

## Competencias del título - Maestría en Diseño Gráfico

### Conocimientos:

- CON1: Categorizar las teorías psicológicas, heurísticas y sesgos cognitivos que inciden en las experiencias digitales.
- CON2: Indicar los principios y filosofía de las metodologías Design Thinking, Agile, Scrum y Lean.
- CON3: Identificar las condiciones y modelos de gestión para el ejercicio profesional en la dirección de equipos de diseño gráfico digital.
- CON4: Definir las fases, condiciones y gestión de partes interesadas en el desarrollo de proyectos integrados de diseño gráfico avanzado, según objetivos y estrategias empresariales.
- CON5: Categorizar los principios de la arquitectura de la información en el contexto del diseño gráfico digital.

### Habilidades:

- HAB1: Aplicar programas de edición audiovisual, animación, realidad aumentada, ecommerce, UI y UX en un diseño gráfico digital.
- HAB2: Elaborar las especificaciones de un diseño digital gráfico concreto.
- HAB3: Realizar la evaluación estética y crítica de un proyecto gráficos digital.
- HAB4: Aplicar una metodologías Design thinking, Agile, Scrum y Lean en el proceso de desarrollo de un diseño gráfico.
- HAB5: Elaborar una narrativa visual para un diseño gráfico digital.
- HAB6: Crear prototipos de un diseño gráfico digital con diversos grados de fidelidad adaptados a las fases de desarrollo.
- HAB7: Aplicar a un producto de e-commerce las principales funcionalidades que proporcionan las redes sociales (Facebook, Instagram, WhatsApp)
- HAB8: Aplicar los principios de diseño inclusivo en el diseño de un producto digital.
- HAB9: Diseñar la arquitectura de la información de un producto digital en web o app.
- HAB10: Elaborar un plan de gestión de desarrollo de un producto gráfico digital

### Competencias:

- COMP1: Incorporar la sostenibilidad, inclusividad y ética a los proyectos para la construcción de una visión holística del estudiante de diseño gráfico digital.
- COMP2: Realizar diseños gráficos en entornos digitales con las herramientas propias del medio utilizadas en el ámbito laboral.

- COMP3: Aplicar las metodologías de diseño de experiencia de usuario para la creación de un diseño adaptativo que atienda a los principios de accesibilidad.
- COMP4: Diseñar un producto digital innovador aplicando diseño especulativo, justificando la técnica y estrategia empleada.
- COMP5: Evaluar la viabilidad técnica y económica de proyectos gráficos digitales.
- COMP6: Diseñar la estrategia de marca digital, evaluando la información, los datos y las condiciones del mercado de una empresa startup
- COMP7: Crear soluciones de interfaz que faciliten la visualización y la comprensión por parte de los usuarios en la fase del onboarding de los productos digitales.
- COMP8: Evaluar las técnicas y tecnologías de diseño gráfico digital orientadas al desarrollo de productos digitales (apps, web, wearables, redes sociales).
- COMP9: Desarrollar estrategias de marketing para impulsar las ventas de un producto digital.
- COMP10: Manejar las herramientas de medición y análisis de web, redes sociales y ecommerce para mejorar el rendimiento del producto digital.
- COMP11: Elaborar, exponer y defender un proyecto original de diseño gráfico digital, síntesis de las competencias adquiridas en el título.