

SEMESTRE I	SEMESTRE II	SEMESTRE III	SEMESTRE IV	SEMESTRE V	SEMESTRE VI	SEMESTRE VII	SEMESTRE VIII
Taller de Comunicación Visual I	Taller de Comunicación Visual II	Taller de Comunicación Visual III	Taller de Comunicación Visual IV	Taller de Comunicación Visual V: Integrador I		Taller de Comunicación Visual VI	Proyecto de Título: Integrador II
Color	Tipografía I	Tipografía II	Web	Gráfica en Movimiento	Portafolio	Metodología	Práctica Profesional
Lenguaje Visual	Representación	Ilustración	Fotografía				
Historia del Diseño I	Historia del Diseño II				Taller de Proyecto Interdisciplinar	Taller de Verano	
		Liderazgo y Trabajo en Equipo		Creatividad y Emprendimiento	Bloque de Conocimientos II	Bloque de Conocimientos IV	
Seminario de Cultura I	Seminario de Cultura II	Cultura Contemporánea	Mercado y Entorno	Bloque de Conocimientos I	Bloque de Conocimientos III	Bloque de Conocimientos V	
Habilidades Comunicativas	Pensamiento Crítico	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV		
Ámbito I Proyectos de Cultura Interdisciplinar	Ámbito II Proyectos de Comunicación Visual	Ámbito III Educación General e Inglés	Ámbito IV Integradores				

¿POR QUÉ ESTUDIAR ESTA CARRERA EN LA UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO?

- Estudiar Diseño Gráfico en el Campus Creativo de la UNAB te da una experiencia universitaria donde se mezclan distintas disciplinas. El campus está pensado para ayudarte a aprender y crecer, con un ambiente urbano motivador y compañeros con muchas ganas de desarrollarse creativamente.
- En la carrera formamos profesionales independientes y con pensamiento crítico, nos enfocamos en desarrollar habilidades comunicativas, usar tecnología, ser responsables con la sociedad.
- En la carrera de Diseño gráfico no solo te enseñan diseño: también aprendes a comunicar tus ideas, trabajar en equipo, usar nuevas tecnologías y ser responsable con el entorno. Desde el primer año trabajas en proyectos reales y creativos, no solo teoría.
- La carrera de Diseño Gráfico posee una alta demanda laboral, desde agencias y startups hasta grandes marcas, todas necesitan diseñadores que comuniquen ideas con impacto visual, tanto en medios digitales como tradicionales.

- Estudiar en Campus Creativo te otorga un ambiente creativo e inspirador: estudias con espacios modernos y rodeado de estudiantes con muchas ganas de crear.
- **Internacionalización que te conecta con el mundo**
Vive una experiencia formativa con mirada global. Durante tu carrera podrás participar en workshops internacionales, clases magistrales y actividades con invitados extranjeros que están marcando pauta en sus áreas, permitiéndote tener acceso a redes internacionales, inspiración directa desde referentes globales y una formación que va más allá de las fronteras.
- **Malla conectada con la realidad profesional y el pensamiento crítico**
Nuestra malla combina asignaturas obligatorias con optativas diseñadas para conectar con el mundo laboral actual y los desafíos del futuro. Además, te invita a reflexionar, investigar y pensar críticamente, entregándote herramientas que te harán destacar como profesional con mirada propia.

- **Vinculación real con instituciones y empresas**
Desde el primer año estarás en contacto con el mundo profesional. La carrera cuenta con convenios activos, proyectos colaborativos y oportunidades de prácticas con empresas, instituciones y organizaciones reales. No solo aprendes en la sala de clases: también lo haces resolviendo desafíos concretos del entorno laboral.
- **Docentes que enseñan desde la experiencia**
Nuestro cuerpo docente está compuesto por profesionales activos, conectados con sus áreas y con una fuerte vinculación con el medio. Eso significa que lo que aprendes viene directamente de quienes están creando, gestionando, liderando e innovando en sus campos. Clases con contenido actualizado, aplicado y lleno de ejemplos reales.
- **Interdisciplina: aprender cruzando fronteras**
Hoy, los grandes desafíos del mundo se abordan desde distintas miradas. Por eso, nuestra formación promueve la interdisciplina: proyectos, cursos y experiencias donde se cruzan conocimientos de las distintas carreras que componen Campus Creativo. Esto te permite trabajar con estudiantes de otras áreas, con desafíos reales, logrando ampliar tu forma de pensar y prepararte para liderar equipos diversos en el futuro.



