color en el Diseño visual
- ♦ Aplicar combinaciones cromáticas efectivas en función del mensaje y el público objetivo

Asignatura 3. Introducción a la forma

- ♦ Reconocer los elementos básicos de la forma y su papel en la composición gráfica
- ♦ Obtener habilidades para crear estructuras visuales coherentes y estéticamente equilibradas

Asignatura 4. Diseño editorial

- ♦ Dominar los fundamentos del Diseño de publicaciones impresas y digitales
- ♦ Utilizar *software* moderno para estructurar contenidos editoriales con criterios de legibilidad y jerarquía visual

Asignatura 5. Metodología de Diseño

- ♦ Aplicar métodos proyectuales en la resolución de problemas de comunicación visual
- ♦ Elaborar propuestas gráficas mediante técnicas de investigación, *briefing* y desarrollo conceptual

Asignatura 6. Diseño Gráfico

- ♦ Crear proyectos visuales que integren tipografía, color, imagen y composición
- ♦ Interpretar las necesidades del cliente para proponer soluciones gráficas funcionales y creativas

Asignatura 7. Imagen corporativa

- ♦ Diseñar identidades visuales coherentes con la misión, visión y valores de una marca
- ♦ Construir sistemas gráficos aplicables en múltiples soportes, incluyendo manuales de marca

Asignatura 8. Creación del portafolio

- ♦ Concebir un portafolio profesional que refleje las competencias del diseñador Gráfico
- ♦ Utilizar plataformas digitales para difundir el trabajo y posicionarse en el entorno laboral

Asignatura 9. Ética, legislación y deontología profesional

- ♦ Profundizar en los principios éticos y legales que rigen el ejercicio del Diseño Gráfico
- ♦ Fomentar una práctica profesional responsable en relación con la propiedad intelectual y los derechos de autor

Asignatura 10. Tipografía

- ♦ Comprender la anatomía, clasificación y uso expresivo de las tipografías
- ♦ Aplicar la tipografía como elemento central en la creación de composiciones gráficas impactantes

Asignatura 11. Metodología de la investigación

- ♦ Identificar necesidades, desafíos y oportunidades en proyectos gráficos mediante preguntas claras
- ♦ Capacitar en la planificación de estudios que permitan analizar tendencias, comportamiento del público y efectividad de la comunicación visual

06

Salidas profesionales

La presente Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico abrirá el camino hacia un amplio abanico de salidas profesionales en un sector creativo, versátil y altamente demandado. Gracias a la sólida preparación en comunicación visual, *branding*, Diseño digital y producción multimedia, este itinerario capacitará a los egresados para liderar proyectos en empresas de publicidad, estudios de Diseño, agencias de marketing, editoriales y compañías tecnológicas que buscan innovar en sus estrategias visuales. Además, la especialización adquirida permitirá desenvolverse en el Diseño de interfaces, la experiencia de usuario (UX/UI), la animación digital y la creación de contenidos para redes sociales.

Upgrading...



“

Te desempeñarás como Director de Proyectos de Diseño Gráfico, asegurando la coherencia estética y funcional de las campañas publicitarias”

Perfil del egresado

Los egresados de esta titulación universitaria adquirirán un perfil profesional integral, con competencias avanzadas en Diseño Gráfico que les permitirán destacar en agencias creativas, editoriales, medios digitales y proyectos independientes. Asimismo, estarán listos para liderar equipos, gestionar proyectos visuales completos y aplicar estrategias innovadoras en diversos entornos profesionales. Finalmente, dominarán el uso de herramientas digitales de última generación, la creatividad aplicada y la adaptación a tendencias globales del Diseño, garantizando un desempeño profesional competitivo.

Estarás altamente preparado para supervisar estrategias de identidad corporativa, adaptando el mensaje visual a distintos públicos y soportes.

- ♦ **Capacidad de Comunicación Visual:** transmitir ideas de manera clara y efectiva mediante elementos gráficos, tipografía y composición, adaptando el mensaje a distintos públicos y medios
- ♦ **Gestión de Proyectos Creativos:** supervisar proyectos de Diseño, optimizando recursos, tiempos y colaboración en equipos multidisciplinarios
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** aplicar análisis crítico para evaluar proyectos, identificar desafíos y proponer soluciones innovadoras en entornos creativos
- ♦ **Competencia Digital Avanzada:** dominar herramientas digitales, *software* de Diseño y plataformas interactivas para crear contenidos gráficos modernos y funcionales



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Comunicación y Medios: Las competencias en composición visual y narrativa digital son aplicables en medios, publicidad y edición de contenidos.

