

LICENCIATURA EN
**ARTE DIGITAL Y
ANIMACIÓN**



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
- DIBUJO DE FIGURA HUMANA
- MATEMÁTICAS BÁSICAS
- PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN
- INGLÉS I

SEGUNDO CUATRIMESTRE

- ESTÉTICA
- MATEMÁTICAS PARA LA ANIMACIÓN
- FUNDAMENTOS Y MÉTODOS DEL DISEÑO
- ANIMACIÓN 2D
- ILUSTRACIÓN Y DIBUJO DIGITAL
- INGLÉS II

TERCER CUATRIMESTRE

- ARTE Y DISEÑO EN LA ACTUALIDAD
- TÉCNICAS Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN 2D
- GEOMETRÍA PARA EL DISEÑO
- ANIMACIÓN 3D
- INGLÉS III

CUARTO CUATRIMESTRE

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

QUINTO CUATRIMESTRE

- FUNDAMENTOS DEL DISEÑO INTERACTIVO
- PRODUCCIÓN DE AUDIO
- MODELADO II
- GUIONISMO
- PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE VIDEOS
- INGLÉS V

SEXTO CUATRIMESTRE

- ALGORITMOS Y ESTRUCTURA DE DATOS
- ELEMENTOS DE PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA
- PRODUCCIÓN DE VIDEOCLIP Y CORTO CINEMATOGRAFICO
- DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
- INGLÉS VI

SÉPTIMO CUATRIMESTRE

- INTERFACES FÍSICAS
- EFECTOS VISUALES Y MEDIOS DIGITALES
- CREACIÓN DE EMPRESAS
- MERCADOTECNIA

OCTAVO CUATRIMESTRE

- PROYECTO DE EXPRESIÓN I
- FORMACIÓN DE EMPRENDEDORES

NOVENO CUATRIMESTRE

- 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 Convention / CD. México
- Ánima Estudio / CD. México
- Fósforo Cinema / CD. México
- RIOT GAMES / CD. México
- Polar Estudio / Guadalajara
- Ciudad Creativa / Guadalajara
- Amber Studio / Guadalajara
- Pixelatl / Guadalajara
- Kraneo Estudio / Puebla
- Don Porfirio Studios / Mérida

TALLERES ESPECIALIZADOS

Los talleres especializados están diseñados para potenciar el aprendizaje práctico y la aplicación de competencias profesionales, brindando a los estudiantes herramientas para destacar en su campo.

Los talleres impulsan el crecimiento profesional y personal, preparando a los estudiantes para enfrentar retos reales con creatividad y excelencia.

- Ilustración Digital
- Animación 2D
- Creación de personajes 3D
- Stop-Motion
- Concept Art y diseño de personajes
- Impresión 3D
- Cinematografía y dirección de fotografía

