

1ER	2DO	3ER	4TO	5TO	6TO	7MO	8VO
Fundamentos del Dibujo I	Fundamentos del Dibujo II	Figura Humana I	Figura Humana II			Seminario de Título y Ética Profesional	Taller de Titulación
Biomecánica	Actuación para Animación		Fundamentos de la Animación III	Escultura Digital	Estética y Composición de la Imagen		Taller de Integración Profesional
Introducción a la Animación	Fundamentos de la Animación I	Fundamentos de la Animación II	Modelamiento y Animación 3D III	Modelamiento y Animación 3D IV	Derechos de Autor y Legislación		
	Modelamiento y Animación 3D I	Modelamiento y Animación 3D II	Stop Motion I	Stop Motion II	Gestión de Proyectos y Producción para Animación		
Lenguaje Audiovisual y Apreciación Cinematográfica	Historia de la Animación y el Arte	Storyboard y Animatic	Introducción a la Edición Digital	Taller Proyecto Animación II	Taller de Producción Profesional I	Taller de Producción Profesional II	
Dirección de Arte I	Dirección de Arte II	Diseño Sonoro	Taller Proyecto Animación I	Composición Digital I	Composición Digital II	Efectos Visuales	
Herramientas de Razonamiento y Comunicación*		Guion para Animación I		Guion para Animación II	Desarrollo para Videojuegos		
Herramientas para el Aprendizaje	Comunicar con Sentido: Lenguaje, Tecnología y Sociedad	Ser Humano, Hoy	Electivo Formación General I	Electivo Formación General II	Ética, Hoy	Electivo Formación General III	

EXAMEN DE TÍTULO Y GRADO

FICHA CARRERA

TÍTULO PROFESIONAL

Comunicador(a) Digital
Especialidad Animación Digital

GRADO ACADÉMICO

Licenciado(a) en Artes y Tecnologías de la Comunicación

DURACIÓN

8 semestres

MODALIDAD/ JORNADA

• Presencial Diurna

PERFIL DE EGRESO

La egresada y el egresado de la carrera de Comunicación Digital especialidad Animación Digital de Universidad UNIACC, es un profesional que se enfrenta de manera creativa a los constantes desafíos y oportunidades en todos los ámbitos que requieran de la animación y las comunicaciones digitales, utilizando sensibilidad artística, conceptos de anatomía, expresión corporal y habilidades técnicas; haciendo uso de su formación multidisciplinaria siendo un aporte real en diferentes áreas de la comunicación, entretenición, ciencia y tecnología. Basado en su formación profesional, será capaz de aplicar las técnicas de creación de contenidos en el contexto de las industrias creativas contemporáneas, espacios artísticos-culturales y la difusión del conocimiento, manteniendo siempre una reflexión y un diálogo entre su propio quehacer y su entorno, siendo un aporte para sí mismo, para aquellos que lo rodean y para la sociedad en general.

CAMPO OCUPACIONAL

- Producción Audiovisual: Productoras audiovisuales, canales de televisión, productoras de eventos, productoras digitales, artes escénicas, plataformas y medios de comunicación digitales.
- Desarrollo de Contenidos Digitales: agencias de publicidad y marketing, empresas de tecnologías e innovación, agencias de videojuegos, empresas que generen contenidos para la educación, ciencia, ingeniería, minería, arte y cultura.
- Emprendimientos personales.

ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y DISCIPLINAR

- Realización Audiovisual Animada
- Tecnología Aplicada

ÁREA DE FORMACIÓN GENERAL

- Asignaturas de Nivelación
- Asignaturas Sello
- Electivo de Formación General

(*) Asignatura dictada en modalidad online asincrónica, para todas las modalidades de estudio.
*El esquema de asignaturas es referencial y podría tener modificaciones. Las condiciones de ejecución de las actividades prácticas, de titulación y/o de obtención de grado, están disponibles en los reglamentos de la Universidad. Última actualización: 2026