Descripción de Asignaturas

Ámbito I
Proyectos de Cultura Interdisciplinar

Ámbito II
Proyectos de Comunicación Visual

Ámbito III
Educación General e Inglés

Ámbito IV
Integradores

PRIMER AÑO	SEMESTRE I	ASIGNATURA	RESEÑA
		Taller de Comunicación Visual I	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de identificar y comprender los fundamentos de la disciplina, examinar referentes y casos de estudio para la formulación de propuestas conceptuales y visuales.
		Color	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de comprender los conceptos básicos del color, conectar sus atributos y propiedades, aplicándolos de manera práctica.
		Lenguaje Visual	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de analizar y conectar los conceptos básicos del proceso perceptual en las diferentes etapas y representaciones.
		Historia del Diseño I	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de identificar y reconocer la importancia del proceso histórico de principios del siglo XX en relación a las vanguardias del diseño, la arquitectura y el arte, en el mundo y en Chile.
		Seminario de Cultura I	En esta asignatura las/los estudiantes identificarán –en una primera aproximación– las múltiples y heterogéneas dimensiones de la cultura disciplinar e interdisciplinar. Serán capaces de relacionar en un nivel inicial según distintos contextos los enfoques críticos y campos conceptuales en las diversas disciplinas.
		Habilidades Comunicativas	En esta asignatura las/los estudiantes podrán desarrollar el pensamiento crítico utilizando un método basado en criterios, hechos y evidencias, a través de la argumentación y el uso adecuado al ámbito académico y profesional, del lenguaje oral y escrito.
	SEMESTRE II	Taller de Comunicación Visual II	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de identificar fundamentos, metodologías y herramientas de la síntesis visual, distinguir las tipologías de sistemas visuales para el diseño de imágenes concretas y su aplicación en la comunicación visual.
		Tipografía I	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de establecer los principales momentos de la tipografía en la historia, identificar aspectos de composición y construcción, aplicando de manera práctica criterios y usos tipográficos para distintos tipos de soportes.
		Representación	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de identificar, conectar y aplicar fundamentos, técnicas, estilos de dibujo y representación para la creación y desarrollo de propuestas expresivas.
		Historia del Diseño II	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de reconocer la relevancia y significación de escuelas, tendencias y procesos que modelaron el diseño del siglo XX.
		Seminario de Cultura II	En esta asignatura las/los estudiantes identificarán las dimensiones relevantes para el debate de la cultura disciplinar e interdisciplinar. Serán capaces de relacionar en un nivel intermedio según distintos contextos los enfoques críticos y campos conceptuales en las diversas disciplinas.
		Pensamiento Crítico	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de reconocer las bases conceptuales del pensamiento crítico, los tipos de argumentación y modelos de reflexión crítica.

Descripción de Asignaturas

Ámbito I
Proyectos de Cultura Interdisciplinar

Ámbito II
Proyectos de Comunicación Visual

Ámbito III
Educación General e Inglés

Ámbito IV
Integradores

SEGUNDO AÑO		SEMESTRE III	
		ASIGNATURA	RESEÑA
		Taller de Comunicación Visual III	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de elaborar propuestas con tipografía e imágenes del ámbito editorial, mediante un guion o narrativa para el diseño de propuestas, combinando diversas tecnologías.
		Tipografía II	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de identificar los principales elementos de la macrotipografía y la microtipografía, aplicando aspectos de ortografía y ortotipografía en soportes de comunicación visual.
		Ilustración	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de identificar y analizar los fundamentos de la ilustración y sus vínculos con el arte y el diseño, conectando técnicas de representación, experimentación y composición para el desarrollo de un proyecto ilustrado.
		Liderazgo y Trabajo en Equipo	En esta asignatura las/los estudiantes desarrollarán habilidades orientadas a ejercer la capacidad de liderazgo y espíritu de equipo. Serán capaces de generar cambios en la manera de enfrentar la realidad, las oportunidades que se presentan y los conflictos que deben ser resueltos, agudizando el juicio crítico con que se valora la propia conducta y la de los demás.
		Cultura Contemporánea	En esta asignatura las/los estudiantes construirán una primera aproximación a las múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de la cultura contemporánea. Serán capaces de aproximarse a la comprensión de los principales enfoques, marcos y campos conceptuales culturales/históricos/sociales, materiales e inmateriales, que emergen del campo crítico.
		Inglés I	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y futuro, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.
		SEMESTRE IV	
		Taller de Comunicación Visual IV	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de diseñar propuestas de branding, mediante un guion o narrativa para el diseño de propuestas, desarrollando maquetas y prototipos, combinando diversas tecnologías.
		Web	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de desarrollar documentos y plantillas para la creación de sitios web, integrando recursos de arquitectura de la información y jerarquización visual.
		Fotografía	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de reconocer los principales referentes; experimentar los aspectos técnicos y tecnológicos y aplicar los lenguajes fotográficos para la creación de piezas de diseño gráfico.
		Mercado y Entorno	En esta asignatura las/los estudiantes comprenderán la relación de los factores ambientales externos e internos que influyen e impactan en la relación de intercambio con el mercado.
		Inglés II	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y futuro, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.

