

CONVOCATORÍA PÚBLICA NRO. P-5/2026

La Universidad Católica Boliviana "San Pablo", Sede Cochabamba invita a profesionales del área a presentar su postulación como **Docente Tiempo Horario - Semestre 2-2026**, para las siguientes asignaturas:

Asignaturas Convocadas						
Código/Sigla	Asignatura	Nro. del Paralelo	Horario	Competencia de la Asignatura	Saberes conceptuales mínimos	Licenciatura requerida en
DDM-252	Laboratorio de producción	1	Lunes y miércoles 09:00 - 10:30	Diseñar, producir y difundir productos digitales en las distintas áreas con creatividad, bajo estándares de calidad y de manera innovadora para responder a necesidades sociales con ética.	<p>Carpeta de producción.</p> <p>Plan de medios digitales. Audiencias.</p> <p>Planes de trabajo.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Evaluación de procesos.</p> <p>Gestión de conflictos.</p> <p>Relación entre medios y audiencias.</p> <p>Planes estratégicos de difusión.</p>	Licenciatura en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño Digital, Producción Multimedia, Diseño Crossmedia o ramas afines.
DDM-252	Laboratorio de producción	2	Martes y jueves 09:00- 10:30	Diseñar, producir y difundir productos digitales en las distintas áreas con creatividad, bajo estándares de calidad y de manera innovadora para responder a necesidades sociales con ética.	<p>Carpeta de producción.</p> <p>Plan de medios digitales. Audiencias.</p> <p>Planes de trabajo.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Evaluación de procesos.</p> <p>Gestión de conflictos.</p> <p>Relación entre medios y audiencias.</p> <p>Planes estratégicos de difusión.</p>	Licenciatura en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño Digital, Producción Multimedia, Diseño Crossmedia o ramas afines.
DDM-212	Composición en movimiento	1	Lunes y miércoles 10:45 - 12:15	Producir piezas animadas para generar narrativas en movimiento en base a criterios de composición e interrelación de elementos gráfico y multimediáticos.	<p>El cartel cinematográfico</p> <p>Encuadre</p> <p>Legibilidad</p> <p>El encuadre</p> <p>Jerarquía, contraste, peso visual</p> <p>Paletas de color</p> <p>Intención compositiva</p> <p>Nociones de espacio - tiempo</p> <p>El ritmo y la cadencia</p> <p>Construcción del significado</p> <p>Estructura compositiva</p> <p>Transición</p> <p>Analogías visuales</p> <p>Storytelling</p>	Licenciatura en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño Digital, Animación o áreas afines.
DDM-212	Composición en movimiento	2	Martes y jueves 10:45 - 12:15	Producir piezas animadas para generar narrativas en movimiento en base a criterios de composición e interrelación de elementos gráfico y multimediáticos.	<p>El cartel cinematográfico</p> <p>Encuadre</p> <p>Legibilidad</p> <p>El encuadre</p> <p>Jerarquía, contraste, peso visual</p> <p>Paletas de color</p> <p>Intención compositiva</p> <p>Nociones de espacio - tiempo</p> <p>El ritmo y la cadencia</p> <p>Construcción del significado</p> <p>Estructura compositiva</p> <p>Transición</p> <p>Analogías visuales</p> <p>Storytelling</p>	Licenciatura en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño Digital, Animación o áreas afines.
DDM-222	Diseño Tridimensional	1	Lunes y miércoles 14:15 - 15:45	Diseñar objetos y espacios considerando las características antropométricas para resolver problemas de comunicación visual y de uso respondiendo a los principios de la geometría descriptiva.	<p>Conceptos básicos de geometría descriptiva</p> <p>Conceptos de escala proporción y gravedad</p> <p>Conceptos básicos de resistencia y estructura de materiales</p> <p>Diseño de objetos tridimensionales</p> <p>Representación tridimensional</p>	Licenciatura en Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño de Producto, Arquitectura o áreas afines.

