



Gobierno de la Provincia de Mendoza - República Argentina
"Año del 90º Aniversario de la Fiesta Nacional de la Vendimia"

Resolución

Número: RESOL-2026-6595-E-GDEMZA-DGE

Mendoza, viernes 25 de Septiembre de 2026

Referencia: DGE - Diseño Curricular “Tecnicatura Superior en Diseño Digital e Interactivo”.

VISTO el EX-2026-07579824- -GDEMZA-MESA#DGE mediante el cual se tramita la aprobación del Diseño Curricular jurisdiccional de la carrera Tecnicatura Superior en Diseño Digital e Interactivo; y

CONSIDERANDO:

Que la Ley de Educación Nacional N°26.206, la Ley de Educación Superior N°24.521 y la Ley de Educación Técnico Profesional N°26.058 establecen el marco normativo para la organización, regulación y desarrollo de la Educación Superior y de la Educación Técnico Profesional en el país;

Que la Ley Provincial de Educación N°6970 y su normativa reglamentaria determinan las competencias de la Dirección General de Escuelas en materia de planificación, organización y supervisión de las ofertas de Educación Superior en la Provincia de Mendoza;

Que la transformación de los medios digitales, la expansión de las tecnologías interactivas y la incorporación de nuevas modalidades de comunicación, producción y consumo de contenidos digitales generan nuevas demandas en el campo profesional del diseño, requiriendo perfiles técnicos capaces de intervenir en procesos de diseño, producción, prototipado, implementación y evaluación de experiencias digitales e interactivas;

Que la evolución del campo profesional se encuentra caracterizada por la convergencia entre diseño, comunicación, tecnologías digitales, producción audiovisual, experiencias interactivas, desarrollo web, contenidos transmedia, videojuegos, inteligencia artificial y tecnologías emergentes, requiriendo profesionales capaces de integrar recursos visuales, audiovisuales, tecnológicos y comunicacionales en proyectos digitales diversos;

Que la propuesta formativa responde a las características y necesidades actuales del campo profesional del diseño digital e interactivo, contemplando la intervención en procesos de análisis, conceptualización, diseño, prototipado, producción, implementación, evaluación y documentación de proyectos y experiencias digitales, mediante el uso pertinente de herramientas, metodologías y tecnologías propias del sector;

Que el diseño curricular define un perfil profesional orientado a desempeñarse como mando medio técnico-operativo, con capacidades para participar, organizar, desarrollar, integrar y supervisar procesos y proyectos de diseño digital e interactivo, articulando dimensiones de diseño, comunicación, tecnología y producción, de acuerdo con los requerimientos de los proyectos, los usuarios, los contextos y las condiciones técnicas y organizacionales correspondientes;

Que la propuesta establece una formación progresiva que integra fundamentos del diseño y la comunicación visual con conocimientos y capacidades vinculados con el diseño de interfaces y experiencias de usuario, producción audiovisual y multimedia, tecnologías web, narrativa transmedia, animación, motion graphics, gestión de proyectos, videojuegos, tecnologías interactivas y tendencias emergentes;

Que el desarrollo del diseño curricular de la carrera Tecnicatura Superior en Diseño Digital e Interactivo se realizó mediante

instancias de consulta, intercambio y análisis con especialistas y referentes del sector socioproductivo y profesional vinculado con el diseño, la comunicación, la producción digital y las tecnologías interactivas, cuyos aportes permitieron identificar requerimientos actuales del campo profesional y fortalecer la definición del perfil, las competencias, los espacios formativos y los contenidos de la propuesta;

Que las instancias de consulta con especialistas y referentes del sector permitieron considerar las transformaciones tecnológicas y organizacionales del campo profesional, particularmente aquellas vinculadas con las experiencias de usuario, el diseño de interfaces, la producción de contenidos digitales y audiovisuales, el desarrollo web, las narrativas transmedia, los videojuegos, la inteligencia artificial y la incorporación de tecnologías emergentes;

Que la propuesta fue sometida a las instancias de análisis y evaluación técnico-curricular correspondientes, conforme a los procedimientos establecidos por la Dirección de Educación Superior, incorporando los aportes surgidos del proceso de revisión y validación de la propuesta;

Que la actualización de la propuesta curricular resulta necesaria para adecuar la formación técnica superior a las transformaciones del campo profesional y tecnológico, superando un enfoque centrado exclusivamente en la producción multimedial y ampliando la formación hacia el diseño de experiencias digitales e interactivas, la integración de tecnologías y medios, la producción de contenidos y el desarrollo de proyectos digitales;

Que la carrera constituye una oferta educativa pertinente y actualizada, orientada a fortalecer la profesionalización del campo del diseño digital e interactivo y a responder a las necesidades del sector socioproductivo, favoreciendo la formación de técnicos capaces de intervenir en contextos profesionales diversos y en proyectos caracterizados por la convergencia entre diseño, comunicación, tecnología y producción digital;

Que rola visto bueno de la Subsecretaria de Educación;

Por ello,

EL DIRECTOR GENERAL DE ESCUELAS

RESUELVE:

Artículo 1º. -Deróguese la Resolución N° 008-DGE-2019, exclusivamente en lo referido a la oferta presencial de la carrera Tecnicatura Superior en Diseño Multimedial.

Artículo 2º. - Apruébese el Diseño Curricular jurisdiccional de la carrera "Tecnicatura Superior en Diseño Digital e Interactivo", que como ANEXO (archivo embebido) forma parte integrante de la presente Resolución.

Artículo 3º. - Establézcase que el plan de estudios aprobado por el Artículo 2º tendrá carácter jurisdiccional y podrá ser implementado en Institutos de Educación Superior de gestión estatal y privada de la Provincia de Mendoza, conforme a la autorización de la Dirección de Educación Superior.

Artículo 4º. - Dispóngase que, para la implementación de la oferta educativa, los institutos deberán contar con la autorización previa de la Dirección de Educación Superior para la matriculación de estudiantes.

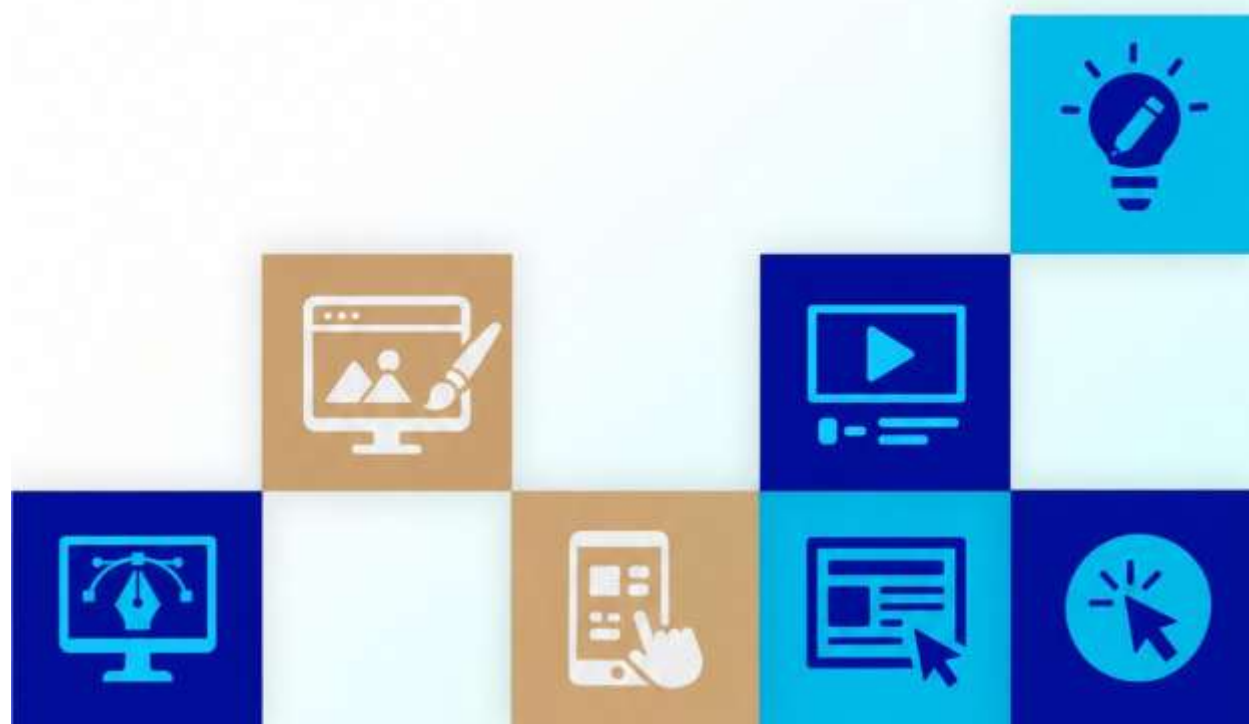
Artículo 5º. - Instrúyase a la Dirección de Educación Superior a tramitar el reconocimiento de la Validez Nacional de la carrera aprobada, conforme a la normativa del Ministerio de Educación de la Nación y del Consejo Federal de Educación.

Artículo 6º. - Comuníquese a quienes corresponda.

Tadeo Garcia Zalazar
Director General
Dirección General de Escuelas

TECNICATURA SUPERIOR EN **DISEÑO DIGITAL E INTERACTIVO**

2027



ANEXO

Tecnicatura Superior en Diseño Digital e Interactivo

I. IDENTIFICACIÓN DE LA CERTIFICACIÓN

- 1. SECTOR/ES DE ACTIVIDAD SOCIO PRODUCTIVA:** Diseño
- 2. DENOMINACIÓN DEL PERFIL PROFESIONAL:** Técnico/a Superior en Diseño Digital e Interactivo
- 3. FAMILIA PROFESIONAL:** Diseño
- 4. DENOMINACIÓN DEL TÍTULO DE REFERENCIA:** Técnico/a Superior en Diseño Digital e Interactivo
- 5. NIVEL Y ÁMBITO DE LA TRAYECTORIA FORMATIVA:** Educación Técnico Profesional de Nivel Superior Inicial.

II. ESPECIFICACIÓN DE LA CARRERA

- **Carga horaria:** 2445 horas cátedras – 1630 horas reloj.
- **Modalidad:** Presencial
- **Formato de la carrera:** Disciplinar
- **Duración:** 2 años y medio (5 cuatrimestres)
- **Condiciones de ingreso:** a. Al momento de iniciar el cursado, se deberá haber completado el Nivel Secundario acreditado a través de certificaciones oficiales del Sistema Educativo Nacional b. Ser mayor de 25 años según lo establecido en el Art. 7 de la Ley de Educación Superior N° 24.521, mediante la cual acredita experiencia en el campo disciplinar y cumplimentar lo establecido en la normativa provincial vigente. Haber aprobado el “Dispositivo de Ingreso a la Educación Superior” (Resolución 4708-DGE-25).

III. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El Diseño Digital e Interactivo constituye un campo profesional estratégico dentro de los servicios basados en el conocimiento. Trasciende la mera producción de piezas gráficas fijas para consolidarse como una disciplina proyectual centrada en la interacción humana con sistemas, productos, servicios y plataformas tecnológicas. El diseño de experiencias e interfaces (UX/UI), la investigación de usuarios, la programación *front-end*, las narrativas transmedia, los videojuegos, las experiencias inmersivas y las tecnologías emergentes representan áreas dinámicas que demandan perfiles con formación integral, pensamiento crítico, capacidad de investigación, resolución de problemas y agilidad metodológica.

En el ámbito de la provincia de Mendoza, el entramado productivo se encuentra en pleno proceso de diversificación e innovación. Sectores consolidados como la vitivinicultura, el turismo y la agroindustria, así como el pujante sector del software y los servicios interactivos, demandan soluciones de diseño, comunicación y desarrollo digital para mejorar sus productos y servicios, fortalecer su presencia en mercados nacionales e internacionales y responder a las nuevas formas de interacción de usuarios, clientes y comunidades. El crecimiento de las plataformas interactivas, los servicios digitales, el comercio electrónico y los medios sociales amplía las oportunidades para la intervención de profesionales formados bajo una perspectiva interdisciplinaria, crítica y orientada a la resolución de problemas concretos.

La reestructuración curricular a 2.5 años (5 cuatrimestres) responde de forma directa a esta realidad socio-productiva, adaptando las cargas horarias sin perder rigurosidad y garantizando la plena integración del Primer año común (**PAC**) con la Tecnicatura Superior en Diseño de Comunicación Gráfica y Digital. Se promueve así una base conceptual unificada en pensamiento proyectual, comunicación visual, representación y cultura digital, complementada a partir del segundo año con una fuerte especialización en investigación y diseño de experiencias, productos y servicios digitales, código *front-end*, producción transmedia, medios interactivos y tecnologías emergentes.

Fundamentación disciplinar

El Diseño Digital e Interactivo es una disciplina proyectual orientada al análisis, investigación, planificación, desarrollo, implementación y evaluación de soluciones de interacción y comunicación digital que responden a problemáticas complejas de la sociedad contemporánea y de la economía del conocimiento. Su objeto de estudio abarca productos y servicios digitales, sistemas interactivos complejos, interfaces de usuario, plataformas, narrativas transmedia y

entornos inmersivos donde convergen múltiples lenguajes de diseño, metodologías y tecnologías.

Se constituye como un campo intrínsecamente interdisciplinario que integra aportes de la experiencia de usuario (UX), el diseño de interfaces (UI), la investigación de usuarios, la arquitectura de información, la programación *front-end*, la semiótica visual, las ciencias sociales, la comunicación digital y la producción multimedia. Esta integración conceptual y técnica permite construir productos, servicios y experiencias digitales significativas, funcionales y accesibles, centradas en las personas, donde se articulan las dimensiones estética, funcional, tecnológica, comunicacional y sociocultural.

El proceso proyectual en esta disciplina constituye una metodología de pensamiento crítico y creativo que parte de la investigación y comprensión de necesidades, comportamientos y contextos de uso para definir problemas y oportunidades de diseño. Se fundamenta en el diseño centrado en las personas, la formulación de hipótesis, la experimentación iterativa, el prototipado rápido, la evaluación de usabilidad y la validación con usuarios. De este modo, las decisiones proyectuales se sustentan en evidencias y procesos de evaluación, evitando reducir el diseño digital a criterios exclusivamente estéticos o instrumentales.

Ante el surgimiento permanente de tecnologías digitales emergentes y la incorporación de inteligencia artificial, la formación no se reduce al dominio técnico de herramientas particulares o temporales, sino que potencia la capacidad para seleccionarlas, integrarlas, evaluarlas y utilizarlas de manera crítica, ética y responsable como medios de innovación, producción, automatización y experimentación.

Fundamentación pedagógica

La propuesta pedagógica de la carrera se basa en una concepción del aprendizaje activo, reflexivo, contextualizado y progresivo. El estudiante asume un rol protagónico en la construcción del conocimiento a través de la resolución de problemas reales, el aprendizaje basado en proyectos, la investigación aplicada, la experimentación en laboratorios y talleres y la producción de resultados verificables.

En coherencia con la naturaleza proyectual de la disciplina, se promueve una estrecha articulación entre teoría y práctica, integrando el pensamiento analítico con el hacer técnico. El docente actúa como mediador y facilitador, guiando los procesos de investigación, exploración

conceptual, experimentación estética, toma de decisiones, prototipado, implementación y evaluación de soluciones.

El currículo se estructura con un criterio de complejidad creciente. El Primer año común (PAC) proporciona una sólida base conceptual en pensamiento visual, herramientas de diseño, comunicación y cultura digital. A partir del segundo año, los estudiantes profundizan en la especialización interactiva mediante investigación y diseño de experiencias digitales, diseño de interfaces y productos digitales, programación *front-end*, producción audiovisual y transmedia, *motion graphics*, videojuegos, tecnologías emergentes y metodologías ágiles.

Las estrategias didácticas se centran en talleres proyectuales, estudios de casos, simulación de entornos profesionales, investigación aplicada de usuarios y usabilidad, experimentación tecnológica y prácticas profesionalizantes en vinculación con el sector socio-productivo. Se favorece el trabajo interdisciplinario y la articulación progresiva entre espacios curriculares mediante proyectos integradores.

La evaluación se concibe de forma continua e integradora, orientada tanto al proceso como a los resultados, y fundamentada en investigaciones, documentación de proyectos, prototipos, productos funcionales, producciones audiovisuales e interactivas, portfolios y coloquios de defensa. Se procura que las evidencias de aprendizaje permitan verificar no solo el dominio de herramientas, sino también la capacidad de analizar problemas, fundamentar decisiones, resolver situaciones y comunicar profesionalmente los resultados.