Descripción de Asignaturas

TERCER AÑO	SEMESTRE V	ASIGNATURA	RESEÑA
		Taller de Comunicación Visual V: Integrador I	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de desarrollar proyectos creativos de diseño gráfico con puntos de vista analíticos que construyen narrativas que tienen como resultado proyectos de comunicación visual que responden a los estándares de la disciplina, la industria y las necesidades de la comunidad.
		Gráfica en Movimiento	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de aplicar los conceptos de tiempo y sonido para el desarrollo de animaciones, integrando objetos en movimiento y elementos tridimensionales.
	SEMESTRE VI	Creatividad y Emprendimiento	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de desarrollar prácticas socialmente responsables en el diseño de modelos efectivos de negocios que les permitirán estimar la viabilidad, visibilidad, y sostenibilidad de productos y servicios en el espacio mercantil.
		Bloque de Conocimientos I	En esta asignatura las/los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.
		Inglés III	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y futuro, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.
	SEMESTRE VI	Portafolio	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de seleccionar lo más destacado de su proyectos académicos para el diseño de un portafolio creativo que dé cuenta de sus destrezas disciplinares.
		Taller de Proyecto Interdisciplinar	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de elaborar un proyecto a partir de temas relevantes orientado a la creación de valor compartido entre disciplinas y la comunidad. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación a los ejes temáticos de la asignatura.
		Bloque de Conocimientos II	En esta asignatura las/los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.
	SEMESTRE VI	Bloque de Conocimientos III	En esta asignatura las/los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.
		Inglés IV	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y futuro, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.

Descripción de Asignaturas

CUARTO AÑO		ASIGNATURA	RESEÑA
SEMESTRE VII	Taller de Comunicación Visual VI	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de proponer soluciones y productos en el ámbito audiovisual y de interfaces, mediante un guion o narrativa para el diseño de propuestas, desarrollando maquetas y prototipos, combinando diversas tecnologías.	
	Metodología	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de formular, en base a la metodología cualitativa, la fundamentación de un proyecto.	
	Taller de Verano	En esta asignatura las/los estudiantes elaborarán un proyecto que organiza las distintas áreas disciplinares en función de un núcleo transversal para la generación de respuestas integrales a fenómenos complejos en contextos específicos.	
	Bloque de Conocimientos IV	En esta asignatura las/los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.	
	Bloque de Conocimientos V	En esta asignatura las/los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.	
	Proyecto de Título: Integrador II	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de desarrollar proyectos creativos de diseño gráfico, de carácter profesional, con puntos de vista analíticos que construyen narrativas que tienen como resultado proyectos de comunicación visual que responden a los estándares de la disciplina, la industria y las necesidades de la comunidad.	
	Práctica Profesional	Mediante la práctica profesional las y los estudiantes de diseño gráfico ponen en práctica y aplican con criterios profesionales los conocimientos y aprendizajes adquiridos, para analizar, crear, ejecutar o desarrollar una labor específica encomendada al interior de medios, organizaciones, corporaciones o en cualquier otro agente ligado a la comunicación visual. las y los estudiantes serán capaces de diagnosticar los elementos claves relacionados con la empresa y los clientes para el desarrollo de propuestas de diseño.	