

Plan de estudios

Remediales

- Introducción a la física
- Inglés remedial I
- Inglés remedial II
- Inglés remedial III
- Inglés remedial IV
- Inglés remedial V
- Fundamentos de la escritura
- Introducción a las matemáticas
- Introducción a la computación

Primer semestre

- Dibujo
- Geometría descriptiva
- Introducción a la carrera de Licenciado en Animación y Arte Digital
- Fundamentos del diseño I
- Lengua extranjera
- Matemáticas discretas
- Fundamentos de programación

Segundo semestre

- Dibujo artístico
- Comunicación, signos y significación
- Fundamentos del diseño II
- Análisis y expresión verbal
- Matemáticas para el diseño
- Programación orientada a objetos

Tercer semestre

- Taller de exploración de la forma I
- Fundamentos de animación
- Fotografía e imagen digital
- Creatividad e innovación
- Física para el diseño
- Estructura de datos

Cuarto semestre

- Taller de exploración de la forma II
- Modelación digital
- Lenguaje y narrativa audiovisual
- Expresión verbal en el ámbito profesional
- Matemáticas aplicadas
- Fundamentos de diseño interactivo

Quinto semestre

- Estética
- Animación 3D
- Ética, persona y sociedad
- Identidad y cultura mexicana
- Estructuras narrativas
- Proyecto de desarrollo de videojuegos

Sexto semestre

- Teoría y práctica del sonido
- Modelación digital avanzada
- Guionismo
- Técnicas avanzadas de representación digital
- Arte contemporáneo y sociedad
- Gráficas computacionales

Séptimo semestre

- Negocios en la industria de la música y el entretenimiento
- Ambientes virtuales
- Animación 3D avanzada
- Producción de efectos visuales para medios digitales
- Diseño y producción de narrativas audiovisuales
- Emprendimiento

Octavo semestre

- Administración y evaluación de proyectos de medios
- Ciudadanía
- Interfaces físicas
- Tópicos I
- Tópicos II
- Tópicos III

Noveno semestre

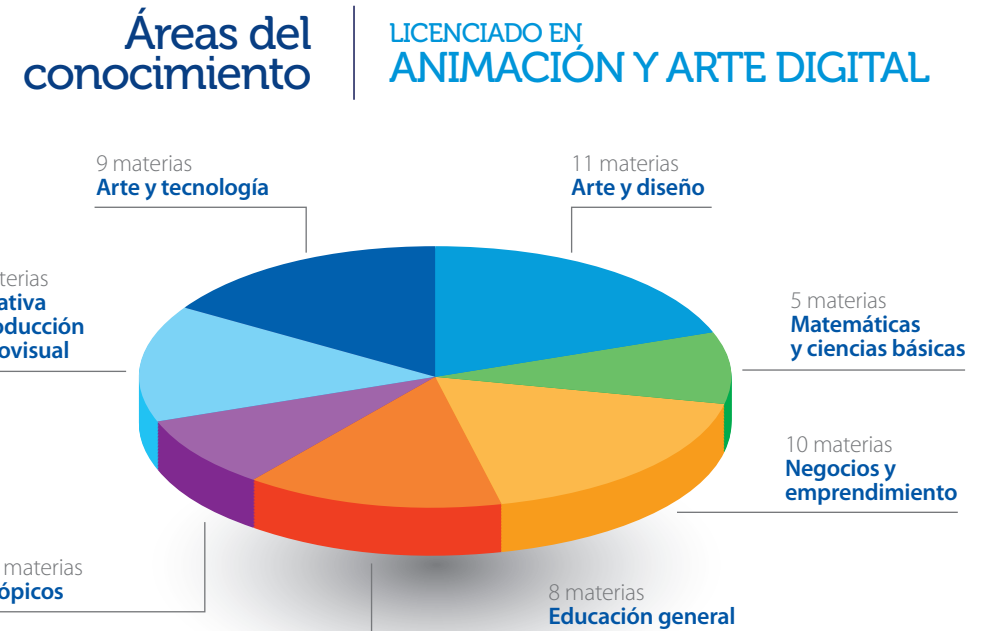
- Proyecto integrador de arte y tecnología
- Introducción a la vida profesional
- Realización cinematográfica
- Normatividad de la comunicación
- Ética aplicada
- Tópicos IV
- Tópicos V

Como parte de tu plan de estudios realizas

estadías estudiantiles,

que abarcan desde prácticas profesionales hasta estancias, en donde colaboras medio tiempo o tiempo completo con una empresa o institución, o bien, participas en la ejecución de proyectos en temas específicos.

Alumnos de la carrera de Licenciado en Animación y Arte Digital han participado en proyectos con: Microsoft, Televisa y TV Azteca.



En caso de obtener menos puntaje del requerido en los exámenes de ubicación deberás cursar las materias remediales correspondientes.

Podrás trabajar en:

- La realización de cortometrajes y animaciones que se apliquen en diversas industrias; en el área de desarrollo de *software* en la parte de visualización y diseño interactivo; así como en el diseño de videojuegos.
- Industria del espectáculo y en la divulgación científica, industrial y cultural: a través de instalaciones de arte y tecnología, desde el diseño conceptual hasta la instalación de la obra.
- Cinematografía, entretenimiento y medios: al participar en el proceso de posproducción de obras, elaborando efectos visuales y digitales.
- Educación y capacitación: al conceptualizar, diseñar y producir medios interactivos y arte digital en general.
- Comunicación y publicidad: en el diseño creativo de mensajes y su producción o posproducción en diversos medios y dispositivos tecnológicos.
- Consultoría independiente: ofreciendo servicios a productoras o empresas que requieran *outsourcing* del proceso de creación y posproducción.