Organización de la propuesta formativa

La carrera se organiza en una duración de dos años y medio (cinco cuatrimestres), totalizando 1.630 horas reloj (2.445 horas cátedra). La grilla curricular está distribuida equilibradamente en cuatro campos de formación: **Formación general, Formación de fundamento, Formación específica y Prácticas profesionalizantes**, respetando las proporciones normativas vigentes.

El primer año común (PAC) asegura la cohesión y flexibilidad del trayecto formativo al compartir bases comunes con la carrera de Diseño de Comunicación Gráfica y Digital, permitiendo a los estudiantes consolidar los fundamentos disciplinares antes de adentrarse en la especialidad interactiva.

El trayecto formativo de especialidad se orienta de manera directa a la investigación y diseño de productos y servicios interactivos, la programación *front-end*, el diseño de interfaces, la producción audiovisual y transmedia, diseño de *motion graphics*, el desarrollo de videojuegos y la experimentación con inteligencia artificial y tecnologías emergentes.

Las Prácticas profesionalizantes se integran de forma transversal y progresiva en cada tramo formativo, promoviendo la realización de proyectos integradores que replican las condiciones y dinámicas del sector laboral. Estos proyectos favorecen la articulación de saberes y permiten abordar progresivamente las distintas etapas del trabajo profesional: relevamiento e investigación, definición del problema, conceptualización, diseño, prototipado, desarrollo, validación, implementación, documentación y presentación.

Pertinencia socio-productiva

La propuesta responde de forma directa a la transformación digital global y a la diversificación de la matriz productiva en la provincia de Mendoza. La consolidación del polo tecnológico, el crecimiento de la industria del software y las necesidades de innovación digital en sectores tradicionales, como el turismo, la vitivinicultura, la agroindustria, el comercio y los servicios, demandan perfiles técnicos capaces de investigar necesidades, diseñar experiencias, desarrollar interfaces y producir soluciones digitales, contenidos interactivos y activos multimediales.

El Diseño Digital e Interactivo se posiciona como un perfil estratégico para optimizar los servicios basados en el conocimiento y potenciar la competitividad de las organizaciones públicas y privadas. Su formación permite intervenir en equipos multidisciplinarios de diseño, tecnología, comunicación y producción digital, aportando capacidades para comprender necesidades, transformar problemas en oportunidades y participar en el desarrollo y mejora de productos, servicios y experiencias digitales.

La formación también contempla las modalidades de trabajo propias de la economía del conocimiento, incluyendo equipos distribuidos, servicios profesionales independientes y proyectos orientados a mercados nacionales e internacionales. De este modo, se favorece tanto la inserción laboral en organizaciones y empresas como el desarrollo de iniciativas profesionales autónomas.

Principios formativos de la carrera

La formación del egresado se sustenta en principios esenciales que orientan la práctica proyectual e institucional:

- **Investigación y diseño basado en evidencias:** comprensión de usuarios, contextos y necesidades como punto de partida para definir problemas y fundamentar decisiones proyectuales.
- **Diseño centrado en las personas:** prioridad metodológica de las necesidades, capacidades, expectativas y condiciones de interacción de los usuarios en el desarrollo de productos y servicios digitales.
- **Articulación teoría-práctica:** aprendizaje basado en la experiencia, la experimentación, la resolución de problemas y la producción de resultados verificables.
- **Diseño de productos, servicios y experiencias:** comprensión integral de las soluciones digitales, considerando su dimensión funcional, visual, tecnológica, comunicacional y estratégica.
- **Metodologías ágiles y trabajo colaborativo:** fomento del trabajo interdisciplinario bajo marcos profesionales contemporáneos (Scrum, Kanban) y herramientas digitales de colaboración.
- **Innovación y adaptabilidad tecnológica:** uso crítico e integración de inteligencia artificial, automatización, tecnologías inmersivas y otras tecnologías emergentes, promoviendo la actualización profesional permanente.
- **Accesibilidad e inclusión digital:** compromiso ético y técnico con el diseño de productos y servicios accesibles, considerando diversidad de usuarios y pautas internacionales de accesibilidad digital.
- **Vinculación socioproductiva:** relación activa con el medio productivo a través de proyectos y prácticas profesionalizantes contextualizadas en situaciones reales o simuladas de trabajo.
- **Desarrollo sostenible y responsabilidad social:** conciencia sobre los impactos sociales, culturales, económicos y ambientales asociados al diseño y utilización de tecnologías y productos digitales.

En conjunto, la Tecnicatura Superior en Diseño Digital e Interactivo propone una formación integral y crítica que prepara a los egresados para intervenir en escenarios complejos de

interacción humana con la tecnología, promoviendo una práctica profesional ética, creativa, fundamentada, adaptable y altamente competitiva.

IV. ÁREAS SOCIO OCUPACIONALES

El Técnico/a Superior en Diseño Digital e Interactivo podrá desempeñarse en diversos ámbitos del campo productivo, tecnológico, comunicacional y cultural, participando en equipos interdisciplinarios o desarrollando servicios profesionales independientes.

Podrá intervenir en las siguientes áreas socio-ocupacionales:

- **Empresas de desarrollo de software y tecnología:** participando en equipos de diseño y desarrollo de productos digitales, investigando necesidades de usuarios, diseñando experiencias e interfaces, estructurando arquitecturas de información, desarrollando y programando interfaces *front-end*, prototipando soluciones y colaborando en procesos de validación y mejora de sitios web, aplicaciones y plataformas digitales.
- **Agencias de comunicación digital, diseño y marketing:** desarrollando estrategias y soluciones de comunicación digital, productos y experiencias interactivas, contenidos transmedia, interfaces, campañas digitales, piezas audiovisuales y recursos dinámicos, integrando criterios de experiencia de usuario, comunicación visual, narrativa, accesibilidad y tecnologías emergentes.
- **Estudios de animación, videojuegos, producción audiovisual y medios interactivos:** participando en proyectos de *motion graphics*, animación 2D/3D, producción y postproducción audiovisual, composición digital, efectos visuales, diseño de sonido, videojuegos, narrativas interactivas y experiencias inmersivas.
- **Departamentos de comunicación, innovación y transformación digital de organizaciones públicas y privadas:** interviniendo en el diseño y mejora de canales, productos y servicios digitales, plataformas institucionales, sistemas de información, experiencias de atención y comunicación con usuarios, clientes, ciudadanos y comunidades.
- **Servicios profesionales independientes (*freelance*) y emprendimientos digitales:** ofreciendo servicios de investigación, consultoría, diseño de experiencias e interfaces, desarrollo *front-end*, producción multimedia, prototipado, diseño de productos digitales y soluciones interactivas para empresas/comitentes locales y nacionales, así como desarrollando proyectos y servicios propios.

V. PERFIL Y ALCANCE PROFESIONAL:

El Técnico/a Superior en Diseño Digital e Interactivo estará capacitado para investigar, planificar, diseñar, desarrollar, programar, implementar y evaluar productos, servicios y experiencias de interacción digital y comunicación multimedia, integrándose en equipos multidisciplinarios o actuando como profesional independiente y emprendedor autónomo.

Su formación le permitirá intervenir en las diferentes etapas del proceso proyectual, desde la identificación y análisis de necesidades hasta la conceptualización, prototipado, desarrollo, validación, implementación y documentación de soluciones digitales. En el marco de su perfil profesional podrá:

- Investigar necesidades, características, comportamientos y contextos de usuarios mediante técnicas de relevamiento, observación, entrevistas, análisis de antecedentes y otras estrategias de investigación aplicada al diseño.
- Identificar problemas y oportunidades de diseño, formular requerimientos, establecer objetivos y definir criterios funcionales, comunicacionales y tecnológicos para orientar el desarrollo de productos, servicios y experiencias digitales.
- Diseñar y prototipar experiencias e interfaces digitales (UX/UI) para plataformas web, móviles y otros entornos interactivos, estructurando arquitecturas de información, flujos de navegación y sistemas de interacción centrados en las personas.
- Diseñar interfaces digitales aplicando principios de comunicación visual, composición, tipografía, color, interacción, diseño *responsive*, accesibilidad y sistemas de componentes reutilizables.
- Elaborar y evaluar prototipos de diferente nivel de fidelidad mediante herramientas digitales, incorporando procesos de prueba de usabilidad, evaluación heurística, retroalimentación de usuarios y validación iterativa.
- Programar interactividad de lado del cliente y maquetar interfaces web, responsivas y accesibles utilizando tecnologías y estándares de código *front-end*, integrando datos y servicios digitales cuando los requerimientos del proyecto lo demanden.
- Gestionar y documentar código fuente y recursos de proyectos digitales mediante herramientas de control de versiones, repositorios colaborativos y prácticas de organización y documentación del desarrollo.

- Producir y postproducir activos de video, audio, *motion graphics*, animación 2D/3D y composición digital de efectos especiales (VFX), integrándose en piezas audiovisuales, productos digitales y relatos transmedia.
- Escribir y estructurar guiones interactivos, recorridos narrativos y biblias transmedia para la difusión y expansión multiplataforma de contenidos y experiencias.
- Diseñar mecánicas, niveles, interacciones y prototipos funcionales de videojuegos y entornos inmersivos mediante herramientas y motores de desarrollo apropiados a las características del proyecto.
- Diseñar y prototipar experiencias interactivas que incorporen realidad aumentada, realidad virtual, tecnologías inmersivas, inteligencia artificial y otros recursos tecnológicos emergentes, evaluando su pertinencia en relación con los objetivos del proyecto.
- Utilizar herramientas de inteligencia artificial y automatización en procesos de investigación, ideación, diseño, producción, programación y experimentación, evaluando críticamente sus resultados, limitaciones, sesgos e implicancias éticas.
- Integrar criterios de accesibilidad e inclusión digital en las diferentes etapas del desarrollo de productos, servicios y experiencias, considerando estándares, buenas prácticas y diversidad de usuarios.
- Gestionar y coordinar proyectos interactivos digitales empleando marcos de trabajo ágiles y tableros colaborativos de control, participando en la planificación de tareas, organización de recursos, seguimiento de entregables y evaluación de resultados.
- Documentar procesos, decisiones, prototipos, desarrollos y resultados, construyendo casos de estudio y un portfolio profesional que permita comunicar y evidenciar las capacidades desarrolladas.
- Construir su marca personal y portfolio profesional para presentarse competitivamente en el mercado nacional e internacional de la economía del conocimiento.
- Desarrollar servicios profesionales y proyectos propios, participando en la definición de alcances, requerimientos, presupuestos, condiciones de trabajo y criterios de entrega, de acuerdo con las características del proyecto y del comitente.

Desarrollo por Funciones

Función 1:

Investigar necesidades, comportamientos y contextos de uso; conceptualizar, diseñar, prototipar y validar productos, servicios e interfaces digitales, aplicando principios de experiencia de usuario, arquitectura de información, diseño de interacción, accesibilidad y evaluación basada en evidencias.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Investigar usuarios, necesidades y contextos de uso mediante técnicas cualitativas y cuantitativas, generando información relevante para fundamentar decisiones de diseño.	• Se identifican usuarios, actores involucrados, necesidades y contextos relevantes para el proyecto. • Se diseñan y aplican entrevistas, encuestas, observaciones, análisis comparativos y otras técnicas de investigación. • Se organizan y analizan los datos obtenidos identificando patrones, necesidades, comportamientos y oportunidades. • Se construyen perfiles de usuarios, mapas de empatía, <i>user personas</i> y otros modelos de representación cuando resulten pertinentes. • Se documentan los hallazgos y se establecen conclusiones que orientan las decisiones proyectuales.
Definir problemas y oportunidades de diseño a partir de la investigación, estableciendo objetivos, requerimientos y criterios de éxito para productos, servicios y experiencias digitales.	• Se sintetizan los resultados de investigación para formular problemas y oportunidades de diseño. • Se definen objetivos y requerimientos funcionales, comunicacionales y de experiencia. • Se identifican recorridos, necesidades y puntos de contacto relevantes entre usuarios y productos o servicios. • Se formulan hipótesis y criterios de éxito susceptibles de ser evaluados. • Se fundamentan las decisiones proyectuales a partir de evidencias obtenidas durante la investigación.
Diseñar la arquitectura de información y los flujos de interacción de productos y servicios digitales, organizando contenidos, funcionalidades y recorridos de manera clara y significativa.	• Se organiza la información mediante estructuras jerárquicas, taxonomías y sistemas de navegación adecuados. • Se desarrollan mapas de sitio, diagramas de flujo, <i>user flows</i> y estructuras de navegación. • Se diseñan recorridos de usuario considerando objetivos, necesidades y diferentes puntos de interacción. • Se identifican estados, acciones, respuestas y situaciones alternativas dentro de los flujos. • Se verifica la coherencia entre arquitectura de información, contenidos y objetivos del producto o servicio.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Diseñar experiencias e interfaces digitales mediante principios de UX/UI y sistemas de diseño, articulando funcionalidad, comunicación visual, interacción, accesibilidad y consistencia.	• Se diseñan wireframes, interfaces y prototipos de diferente nivel de fidelidad. • Se aplican principios de usabilidad, jerarquía visual, composición, tipografía, color y diseño de interacción. • Se desarrollan sistemas de componentes, patrones y reglas visuales reutilizables. • Se aplican criterios de diseño responsive y adaptación a diferentes dispositivos y contextos de uso. • Se incorporan criterios de accesibilidad e inclusión digital desde las primeras etapas del diseño. • Se mantiene la coherencia visual y funcional entre las diferentes pantallas, estados y componentes.
Prototipar productos, servicios y experiencias digitales mediante herramientas especializadas, permitiendo representar, comunicar y evaluar soluciones antes de su implementación.	• Se seleccionan herramientas y niveles de fidelidad de prototipado según los objetivos del proyecto. • Se construyen prototipos navegables que representan flujos, interacciones y funcionalidades relevantes. • Se incorporan estados, transiciones y comportamientos necesarios para simular la experiencia. • Se documentan decisiones, supuestos y alternativas consideradas durante el proceso. • Se utilizan los prototipos como instrumentos de comunicación y validación interdisciplinaria.
Evaluar y validar soluciones de diseño mediante pruebas con usuarios y técnicas de evaluación de usabilidad, incorporando evidencia para mejorar iterativamente los productos y servicios digitales.	• Se definen objetivos, participantes y procedimientos de evaluación de acuerdo con las características del proyecto. • Se realizan pruebas de usabilidad, evaluaciones heurísticas y otras técnicas pertinentes. • Se registran comportamientos, dificultades, observaciones y resultados obtenidos. • Se identifican problemas de experiencia y se priorizan oportunidades de mejora. • Se incorporan los resultados de validación en nuevas iteraciones del diseño. • Se documentan las modificaciones realizadas y su relación con los hallazgos obtenidos.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Diseñar soluciones digitales considerando accesibilidad, inclusión, ética y diversidad de usuarios, integrando criterios de responsabilidad social y tecnológica en las decisiones proyectuales.	• Se aplican principios y pautas reconocidas de accesibilidad digital. • Se consideran diferentes capacidades, edades, contextos, dispositivos y condiciones de acceso. • Se identifican posibles barreras cognitivas, visuales, auditivas, motrices y tecnológicas. • Se evalúan las implicancias éticas de las decisiones de diseño, especialmente en relación con datos, privacidad, persuasión y automatización. • Se proponen soluciones que favorecen experiencias digitales inclusivas y responsables.
Utilizar herramientas de inteligencia artificial como apoyo a la investigación, ideación, prototipado y evaluación, integrándolas críticamente al proceso proyectual.	• Se utilizan herramientas de IA para explorar alternativas, sintetizar información, generar hipótesis y ampliar posibilidades de ideación. • Se emplean recursos de IA para apoyar la producción de contenidos, prototipos y variantes de diseño. • Se verifican críticamente los resultados obtenidos, identificando errores, sesgos y limitaciones. • Se protegen datos personales, información sensible y propiedad intelectual durante su utilización. • Se documenta el uso de IA cuando su intervención resulte significativa en el proceso de diseño.