DDM-222	Diseño Tridimensional	2	Martes y jueves 14:15 - 15:45	Diseñar objetos y espacios considerando las características antropométricas para resolver problemas de comunicación visual y de uso respondiendo a los principios de la geometría descriptiva.	Conceptos básicos de geometría descriptiva Conceptos de escala proporción y gravedad Conceptos básicos de resistencia y estructura de materiales Diseño de objetos tridimensionales Representación tridimensional	Licenciatura en Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño de Producto, Arquitectura o áreas afines.
DDM-253	Taller de Diseño Digital 2	1	Lunes, martes, miércoles y jueves 16:00 - 17:30	Desarrollar aplicaciones móviles para la resolución de necesidades de comunicación y la consolidación de hábitos, en base a criterios del diseño centrado en el usuario.	Los dispositivos móviles y la experiencia móvil Los productos de conformación de hábitos La conformación de hábitos: disparadores, acciones, recompensas, inversiones El diseño de interacción Maquetación de aplicaciones móviles Material Design Guías de la interfaz humana Aplicaciones híbridas y nativas Frameworks de desarrollo híbrido: React Native / Ionic. Componentes de interfaz de usuario y estilos Publicación y distribución Actualización y mantenimiento Git y trabajo colaborativo	Licenciatura en Diseño Digital/Multimedia, Ingeniería de Software, Sistemas Computacionales o áreas afines, con especialización comprobable en Desarrollo Mobile o UX/UI.
DDM-253	Taller de Diseño Digital 2	2	Lunes, martes, miércoles y jueves 17:45 - 19:15	Desarrollar aplicaciones móviles para la resolución de necesidades de comunicación y la consolidación de hábitos, en base a criterios del diseño centrado en el usuario.	Los dispositivos móviles y la experiencia móvil Los productos de conformación de hábitos La conformación de hábitos: disparadores, acciones, recompensas, inversiones El diseño de interacción Maquetación de aplicaciones móviles Material Design Guías de la interfaz humana Aplicaciones híbridas y nativas Frameworks de desarrollo híbrido: React Native / Ionic. Componentes de interfaz de usuario y estilos Publicación y distribución Actualización y mantenimiento Git y trabajo colaborativo	Licenciatura en Diseño Digital/Multimedia, Ingeniería de Software, Sistemas Computacionales o áreas afines, con especialización comprobable en Desarrollo Mobile o UX/UI.
DDM-232	Diseño Digital IV	1	Lunes y miércoles 07:15 - 08:45	Diseñar procesos interactivos para generar dinámicas en el usuario a través de experiencias sensoriales creativas y multimediáticas.	Diseño de experiencia UX: La experiencia del usuario El usuario, sus características y la identificación de su experiencia Wireframing y viajes del usuario Diseño de experiencia en espacios físicos	Licenciatura en Diseñador UX/UI, Diseño de interfaces, Desarrollo Mobile o ramas afines
DDM-211	Bocetaje	1	Martes y jueves 09:00 - 10:30	Representar ideas visualmente para simbolizar conceptos a través del boceto de manera fluida, esquemática y simplificada.	Introducción a los trazos. Técnicas de bocetaje. El lenguaje gráfico bidimensional. Iluminación, textura, color y composición. Técnicas, materiales y soportes. Etapas del bocetaje -Boceto burdo -Boceto semi terminado -Boceto terminado Apunte, boceto y croquis Encaje El esqueleto humano. Los cánones de proporciones del cuerpo humano. Efecto de la luz sobre los cuerpos.	Licenciatura en Diseño Gráfico, Bellas artes, Ilustración, Diseño Digital, Animación o áreas afines.
DDM-211	Bocetaje	2	Martes y jueves 09:00 - 10:30	Representar ideas visualmente para simbolizar conceptos a través del boceto de manera fluida, esquemática y simplificada.	Introducción a los trazos. Técnicas de bocetaje. El lenguaje gráfico bidimensional. Iluminación, textura, color y composición. Técnicas, materiales y soportes. Etapas del bocetaje -Boceto burdo -Boceto semi terminado -Boceto terminado Apunte, boceto y croquis Encaje El esqueleto humano. Los cánones de proporciones del cuerpo humano. Efecto de la luz sobre los cuerpos.	Licenciatura en Diseño Gráfico, Bellas artes, Ilustración, Diseño Digital, Animación o áreas afines.

