

Licenciatura en Animación Digital y Efectos Visuales

Plan 2022-2

Este programa educativo se ofrece en las siguientes unidades académicas de la UABC:

Campus	Unidad académica donde se imparte	Organismo acreditador	Situación de calidad	Vigencia
Campus Mexicali	Facultad de Artes, Mexicali		No evaluado	

Características del plan de estudios

Para ingresar al Programa Educativo de Licenciatura en Animación Digital y Efectos Visuales deberá de acreditar las asignaturas del Tronco Común

Perfil de ingreso:

El estudiante que desee ingresar al programa educativo de Animación Digital y Efectos Visuales deberá poseer las siguientes características:

Conocimientos básicos en las áreas de:

- Matemáticas
- Lógica
- Redacción de textos
- Ortografía, sintaxis y semántica de la lengua española
- Estadística básica
- Humanidades

Habilidades:

- Análisis y síntesis
- De integración en equipos de trabajo
- Autoestudio
- Expresión oral y escrita
- Comprensión lectora
- Manejo básico de herramientas digitales

Actitudes y valores:

- Interés hacia la atención de problemáticas sociales
- Responsabilidad
- Vocación de servicio

- Compromiso social
- Respeto e inclusión de la diversidad
- Afición por la lectura, el cine y las artes en general
- Aprecio a los valores artísticos y culturales
- Disposición para el trabajo en equipo

Perfil de egreso:

El egresado del programa educativo Licenciatura en Animación Digital y Efectos Visuales es un profesional capaz de desarrollar un diseño, modelado, texturizado, rigging, animación, iluminación, efectos visuales, render y postproducción, otorgando un producto audiovisual animado, para fortalecer la cultura del país contribuyendo con mejores propuestas de comunicación y entretenimiento, que logren impactar el bienestar social y la imagen pública a nivel nacional e internacional.

El Licenciado en Animación Digital y Efectos Visuales será competente para:

- Crear producciones de animación digital y efectos visuales para competir con la calidad de los mercados nacionales y extranjeros, mediante el constante desarrollo de habilidades y técnicas artísticas con una actitud de apertura al cambio paradigmático y el valor de la disciplina.
- Diseñar productos animados en 3D, utilizando procesos de conceptualización, fundamentos y técnicas de animación de vanguardia, para fomentar la profesionalización en la industria a nivel nacional e internacional y atender la creciente demanda del mercado con sensibilidad, innovación y disciplina.
- Analizar minuciosamente el comportamiento visual de los elementos de la vida real, a partir de la observación de sus características mecánicas para su transformación a expresión visual digital, así como generar soluciones técnicas y artísticas creíbles, en equipos de trabajo multidisciplinario y comunidades de aprendizaje que favorezca el acceso a recursos con apertura a la retroalimentación, disciplina y sensibilidad.

- Producir una obra donde demuestre habilidades técnicas y artísticas, experimentando con los diferentes procesos de producción animada para crear sus propias condiciones laborales o insertarse a la industria cinematográfica con actitud emprendedora, responsable y autocrítica.
- Desarrollar conceptos para personajes, ambientes, utilería, efectos visuales, iluminación, texturizado y rigging a través del análisis de la forma y la aplicación de técnicas de dibujo y modelado, para establecer el lenguaje visual de una producción animada, con atención al detalle, analítico y constancia.
- Desarrollar producciones animadas que aborden problemáticas de su campo laboral y social, diversificando la narrativa cultural del país a través de la creación de proyectos con creatividad y herramientas digitales, con una actitud crítica, ética y responsable.

Campo profesional:

El egresado del programa educativo Licenciatura en Animación Digital y Efectos Visuales podrá desempeñarse en los ámbitos local, estatal, nacional e internacional realizando actividades de los siguientes sectores y áreas:

Público:

- Instituciones gubernamentales relacionadas con la cultura
- Instituciones educativas públicas
- Institutos o centros de investigación vinculados con producción y desarrollo de animación digital y efectos visuales
- Organizaciones no gubernamentales y asociaciones de la sociedad civil sin fines de lucro

Privado:

- Instituciones educativas del sector privado
- Instituciones privadas centradas en el fomento a la cultura

- Canales y cadenas de televisión
- Diseño de Videojuegos
- Agencias de publicidad
- Estudios cinematográficos

Profesionista independiente:

- Productor y desarrollador de animación digital en las áreas de televisión, cinematografía, videojuegos, software, publicidad, materiales educativos y de salud pública, reclutamiento y capacitación
- Productor y desarrollador de animación digital en la industria televisiva
- Productor y desarrollador de animación digital en la industria cinematográfica
- Productor y desarrollador de animación digital en la Industria de videojuegos para la diversión, aprendizaje, reclutamiento y capacitación de recursos.
- Productor y desarrollador de animación digital en la Industria de publicidad

Unidades de aprendizaje por etapa de formación:

