

1ER	2DO	3ER	4TO	5TO	6TO	7MO	8VO	9NO	10MO	EXAMEN DE TÍTULO Y GRADO
Taller I Lenguaje de la Imagen en Arte	Taller II Fotografía I	Taller III Fotografía II	Taller IV Video	Taller V Obra I	Taller VI Obra II	Taller VII Obra III	Taller VIII Obra IV	Seminario de Título y Ética Profesional	Taller de Titulación	
Introducción al Medio		Historia y Teoría I	Historia y Teoría II	Historia del Arte Latinoamericano	Historia del Arte Chileno	Arte Contemporáneo	Crítica y Estética	Taller de Integración Profesional		
	Color y Materiales	Cuerpo y Representación	Contexto y Espacio Público	Web						
Modelos I Bidimensión y Tridimensión	Modelos II Animación	Volumen I Prototipo	Volumen II Prototipo Avanzado	Tecnología Aplicada I Electrónica	Tecnología Aplicada II Interfaces	Tecnología Aplicada III Objeto	Tecnología Aplicada IV Objeto Complejo			
Observación y Dibujo	Técnicas de la Representación	Postproducción Digital en Arte	Edición	Cultura y Sociedad	Teoría de la Imagen	Gestión de Proyectos y Emprendimiento	Autogestión			
Herramientas de Razonamiento y Comunicación*					Innovación y Aporte al Medio					
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	Electivo Formación General IV			

FICHA CARRERA

TÍTULO PROFESIONAL

Artista Visual

GRADO ACADÉMICO

Licenciado(a) en Artes Visuales

DURACIÓN

10 semestres

MODALIDAD/ JORNADA

◦ Presencial Diurna

RESUMEN DEL PERFIL DE EGRESO

Profesional que domina conocimientos teóricos y tecnológicos de la visualidad, fundamentales para promover lenguajes estéticos dentro del arte contemporáneo. A partir de una sólida formación teórico-práctica es capaz de idear, investigar, crear, diseñar y producir propuestas individuales y colectivas, tanto en la producción de obra como en la gestión de proyectos. Desde la reflexión crítica de su entorno natural, social y cultural, resuelve disyuntivas técnicas y materiales de su área y despliega recursos teóricos, visuales y tecnológicos que refuerzan sus procesos creativos. Identifica los escenarios e instituciones del medio artístico y cultural para insertar su trabajo en él.

CAMPO OCUPACIONAL

- Creación y producción de obra.
- Industria gráfica.
- Gestión cultural.
- Gestión de proyectos creativos.
- Áreas de comunicación.

ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y DISCIPLINAR

- Producción y Gestión de Propuestas Visuales
- Materialidad y Tecnología
- Investigación, Creación e Innovación

ÁREA DE FORMACIÓN GENERAL

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

DIPLOMADO

D

Diplomado en Tecnologías Aplicadas para las Prácticas Artísticas

Las asignaturas marcadas con D son obligatorias y conforman este diplomado, que obtienen los estudiantes al egresar de la carrera.

(*) 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