Función 2:

Desarrollar e implementar interfaces y productos digitales interactivos mediante tecnologías y estándares de desarrollo front-end, integrando estructuras semánticas, sistemas visuales, Interactividad, datos y servicios digitales, con criterios de accesibilidad, compatibilidad, rendimiento, seguridad básica y mantenimiento.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Estructurar documentos e interfaces web mediante lenguajes de marcado semántico y estándares web, garantizando una organización clara de la información, la accesibilidad y la correcta interpretación por navegadores, motores de búsqueda y tecnologías de asistencia.	• Se estructuran los documentos web utilizando etiquetas HTML5 semánticas de acuerdo con estándares y buenas prácticas de desarrollo web. • Se organizan correctamente encabezados, secciones, navegación, formularios y otros elementos de contenido para favorecer la comprensión y navegación. • Se incorporan recursos multimedia e interactivos básicos respetando criterios de accesibilidad y compatibilidad. • Se configuran metadatos, títulos, descripciones y estructuras de encabezado para favorecer la indexación y comprensión del contenido.
Aplicar estilos visuales y sistemas de diseño responsivo mediante CSS y herramientas complementarias, garantizando consistencia visual, adaptación a diferentes dispositivos y condiciones adecuadas de lectura e interacción.	• Se aplican estilos tipográficos, compositivos y visuales mediante CSS y herramientas de apoyo apropiadas al proyecto. • Se implementan sistemas de grilla y organización espacial mediante Flexbox, CSS Grid y otras técnicas actuales de maquetación. • Se desarrolla la adaptación de las interfaces mediante media queries, unidades relativas y estrategias <i>mobile first</i>. • Se integran componentes y patrones visuales consistentes con el sistema de diseño definido para el producto. • Se optimizan recursos gráficos, tipográficos y multimedia para favorecer tiempos adecuados de carga y rendimiento.
Integrar APIs y servicios digitales mediante comunicaciones asincrónicas, incorporando datos externos y funcionalidades necesarias para el funcionamiento de productos e interfaces digitales.	• Se realizan peticiones HTTP asincrónicas mediante Fetch API, promesas y mecanismos equivalentes. • Se procesan datos estructurados en formatos como JSON para integrarlos en la interfaz. • Se gestionan estados de carga, respuestas exitosas y situaciones de error. • Se depuran scripts, peticiones y respuestas mediante herramientas de desarrollo del navegador. • Se integran servicios externos respetando los requerimientos funcionales y técnicos del producto

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Implementar criterios de accesibilidad, compatibilidad, seguridad básica y rendimiento en productos digitales, considerando estándares y buenas prácticas internacionales.	• Se aplican criterios de accesibilidad en estructura, navegación, contraste, formularios, interacción y contenidos multimedia. • Se realizan pruebas de funcionamiento en diferentes resoluciones, navegadores y dispositivos. • Se identifican y corrigen problemas básicos de rendimiento y carga. • Se aplican prácticas básicas de seguridad en formularios, datos y consumo de servicios. • Se verifican los requisitos técnicos y funcionales antes de la publicación.
Gestionar el código fuente y los recursos del proyecto mediante sistemas de control de versiones y plataformas colaborativas, asegurando trazabilidad, documentación y trabajo coordinado.	• Se inicializan y configuran repositorios mediante Git. • Se realizan <i>commits</i> lógicos, descriptivos y documentados. • Se gestionan ramas de desarrollo, integración y publicación según las necesidades del proyecto. • Se resuelven conflictos y se realizan fusiones de código de manera controlada. • Se utilizan plataformas colaborativas como GitHub para compartir, revisar y documentar el desarrollo. • Se documenta el proyecto mediante archivos README, instrucciones de instalación y criterios básicos de mantenimiento.
Publicar y verificar productos digitales en entornos de implementación, asegurando su funcionamiento y disponibilidad.	• Se configuran entornos básicos de publicación y despliegue. • Se verifican rutas, recursos, funcionalidades e integraciones antes y después de la publicación. • Se identifican errores de implementación y se aplican procedimientos básicos de corrección. • Se documentan las condiciones necesarias para la actualización y mantenimiento del producto.

Función 3:

Conceptualizar, producir, integrar y adaptar contenidos gráficos, fotográficos, audiovisuales, sonoros, animados e interactivos para productos, servicios, narrativas transmedia, videojuegos

y experiencias inmersivas, articulando lenguajes, tecnologías, plataformas y modalidades de participación de las audiencias.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Planificar y desarrollar conceptos narrativos y guiones para contenidos digitales e interactivos, considerando las características de las plataformas, los dispositivos y las formas de participación de las audiencias.	• Se redactan guiones literarios y técnicos aplicando estructuras narrativas lineales, no lineales e interactivas. • Se definen personajes, escenarios, conflictos, recorridos y puntos de interacción cuando las características del proyecto lo requieran. • Se desarrolla la biblia transmedia estableciendo contenidos, plataformas, públicos y posibilidades de expansión narrativa. • Se elaboran storyboards, guiones gráficos y animáticas para previsualizar ritmo, composición y secuencias. • Se consideran las características de cada plataforma y las condiciones de consumo del contenido.
Capturar y producir material fotográfico y audiovisual digital, aplicando criterios técnicos, estéticos y narrativos de acuerdo con los requerimientos del proyecto.	• Se operan cámaras digitales controlando parámetros de exposición como ISO, diafragma y velocidad. • Se seleccionan encuadres, focales y movimientos de cámara de acuerdo con las necesidades expresivas. • Se implementan esquemas de iluminación natural o artificial adecuados a la propuesta visual. • Se registra sonido directo mediante micrófonos apropiados y criterios básicos de captación. • Se organizan y respaldan correctamente los materiales producidos.
Editar y postproducir contenidos audiovisuales y sonoros, integrando imagen, movimiento, voz, música y efectos para construir piezas comunicacionales y experiencias digitales.	• Se ensamblan secuencias aplicando criterios de continuidad, ritmo, montaje y elipsis. • Se integran voces, música, ambientes y efectos sonoros con niveles y balances adecuados. • Se realizan procesos básicos de limpieza, edición y tratamiento del sonido. • Se corrige y gradúa el color para mantener consistencia visual y coherencia estética. • Se exportan piezas utilizando formatos, resoluciones y códecs adecuados a cada plataforma.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Diseñar y producir gráficos en movimiento, animaciones y composiciones digitales, integrando recursos visuales dinámicos en productos y experiencias interactivas.	• Se animan textos, formas y elementos gráficos mediante fotogramas clave, curvas de velocidad (<i>easing</i>) y principios básicos de animación. • Se producen composiciones 2D y 3D de acuerdo con las características del proyecto. • Se modelan objetos tridimensionales básicos y se aplican materiales, iluminación y renderizado. • Se desarrollan composiciones audiovisuales mediante técnicas de chroma key, rotoscopia y tracking. • Se integran efectos visuales de acuerdo con los requerimientos narrativos y comunicacionales.
Diseñar y producir contenidos interactivos y multiplataforma, articulando recursos audiovisuales, gráficos, sonoros y tecnológicos para construir experiencias de participación.	• Se estructuran contenidos considerando interacción, navegación, participación y respuesta del usuario. • Se adaptan contenidos a diferentes formatos, dispositivos y plataformas. • Se integran recursos audiovisuales en sitios, aplicaciones, experiencias interactivas y otros medios digitales. • Se desarrollan prototipos de experiencias narrativas, interactivas o transmedia. • Se evalúa la coherencia entre contenido, tecnología, plataforma y experiencia de usuario.
Desarrollar prototipos de experiencias inmersivas e interactivas mediante tecnologías emergentes, explorando posibilidades expresivas y comunicacionales.	• Se experimenta con recursos de realidad aumentada, realidad virtual y entornos interactivos. • Se integran recursos audiovisuales y gráficos en experiencias inmersivas. • Se desarrollan prototipos funcionales adecuados al nivel de complejidad del proyecto. • Se evalúan las posibilidades, limitaciones y pertinencia de las tecnologías utilizadas. • Se documentan las decisiones técnicas y proyectuales adoptadas.

Función 4:

Planificar, organizar, coordinar y evaluar proyectos de productos, servicios y experiencias digitales, articulando requerimientos, recursos, tiempos, roles, entregables y procesos de validación mediante metodologías de gestión y marcos de trabajo ágiles, en equipos interdisciplinarios.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Analizar y definir el problema, la oportunidad y la propuesta de valor del proyecto digital, considerando necesidades de usuarios, objetivos organizacionales y condiciones de viabilidad.	• Se identifican necesidades, problemas y oportunidades relevantes para el proyecto. • Se definen públicos destinatarios, necesidades y propuesta de valor. • Se utiliza el modelo Canvas u otras herramientas de análisis estratégico cuando resultan pertinentes. • Se establecen objetivos, alcances, restricciones y resultados esperados. • Se identifican requerimientos funcionales, técnicos y de experiencia.
Planificar y estructurar el proyecto digital, organizando fases, tareas, recursos, responsables, tiempos y entregables.	• Se desarrolla la Estructura de Desglose de Trabajo (EDT). • Se organizan tareas, dependencias y responsables. • Se elaboran cronogramas y diagramas de Gantt cuando corresponda. • Se estiman recursos humanos, tecnológicos y económicos. • Se identifican riesgos y se establecen estrategias básicas de mitigación y contingencia.
Gestionar el desarrollo mediante metodologías ágiles y herramientas colaborativas, favoreciendo ciclos iterativos, entregas progresivas y adaptación a cambios.	• Se organiza y prioriza el Product Backlog según objetivos y necesidades. • Se planifican iteraciones y entregas mediante Scrum, Kanban u otros marcos adecuados. • Se utilizan tableros colaborativos para visualizar tareas y estados. • Se realizan reuniones de planificación, seguimiento y revisión según la metodología adoptada. • Se controla el trabajo en curso y se registran avances, bloqueos y desvíos. • Se realizan retrospectivas para identificar oportunidades de mejora.
Coordinar equipos interdisciplinarios y comunicar decisiones de proyecto, articulando criterios de diseño, tecnología, contenidos y gestión.	• Se asignan responsabilidades de acuerdo con roles y capacidades del equipo. • Se documentan decisiones, requerimientos, cambios y acuerdos. • Se comunican avances y dificultades de manera clara y oportuna. • Se utilizan herramientas digitales de colaboración y documentación. • Se articulan criterios entre perfiles de diseño, desarrollo, comunicación, producción y gestión.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Gestionar procesos iterativos de prototipado, prueba y validación, incorporando información obtenida de usuarios y actores relevantes.	• Se establecen objetivos de validación y criterios de evaluación. • Se planifican pruebas de prototipos y productos en función de los objetivos del proyecto. • Se registran observaciones, resultados y retroalimentación. • Se priorizan ajustes según impacto, viabilidad y objetivos. • Se incorporan mejoras a las siguientes iteraciones del producto o servicio.
Controlar y documentar el avance y los resultados del proyecto, verificando el cumplimiento de objetivos, requerimientos y entregables.	• Se documentan avances mediante informes, tableros, indicadores y registros de proyecto. • Se controlan tiempos, recursos, alcance y cumplimiento de entregables. • Se identifican desvíos y se proponen acciones correctivas. • Se evalúan los resultados obtenidos respecto de los objetivos definidos. • Se documentan aprendizajes y recomendaciones para futuras iteraciones.

Función 5:

Gestionar servicios profesionales, emprendimientos y proyectos de diseño digital e interactivo, definiendo propuestas de valor, alcances, condiciones de contratación, presupuestos, estrategias de comunicación y posicionamiento, documentación profesional y criterios legales, económicos y éticos propios del ejercicio profesional.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Construir y gestionar una identidad profesional y una estrategia de posicionamiento, definiendo una propuesta de valor coherente con las capacidades y áreas de especialización.	• Se define una propuesta de valor profesional de acuerdo con el perfil, capacidades y áreas de especialización. • Se desarrolla una identidad visual y verbal coherente con el posicionamiento elegido. • Se construyen perfiles profesionales en plataformas pertinentes al campo del diseño y la tecnología. • Se mantiene actualizada la información profesional, experiencia y producción relevante. • Se adapta la presentación profesional a diferentes oportunidades laborales y comerciales.
Desarrollar y gestionar un portfolio profesional basado en casos de estudio, evidenciando procesos, decisiones, capacidades y resultados.	• Se seleccionan y curan proyectos relevantes de acuerdo con objetivos profesionales. • Se documentan las problemáticas, procesos de investigación, decisiones, iteraciones y soluciones desarrolladas. • Se presentan resultados mediante casos de estudio claros, visuales y argumentados. • Se incorporan evidencias verificables de participación y resultados. • Se mantiene el portfolio actualizado y adaptado al mercado objetivo. • Se desarrolla el portfolio digital aplicando criterios de usabilidad, accesibilidad y diseño responsive.
Diseñar estrategias de comunicación y marketing digital para servicios y emprendimientos, identificando públicos, canales, propuestas de valor e indicadores.	• Se identifican públicos objetivos y necesidades de comunicación. • Se diseñan estrategias de contenidos para diferentes canales digitales. • Se planifican acciones de posicionamiento orgánico y campañas digitales cuando corresponda. • Se establecen indicadores de desempeño (KPIs) vinculados con los objetivos. • Se analizan métricas de alcance, interacción, conversión y comportamiento de usuarios. • Se ajustan las estrategias a partir de los resultados obtenidos.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Gestionar proyectos y servicios profesionales con clientes y organizaciones, estableciendo condiciones claras de trabajo, alcance, tiempos, entregables y responsabilidades.	● Se relevan necesidades y requerimientos del comitente. ● Se elaboran propuestas y presupuestos acordes con el alcance del servicio. ● Se establecen cronogramas, entregables, revisiones y condiciones de aprobación. ● Se documentan cambios de alcance y requerimientos adicionales. ● Se mantienen canales de comunicación profesional durante el desarrollo del proyecto. ● Se presentan resultados y se formalizan las condiciones de entrega.
Gestionar aspectos legales, administrativos y económicos del ejercicio profesional, resguardando los derechos de las partes y la sostenibilidad del servicio.	● Se elaboran presupuestos, contratos y documentos comerciales básicos. ● Se consideran propiedad intelectual, derechos de autor, licencias de software, imágenes, tipografías, música y recursos generados mediante IA. ● Se establecen condiciones de uso, cesión y licenciamiento de las producciones. ● Se organizan procesos de facturación, cobro y registro de ingresos y egresos. ● Se identifican obligaciones administrativas y fiscales correspondientes al ejercicio profesional.
Desarrollar estrategias de inserción laboral y vinculación profesional en mercados nacionales e internacionales, utilizando herramientas digitales y redes profesionales.	● Se identifican oportunidades laborales y comerciales acordes con el perfil profesional. ● Se adaptan CV, portfolio, perfiles y presentaciones a diferentes oportunidades. ● Se aplican estrategias de búsqueda y postulación a oportunidades profesionales. ● Se desarrollan presentaciones y entrevistas profesionales. ● Se utilizan herramientas digitales para participar en equipos distribuidos y proyectos remotos.

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Incorporar inteligencia artificial y herramientas digitales para optimizar procesos profesionales y de emprendimiento, evaluando su pertinencia y uso responsable.	- Se utilizan herramientas de IA para investigación, análisis, generación de contenidos, organización y automatización de tareas. - Se evalúa la calidad, confiabilidad y pertinencia de los resultados obtenidos. - Se protegen datos sensibles, información de clientes y activos intelectuales. - Se documentan criterios y procedimientos utilizados en procesos automatizados. - Se aplican principios éticos y profesionales en el uso de inteligencia artificial.

VI. COMPONENTES CURRICULARES:

6.1 Organización curricular por campos de formación

CAMPO DE FORMACIÓN	ESPACIO CURRICULAR	HC TOT.	RELOJ TOT.	PRÁCT. FORM.
General Porcentaje 7,4	6. Inglés Técnico	90	60	45
	7. Comunicación y Alfabetización Académica y Digital	45	30	20
	21. Ética Profesional y Legislación	45	30	15
	SUBTOTAL	180	120	80
Fundamento Porcentaje 24,5	1. Introducción al Diseño	120	80	45
	4. Historia, Cultura y Sociología de la Imagen y el Diseño	75	50	30
	5. Psicología de la Percepción y Semiótica Visual	90	60	20
	9. Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad	45	30	15
	16. Guión y Narrativa Transmedia	60	40	20
	20. Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	60	40	30
	25. Diseño Experimental y Tendencias Emergentes	90	60	20
	27. Marketing Digital y Social Media	60	40	20
	SUBTOTAL	600	400	200

Específica Porcentaje 47,2	2. Herramientas Digitales	120	80	45
	3. Técnicas de Representación	90	60	45
	8. Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	45	30	15
	10. Tecnología Básica	45	30	15
	11. Tipografía Básica	60	40	20
	13 Diseño de Interfaces (UX/UI)	120	80	45
	14. Fotografía y Producción Audiovisual	120	80	60
	15. Tecnología Web Front-End I	90	60	30
	17. Motion Graphics y Animación 2D/3D	120	80	60
	18. Tecnología Web Front-End II	90	60	20
	19. Edición y Composición Digital (VFX y Sonido)	75	50	15
	24. Diseño de Videojuegos y Entornos Interactivos	90	60	30
	26. Portfolio Profesional y Marca Personal	90	60	15
SUBTOTAL		1155	770	415
Práctica Profesionalizante Porcentaje 20,9	12. Práctica Profesionalizante I	180	120	
	22. Práctica Profesionalizante II	90	60	
	23. Práctica Profesionalizante III	90	60	
	28. Práctica Profesionalizante IV	150	100	
SUBTOTAL		510	340	
TOTAL HORAS DE LA CARRERA		2445	1630	695
De acuerdo con lo establecido en la Resolución CFE N.º 295/16, las prácticas formativas deben representar, como mínimo, el 33% de la carga horaria correspondiente a los campos de Formación General, de Fundamento y de Formación Específica. En la presente propuesta, estos campos alcanzan un total de 1.935 horas cátedra, de las cuales 695 horas cátedra corresponden a prácticas formativas, representando el 35,9% de dicha carga horaria y dando cumplimiento al porcentaje mínimo establecido por la normativa.				

