



# LICENCIATURA EN TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL

► DURACIÓN  
**4 AÑOS**

► MODALIDAD  
**PRESENCIAL**

► DIRECTORA  
**DRA. ALEJANDRA  
MARINARO**

► COORDINADOR  
ACADÉMICO  
**ARQ. DANIEL  
WOLKOWICZ**

► DÍAS  
**LUNES A  
VIERNES**

► HORARIO  
**DE 9 A 13**

 **Hidalgo 775**  
CABA, Argentina

 **4905-1184**

 [multimedia@maimonides.edu](mailto:multimedia@maimonides.edu)

 [multimedia.maimonides.edu](http://multimedia.maimonides.edu)



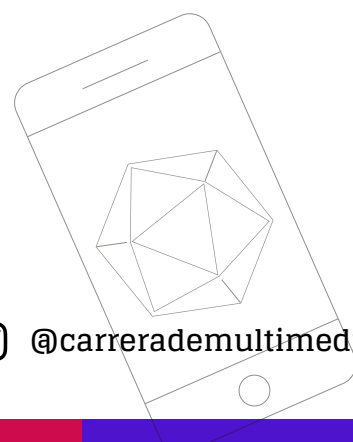
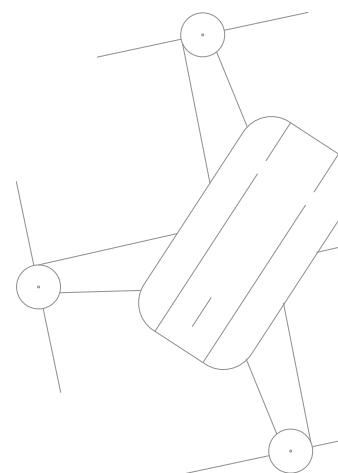
► TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL

# MULTIMEDIA ES FUTURO

En un mundo donde la tecnología interviene en lo más cotidiano de nuestras vidas y vuelve realidad las experiencias que hasta hace pocos años sólo sonaban a ciencia ficción, resulta indispensable un profesional capaz de imaginar proyectos para los desafíos del futuro.

En los negocios, la educación, la publicidad y el entretenimiento, en el ámbito público como en el privado, estos profesionales son quienes diseñan y lideran el desarrollo de productos digitales y soluciones de comunicación gracias a su perfil tan integrador como vanguardista.

**Licenciatura en Tecnología Multimedial, la carrera que siempre será la carrera del futuro.**





## ► TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL

# PERFIL ABIERTO

Los licenciados en tecnología multimedial obtienen un perfil **abierto, innovador y multidisciplinario** gracias a una carrera que vincula diseño interactivo, gráfico y de experiencias, producción audiovisual, animación, videojuegos, programación, cultura digital, arte electrónico, marketing digital y otras disciplinas.

La capacidad de gestionar proyectos propios y de terceros posiciona a los licenciados como protagonistas e impulsores de nuevos modelos de comunicación y negocios.







## ► TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL

# MERCADO GLOBAL

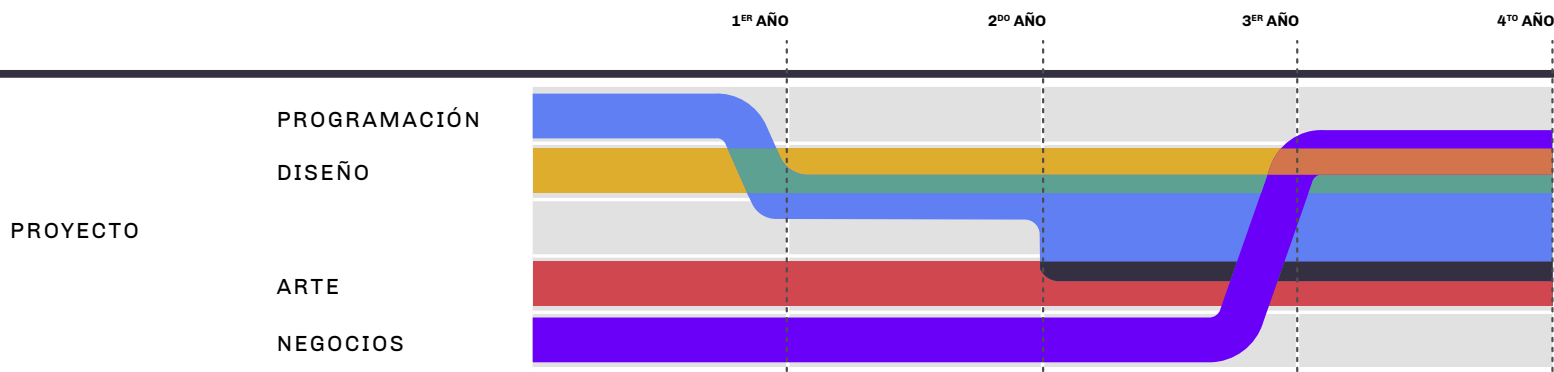
La carrera de multimedia permite a los graduados aspirar a un amplio espectro de puestos de trabajo en empresas, estudios y agencias creativas, así como también ser diseñadores y desarrolladores freelance para un mercado global.