- ♦ Diseñador de medios digitales y editoriales
- ♦ Director de arte en agencias de comunicación
- ♦ Especialista en *branding* y comunicación visual

2. Consultoría y Empresas: La capacitación permitirá asesorar en identidad corporativa, diseño estratégico y experiencia de usuario.

- ♦ Consultor en *branding* y diseño estratégico
- ♦ Diseñador de experiencias visuales en empresas
- ♦ Coordinador de proyectos creativos en agencias y *startups*

3. Arte y Cultura: Los conocimientos estéticos y gráficos permitirán intervenir en la producción cultural, exposiciones y multimedia.

- ♦ Curador de contenido visual y exposiciones
- ♦ Diseñador gráfico en instituciones culturales
- ♦ Gestor de proyectos creativos y artísticos

4. Tecnología y Multimedia: Las habilidades digitales avanzadas facilitarán destacarse en entornos tecnológicos y creativos interactivos.

- ♦ Diseñador de interfaces y experiencia de usuario
- ♦ Supervisor de animación digital, *motion graphics* y videojuegos
- ♦ Diseñador de aplicaciones móviles y contenido interactivo

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.



Administrarás eficientemente los contenidos multimedia y editoriales para asegurar la coherencia de las marcas"

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*

“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“ Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”



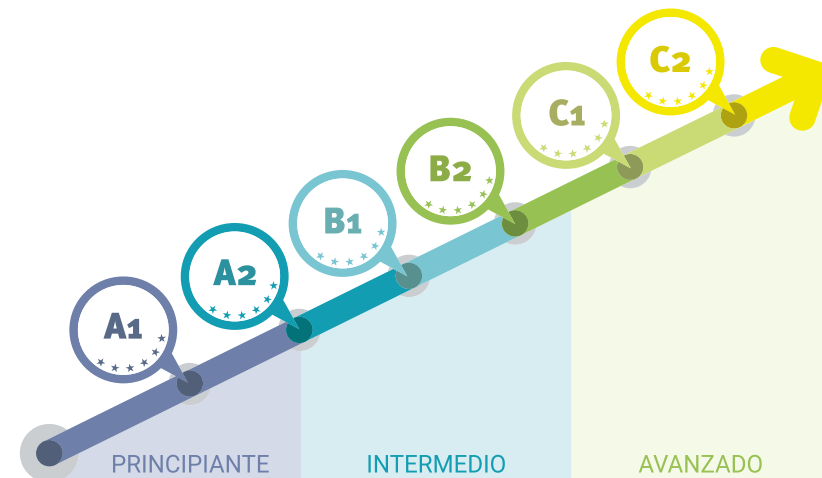


“48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria



08

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*

“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



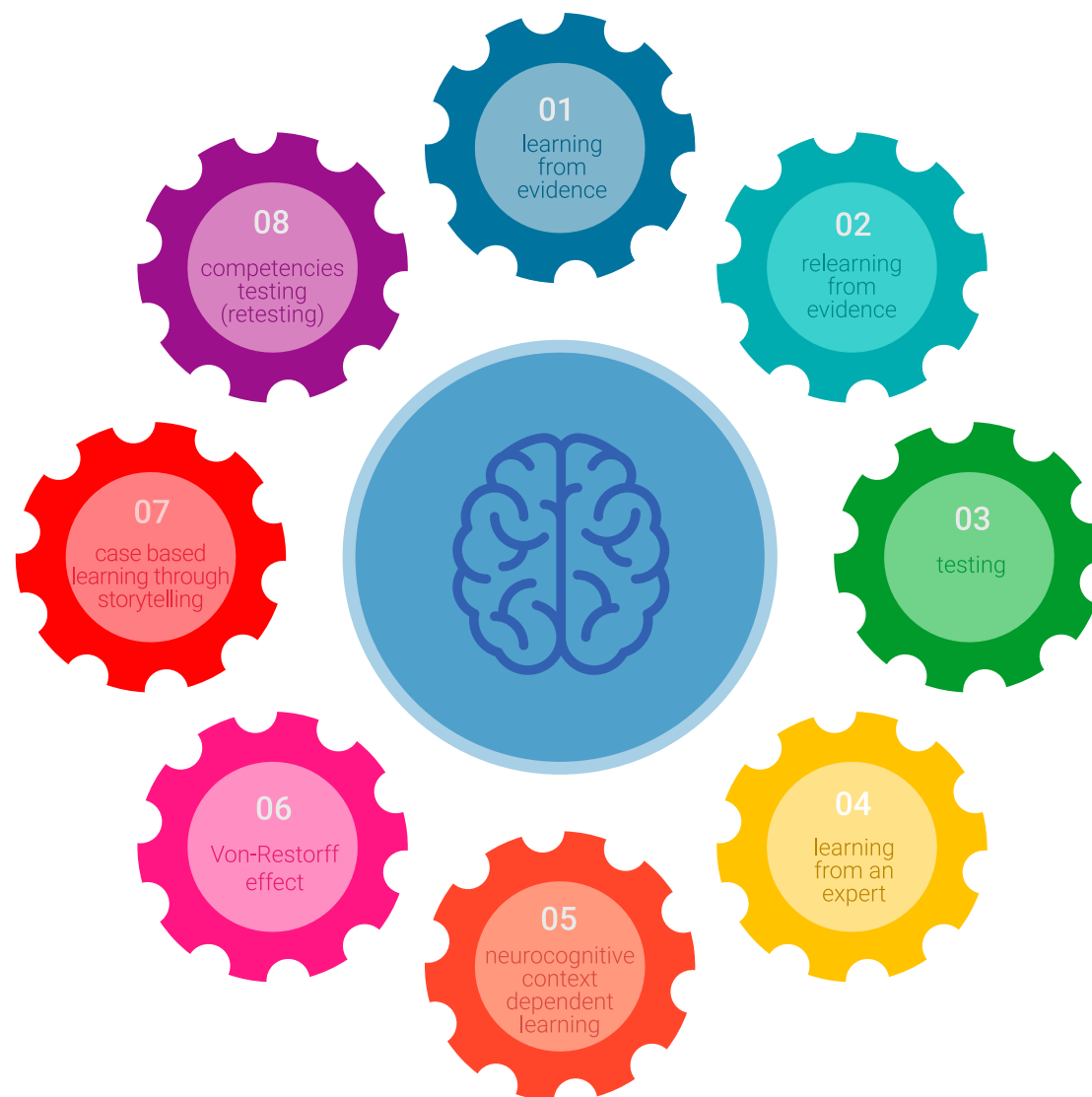
Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

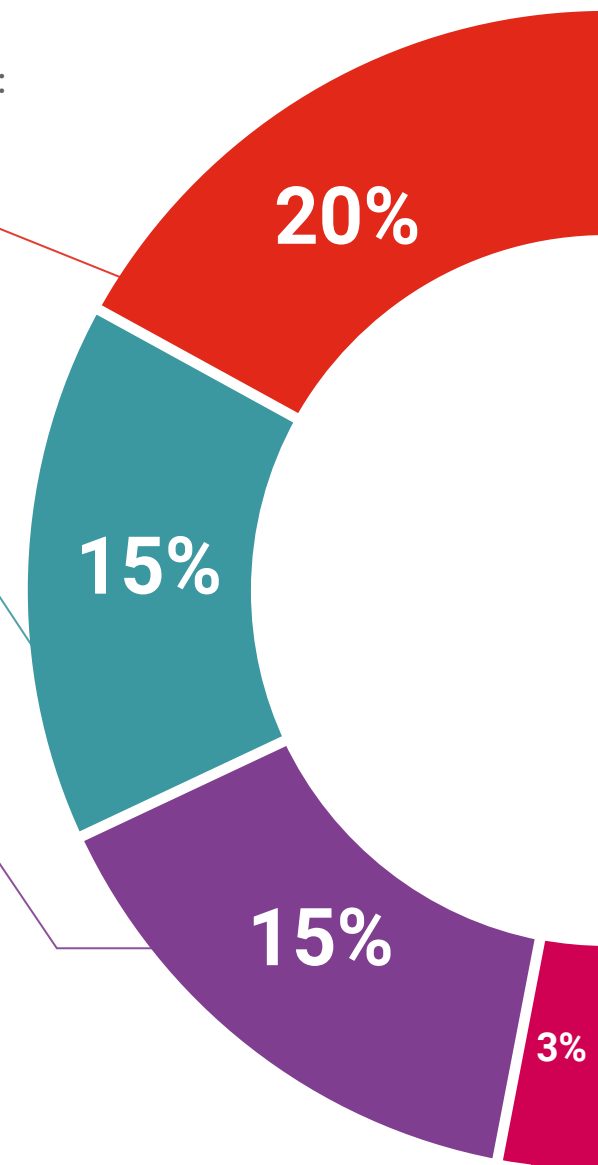
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