6.2 Distribución de espacios curriculares por año

PRIMER AÑO

	ESPACIO CURRICULAR	FORMATO	HC SEM.	HC TOT.		ESPACIO CURRICULAR	FORMATO	HC SEM.	HC TOT.
1	Introducción al Diseño	Taller	4		1	Introducción al Diseño	Taller	4	120
2	Herramientas Digitales	Taller	4		2	Herramientas Digitales	Taller	4	120
3	Técnicas de Representación	Taller	3		3	Técnicas de Representación	Taller	3	90
4	Historia, Cultura y Sociología de la Imagen y el Diseño	Asignatura	5	75	9	Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad	Taller	3	45
5	Psicología de la Percepción y Semiótica Visual	Asignatura	3		5	Psicología de la Percepción y Semiótica Visual	Asignatura	3	90
6	Inglés Técnico	Taller	3		6	Inglés Técnico	Taller	3	90
					10	Tecnología Básica	Taller	3	45
7	Comunicación y Alfabetización Académica y Digital	Taller	3	45	11	Tipografía Básica	Taller	4	60
8	Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	Asignatura	3	45					
12	Práctica Profesionalizante I	Práctica	6		12	Práctica Profesionalizante I	Práctica	6	180
	Subtotal		34	255		Subtotal		33	750
TOTAL HORAS CÁTEDRAS 1° AÑO									1005
TOTAL HORAS RELOJ 1° AÑO									670

SEGUNDO AÑO

	ESPACIO CURRICULAR	FORMATO	HC SEM.	HC TOT.		ESPACIO CURRICULAR	FORMATO	HC SEM.	HC TOT.
13	Diseño de Interfaces (UX/UI)	Taller	8	120	17	Motion Graphics y Animación 2D/3D	Taller	8	120
14	Fotografía y Producción Audiovisual	Taller	8	120	18	Tecnología Web Front-End II	Taller	6	90
15	Tecnología Web Front-End I	Taller	6	90	19	Edición y Composición Digital (VFX y Sonido)	Taller	5	75
16	Guión y Narrativa Transmedia	Módulo	4	60	20	Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	Módulo	4	60
					21	Ética Profesional y Legislación	Módulo	3	45
22	Práctica Profesionalizante II	Práctica	6	90	23	Práctica Profesionalizante III	Práctica	6	90

	Subtotal		32	480		Subtotal		32	480
TOTAL HORAS CÁTEDRAS 2° AÑO									960
TOTAL HORAS RELOJ 2° AÑO									640

TERCER AÑO

	ESPACIO CURRICULAR	FORMATO	HC SEM.	HC TOT.
24	Diseño de Videojuegos y Entornos Interactivos	Taller	6	90
25	Diseño Experimental y Tendencias Emergentes	Seminario	6	90
26	Portfolio Profesional y Marca Personal	Taller	6	90
27	Marketing Digital y Social Media	Módulo	4	60
28	Práctica Profesionalizante IV	Práctica	10	150
	Subtotal		32	480
TOTAL HORAS RELOJ 3° AÑO				320
TOTAL HORAS CÁTEDRAS DE LA CARRERA				2445
TOTAL HORAS RELOJ DE LA CARRERA				1630

6.3 Descriptores por espacio curricular

PRIMER AÑO

1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO

El diseño como disciplina proyectual, campo de intervención y práctica de comunicación. El diseño de experiencias digitales y medios interactivos como campo contemporáneo de producción de soluciones visuales, comunicacionales y tecnológicas. Relación entre necesidades, problemas, destinatarios, contextos, soportes y situaciones de uso. Observación del entorno como punto de partida para comprender situaciones de diseño. Pensamiento visual y construcción de conceptos como herramientas para interpretar, organizar y comunicar ideas. Elementos del lenguaje visual: punto, línea, plano, forma, figura y fondo, textura, escala, proporción, ritmo, equilibrio, contraste, dirección y movimiento. Relaciones entre elementos y organización de composiciones. Principios de jerarquía, estructura, continuidad y organización visual. Composición en diferentes formatos y soportes. Relación entre forma, contenido, función

y contexto de comunicación. Color como componente del lenguaje visual y comunicacional. Dimensiones físicas, perceptuales, culturales y simbólicas del color. Modelos cromáticos y características de la representación del color en diferentes medios. Armonías y contrastes. Valor, saturación, temperatura y relaciones cromáticas. Incidencia del color en la percepción, jerarquización y construcción de sentido. Particularidades del diseño aplicado a entornos digitales. Pantalla y dispositivos como soportes de comunicación. Diferencias entre piezas estáticas, audiovisuales, interactivas y experiencias digitales. Aproximación a conceptos de contenido, información, navegación, interacción, acción y respuesta. Organización visual de información en medios digitales. Reconocimiento de las relaciones entre diseño visual, comportamiento del usuario, tecnología y contexto de uso, sin abordar metodologías específicas de experiencia de usuario. Observación y análisis de producciones de diseño gráfico, comunicación visual y experiencias digitales. Identificación de decisiones formales, comunicacionales, funcionales y tecnológicas. Exploración de alternativas mediante bocetos, esquemas, composiciones y representaciones preliminares. Experimentación con recursos analógicos y digitales. Introducción a la argumentación de decisiones de diseño y al registro básico del proceso proyectual. Aproximación al diseño responsable en contextos contemporáneos. Reconocimiento de diversidad de usuarios, condiciones de acceso, contextos culturales y responsabilidades asociadas a la comunicación visual y digital. Relación entre diseño, tecnología, cultura y sociedad. Reconocimiento del carácter interdisciplinario del campo profesional y de las posibilidades de intervención del técnico en el diseño de productos, servicios, contenidos y experiencias digitales.

2. HERRAMIENTAS DIGITALES

Entorno de trabajo digital aplicado a la producción gráfica y visual. Características generales de las herramientas digitales utilizadas en procesos de diseño. Organización de proyectos, archivos fuente, versiones y recursos. Criterios de nomenclatura, clasificación, almacenamiento y respaldo. Organización de carpetas y bibliotecas de recursos. Buenas prácticas para conservar, transferir y recuperar información durante el desarrollo de producciones digitales. Gráfica vectorial: formas geométricas y orgánicas, trazados, nodos, operaciones booleanas, transformación, alineación y distribución. Construcción y modificación de formas. Composición mediante objetos y grupos. Relaciones entre elementos gráficos y utilización de recursos de repetición, simetría y transformación. Aplicación de color, rellenos, contornos, degradados, transparencias y efectos. Imagen de mapa de bits: píxeles, dimensiones, resolución, densidad y

profundidad de color. Características de captura, reproducción y edición. Selección, recorte, transformación, máscaras, capas y ajustes. Retoque y composición mediante procedimientos no destructivos. Integración de imágenes de mapa de bits y gráficos vectoriales en una misma producción. Color digital y condiciones de reproducción. Modos y espacios de color: RGB, CMYK y escala de grises. Relación entre resolución, dimensiones, peso y destino de una pieza. Preparación de imágenes y gráficos para diferentes soportes. Diferencias entre recursos destinados a impresión, pantalla y distribución digital. Formatos de archivo de uso habitual: SVG, PNG, JPEG, WebP y otros formatos vinculados con la producción gráfica. Compresión con y sin pérdida. Peso y calidad de los archivos. Exportación y optimización de recursos según su finalidad. Preparación de paquetes de trabajo y organización de recursos para facilitar su utilización posterior en diferentes procesos de producción. Utilización de bibliotecas, recursos, componentes gráficos y materiales reutilizables. Gestión de fuentes tipográficas, imágenes y otros activos digitales. Criterios básicos para preservar la integridad de los archivos y mantener versiones editables. Preparación de materiales para su articulación con procesos posteriores de producción audiovisual, animación, diseño digital y desarrollo tecnológico. Uso responsable de herramientas digitales y de inteligencia artificial generativa como apoyo a la exploración y transformación de recursos gráficos. Reconocimiento de cuestiones de autoría, licencias, trazabilidad y procedencia de los materiales utilizados. Documentación básica de recursos y procedimientos empleados en la producción digital.

3. TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN

El dibujo y la representación visual como herramientas para observar, explorar, registrar y comunicar ideas en el campo del diseño. Percepción y registro de formas, objetos, espacios, personas y situaciones. Línea, trazo, punto y mancha como recursos estructurales y expresivos. Formas geométricas y orgánicas. Construcción de figuras y volúmenes a partir de estructuras simples. Proporción, escala y relaciones espaciales. Perspectiva lineal y volumétrica: línea de horizonte, puntos de fuga, profundidad y representación del espacio. Construcción de objetos y escenarios. Luz y sombra. Volumen, textura, materialidad y características superficiales. Técnicas de representación analógica y digital aplicadas a la exploración visual. Utilización de diferentes instrumentos y procedimientos según las características de la representación. Color aplicado a la representación. Relaciones entre temperatura, contraste, valor y saturación. Mezcla y organización cromática. Aplicación de recursos de iluminación y sombreado. Exploración de diferentes modos de representación de superficies, materiales y ambientes. Bocetado rápido

como recurso para registrar ideas y explorar alternativas. Síntesis y abstracción de formas. Transformación morfológica de objetos y elementos visuales. Construcción y modificación de estructuras gráficas. Desarrollo de recursos para representar acciones, recorridos, secuencias y situaciones. Representación de personajes, objetos, escenarios y ambientes. Relaciones espaciales y composición de escenas. Organización de secuencias visuales mediante storyboards y otros recursos gráficos. Introducción a la representación de situaciones narrativas y comunicacionales. Integración de dibujo, fotografía y recursos digitales en procesos de exploración y producción. Selección de técnicas y niveles de síntesis de acuerdo con el propósito de la representación. Comparación de diferentes procedimientos y recursos gráficos. Exploración de estilos y posibilidades expresivas. Utilización de la representación como medio para visualizar conceptos y comunicar propuestas. Desarrollo progresivo de un lenguaje gráfico propio. Registro, selección y organización de producciones. Reconocimiento de la representación como herramienta transversal para el desarrollo de proyectos de diseño gráfico, comunicación visual, medios digitales y experiencias interactivas.

4. HISTORIA, CULTURA Y SOCIOLOGÍA DE LA IMAGEN Y EL DISEÑO

La imagen como construcción histórica, cultural y social. Representación, símbolo, lenguaje e imaginario social. Relaciones entre imagen, comunicación y sociedad en las primeras culturas y civilizaciones antiguas. Transformaciones de los sistemas de representación visual en diferentes contextos históricos. Cultura visual medieval y relaciones entre imagen, conocimiento, poder y religión. Renacimiento, perspectiva, humanismo y nuevas formas de representación. Relaciones entre arte, conocimiento y producción de imágenes. Imprenta y reproducción técnica: circulación del conocimiento, transformación de las prácticas comunicacionales y ampliación de los públicos. Barroco e Ilustración. Construcción de imaginarios sociales y transformaciones de la cultura visual. Revolución Industrial, producción seriada y aparición de nuevas formas de comunicación visual. Publicidad, consumo y cultura de masas. Fotografía y cine como transformaciones de los modos de representación y reproducción de imágenes. Diseño moderno y relaciones entre arte, industria, tecnología y sociedad. Arts and Crafts, Art Nouveau, Bauhaus y principales vanguardias. Transformaciones de los lenguajes visuales durante la modernidad y la posmodernidad. Diseño, identidad y construcción de imaginarios sociales. Relaciones entre producción cultural, medios de comunicación y prácticas sociales. Cambios en las formas de producir, distribuir y consumir imágenes. Cultura digital y transformaciones contemporáneas de la imagen. Internet, redes sociales y plataformas. Digitalización, circulación y apropiación de contenidos. Nuevas formas de producción visual y participación de los públicos. Interfaces, videojuegos, narrativas transmedia y medios inmersivos como expresiones de la cultura

contemporánea. Diversidad y representación en las producciones visuales y culturales. Inclusión, accesibilidad y construcción de identidades. Relaciones entre cultura, tecnología y producción de sentido. Reconocimiento de diferentes perspectivas y contextos culturales en la producción y circulación de imágenes. Algoritmos e inteligencia artificial generativa como fenómenos contemporáneos de transformación de la producción y circulación de imágenes. Derechos de autor, apropiación cultural, representación y responsabilidad. Análisis de las relaciones entre diseño, imagen, tecnología, cultura y sociedad en diferentes momentos históricos y en los escenarios contemporáneos.

5. PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN Y SEMIÓTICA VISUAL

Procesos psicológicos y fisiológicos implicados en la percepción visual. Relación entre estímulos, atención, reconocimiento, memoria e interpretación. Factores objetivos y subjetivos que intervienen en la experiencia perceptual. Percepción de formas, relaciones espaciales, contrastes, movimientos y configuraciones visuales. Organización perceptual y principios de la Gestalt: figura y fondo, proximidad, semejanza, continuidad, cierre, pregnancia y organización de configuraciones. Relaciones entre partes y totalidad. Ilusiones ópticas y efectos producidos por la organización de los estímulos. Incidencia de la percepción en la lectura y comprensión de composiciones visuales. Color como fenómeno perceptual. Relaciones entre tono, valor, saturación, temperatura y contraste. Interacción de los colores y efectos perceptuales derivados de su combinación. Incidencia de las condiciones de observación y reproducción. Relaciones entre percepción cromática, organización visual y comunicación. Semiótica y construcción del significado. Conceptos de signo, significante, significado, código y sistema de significación. Denotación y connotación. Relaciones entre signos, contexto y producción de sentido. Forma, color, textura, imagen y otros recursos visuales como elementos significantes. Lenguaje visual y organización de mensajes. Sintaxis y semántica visual. Relaciones entre elementos, estructuras compositivas y significados. Lectura e interpretación de imágenes. Relaciones entre imagen, texto, contexto y discurso. Reconocimiento de convenciones y códigos presentes en diferentes producciones visuales y culturales. Retórica visual y construcción de mensajes. Recursos de asociación, sustitución, repetición, contraste y transformación. Análisis de producciones gráficas, fotográficas, audiovisuales y digitales desde perspectivas perceptuales y semióticas. Reconocimiento de diferentes niveles de lectura y de las relaciones entre intención comunicativa y recepción. Aplicación de principios perceptuales y semióticos al análisis de producciones de diseño. Consideración de condiciones de legibilidad, diferenciación y comprensión de mensajes. Reconocimiento de la diversidad de experiencias perceptuales y culturales en la interpretación de imágenes. Relación entre percepción, significación y comunicación visual.

6. INGLÉS TÉCNICO

A1: Comprensión y producción de expresiones y textos breves relacionados con situaciones cotidianas y profesionales. Vocabulario básico vinculado con diseño, comunicación visual, tecnología y producción digital. Reconocimiento de herramientas, objetos, acciones, medidas, unidades, archivos y recursos tecnológicos. Comprensión de instrucciones simples, comandos, menús, botones, configuraciones y mensajes frecuentes en aplicaciones y plataformas. A2: Comprensión de textos técnicos, académicos y profesionales breves. Identificación de ideas principales, información específica, secuencias, instrucciones, definiciones y relaciones entre conceptos. Aplicación de estrategias de lectura como *skimming* y *scanning*. Reconocimiento y uso contextualizado de presente, pasado y futuro, imperativos, verbos modales, estructuras comparativas y formas pasivas frecuentes. Interpretación de abreviaturas, siglas, especificaciones y convenciones habituales del campo tecnológico y del diseño. A2+: Comprensión de documentación técnica, tutoriales y materiales audiovisuales breves vinculados con el diseño y las tecnologías digitales. Localización y verificación de información relevante en fuentes digitales internacionales. Uso de diccionarios, glosarios y recursos digitales para resolver vocabulario en contexto y elaboración de glosarios técnicos. Reconocimiento de expresiones utilizadas en demostraciones, instrucciones y explicaciones profesionales. Desarrollo de estrategias de autonomía para acceder a documentación y recursos profesionales en lengua inglesa.