Clave	Asignaturas obligatorias	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
Etapa Básica								
32086	Ética	2	-	2	-	2	6	
32087	Introducción al Pensamiento Occidental	2	-	2	-	2	6	
32088	Lectura y Redacción	-	-	4	-	-	4	
32089	Paradigmas el Arte	2	-	1	-	2	5	
32090	Herramientas para la Búsqueda de Información	-	-	4	-	-	4	
32091	Introducción a la Disciplina	1	-	8	-	1	10	
41239	Fundamentos de Dibujo	2	2	-	-	2	6	
41240	Historia de la Animación y Efectos Visuales	3	-	-	-	3	6	
41241	Dibujo de Figura Humana	2	2	-	-	2	6	
41242	Fotografía Digital	2	2	-	-	2	6	
41243	Introducción a la Animación Digital	2	-	2	-	2	6	
41244	Introducción al Modelado Digital	2	2	-	-	2	6	
41245	Metodología del Diseño	3	-	-	-	3	6	
41246	Narrativa y Lenguaje Audiovisual	2	-	2	-	2	6	
41247	Diseño e Ilustración de Personajes	2	2	-	-	2	6	
41248	Diseño e Ilustración de Escenarios	2	-	2	-	2	6	
41249	Escultura Tradicional	1	4	-	-	1	6	
41250	Introducción a la Animación 3D	2	2	-	-	2	6	
41251	Modelado Inorgánico	2	2	-	-	2	6	
41252	Introducción a Rigging	1	4	-	-	1	6	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
Etapa Disciplinaria								
41253	Composición Digital I	1	4	-	-	1	6	
41254	Diseño e Ilustración de Animales	1	4	-	-	1	6	
41255	Escultura Digital	2	2	-	-	2	6	
41256	Animación de Personajes	1	4	-	-	1	6	
41257	Modelado Orgánico	2	2	-	-	2	6	
41258	Rigging	1	4	-	-	1	6	41252
41259	Composición Digital II	1	4	-	-	1	6	41253
41260	Emprendimiento	3	-	-	1	3	7	
41261	Dinámicos I	1	4	-	-	1	6	
41262	Gesticulación y Lenguaje Corporal	1	4	-	-	1	6	
41263	Texturizado Digital	2	2	-	-	2	6	
41264	Tópicos Selectos de Animación	2	2	-	-	2	6	
41265	Composición Digital III	1	4	-	-	1	6	41259
41266	Gestión de Proyecto	2	3	-	-	2	7	
41267	Dinámicos II	1	4	-	-	1	6	41261
41268	Microexpresión Facial	1	4	-	-	1	6	

41269	Iluminación y Render	1	4	-	-	1	6	
41270	Edición de Audio y Video	2	2	-	-	2	6	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
Clave Asignaturas obligatorias HC HL HT HPC HE CR RQ								
Etapa Terminal								
41271	Desarrollo de Proyecto Integrador	2	3	-	-	2	7	
41272	Captura de Movimiento	2	2	-	-	2	6	
41273	Análisis y Critica de la Animación	3	-	-	-	3	6	
41274	Proyecto Integrador	1	6	-	-	1	8	41271
	Prácticas Profesionales	-	-	-	14	-	14	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
	Optativa	-	-	-	-	-	Vr	
Clave Asignaturas optativas HC HL HT HPC HE CR RQ								
Etapa Básica								
41275	Actuación para Animadores	2	-	2	-	2	6	
41276	Diseño de Objetos Mecánicos	1	4	-	-	1	6	
Clave Asignaturas optativas HC HL HT HPC HE CR RQ								
Etapa Disciplinaria								
41277	Técnicas de Texturizado Avanzado	1	4	-	-	1	6	
41278	Scripting para Producción	1	4	-	-	1	6	
41279	Simulación de Líquidos	1	4	-	-	1	6	
41280	Efectos Visuales por Sistemas de Nodos	1	4	-	-	1	6	
Clave Asignaturas optativas HC HL HT HPC HE CR RQ								
Etapa Terminal								
41281	Animación de Criaturas	1	4	-	-	1	6	
41282	Efectos de Personajes	1	4	-	-	1	6	
41283	Diseño Sonoro	2	2	-	-	2	6	
41284	Taller de Animación para Proyecto Integrador	1	4	-	-	1	6	
41285	Taller de Audio, Musicalización y Edición de Video para Proyecto Integrador	1	4	-	-	1	6	
41286	Taller de Modelado para Proyecto Integrador	1	4	-	-	1	6	
41287	Taller de Efectos Visuales Para Proyecto Integrador	1	4	-	-	1	6	

41288	Taller de Diseño Sonoro	2	2	-	-	2	6	
41289	Taller de Diseño para Proyecto Integrador	2	2	-	-	2	6	
41290	Matte Painting	1	4	-	-	-	6	

Mapa curricular 2022-1