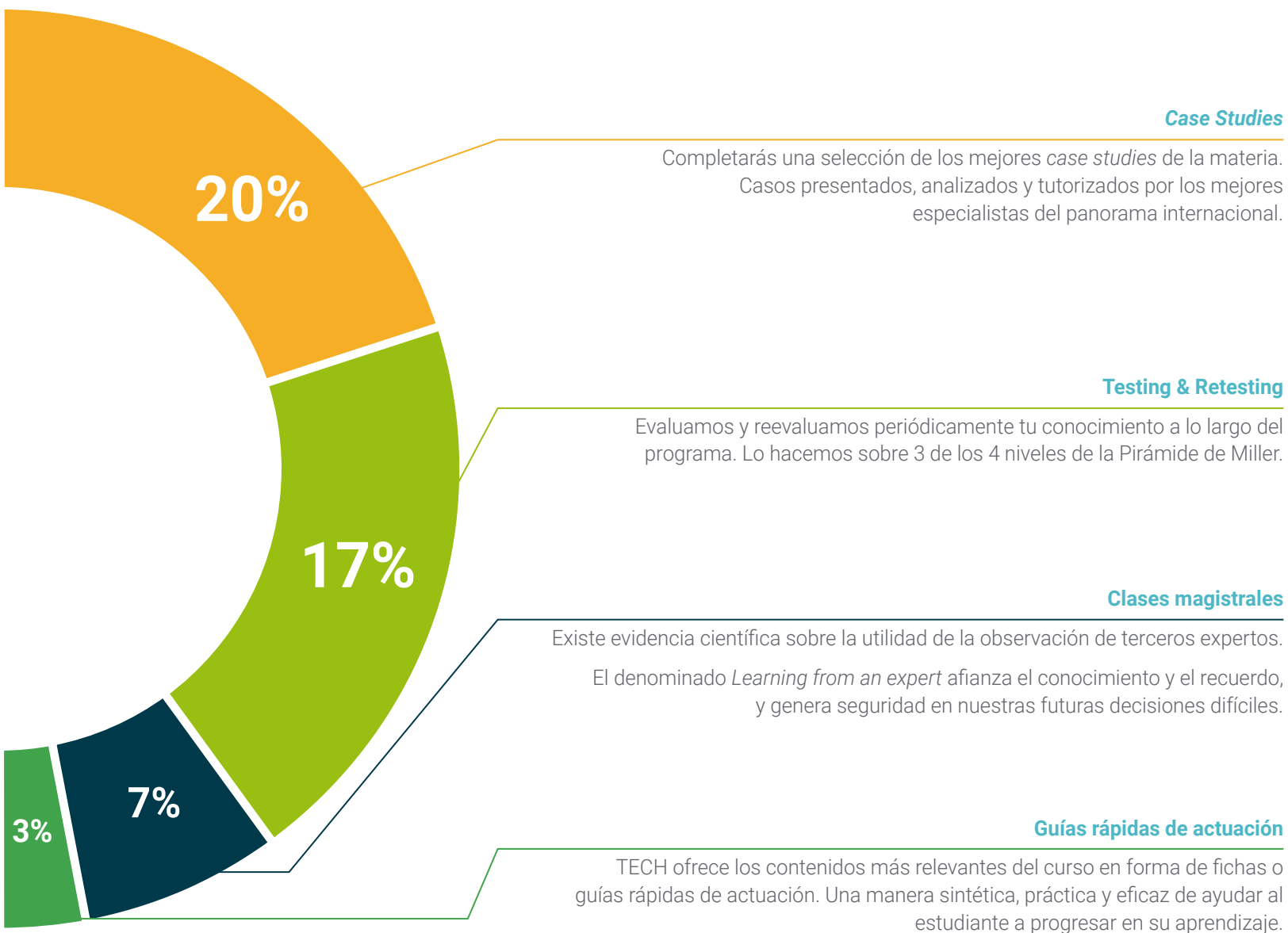
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





09

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial con validez internacional y da un paso adelante en tu carrera profesional”

La **Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico** es un programa con reconocimiento oficial. El plan de estudios se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE **20253197**, de fecha **24/09/2025**, modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Además de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria, con el que poder alcanzar una posición bien remunerada y de responsabilidad, servirá para acceder al nivel académico de doctorado y progresar en la carrera universitaria. Con TECH el egresado eleva su estatus académico, personal y profesional.