7. COMUNICACIÓN Y ALFABETIZACIÓN ACADÉMICA Y DIGITAL

Comunicación oral, escrita, visual y multimodal en contextos académicos y profesionales. Lectura comprensiva, interpretación y síntesis de información. Estrategias para identificar ideas, establecer relaciones y organizar contenidos. Adecuación de los mensajes a destinatarios, propósitos, medios y situaciones comunicativas. Búsqueda, selección y organización de información. Reconocimiento de diferentes tipos de fuentes. Criterios de pertinencia, confiabilidad, actualidad y relevancia. Comparación y sistematización de información procedente de fuentes académicas, técnicas, profesionales y digitales. Organización de referencias y registros de consulta. Coherencia, cohesión, claridad y precisión en la producción escrita. Organización de párrafos y secuencias discursivas. Producción de textos expositivos, descriptivos, argumentativos e instructivos. Elaboración de resúmenes, síntesis, fichas, informes y registros. Adecuación del vocabulario y del nivel de formalidad según el contexto. Escritura vinculada con situaciones académicas y profesionales del campo del diseño. Elaboración de

descripciones, informes de actividades, fundamentaciones, registros de procesos y comunicaciones profesionales. Integración de texto e imagen en diferentes producciones comunicativas. Organización de información para facilitar su comprensión. Comunicación oral y exposición de trabajos. Organización del discurso, selección de información y construcción de argumentos. Uso de recursos verbales y no verbales. Presentación de ideas, procesos y resultados ante diferentes interlocutores. Participación en intercambios, debates y situaciones de comunicación profesional. Herramientas digitales para producir, organizar, editar, compartir y presentar información. Plataformas colaborativas, documentos compartidos y sistemas de comunicación digital. Organización de archivos y registros. Criterios básicos para el trabajo colaborativo y la circulación responsable de información. Alfabetización informacional y digital. Autoría, citación, referencias y derechos de uso. Reconocimiento de fuentes y trazabilidad de la información. Uso crítico y responsable de herramientas de inteligencia artificial para consultar, producir, revisar y organizar contenidos. Reconocimiento de limitaciones, posibles errores y necesidad de verificar información generada mediante herramientas automatizadas.

8. COMUNICACIÓN, MEDIOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

La comunicación como proceso social y cultural. Modelos básicos de comunicación y elementos que intervienen en la producción, circulación y recepción de mensajes. Transformaciones producidas por la incorporación de tecnologías. Relaciones entre comunicación, medios, dispositivos y contextos sociales. Medios gráficos, radio, televisión, cine, internet y medios digitales. Características generales, posibilidades y transformaciones de cada medio. Continuidades y rupturas entre medios tradicionales y digitales. Convergencia mediática y cambios producidos por la digitalización de contenidos. Comunicación en red, hipertexto e interactividad. Internet como infraestructura tecnológica y espacio de comunicación. Plataformas digitales, redes sociales y comunidades en línea. Nuevas modalidades de participación y circulación de contenidos. Transformaciones en las relaciones entre productores, mediadores, usuarios y audiencias. Dispositivos y soportes de comunicación. Relación entre formatos, tecnologías y condiciones de recepción. Comunicación interpersonal, grupal, masiva y mediada por plataformas. Transformaciones de las audiencias y de las prácticas de consumo y participación. Producción y circulación de contenidos en diferentes ecosistemas mediáticos. Narrativas digitales y convergencia de contenidos. Relaciones entre diferentes medios y plataformas. Contenidos generados por usuarios, comunidades digitales y nuevas formas de participación. Aproximación a los fenómenos de circulación, apropiación, remix y reutilización de contenidos. Algoritmos, personalización y criterios generales de distribución y visibilidad de contenidos. Datos y métricas básicas como indicadores de circulación, alcance e interacción.

Transformaciones producidas por dispositivos móviles, plataformas digitales, automatización e inteligencia artificial. Tecnologías emergentes y nuevas formas de comunicación. Implicancias sociales, culturales y éticas de la transformación tecnológica. Diversidad, participación e inclusión en los medios contemporáneos. Análisis de las relaciones entre tecnología, comunicación, cultura y sociedad, reconociendo sus efectos sobre las prácticas profesionales y los modos de interacción.

9. METODOLOGÍA DEL DISEÑO Y TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

El diseño como proceso proyectual orientado a la comprensión y resolución de problemas. Diferenciación entre problema, necesidad, demanda, oportunidad, objetivo, destinatario, contexto y condicionante. Características generales del proceso de diseño y relaciones entre sus diferentes momentos. Diseño como práctica de análisis, toma de decisiones, exploración y evaluación. Etapas generales del proceso proyectual: investigación, análisis, definición, conceptualización, ideación, exploración, desarrollo y evaluación. Relación entre información, decisiones y resultados. Organización temporal de procesos de diseño. Identificación de momentos de revisión y reformulación. Métodos generales de aproximación a situaciones de diseño. Observación, entrevistas, cuestionarios, análisis documental y consulta de referentes. Organización y clasificación de información. Identificación de necesidades, oportunidades y condicionantes. Formulación de problemas, objetivos y requerimientos. Utilización de mapas conceptuales, esquemas, matrices y diagramas como recursos de análisis. Creatividad aplicada al diseño. Pensamiento divergente y convergente. Asociación, combinación, transformación, analogía, síntesis y reformulación. Técnicas de generación de ideas: lluvia de ideas, mapas mentales, analogías, SCAMPER, pensamiento lateral y provocación. Exploración de alternativas y ampliación de posibilidades antes de la selección. Criterios para analizar y seleccionar alternativas: pertinencia, funcionalidad, comunicación, coherencia, factibilidad, adecuación al contexto e innovación. Comparación de propuestas y fundamentación de decisiones. Trabajo individual y colaborativo. Técnicas de co-creación y participación en procesos de generación de alternativas. Experimentación y construcción de representaciones preliminares como medios para explorar y comunicar ideas. Bocetos, esquemas, modelos y prototipos entendidos como recursos generales del proceso de diseño. Iteración y reformulación a partir del análisis de resultados y devoluciones. Diferenciación entre exploración conceptual, desarrollo y evaluación. Registro y comunicación de las decisiones adoptadas durante el proceso proyectual. Uso de herramientas digitales como apoyo a la investigación, organización, exploración y producción. Incorporación crítica de herramientas de inteligencia artificial generativa en procesos creativos,

considerando pertinencia, autoría, sesgos, trazabilidad y responsabilidad. Organización de evidencias del proceso para facilitar su análisis y comunicación posterior.

10. TECNOLOGÍA BÁSICA

Tecnología y producción en contextos contemporáneos. Conceptos básicos de sistemas digitales, hardware, software, datos y conectividad. Relación entre tecnologías de producción, reproducción, almacenamiento y distribución de contenidos. Dispositivos de entrada, procesamiento, almacenamiento y salida. Características generales de los equipos utilizados en ámbitos de diseño y comunicación digital. Digitalización y representación de información. Conceptos de dato, archivo y formato. Digitalización de imágenes y características de los gráficos vectoriales y mapas de bits. Resolución, dimensiones, profundidad de color y relación entre calidad y tamaño. Características generales de los principales formatos de imagen, audio y video. Compresión de información y criterios básicos de optimización. Diferencias entre compresión con y sin pérdida. Relación entre calidad, peso, almacenamiento y transmisión. Características generales de pantallas y dispositivos de visualización. Resolución, dimensiones, densidad de píxeles y condiciones de reproducción. Internet y tecnologías de comunicación digital. Conceptos básicos de redes, conectividad y transferencia de información. Navegadores, servidores, dominios y DNS. Modelo cliente-servidor. Introducción a los protocolos HTTP y HTTPS. Reconocimiento general de la estructura tecnológica que permite acceder y distribuir contenidos digitales. Introducción a las tecnologías web y a la estructuración de contenidos. Reconocimiento general del lenguaje HTML y de la organización semántica de información, sin abordar el desarrollo integral de interfaces ni la programación. Relación entre contenidos, dispositivos y tecnologías de acceso. Compatibilidad y adaptación general de recursos digitales. Metadatos, identificación y organización de archivos. Criterios básicos de conservación, almacenamiento, transferencia y actualización de recursos. Reconocimiento de estándares y buenas prácticas aplicables a la producción digital. Introducción a condiciones técnicas vinculadas con accesibilidad, interoperabilidad y disponibilidad de contenidos. Relación entre diseño y tecnología. Incidencia de la evolución tecnológica en las prácticas profesionales y en los medios de producción. Automatización, inteligencia artificial y tecnologías emergentes. Reconocimiento de posibilidades y limitaciones de las tecnologías utilizadas en el campo del diseño. Consideraciones básicas sobre seguridad, protección de información, autoría y uso responsable de recursos tecnológicos.

11. TIPOGRAFÍA BÁSICA

La tipografía como sistema de representación, comunicación y organización visual. Escritura y evolución de las formas tipográficas en relación con los soportes, las tecnologías de reproducción y las prácticas culturales. Principales características de las familias tipográficas. Clasificación general y reconocimiento de diferentes estilos y estructuras. Anatomía del tipo: partes, proporciones, terminología y características formales. Variables tipográficas: familias, estilos, pesos, anchos y variantes. Relaciones entre estructura, forma y expresión. Características que diferencian distintos tipos y familias. Criterios generales para la selección tipográfica. Legibilidad y lectura. Factores que intervienen en la percepción de textos. Tamaño, proporción, contraste, espaciado y longitud de línea. Interletrado, interpalabra e interlineado. Organización de palabras, líneas, párrafos y bloques de texto. Relación entre características tipográficas y condiciones de lectura. Jerarquía tipográfica y organización de información. Diferenciación de niveles de contenido mediante tamaño, peso, posición, contraste y otras variables. Construcción de estructuras visuales para facilitar la identificación y comprensión de información. Relaciones entre tipografía, imagen, color, espacio y composición. Selección y combinación de familias tipográficas. Criterios de pertinencia, coherencia y función comunicacional. Relaciones entre tipografía y diferentes contextos culturales y comunicativos. Uso de recursos tipográficos en piezas gráficas y primeras aproximaciones a soportes digitales. Tipografía en medios digitales. Características generales de la lectura en pantalla. Adaptación de tamaños, espaciados y estructuras tipográficas a diferentes condiciones de visualización. Reconocimiento de criterios básicos de legibilidad y accesibilidad tipográfica. Diferencias entre recursos destinados a impresión y aquellos utilizados en medios digitales. Utilización de herramientas digitales para composición y tratamiento tipográfico. Organización y preparación de recursos. Exportación y conservación de producciones. Aplicación de criterios tipográficos en composiciones visuales y comunicacionales, articulando forma, contenido, jerarquía y condiciones de lectura.

12. PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE I

Aproximación al campo profesional del diseño de experiencias digitales y medios interactivos. Reconocimiento de ámbitos de inserción vinculados con estudios y agencias de diseño, empresas tecnológicas, comunicación y marketing digital, producción audiovisual e interactiva, videojuegos, medios digitales, emprendimientos y organizaciones que desarrollan productos, servicios y contenidos digitales. Reconocimiento de perfiles, roles y funciones que intervienen en proyectos de diseño de experiencias digitales y medios interactivos. Diferenciación entre actividades vinculadas con diseño, comunicación, producción de contenidos, tecnología, desarrollo y gestión. Identificación de relaciones de trabajo entre profesionales de diferentes especialidades y reconocimiento del carácter interdisciplinario del campo. Observación de

modalidades de organización del trabajo profesional. Identificación de etapas generales de un proyecto, distribución de responsabilidades, formas de comunicación y documentación. Reconocimiento de herramientas y tecnologías presentes en diferentes contextos laborales, sin profundización técnica en áreas que serán desarrolladas en espacios curriculares posteriores. Relaciones profesionales con clientes, comitentes, usuarios, proveedores y equipos de trabajo. Reconocimiento de pautas de comunicación profesional, presentación de propuestas y organización de reuniones. Características del trabajo presencial, remoto e híbrido. Responsabilidad profesional, confidencialidad, derechos de autor, propiedad intelectual y uso responsable de recursos digitales. Relevamiento del campo profesional mediante observación, entrevistas, encuestas, análisis documental y consulta de producciones profesionales. Elaboración de registros, fichas, bitácoras y otros instrumentos para sistematizar información. Identificación de características, demandas, oportunidades y problemáticas presentes en diferentes ámbitos de inserción profesional. Análisis de piezas, productos, servicios y experiencias digitales existentes. Reconocimiento de destinatarios, propósitos, soportes, lenguajes, recursos y condiciones generales de producción. Identificación de decisiones de diseño y de las relaciones entre componentes visuales, comunicacionales y tecnológicos. Reconocimiento de criterios generales de calidad, pertinencia y adecuación al contexto. Aproximación a situaciones reales o simuladas de trabajo mediante ejercicios de observación, análisis y resolución inicial de situaciones de diseño. Integración de saberes desarrollados durante el primer año para interpretar problemas y comunicar observaciones mediante recursos gráficos, escritos y orales. Elaboración de registros de análisis y primeras propuestas exploratorias, sin desarrollar procesos completos de UX/UI, programación o producción especializada. Organización y documentación de la experiencia profesionalizante. Presentación de observaciones y conclusiones. Reflexión sobre las características del campo laboral, los roles profesionales y las propias capacidades. Identificación de necesidades de formación y de áreas de interés para la trayectoria posterior. Sistematización de producciones y experiencias como antecedente para el desarrollo progresivo del portafolio profesional.

SEGUNDO AÑO

13. DISEÑO DE INTERFACES (UX/UI)

Investigación específica de usuarios y contextos de uso aplicada al diseño de interfaces y productos digitales. Definición de objetivos de investigación y selección de técnicas cualitativas y cuantitativas: entrevistas, encuestas, observación, benchmarking y análisis de necesidades.

Organización e interpretación de hallazgos para identificar patrones, oportunidades, hipótesis y requerimientos de diseño. Construcción de personas, escenarios, mapas de experiencia, *customer journey* y *user journey*. Arquitectura de información: organización de contenidos, jerarquías, etiquetado, mapas de sitio y flujos de usuario. Diseño de interacción: navegación, acciones, respuestas, estados, formularios y patrones de interacción. Wireframes de baja, media y alta fidelidad y prototipos interactivos orientados a explorar, comunicar y validar soluciones. Diseño visual de interfaces: composición, grillas, color, tipografía, iconografía y componentes. Sistemas de diseño: principios, componentes, variantes, tokens, patrones y documentación. Diseño responsivo y adaptación a diferentes dispositivos y condiciones de uso. *UX Writing*: etiquetas, mensajes, instrucciones, estados y llamadas a la acción. Accesibilidad digital: principios WCAG, contraste, navegación por teclado, foco, legibilidad, estructura y accesibilidad cognitiva. Evaluación mediante análisis heurístico y pruebas de usabilidad moderadas y no moderadas. Definición de tareas, registro de resultados, métricas básicas e identificación de oportunidades de mejora. Iteración y validación a partir de evidencias. Herramientas profesionales de diseño, prototipado y colaboración. Documentación y *handoff* para desarrollo: componentes, estados, medidas, recursos y criterios de implementación.

14. FOTOGRAFÍA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La fotografía y la producción audiovisual como procesos de generación de recursos para productos, servicios, contenidos y experiencias digitales. Planificación de producciones según objetivos, destinatarios, soportes y condiciones de realización. Fundamentos de captura fotográfica y audiovisual: ISO, diafragma, velocidad de obturación, balance de blancos y exposición. Operación de cámaras digitales y dispositivos móviles. Ópticas, distancia focal, profundidad de campo y perspectiva. Composición fotográfica y audiovisual: encuadre, escala, planos, ángulos, continuidad y ritmo visual. Uso expresivo del color. Iluminación natural y artificial: dirección, calidad, intensidad, temperatura y esquemas básicos de estudio y locación. Dirección de arte y construcción visual de escenas. Lenguaje audiovisual: tipos de plano, movimientos de cámara, composición y continuidad. Planificación mediante guion técnico, *storyboard*, desglose y plan de rodaje. Organización de equipos, recursos, locaciones y tiempos. Captura de video: resolución, frecuencia de cuadros, relación de aspecto y formatos. Registro de sonido directo: micrófonos, niveles, monitoreo, ambientes y prevención de ruido. Organización, respaldo y clasificación del material generado. Metadatos, nomenclatura y estructuras de archivos para flujos colaborativos. Producción de fotografías, videos y recursos audiovisuales destinados a sitios web, aplicaciones, redes, campañas, interfaces, videojuegos y experiencias interactivas. Adaptación de recursos según formatos y plataformas. Criterios de accesibilidad e inclusión:

subtitulado, transcripción y descripción de contenidos. Preparación de materiales para edición, composición y animación. Derechos de autor, permisos de utilización, imagen y voz. Evaluación técnica y comunicacional de los recursos producidos.

