

A large, stylized graphic of a hand with five fingers, rendered in a gradient of orange and red. The hand is positioned centrally, with the fingers pointing upwards. The text is overlaid on the palm area.

Licenciatura en
**Arte Digital y
Animación**

CUDV

RVOE
EDUCACION SUPERIOR
SEP

20230867

Objetivo

de la Licenciatura

Formar profesionistas con un amplio dominio del arte digital que empleen el modelado 3D y arte interactivo mediante el uso de la tecnología para realizar proyectos de producción y posproducción de animación digital en la industria del entretenimiento generando propuestas, ideas y personajes con un sentido innovador.

Perfil

de Egreso

- Desarrolla animaciones 2D y 3D con herramientas tecnológicas.
- Crea proyectos de arte digital y animación desde la conceptualización de la idea hasta la posproducción digital.
- Planifica, organiza y dirige videos y cortos cinematográficos, empleando efectos visuales.
- Desarrolla diseño interactivo como videojuegos para la industria del entretenimiento.
- Produce proyectos de arte digital y tecnología con animación y modelado de dibujos animados 2D y 3D, rotoscopía y pixilación.



Plan de estudios

PRIMER CUATRIMESTRE

- HISTORIA DEL ARTE Y SEMIÓTICA
- DIBUJO ARTÍSTICO Y TÉCNICO
- MATEMÁTICAS BÁSICAS
- PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN
- ANIMACIÓN 2D
- INGLÉS I

SEGUNDO CUATRIMESTRE

- ESTÉTICA
- DIBUJO DE FIGURA HUMANA
- GEMOTRÍA PARA EL DISEÑO
- FUNDAMENTOS Y MÉTODOS DEL DISEÑO
- TÉCNICAS Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN 2D
- INGLÉS II

TERCER CUATRIMESTRE

- ARTE Y DISEÑO EN LA ACTUALIDAD
- ILUSTRACIÓN Y DIBUJO DIGITAL
- MATEMÁTICAS PARA LA ANIMACIÓN
- ANIMACIÓN 3D
- INGLÉS III

CUARTO CUATRIMESTRE

- FUNDAMENTOS DEL ARTE DIGITAL
- DISEÑO EMOCIONAL
- FUNDAMENTOS Y LÓGICA DE PROGRAMACIÓN
- MODELADO I
- TÉCNICAS Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN 3D
- INGLÉS IV

QUINTO CUATRIMESTRE

- FUNDAMENTOS DEL DISEÑO INTERACTIVO
- ELEMENTOS DE PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA
- MODELADO II
- PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE VIDEOS
- INGLÉS V

SEXTO CUATRIMESTRE

- ALGORITMOS Y ESTRUCTURA DE DATOS
- LENGUAJE AUDIOVISUAL
- PRODUCCIÓN DE AUDIO
- INGLÉS VI

SÉPTIMO CUATRIMESTRE

- INTERFACES FÍSICAS
- EFECTOS VISUALES Y MEDIOS DIGITALES
- PRODUCCIÓN DE VIDEOCLIP Y CORTO CINEMATOGRAFICO
- MERCADOTECNIA

Plan de estudios

OCTAVO CUATRIMESTRE

- FORMACIÓN DE EMPRENDEDORES
- CREACIÓN Y GESTIÓN DE EMPRESAS
- GUIONISMO
- PROYECTO DE EXPRESIÓN I

NOVENO CUATRIMESTRE

- DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
- PROYECTOS DE EXPRESIÓN II

Networking

El Modelo Educativo CUDV 3.0 enmarca el sentido y la naturaleza de esta Institución con el objetivo de que los estudiantes aprendan permanentemente, desarrollen competencias genéricas y competencias profesionales, participen en un networking activo y se empoderen.

El modelo plantea un aprendizaje permanente, competencias genéricas y profesionales agrupadas en campos y programas flexibles, estrategias en las que se emplean las tecnología y ambientes para que el docente y el estudiante estén permanentemente aprendiendo.

- La Mole / CD. México
- Polar Estudio / Guadalajara
- Ánima Estudio / CD. México
- Kraneo Esvtudio / Puebla
- Fósforo Cinema / CD. México
- Design Fest / Guadalajara
- RIOT GAMES / CD. México



CUDV