DDM-141	Estrategias de contenido	1	Lunes y miércoles 16:00 - 17:30	Construir estrategias de contenido para cumplir objetivos comunicacionales respondiendo a criterios de búsqueda y tendencias de comportamiento digital.	Definición de estrategia de contenido Cómo construir contenidos que funcionen para los fines comunicacionales Estrategias de contenido para sitios web Estrategias de contenido para aplicaciones móviles Estrategias de contenido en redes sociales Tipos de contenidos Trabajo multidisciplinario en la generación de contenidos La curaduría de contenidos Herramientas de la curaduría de contenidos Flujo de trabajo de la curaduría de contenidos Marca personal Influencers Presupuesto, promoción y mantenimiento	Licenciatura en Comunicación Digital, Marketing digital, publicidad o ramas afines
DDM-121	Taller de Diseño gráfico 1	1	Lunes, martes, miércoles y jueves 17:45 - 19:15	Diseñar mensajes originales para comunicar visualmente conceptos con creatividad e innovación.	Procesos creativos. Técnicas creativas Desarrollo de la creatividad personal.	Licenciatura en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño Digital o ramas afines.
DDM-111	Semiótica de la imagen	1	Lunes y miércoles 16:00 - 17:30	Construir mensajes visuales para estructurar productos multimedia, estratégicos y creativos a partir de la selección y propuesta de signos basados en los fundamentos teóricos de la semiótica.	Metodología y objeto de estudio de la semiótica. Términos y conceptos de semiótica aplicados a la disciplina. Estructura interna del signo y sus variantes. Funcionamiento de los códigos visuales. Tipos de signos y códigos. Áreas de investigación y las ramas de aplicación.	Licenciatura en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño Digital o ramas afines.
DDM-111	Semiótica de la imagen	2	Martes y jueves 16:00 - 17:30	Construir mensajes visuales para estructurar productos multimedia, estratégicos y creativos a partir de la selección y propuesta de signos basados en los fundamentos teóricos de la semiótica.	Metodología y objeto de estudio de la semiótica. Términos y conceptos de semiótica aplicados a la disciplina. Estructura interna del signo y sus variantes. Funcionamiento de los códigos visuales. Tipos de signos y códigos. Áreas de investigación y las ramas de aplicación.	Licenciatura en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño Digital o ramas afines.

Perfil Requerido

Formación:

- Poseer Diploma Académico y Título Profesional de Licenciatura según lo requerido para cada asignatura. (Indispensable).

- Poseer título de Maestría en el área (Deseable).

- Poseer título de Doctorado (Deseable).

• Poseer Diploma del Diplomado en Educación Superior válido en el Sistema Universitario Boliviano (SUB) (Indispensable). Se valorará favorablemente un Diplomado con enfoque por Competencias.

Experiencia:

- Haber desempeñado docencia universitaria por lo menos 2 años (Indispensable).
- Contar con experiencia acreditada en el ejercicio de su profesión por lo menos 3 años (Indispensable).

Competencias personales:

- Comunicación efectiva
- Creatividad
- Trabajo en equipo
- Compromiso

Documentos Requeridos

- Carta de presentación en la que se especifique las motivaciones de su postulación al cargo (Indispensable).

- Plan Global de la asignatura. (Indispensable).

[\(descargar formato de plan global de la asignatura\)](#)

- Hoja de vida documentada. Presentación en formato UCB (Indispensable).

[\(descargar formato de hoja de vida\)](#)

- Carnet de Identidad escaneado (Indispensable).

Presentación de Postulaciones

Estimado/a postulante: La presente convocatoria corresponde al periodo 2026, con inicio en Agosto. Únicamente se evaluará la información declarada en la hoja de vida respaldada con documentación oficial (contratos, certificados u otros).

La documentación de los postulantes deberá ser enviada a través del siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfGpfYf8Ye59GKAyNm5jzQj6Nqq4_zDiRyEYBXB9qC1a0mA/viewform

Fecha límite de presentación: jueves, 30 de abril hasta las 23:50.

Cochabamba, abril de 2026