15. TECNOLOGÍA WEB FRONT-END I

Implementación de interfaces web mediante HTML5 y CSS a partir de estructuras y decisiones de diseño previamente definidas. Estructuración semántica de contenidos, jerarquías, enlaces, imágenes, multimedia y formularios. Organización del documento y relación entre estructura, contenido y presentación. CSS: selectores, cascada, especificidad, herencia y modelo de caja. Composición de interfaces mediante Flexbox y CSS Grid. Distribución, alineación y dimensionamiento de elementos. Diseño responsivo mediante unidades relativas, media queries y estrategias de adaptación. Implementación de componentes y patrones reutilizables. Organización de sistemas de estilos, variables CSS y convenciones de nomenclatura. Frameworks y utilidades CSS aplicados a la implementación de interfaces. Integración de tipografías, imágenes, íconos y otros recursos. Accesibilidad aplicada al código: HTML semántico, navegación por teclado, foco, formularios, alternativas textuales y criterios básicos de WCAG. Optimización de imágenes, tipografías y recursos para mejorar el rendimiento. Organización de proyectos y estructura de archivos. Control de versiones con Git: repositorios, commits, ramas y trabajo colaborativo mediante plataformas de repositorios. Interpretación de especificaciones y componentes provenientes de procesos de UX/UI. Publicación básica de sitios estáticos. Verificación y corrección de estructura, estilos y comportamiento en diferentes navegadores, resoluciones y dispositivos. Documentación básica de criterios de implementación.

16. GUIÓN Y NARRATIVA TRANSMEDIA

Diseño y construcción de relatos destinados a medios audiovisuales, digitales e interactivos. Estructura narrativa aplicada a proyectos de comunicación y experiencias digitales. Desarrollo de situaciones, conflictos, personajes, objetivos, espacios, tiempos y puntos de vista. Escritura de guiones literarios y técnicos según las características del proyecto y del medio. Construcción de estructuras narrativas lineales, no lineales, ramificadas e interactivas. Diseño de recorridos, decisiones, alternativas y consecuencias dentro de experiencias digitales. Desarrollo de personajes y mundos narrativos: objetivos, relaciones, reglas, espacios y temporalidades. Diseño de universos y biblias narrativas. Narrativa transmedia: expansión de contenidos entre diferentes medios y plataformas, considerando las posibilidades expresivas y participativas de cada medio. Continuidad y articulación entre piezas y plataformas. Diseño de experiencias narrativas que integren texto, imagen, sonido, animación e interacción. Participación y toma de decisiones del

usuario dentro de estructuras narrativas interactivas. Diseño de experiencias para sitios web, aplicaciones, videojuegos, instalaciones y medios inmersivos. Narrativa espacial y audiovisual. Integración de mecánicas de juego y recursos de gamificación cuando contribuyan a los objetivos narrativos y de experiencia. Storytelling aplicado a productos, servicios y contenidos digitales. Diagramación, prototipado y evaluación de recorridos narrativos. Herramientas digitales para escritura, planificación, documentación y colaboración. Organización de materiales y versiones. Criterios de autoría y derechos de uso de contenidos.

17. MOTION GRAPHICS Y ANIMACIÓN 2D/3D

La animación como lenguaje de comunicación visual aplicado a medios digitales, interfaces, contenidos audiovisuales y experiencias interactivas. Principios de animación: *timing*, *spacing*, *squash and stretch*, *anticipación*, *seguimiento*, *aceleración*, *desaceleración* y *ritmo*. Relación entre movimiento, percepción, atención y construcción de significado. Planificación mediante guiones visuales, *storyboards* y *animatics*. Animación 2D mediante fotogramas clave, interpolación y curvas de velocidad. Transformación, posición, escala, rotación y opacidad como propiedades animables. Composición y animación de capas mediante máscaras y jerarquías temporales. Animación de formas, gráficos vectoriales y tipografía. *Kinetic typography*, transiciones y recursos de interfaz. Motion aplicado a microinteracciones, estados y respuestas visuales. Introducción al espacio tridimensional: coordenadas, objetos, transformaciones, cámaras, materiales, iluminación y composición. Modelado 3D básico orientado a medios digitales e interactivos. Animación y renderizado de elementos tridimensionales. Integración de animación, imagen, sonido y efectos visuales. Optimización de recursos según dispositivos y plataformas. Aplicaciones de inteligencia artificial generativa en ideación, *concept art*, *storyboarding*, generación y transformación de recursos, considerando autoría, procedencia y uso responsable. Herramientas profesionales de animación, composición y modelado. Formatos, códecs, resolución y parámetros de exportación según destino. Preparación de piezas animadas para web, redes, interfaces y experiencias interactivas.

18. TECNOLOGÍA WEB FRONT-END II

Profundización de la implementación de interfaces web mediante HTML y CSS. Organización de estructuras complejas de páginas y componentes. Integración y adaptación de componentes reutilizables en diferentes tipos de interfaces. Implementación de estados visuales, transiciones y comportamientos básicos mediante tecnologías web. Introducción a la interactividad de las interfaces y a la relación entre acciones del usuario, eventos y respuestas del sistema, sin abordar programación avanzada. Integración de formularios y controles interactivos.

Incorporación y actualización de contenidos dinámicos mediante recursos y servicios disponibles para el proyecto. Reconocimiento de estructuras de datos y formatos utilizados en la integración de contenidos digitales. Introducción a la comunicación entre interfaces y servicios externos, identificando conceptos básicos de solicitudes, respuestas y datos estructurados. Interpretación de documentación técnica y especificaciones necesarias para integrar recursos desarrollados por terceros. Herramientas de desarrollo de navegadores para inspección, verificación y detección de errores de implementación. Control de versiones y trabajo colaborativo sobre proyectos web. Organización, documentación y mantenimiento de los recursos implementados. Verificación del funcionamiento de interfaces en diferentes navegadores, dispositivos y condiciones de visualización. Preparación de proyectos para su articulación con perfiles especializados en desarrollo *front-end/back-end*.

19. EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DIGITAL (VFX Y SONIDO)

Edición audiovisual no lineal aplicada a la construcción y finalización de piezas digitales. Organización, selección y clasificación del material. Principios del montaje: continuidad, ritmo, duración, transición, elipsis y relación entre imagen y sonido. Construcción de secuencias y organización de pistas, capas y proyectos. Edición de diálogos, ambientes, efectos y música. Diseño sonoro: *foley*, ambientes, efectos, musicalización, ecualización, dinámica y mezcla estéreo. Sincronización de imagen y sonido. Composición digital mediante capas, máscaras, canales y modos de composición. *Chroma key*, rotoscopía, *tracking* y seguimiento de objetos. Integración de elementos gráficos, fotografías, animaciones y modelos 3D. Corrección de color: exposición, contraste, balance cromático y consistencia entre planos. *Color grading* y construcción de atmósferas visuales. Limpieza y tratamiento básico de imagen y sonido. Flujo de trabajo entre captura, edición, composición y exportación. Gestión de archivos, formatos intermedios y proyectos colaborativos. Códecs, contenedores, resolución, relación de aspecto, frecuencia de cuadros y *bitrate*. Parámetros de exportación según destino. Optimización de contenidos para web, dispositivos móviles, redes y plataformas digitales. Integración de subtítulos, transcripciones y otros recursos de accesibilidad audiovisual. Inteligencia artificial aplicada a transcripción, limpieza de audio, búsqueda de material, asistencia en edición, composición y generación o transformación de recursos, considerando autoría, transparencia y uso responsable. Revisión técnica y comunicacional de piezas y preparación de entregas según especificaciones.

20. GESTIÓN DE PROYECTOS Y METODOLOGÍAS ÁGILES

Gestión de proyectos de diseño digital e interactivo en contextos profesionales. Organización de proyectos a partir de requerimientos, objetivos, alcance, restricciones, entregables, recursos y criterios de éxito. Descomposición en etapas, tareas, entregables y dependencias. Definición y priorización de actividades según valor, esfuerzo, riesgos y condiciones de producción. Roles y responsabilidades en equipos interdisciplinarios de diseño, desarrollo, contenidos y producto. Coordinación de actividades y seguimiento de compromisos. Aplicación de marcos de trabajo ágiles e iterativos. Scrum: roles, eventos, *product backlog*, *sprint backlog*, planificación, seguimiento, revisión y retrospectiva. Kanban: visualización del flujo, límites de trabajo en curso, prioridades y gestión de bloqueos. Selección y adaptación de prácticas según las características del proyecto. Herramientas digitales para planificación, seguimiento y documentación. Estimación de esfuerzo, tiempos, recursos y cargas de trabajo. Construcción y seguimiento de cronogramas. Identificación de dependencias, desvíos y cuellos de botella. Gestión de cambios de alcance, requerimientos y prioridades. Evaluación de impactos sobre tiempos, recursos, costos y entregables. Gestión básica de riesgos técnicos, operativos y productivos. Seguimiento mediante indicadores y evidencias de cumplimiento. Control de calidad y verificación de entregables. Comunicación con clientes, usuarios, proveedores y equipos especializados. Registro de acuerdos, decisiones, cambios y pendientes. Documentación profesional: brief, requerimientos, cronogramas, actas, informes y especificaciones. Presupuestación de servicios: horas, recursos, costos, honorarios, cotización y condiciones de alcance. Relación entre alcance, presupuesto y modificaciones. Métricas básicas para el seguimiento de proyectos y productos digitales. Gestión de equipos presenciales, remotos e híbridos. Herramientas colaborativas para comunicación, documentación y control de versiones. Propiedad intelectual, licencias, contratación y condiciones básicas de prestación de servicios digitales. Evaluación retrospectiva de proyectos e identificación de oportunidades de mejora.

21. ÉTICA PROFESIONAL Y LEGISLACIÓN

Ética, ciudadanía y responsabilidad en el ejercicio profesional del diseño de experiencias digitales y medios interactivos. Principios éticos aplicados al diseño de productos, servicios, contenidos y experiencias digitales. Responsabilidad frente a usuarios, clientes, organizaciones, equipos y sociedad. Derechos, deberes y condiciones del ejercicio profesional. Propiedad intelectual y derechos de autor aplicados a producciones digitales. Licencias de uso, atribución, reutilización y transformación de contenidos. Autoría y reconocimiento de fuentes en imágenes, audiovisuales, música, tipografías, software y recursos generados mediante herramientas digitales. Diseño, ciudadanía y responsabilidad social. Diversidad, representación, inclusión y accesibilidad. Consideración de diferentes capacidades, contextos de uso y condiciones de

acceso. Responsabilidad en la producción y circulación de mensajes, imágenes y contenidos interactivos. Ética de los datos y de la interacción digital. Privacidad, confidencialidad, protección de datos y consentimiento. Uso responsable de información de usuarios y consideraciones éticas vinculadas con personalización, seguimiento, algoritmos y sistemas automatizados. Inteligencia artificial y responsabilidad profesional. IA generativa aplicada a procesos de diseño y producción digital. Autoría, procedencia, trazabilidad, sesgos, errores y limitaciones. Uso crítico, transparente y responsable de herramientas de generación y asistencia. Dilemas y toma de decisiones profesionales. Análisis de situaciones problemáticas vinculadas con usuarios, clientes, contenidos, tecnologías e información. Identificación de responsabilidades, alternativas y consecuencias. Fundamentación de decisiones profesionales. Sostenibilidad y responsabilidad ambiental en el diseño digital. Ecodiseño, eficiencia en productos y servicios digitales y consideración del ciclo de vida de recursos tecnológicos. Comunicación responsable de atributos ambientales y sociales. Criterios para evitar prácticas engañosas o *greenwashing*. Consideración de impactos sociales, culturales y ambientales en las decisiones de diseño.

22. PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE II

Desarrollo de proyectos profesionalizantes vinculados con productos, servicios y experiencias digitales y transmedia. Reconocimiento de situaciones, necesidades y oportunidades del medio socioproductivo. Relevamiento y análisis de requerimientos a partir de situaciones reales o simuladas. Interpretación de *briefs*, identificación de destinatarios, objetivos, alcances, condicionantes y entregables. Selección y análisis de antecedentes, referentes y soluciones existentes. Delimitación de la propuesta y definición de criterios para orientar el desarrollo. Organización de las etapas de trabajo y articulación de saberes provenientes de diseño, comunicación, tecnología y producción de contenidos. Construcción de la propuesta de experiencia mediante estructuras de navegación, recorridos y relaciones entre contenidos y soportes. Desarrollo de prototipos de distinta fidelidad utilizando herramientas profesionales. Integración de recursos visuales, tipográficos, fotográficos, audiovisuales, sonoros y animados disponibles según las características del proyecto. Articulación de piezas y contenidos en una propuesta transmedia coherente, considerando particularidades de cada medio, plataforma y modalidad de interacción. Desarrollo de sistemas visuales y criterios de consistencia entre piezas. Integración de recursos digitales y primeras aproximaciones a la implementación técnica cuando resulten pertinentes para la validación del proyecto. Realización de pruebas preliminares y relevamiento de observaciones. Análisis de resultados e identificación de ajustes necesarios. Iteración y documentación de decisiones adoptadas durante el proceso. Organización de evidencias y versiones del proyecto.

23. PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE III

Desarrollo integral y colaborativo de proyectos de diseño de experiencias digitales y medios interactivos a partir de propuestas y prototipos previamente definidos. Organización del trabajo profesional, distribución de roles y articulación de tareas entre las diferentes especialidades involucradas. Producción, adaptación y preparación de activos gráficos, fotográficos, audiovisuales, sonoros, animados e interactivos según las necesidades del proyecto. Integración de contenidos y recursos en los soportes y plataformas seleccionados, respetando los criterios visuales, narrativos, técnicos y funcionales definidos. Articulación de las diferentes piezas que conforman el ecosistema transmedia. Adaptación de contenidos a las características de cada medio y dispositivo. Resolución de relaciones entre piezas, recorridos, navegación, interacción y participación. Aplicación de criterios de consistencia, accesibilidad, optimización y calidad en la integración final. Implementación y configuración del producto mediante las tecnologías y herramientas abordadas en los espacios curriculares correspondientes, sin profundización de contenidos de programación o desarrollo especializado. Integración y verificación de los recursos producidos por los diferentes integrantes del proyecto. Seguimiento del desarrollo, control de versiones, organización de archivos y documentación de avances, decisiones y modificaciones. Resolución de problemas de integración y coordinación entre diferentes componentes del proyecto. Pruebas funcionales, técnicas y de experiencia. Identificación de errores, inconsistencias y oportunidades de mejora. Revisión integral del producto o experiencia en relación con los requerimientos iniciales y los criterios definidos. Ajustes y optimización antes de la entrega. Preparación de versiones finales y materiales necesarios para su presentación, publicación o demostración. Elaboración de documentación profesional y registro del proceso. Presentación y defensa del proyecto terminado ante comitentes, docentes o equipos interdisciplinarios. Fundamentación de decisiones adoptadas, evaluación de resultados, identificación de dificultades y sistematización de aprendizajes obtenidos durante el proceso profesionalizante.

TERCER AÑO

24. DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Diseño de experiencias lúdicas e interactivas. Conceptos de game design: objetivos, reglas, mecánicas, dinámicas, desafíos, progresión y experiencia del jugador. Elaboración e interpretación de documentos de diseño de videojuegos (Game Design Document): concepto, público, mecánicas, narrativa, estética y requerimientos. Diseño de interacción aplicado a videojuegos y entornos interactivos. Arquitectura de escenas, objetos, componentes y recursos

en motores de desarrollo. Prototipado mediante motores como Unity o Godot. Diseño de niveles: recorridos, espacios, desafíos, ritmo, navegación y construcción de experiencias. Integración de recursos gráficos, audiovisuales, tipográficos y sonoros. Diseño de interfaces para videojuegos: HUD, menús, indicadores y sistemas de retroalimentación. Scripting básico orientado al control de comportamientos, eventos y respuestas del sistema. Física, colisiones, disparadores y variables de interacción. Introducción a dispositivos y modalidades de interacción inmersiva. Pruebas de jugabilidad y evaluación de la experiencia. Iteración de prototipos a partir de resultados de prueba. Optimización básica de recursos y configuración según dispositivos. Exportación y presentación de prototipos interactivos para diferentes plataformas. Documentación del proyecto y comunicación de decisiones de diseño.

