

1ER	2DO	3ER	4TO	5TO	6TO	7MO	8VO
Taller I Exploración Creativa	Taller II Metodología de Diseño	Taller III Tipografía	Taller IV Editorial I	Experiencia de Usuario (UX UI)	Taller VI Medios Interactivos	Seminario de Título y Ética Profesional	Taller de Titulación
Historia del Diseño	Teoría del Diseño Contemporáneo	Fotografía en Diseño	Comunicación Digital	Taller V Identidad	Aplicaciones Interactivas	Metodologías de Investigación	Taller de Integración Profesional
Observación y Dibujo	Color y Composición	Pre Prensa / Sistema de Impresión		Marketing Digital Estratégico	Gestión de Proyectos y Emprendimiento	Taller VII Taller Profesional	
			Técnicas de Ilustración Digital			Portafolio	
Modelos I Vector	Modelos II Pixel	Modelos III Maquetación Digital	Modelos IV Retoque Digital Avanzado	Modelos V Motion Graphics I	Modelos VI Motion Graphics II	Modelos VII Proyectos Digitales	
Herramientas de Razonamiento y Comunicación*		Laboratorio de Desarrollo Tecnológico I Packaging	Laboratorio de Desarrollo Tecnológico II Web	Laboratorio de Desarrollo Tecnológico III Innovación y Sustentabilidad	Laboratorio de Desarrollo Tecnológico IV Tecnologías Interactivas	Sustentabilidad y Responsabilidad Social	
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

Diseñador(a) Gráfico(a)
Especialidad Multimedia

GRADO ACADÉMICO

Licenciado(a) en Diseño Gráfico

DURACIÓN

8 semestres

MODALIDAD/ JORNADA

◦ Presencial Diurna

PERFIL DE EGRESO

La egresada y el egresado de la carrera de Diseño Gráfico especialidad Multimedia de Universidad UNIACC, concibe la profesión como un agente de cambio social, que aplica las capacidades transformativas del diseño, de forma responsable con la sociedad y el medioambiente. Es capaz de diseñar sistemas de comunicación identitarios, basados en una estrategia, evaluando el uso de distintos medios análogo-digitales, para lograr los objetivos, con una prioridad en lo humano y cultural, abarcando distintos niveles de complejidad, con metodologías centradas en el pensamiento de diseño, estética y tecnología, generando cambios positivos en un contexto local y global. Es un diseñador comprometido con los cambios tecnológicos, la sociedad y el entorno, considerando la sustentabilidad ambiental y la sustentabilidad cultural, por una parte, y lo digital y lo análogo, por la otra, para resolver problemas de diseño y contribuir al bien común.

CAMPO OCUPACIONAL

- Diseño análogo-digital, en empresas públicas o privadas del rubro.
- Dirección de arte, en productoras audiovisuales, medios impresos, etc.
- Producción gráfica, en medios privados o en el libre ejercicio.

(*) 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