TECH Universidad ofrece esta Maestría Oficial Universitaria con reconocimiento oficial RVOE de Educación Superior, cuyo título emitirá la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Se puede acceder al documento oficial de RVOE expedido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que acredita el reconocimiento oficial internacional de este programa

Para solicitar más información puede dirigirse a su asesor académico o directamente al departamento de atención al alumno, a través de este correo electrónico:

informacion@techtitute.com



[Ver documento RVOE](#)

TECH es miembro de **The Design Society (DS)**, la mayor comunidad de expertos destacados en la ciencia del diseño. Esta distinción consolida su presencia en redes internacionales dedicadas a la evolución teórica y práctica del diseño.

Aval/Membresía



Título: **Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico**

No. de RVOE: **20253197**

Fecha acuerdo RVOE: **24/09/2025**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**



Supera con éxito este programa y recibe tu título de Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico con el que podrás desarrollar tu carrera académica"

		
Estados Unidos Mexicanos Secretaría de Educación Pública Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación Constancia de Autenticación del Título Electrónico		
Clave Única de Registro de Población		 Folio Digital https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/utenticacion/
Datos del profesionista		
Nombre(s)	Primer Apellido	Segundo Apellido
MAESTRÍA EN DISEÑO GRÁFICO		
Nombre del perfil o carrera		Clave del perfil o carrera
Datos de la institución		
TECH MÉXICO UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA		
Nombre		
20253197		
Número del Acuerdo de Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)		
Lugar y fecha de expedición		
CIUDAD DE MÉXICO		
Entidad		Fecha
Responsables de la institución		
RECTOR. GERARDO DANIEL OROZCO MARTÍNEZ		
Firma electrónica de la autoridad educativa		
Nombre:	DIRECTORA DE REGISTROS ESCOLARES, OPERACIÓN Y EVALUACIÓN	
Cargo:	00001000000510871752	
No. Certificado:	XX	
Sello Digital:		
Fecha de Autenticación:	La presente constancia de autenticación se expide como un registro fiel del trámite de autenticación a que se refiere el Artículo 14 de la Ley General de Educación Superior. La impresión de la constancia de autenticación acompañada del formato electrónico con extensión XML, que pertenece al título profesional, diploma o grado académico electrónico que generan las Instituciones, en papel bond, a color o blanco y negro, es válida y debe ser aceptada para realizar todo trámite inherente al mismo, en todo el territorio nacional. La presente constancia de autenticación ha sido firmada mediante el uso de la firma electrónica, amparada por un certificado vigente a la fecha de su emisión y es válido de conformidad con lo dispuesto en el artículo 1; 2, fracciones IV, V, XIII y XIV; 3, fracciones I y II; 7; 8; 9; 13; 14; 16 y 25 de la Ley de Firma Electrónica Avanzada; 7 y 12 del Reglamento de la Ley de Firma Electrónica Avanzada. La integridad y autoría del presente documento se podrá comprobar a través de la página electrónica de la Secretaría de Educación Pública por medio de la siguiente liga: https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/autenticacion/, con el folio digital señalado en la parte superior de este documento. De igual manera, se podrá verificar el documento electrónico por medio del código QR.	

10

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional"

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



*El equipo de TECH te acompañará
paso a paso en la realización del
trámite para lograr la validez oficial
internacional de tu título"*

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Diseño Gráfico** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*



“ Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

12

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades en línea. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial

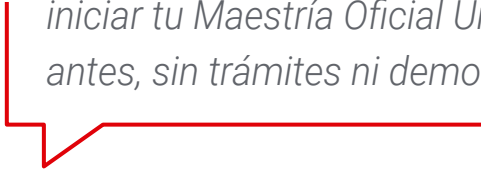
De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (Pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.



Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20253197

**Maestría Oficial
Universitaria
Diseño Gráfico**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**

Fecha acuerdo RVOE: **24/09/2025**

Maestría Oficial Universitaria Diseño Gráfico

Nº de RVOE: 20253197

Aval/Membresía

A background image showing a close-up of a person's hands using a white stylus to draw on a tablet. The person is wearing a dark jacket. The image is partially obscured by a large teal diagonal shape on the left and bottom.

tech
universidad