25. DISEÑO EXPERIMENTAL Y TENDENCIAS EMERGENTES

Innovación y experimentación aplicada al diseño digital. Exploración crítica de tecnologías emergentes y sus posibilidades para la creación de productos, servicios y experiencias interactivas. Inteligencia artificial generativa aplicada a investigación, ideación, conceptualización, prototipado y producción de contenidos. Diseño de flujos de trabajo que integren herramientas de IA con procesos profesionales, considerando selección, evaluación, iteración y control de resultados. Fundamentos de creative coding orientados a la experimentación visual e interactiva. Generación algorítmica, interacción con datos, visualizaciones, animaciones y comportamientos dinámicos. Prototipado experimental mediante tecnologías web, APIs y herramientas de desarrollo asistido. Introducción a interfaces físicas, sensores e IoT. Principios de interacción tangible, gestual y multimodal. Realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta: características, dispositivos y posibilidades expresivas. Criterios básicos para el diseño de experiencias XR. Instalaciones interactivas, espacios sensibles y experiencias inmersivas. Análisis de tendencias contemporáneas vinculadas con IA, computación creativa, automatización y nuevos medios. Evaluación de pertinencia, viabilidad y potencial de innovación de propuestas experimentales. Consideraciones éticas y profesionales vinculadas con tecnologías emergentes, incluyendo sesgos, autoría, propiedad intelectual, privacidad y uso responsable de datos. Registro y comunicación del proceso experimental mediante bitácoras, prototipos y presentaciones.

26. PORTFOLIO PROFESIONAL Y MARCA PERSONAL

Portfolio profesional como instrumento de comunicación, evaluación e inserción laboral. Selección, curaduría y organización de proyectos desarrollados durante la formación. Construcción de casos de estudio que comuniquen procesos, decisiones, resultados y aprendizajes. Documentación de proyectos de UX, productos digitales, desarrollo web, producción audiovisual, motion graphics y experiencias interactivas. Narrativa visual y verbal aplicada a la presentación profesional. Arquitectura y organización de portafolios digitales. Desarrollo y publicación de un portafolio utilizando tecnologías y plataformas pertinentes. Integración de prototipos, sitios publicados, repositorios, piezas audiovisuales y documentación de proyectos. Identidad profesional y posicionamiento: definición de perfil, especialización, propuesta de valor y públicos destinatarios. Marca personal aplicada al diseño y la tecnología. Criterios de identidad visual y consistencia comunicacional. Elaboración de currículum orientado a perfiles digitales. Presentación profesional de proyectos y preparación para entrevistas, evaluaciones técnicas y procesos de selección. Presencia profesional en plataformas y redes especializadas. Estrategias de networking y construcción de vínculos profesionales. Modalidades de inserción laboral: empleo, trabajo independiente, estudios, agencias, empresas tecnológicas y proyectos interdisciplinarios. Organización básica de servicios profesionales: alcances, presupuestos, cotización, negociación, contratación y comunicación con clientes. Uso responsable de inteligencia artificial para documentación y adaptación de materiales profesionales.

27. MARKETING DIGITAL Y SOCIAL MEDIA

Ecosistema digital y relaciones entre producto, usuario, comunicación y negocio. Estrategia digital: propuesta de valor, públicos, objetivos y posicionamiento. Comportamiento de usuarios en entornos digitales y etapas generales del recorrido de conversión. Fundamentos de posicionamiento orgánico y pago: SEO y SEM. Marketing de contenidos y planificación editorial. Características de plataformas digitales y criterios para seleccionar canales según objetivos, públicos y formatos. Diseño de estrategias de contenidos visuales, audiovisuales y textuales. Calendarios editoriales, campañas y organización de publicaciones. Publicidad digital: objetivos, segmentación, formatos, presupuesto, pruebas y optimización básica. Indicadores clave de rendimiento: alcance, interacción, tráfico, conversión, retención y retorno. Herramientas de analítica digital para interpretar comportamiento, adquisición y resultados. Elaboración de informes y visualización básica de datos para fundamentar decisiones. Comunidades digitales, interacción con usuarios y gestión de la reputación. Accesibilidad, ética y uso responsable de datos en comunicación digital. Relación entre estrategia de comunicación y diseño de productos,

servicios y experiencias digitales. Elaboración y presentación de propuestas estratégicas para proyectos concretos.

28. PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE IV

Desarrollo autónomo de un proyecto profesional integrador orientado a resolver una necesidad o problemática concreta de una organización, emprendimiento, institución o comitente real o simulado. Interpretación y ajuste de los requerimientos y condiciones del proyecto, estableciendo criterios de resolución, alcance y resultados esperados. Análisis del contexto y de antecedentes relevantes para fundamentar la propuesta. Delimitación de oportunidades de intervención y selección de estrategias, metodologías y recursos desarrollados durante la trayectoria formativa. Planificación y organización integral del desarrollo, considerando etapas, prioridades, recursos, tiempos y condiciones de producción. Desarrollo de una solución digital o interactiva de complejidad acorde con el perfil profesional, integrando diseño de experiencias, interfaces, contenidos gráficos, audiovisuales, sonoros, animados, narrativos y recursos tecnológicos según las características del proyecto. Articulación de diferentes medios, plataformas y modalidades de interacción cuando corresponda. Aplicación integrada de criterios de usabilidad, accesibilidad, consistencia visual, funcionamiento, calidad técnica y adecuación al contexto. Utilización de las tecnologías y herramientas abordadas durante la carrera para implementar e integrar la solución, sin profundización en desarrollos propios de perfiles especializados. Validación de la solución mediante procedimientos adecuados a las características del proyecto. Análisis de resultados, identificación de problemas y oportunidades de mejora. Iteración y optimización del producto o experiencia. Documentación integral del proceso y sistematización de evidencias, decisiones, versiones, pruebas, resultados y aprendizajes. Consideración de aspectos económicos y profesionales: estimación de recursos, tiempos y costos, presupuesto, condiciones de prestación del servicio y viabilidad de implementación. Aplicación de criterios de propiedad intelectual, derechos de autor, licencias, protección de datos y uso responsable de inteligencia artificial. Preparación de la presentación profesional y construcción del caso de estudio para el portfolio. Comunicación y defensa del proyecto ante un comité académico y/o profesionales externos, fundamentando las decisiones de diseño, tecnológicas, funcionales, comunicacionales, económicas y éticas adoptadas. Evaluación integral de resultados, aprendizajes y posibilidades de implementación, evolución o continuidad profesional.

6.5. Régimen de Regularidad, Promoción, Evaluación y Acreditación

Cfr. Res. N° 1286-DGE-2024
Cfr. Reglamento Académico Institucional

De acuerdo con lo establecido en el Régimen Académico Marco (Resolución N° 1286-DGE-2024) y el RAI institucional, las unidades curriculares podrán implementarse bajo una modalidad de cursado combinada. Los espacios curriculares con formato de asignatura, módulo y seminario podrán integrar estrategias de interacción pedagógica asincrónica hasta un 30% de su carga horaria total (respetando el tope jurisdiccional vigente).

De acuerdo con el RAM 2024 y las normativas de la carrera, el régimen de asistencia establece que la concurrencia a clases no es obligatoria para asignaturas y módulos, mientras que para los espacios de Taller, Laboratorio y Prácticas Profesionalizantes la asistencia es obligatoria y presencial con un requerimiento del 80% según el RAI; no obstante, para alcanzar la acreditación directa (promoción) en los espacios que lo permitan, se exigirá un máximo del 75% de asistencia y una calificación mínima de 8 (ocho).

Todas las instancias de evaluación se calificarán en una escala del **1 al 10**, siendo **6 (seis)** la nota mínima de aprobación, equivalente al 60% de los contenidos.

En cuanto a la progresión en la carrera, se aplicará un sistema de correlatividades que se indicará a continuación.

VII. RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES:

N.º	ESPACIO CURRICULAR	PARA CURSAR – DEBE TENER REGULARIZADA	PARA RENDIR EL MISMO ESPACIO – DEBE TENER ACREDITADO
PRIMER AÑO			
1	Introducción al Diseño	—	—
2	Herramientas Digitales	—	—
3	Técnicas de Representación	—	—
4	Historia, Cultura y Sociología de la Imagen y el Diseño	—	—
5	Psicología de la Percepción y Semiótica Visual	—	—

6	Inglés Técnico	—	—
7	Comunicación y Alfabetización Académica y Digital	—	—
8	Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	—	—
9	Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad	1 – Introducción al Diseño	1 – Introducción al Diseño
10	Tecnología Básica	2 – Herramientas Digitales	2 – Herramientas Digitales
11	Tipografía Básica	1 – Introducción al Diseño	1 – Introducción al Diseño
12	Práctica Profesionalizante I	1 – Introducción al Diseño; 2 – Herramientas Digitales; 3 – Técnicas de Representación; 7 – Comunicación y Alfabetización Académica y Digital; 9 – Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad	1 – Introducción al Diseño; 2 – Herramientas Digitales; 3 – Técnicas de Representación; 7 – Comunicación y Alfabetización Académica y Digital; 9 – Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad
SEGUNDO AÑO			
13	Diseño de Interfaces (UX/UI)	1 – Introducción al Diseño; 2 – Herramientas Digitales; 5 – Psicología de la Percepción y Semiótica Visual; 9 – Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad	1 – Introducción al Diseño; 2 – Herramientas Digitales; 5 – Psicología de la Percepción y Semiótica Visual; 9 – Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad
14	Fotografía y Producción Audiovisual	2 – Herramientas Digitales; 3 – Técnicas de Representación	2 – Herramientas Digitales; 3 – Técnicas de Representación
15	Tecnología Web Front-End I	2 – Herramientas Digitales; 10 – Tecnología Básica	2 – Herramientas Digitales; 10 – Tecnología Básica
16	Guión y Narrativa Transmedia	1 – Introducción al Diseño; 7 – Comunicación y Alfabetización Académica y Digital; 8 – Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	1 – Introducción al Diseño; 7 – Comunicación y Alfabetización Académica y Digital; 8 – Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías
17	Motion Graphics y Animación 2D/3D	2 – Herramientas Digitales; 3 – Técnicas de Representación; 9 – Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad	2 – Herramientas Digitales; 3 – Técnicas de Representación; 9 – Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad
18	Tecnología Web Front-End II	15 – Tecnología Web Front-End I	15 – Tecnología Web Front-End I
19	Edición y Composición Digital (VFX y Sonido)	2 – Herramientas Digitales; 14 – Fotografía y Producción Audiovisual	2 – Herramientas Digitales; 14 – Fotografía y Producción Audiovisual
20	Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	9 – Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad	9 – Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad
21	Ética Profesional y	7 – Comunicación y	7 – Comunicación y

	Legislación	Alfabetización Académica y Digital; 8 – Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	Alfabetización Académica y Digital; 8 – Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías
22	Práctica Profesionalizante II	12 – Práctica Profesionalizante I; 13 – Diseño de Interfaces (UX/UI); 14 – Fotografía y Producción Audiovisual; 15 – Tecnología Web Front-End I; 16 – Guión y Narrativa Transmedia; 17 – Motion Graphics y Animación 2D/3D	12 – Práctica Profesionalizante I; 13 – Diseño de Interfaces (UX/UI); 15 – Tecnología Web Front-End I; 16 – Guión y Narrativa Transmedia
23	Práctica Profesionalizante III	22 – Práctica Profesionalizante II; 18 – Tecnología Web Front-End II; 19 – Edición y Composición Digital (VFX y Sonido); 20 – Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	22 – Práctica Profesionalizante II; 18 – Tecnología Web Front-End II; 19 – Edición y Composición Digital (VFX y Sonido); 20 – Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles
TERCER AÑO			
24	Diseño de Videojuegos y Entornos Interactivos	13 – Diseño de Interfaces (UX/UI); 17 – Motion Graphics y Animación 2D/3D; 19 – Edición y Composición Digital (VFX y Sonido)	13 – Diseño de Interfaces (UX/UI); 17 – Motion Graphics y Animación 2D/3D; 19 – Edición y Composición Digital (VFX y Sonido)
25	Diseño Experimental y Tendencias Emergentes	13 – Diseño de Interfaces (UX/UI); 15 – Tecnología Web Front-End I; 18 – Tecnología Web Front-End II	13 – Diseño de Interfaces (UX/UI); 15 – Tecnología Web Front-End I; 18 – Tecnología Web Front-End II
26	Portfolio Profesional y Marca Personal	20 – Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles; 22 – Práctica Profesionalizante II	20 – Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles; 22 – Práctica Profesionalizante II
27	Marketing Digital y Social Media	8 – Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías; 20 – Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	8 – Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías; 20 – Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles
28	Práctica Profesionalizante IV	23 – Práctica Profesionalizante III; 24 – Diseño de Videojuegos y Entornos Interactivos; 25 – Diseño Experimental y Tendencias Emergentes; 26 – Portfolio Profesional y Marca Personal	23 – Práctica Profesionalizante III; 24 – Diseño de Videojuegos y Entornos Interactivos; 25 – Diseño Experimental y Tendencias Emergentes; 26 – Portfolio Profesional y Marca Personal

7.1. Régimen de asistencia

Las condiciones de cursado, asistencia, regularidad, evaluación, acreditación, promoción y reconocimiento de saberes y trayectorias formativas se regirán por lo establecido en el Régimen Académico Marco (RAM), aprobado por Resolución N.º 1286-DGE-2024, y por el Régimen de Equivalencias establecido por Resolución N.º 3971-DGE-2024, así como por la normativa jurisdiccional e institucional vigente. Estas condiciones se ajustarán a las disposiciones específicas que correspondan a la modalidad, los campos de formación y los distintos formatos de las unidades curriculares, y a toda normativa que modifique, complemente o sustituya las mencionadas resoluciones al momento de la implementación y desarrollo de la carrera.

VIII. IMPLEMENTACIÓN DE LA CARRERA

8.1 Entorno formativo en el lugar donde se dictará la propuesta formativa

8.1.1. Condiciones edilicias

La institución deberá disponer de espacios adecuados para el desarrollo de las actividades teóricas, prácticas, proyectuales y de producción previstas en la carrera, pudiendo ser compartidos con otras propuestas formativas de la institución. Se consideran condiciones básicas:

- Aulas para el desarrollo de actividades teóricas y prácticas.
- Espacios de taller para actividades proyectuales, experimentales y de producción.
- Espacios con condiciones adecuadas de iluminación, ventilación y seguridad e higiene.
- Accesibilidad y condiciones de circulación y evacuación conforme a la normativa vigente.
- Sanitarios y espacios de uso común.
- Conectividad adecuada para el desarrollo de actividades digitales y colaborativas.

Los espacios destinados a las actividades prácticas podrán organizarse de manera flexible y compartida, de acuerdo con la disponibilidad institucional y con los requerimientos de los distintos espacios curriculares.

8.1.2. Equipamiento

La institución deberá contar con el equipamiento básico necesario para garantizar el desarrollo de las actividades formativas, pudiendo disponer de recursos compartidos entre diferentes espacios curriculares y propuestas institucionales.

Se considera equipamiento básico:

- Equipamiento informático suficiente para las actividades de diseño, producción y edición digital.
- Monitores y dispositivos de visualización.
- Conectividad y recursos de red.
- Equipamiento de proyección y presentación.
- Periféricos y dispositivos de interacción necesarios para las actividades previstas.
- Software y aplicaciones pertinentes para diseño, edición, prototipado, producción multimedia y desarrollo de contenidos digitales, de acuerdo con las necesidades curriculares y las condiciones de uso y licenciamiento correspondientes.

Equipamiento tecnológico sugerido: sin constituir una condición excluyente para la implementación de la carrera, se recomienda incorporar progresivamente, de acuerdo con las posibilidades institucionales y la evolución del campo profesional, tabletas digitalizadoras, dispositivos de captura fotográfica y audiovisual, equipamiento básico de iluminación y sonido, impresoras y recursos de materialización, dispositivos para prototipado e interacción, y tecnologías vinculadas con experiencias inmersivas, realidad aumentada, realidad virtual y otras tecnologías emergentes.

La incorporación, actualización y renovación del equipamiento se realizará de manera progresiva, atendiendo a las necesidades formativas, la disponibilidad institucional y las transformaciones tecnológicas del campo profesional. Los recursos podrán ser propios, compartidos o gestionados mediante acuerdos institucionales, siempre que se garantice el acceso efectivo de los estudiantes a las experiencias formativas previstas en el plan de estudios.

8.2 Perfiles docentes necesarios para cubrir los espacios curriculares

El perfil profesional docente establecido para cada espacio curricular debe ser considerado prioritario al momento de asignar las horas del mismo. Se priorizará a los postulantes con formación docente acreditable, con conocimiento, posgrado, antecedentes y/o experiencia en el campo (Decreto 530-DGE-2018). En los espacios curriculares de práctica profesionalizante, la experiencia laboral en el campo de formación es excluyente. Los espacios con sus perfiles docentes correspondientes son los siguientes:

Espacio curricular	Perfil estrictamente concurrente	Perfil supletoriamente concurrente
Introducción al Diseño	Con formación docente:• Profesor Universitario de Grado Universitario de DiseñoCon pertinencia específica:• Diseñador Industrial• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica• Diseñador en Comunicación Visual• Diseñador Gráfico• Diseñador Multimedial• Licenciado en Diseño	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente
Herramientas Digitales	Con formación docente:• Profesor Universitario de Grado Universitario de Diseño Con pertinencia específica:• Diseñador Industrial• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica• Diseñador en Comunicación Visual• Diseñador Gráfico• Diseñador Multimedial• Licenciado en Diseño	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente
Técnicas de Representación	Con formación docente:• Profesorado de Grado Universitario en Artes Visuales• Profesor de Artes Plásticas• Profesor de Artes VisualesCon pertinencia específica:• Diseñador Industrial• Diseñador Gráfico• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica• Diseñador en Comunicación	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente• Técnico Superior en Artes Visuales con formación docente• Licenciado en Historia de las Artes Plásticas

	Visual• Licenciado en Artes Plásticas• Licenciado en Artes Visuales• Licenciado en Diseño	
Historia, Cultura y Sociología de la Imagen y el Diseño	Con formación docente:• Profesor Universitario en Historia del Arte• Profesor de Artes Visuales y/o Plásticas Con pertinencia específica:• Licenciado en Historia• Licenciado en Artes Visuales y/o Plásticas• Licenciado en Sociología	• Diseñador Industrial• Diseñador Gráfico• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica• Diseñador en Comunicación Visual• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente• Técnico Superior en Artes Visuales con formación docente• Licenciado en Diseño
Psicología de la Percepción y Semiótica Visual	Con formación docente:• Profesor de Psicología Con pertinencia específica:• Licenciado en Psicología• Diseñador Industrial• Diseñador Gráfico• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica• Diseñador en Comunicación Visual• Licenciado en Diseño	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente• Diseñador Multimedial
Inglés Técnico	Con formación docente:• Profesor de Inglés• Profesor Universitario en Lengua Inglesa Con pertinencia específica:• Licenciado en Inglés• Traductor Público de Inglés	• Técnico Superior en Inglés con formación docente
Sociología y Cultura del Diseño	Con formación docente:• Profesor de Sociología• Profesor de Filosofía Con pertinencia específica:• Licenciado en Sociología• Licenciado en Filosofía	• —
Comunicación y Alfabetización Académica y Digital	Con formación docente:• Profesor de Filosofía• Profesor de Letras• Profesor de Lengua y Literatura• Profesor en Comunicación Social Con pertinencia específica:• Licenciado en Letras• Licenciado en Lengua y Literatura• Licenciado en Comunicación Social• Licenciado/a en Ciencias de la Comunicación	• Licenciado en Filosofía

Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	Con pertinencia específica:• Licenciado/a en Comunicación Social• Licenciado/a en Publicidad• Licenciado/a en Marketing• Licenciado/a en Comunicación Digital	• Licenciado en Sociología
Metodología del Diseño y Técnicas de Creatividad	Con formación docente:• Profesor Universitario de Grado Universitario de Diseño Con pertinencia específica:• Diseñador Industrial• Diseñador Gráfico• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica• Diseñador en Comunicación Visual• Diseñador Multimedial• Licenciado en Diseño	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente
Tecnología Básica	Con formación docente:• Profesor Universitario de Grado Universitario de Diseño Con pertinencia específica:• Diseñador Industrial• Diseñador Gráfico• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica• Diseñador en Comunicación Visual• Diseñador Multimedial• Licenciado en Diseño	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente
Tipografía Básica	Con formación docente:• Profesor Universitario de Grado Universitario de Diseño Con pertinencia específica:• Diseñador Gráfico• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica• Diseñador en Comunicación Visual• Diseñador Multimedial• Licenciado en Diseño	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente• Diseñador Industrial
Práctica Profesionalizante I	Con formación docente:• Profesor Universitario de Grado Universitario de Diseño Con experiencia profesional específica:• Diseñador Gráfico• Diseñador en Comunicación Visual• Diseñador Multimedial• Licenciado en Diseño	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente• Diseñador Industrial• Diseñador Industrial con orientación en Gráfica
Diseño de Interfaces (UX/UI)	• Profesor y/o Diseñador Multimedial o Licenciado en Diseño con especialización demostrable en UX/UI• Diseñador en Comunicación Visual / Diseñador Gráfico con trayectoria	• Licenciado en Tecnología Educativa o Sistemas con especialización en Experiencia de Usuario (UX/UI)

	profesional comprobable en desarrollo de interfaces digitales	
Fotografía y Producción Audiovisual	• Licenciado en Realización y Producción Audiovisual con formación pedagógica • Realizador de Medios Audiovisuales • Diseñador Multimedial con trayectoria comprobada en producción audiovisual	• Técnico en Realización y Producción Audiovisual con formación docente • Técnico Superior en Cine y Video con formación docente
Tecnología Web Front-End I	• Ingeniero en Sistemas de Información con formación pedagógica • Licenciado en Ciencias de la Computación • Diseñador Multimedial con especialización técnica en lenguajes de maquetación y scripting (HTML/CSS/JavaScript)	• Técnico Superior en Programación con formación docente • Analista de Sistemas con formación docente
Guión y Narrativa Transmedia	• Diseñador Multimedial con formación pedagógica • Licenciado en Comunicación Social • Licenciado en Comunicación Digital	• Profesor de Letras • Licenciado en Letras • Licenciado en Publicidad
Motion Graphics y Animación 2D/3D	• Diseñador Multimedial con especialización demostrable en animación digital con formación pedagógica • Diseñador Multimedial con experiencia como Animador Digital con dominio en modelado y renderizado 3D	• —
Tecnología Web Front-End II	• Ingeniero en Sistemas de Información con formación pedagógica • Licenciado en Ciencias de la Computación • Diseñador Multimedial con especialización técnica en lenguajes de maquetación y scripting (HTML/CSS/JavaScript)	• Técnico Superior en Programación con formación docente • Analista de Sistemas con formación docente
Edición y Composición Digital (VFX y Sonido)	• Licenciado en Realización y Producción Audiovisual con formación pedagógica • Realizador de Medios Audiovisuales • Diseñador Multimedial con trayectoria comprobada en postproducción audiovisual y VFX	• Técnico en Realización y Producción Audiovisual con formación docente • Técnico Superior en Cine y Video con formación docente

Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	• Licenciado en Administración con formación pedagógica • Licenciado en Administración• Licenciado en Gestión de Proyectos• Project Manager certificado en marcos ágiles (Scrum Master)	• Técnico en Gestión de Proyectos con formación docente• Licenciado en Marketing / Comercialización
Ética Profesional y Legislación	• Profesor y Licenciado en Diseño Multimedial con experiencia en propiedad intelectual o ámbito legal • Profesor y Licenciado en Filosofía. • Licenciado en Comunicación Social con formación específica en ética y legislación de medios	• Licenciado en Diseño• Diseñador Multimedial• Licenciado en Comunicación Digital• Licenciado en Filosofía
Práctica Profesionalizante II	• Profesor y Diseñador Multimedial • Diseñador Multimedial / Licenciado en Diseño con amplia experiencia profesional y ejercicio activo en el sector socio-productivo	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente• Diseñador Gráfico• Diseñador en Comunicación Visual• Licenciado en Comunicación Digital con experiencia en proyectos transmedia
Práctica Profesionalizante III	• Profesor y Diseñador Multimedial • Diseñador Multimedial / Licenciado en Diseño con amplia experiencia profesional y ejercicio activo en el sector socio-productivo	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente• Diseñador Gráfico• Diseñador en Comunicación Visual• Licenciado en Comunicación Digital con experiencia en proyectos transmedia
Diseño de Videojuegos y Entornos Interactivos	• Profesor y Diseñador Multimedial con especialización en diseño de videojuegos y experiencias interactivas • Diseñador Multimedial con especialización en diseño de videojuegos y experiencias interactivas• Ingeniero en Sistemas de Información con experiencia específica en desarrollo de videojuegos• Licenciado en Ciencias de la Computación con	• Técnico Superior en Programación con formación docente• Analista de Sistemas con formación docente• Diseñador Gráfico con experiencia comprobable en diseño de videojuegos

	experiencia específica en desarrollo de videojuegos	
Diseño Experimental y Tendencias Emergentes	• Profesor y Diseñador Multimedial • Diseñador Multimedial• Licenciado en Tecnología y Arte Digital• Ingeniero en Sistemas con perfil de experimentación e integración tecnológica (Creative Coding / VibeCoding e IA)	• Técnico en Sistemas con formación docente• Diseñador Industrial con experiencia específica en experimentación e integración tecnológica
Portfolio Profesional y Marca Personal	• Profesor y Diseñador Multimedial o Licenciado en Diseño con especialización demostrable en UX/UI• • Diseñador Multimedial o Licenciado en Diseño con especialización demostrable en UX/UI• Diseñador en Comunicación Visual / Diseñador Gráfico con trayectoria profesional comprobable	• Licenciado en Marketing / Comercialización• Licenciado en Comunicación Digital
Marketing Digital y Social Media	• Profesor y Licenciado en Marketing / Comercialización • Licenciado en Marketing / Comercialización• Licenciado en Publicidad• Licenciado en Comunicación Digital	• Licenciado en Comunicación Social
Práctica Profesionalizante IV	• Profesor Diseñador Multimedial / Licenciado en Diseño con amplia experiencia profesional y ejercicio activo en el sector socio-productivo • Diseñador Multimedial / Licenciado en Diseño con amplia experiencia profesional y ejercicio activo en el sector socio-productivo	• Técnico Superior en Diseño Gráfico con formación docente• Diseñador Gráfico• Diseñador en Comunicación Visual• Licenciado en Comunicación Digital con experiencia en proyectos digitales integrales

IX. OTRAS CONSIDERACIONES

9.1 Curso de ingreso

El ingreso a la carrera se registrará por el Régimen Académico Marco, la normativa jurisdiccional vigente y las disposiciones institucionales correspondientes. Los aspirantes deberán acreditar los requisitos establecidos para el ingreso a carreras de nivel superior, incluyendo la acreditación del nivel secundario, la inscripción en los plazos y medios establecidos y el cumplimiento de las condiciones administrativas, documentales y de aptitud psicofísica que correspondan.

Asimismo, la jurisdicción podrá establecer dispositivos de ingreso, nivelación y evaluación de competencias generales y específicas, orientados a favorecer la articulación con el nivel secundario y acompañar el ingreso a la formación superior. Estos podrán contemplar instancias de comprensión y producción de textos, razonamiento lógico y resolución de problemas, así como otros saberes vinculados con la especificidad de la carrera.

Para las personas mayores de 25 años que no hayan acreditado el nivel secundario, se aplicarán las instancias y procedimientos establecidos por la normativa nacional y jurisdiccional vigente. En el caso de estudios secundarios realizados en el extranjero, deberá cumplirse con los procedimientos de reconocimiento, convalidación o revalidación correspondientes.

Como referencia, al momento de elaboración de este diseño curricular se encuentra vigente la RESOL-2025-4708-E-GDEMZA-DGE, sin perjuicio de las modificaciones, actualizaciones o nuevos dispositivos jurisdiccionales que pudieran establecerse para las cohortes posteriores.

9.2 Convenios para la realización de prácticas profesionalizantes

La implementación y sustentabilidad de la Tecnicatura Superior en Diseño Digital e Interactivo requiere, además de las condiciones institucionales del Instituto de Educación Superior, una articulación con organizaciones, empresas, estudios, agencias, instituciones y otros actores vinculados con el diseño digital, la comunicación visual y audiovisual, las experiencias interactivas y las tecnologías digitales.

En este marco, se promoverán convenios que permitan disponer de diversos entornos formativos, acordes con el perfil profesional y con los propósitos de las Prácticas Profesionalizantes, incluyendo organizaciones vinculadas con el diseño y la comunicación, producción de contenidos digitales, desarrollo de productos y servicios digitales, experiencias

interactivas, videojuegos, contenidos transmedia, medios digitales, instituciones culturales y otros ámbitos pertinentes.

Las Prácticas Profesionalizantes favorecerán la integración progresiva entre los aprendizajes desarrollados en el Instituto y situaciones profesionales reales o simuladas, posibilitando la participación en procesos de análisis, diseño, prototipado, producción, implementación, evaluación y documentación de proyectos digitales e interactivos, de acuerdo con el nivel de formación alcanzado.

Los acuerdos deberán contemplar condiciones de acompañamiento y supervisión institucional y profesional, así como pautas relativas a confidencialidad, protección de datos, derechos de autor, licencias, propiedad intelectual y uso responsable de recursos y tecnologías digitales. Las actividades serán planificadas y evaluadas en articulación con la institución formadora, garantizando su pertinencia respecto del plan de estudios y de las competencias previstas para cada instancia de práctica.

La articulación con el sector socioproductivo permitirá actualizar las experiencias formativas en función de la evolución tecnológica y de las transformaciones del campo profesional, preservando la responsabilidad pedagógica y evaluativa del Instituto de Educación Superior.

9.3 Evaluación de la carrera

El seguimiento y evaluación de la carrera se desarrollará mediante procesos sistemáticos de relevamiento y análisis de información, orientados a valorar el desarrollo de la propuesta formativa, las trayectorias estudiantiles y el logro de los aprendizajes y competencias profesionales previstos. Los Institutos de Educación Superior podrán seleccionar las metodologías e instrumentos que consideren pertinentes, de acuerdo con las características de la carrera y de la institución, en el marco de la normativa jurisdiccional vigente.

9.3.1. En cuanto al ingreso a la carrera:

- Cantidad de aspirantes e ingresantes efectivamente matriculados.
- Resultados de las estrategias y dispositivos de ingreso, ambientación y nivelación implementados.

- Principales aprendizajes logrados y saberes que requieran fortalecimiento durante el primer año.
- Acciones institucionales destinadas al acompañamiento y seguimiento de las trayectorias de los estudiantes ingresantes.

9.3.2. En cuanto a la población estudiantil:

- Cantidad de estudiantes que efectivamente iniciaron el cursado.
- Cantidad de estudiantes que regularizaron y acreditaron las unidades curriculares correspondientes.
- Avance de los estudiantes en relación con la organización curricular y el régimen de correlatividades.
- Indicadores de permanencia, regularidad, avance y egreso de las trayectorias formativas.
- Acciones institucionales implementadas para acompañar las trayectorias y favorecer la permanencia y el egreso.

9.3.3. En cuanto al desarrollo de la propuesta formativa:

- Grado de cumplimiento de la organización curricular, distribución de las unidades curriculares, cargas horarias y prácticas previstas en el Diseño Curricular.
- Valoración de la articulación entre los campos de formación y de la progresión de los aprendizajes y competencias profesionales.
- Identificación de fortalezas, dificultades y aspectos susceptibles de mejora en el desarrollo de la propuesta formativa.
- Valoración de la articulación entre los saberes teóricos, prácticos y profesionales.
- Acciones institucionales implementadas para fortalecer el desarrollo de la propuesta formativa.

9.3.4. En cuanto a las Prácticas Profesionalizantes:

- Cantidad de estudiantes que desarrollaron las Prácticas Profesionalizantes previstas.
- Disponibilidad, pertinencia y adecuación de los entornos formativos para el desarrollo de las prácticas.
- Cantidad y características de las instituciones, organizaciones y ámbitos con los que se establecieron acuerdos para su desarrollo.
- Valoración de las experiencias de práctica por parte de estudiantes, docentes, tutores e instituciones u organizaciones receptoras.

- Grado de progresión en el desarrollo de las capacidades y competencias profesionales previstas.
- Identificación de fortalezas y aspectos a mejorar en los dispositivos de práctica y en su articulación con los ámbitos profesionales.

9.3.5. En cuanto a la evaluación y mejora de la propuesta:

- Resultados de los procesos de evaluación de los aprendizajes y del desarrollo de las competencias profesionales.
- Identificación de dificultades recurrentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Valoración de la pertinencia y actualización de la formación en relación con las características y requerimientos del campo profesional.
- Acciones institucionales implementadas para fortalecer la calidad y pertinencia de la propuesta formativa.
- Propuestas de mejora y ajustes derivados de los procesos de seguimiento y evaluación.