El impacto actual de las **industrias creativas** en la economía mundial genera oportunidades laborales de manera exponencial. Abarcando desde el diseño de interfaces y experiencia de usuario (UI/UX) para sitios web, apps y dispositivos digitales, la creación y edición de animaciones, videos y sonidos, el game design, narrativas y branding transmedia, experiencias inmersivas y realidad virtual (VR), o incluso el desarrollo de instalaciones artísticas, intervenciones urbanas y puestas escénicas, hasta la gestión y dirección de proyectos vinculados a todas esas áreas, el licenciado en tecnología multimedial está preparado para insertarse en un mercado amplio, abordar nuevos horizontes creativos, anticiparse a lo que vendrá y trabajar en puestos que aún no existen.

► **TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL**

# QUÉ VAS A ESTUDIAR

En la **Universidad Maimónides** creemos que atravesar experiencias reales es una parte fundamental del aprendizaje. Es por esto que los planes de estudios incluyen trayectos teóricos, prácticos e integrados que permiten a los alumnos mostrar sus proyectos fuera del ámbito académico.



## Trayectos principales

- Gestión de proyectos
- Diseño para la innovación
- Arte y cultura digital
- Programación multimedial
- Comunicación creativa
- Negocios digitales

## Plan de estudios

Laboratorio de Proyectos — 1er a 4to año

### PRIMER AÑO

Fundamentos de Diseño  
Introducción a la Programación Multimedial  
Software Creativo  
Fundamentos de Fotografía  
Seminario de Producción Digital  
Humanidades  
Arquitectura de Sistemas  
Taller de Integración I: Matemática  
Seminario I: Proyecto Empresarial I

### SEGUNDO AÑO

Taller de Diseño  
Programación Multimedial I  
Introducción a la Animación  
Técnicas Audiovisuales  
Guión y Redacción  
Marketing  
Taller de Integración II: Historia del arte  
Seminario II: Proyecto Empresarial II

### TERCER AÑO

Diseño Aplicado  
Programación Multimedial II  
Arte Digital I  
Proyecto Senior I  
Producción Audiovisual: Sonido I  
Marketing Aplicado  
Comunicación Social  
Investigación de Mercado  
Seminario de Videojuegos I  
Seminario de Actualización Tec. I: 3D

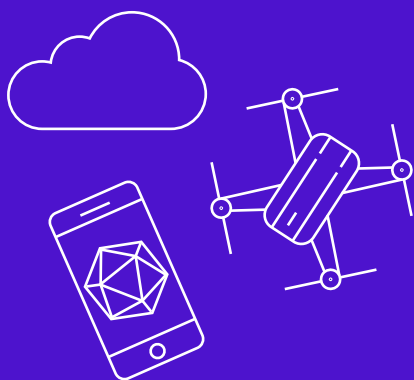
### CUARTO AÑO

Programación Multimedial III  
Arte Digital II  
Proyecto Senior II  
Sonido II  
Relaciones Humanas  
Principios de Management  
Derecho Empresarial  
Seminario de Videojuegos II  
Seminario de Actualización Tec. II  
Seminario de Investigación

➤ TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL

# MULTIMEDIA





ESCUELA DE  
COMUNICACIÓN & DISEÑO MULTIMEDIAL  
**20 AÑOS**

➤ LICENCIATURA EN  
TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL