

PRIMER CICLO DE FORMACIÓN

1ER CUATRIMESTRE

Inglés I
Valores del ser
Historia del arte y animación
Anatomía humana y animal
Narrativa
Diseño de algoritmos
Álgebra lineal
Formación integral

2DO CUATRIMESTRE

Inglés II
Inteligencia emocional
Dibujo digital
Dibujo artístico y técnicas de representación
Guionismo
Teoría del color
Cálculo diferencial e integral
Formación integral

3ER CUATRIMESTRE

Inglés III
Desarrollo interpersonal
Fundamentos de animación
Semiótica y creación de personajes
Taller de modelado
Storyboard
Fundamentos de física
Formación integral

SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN

4TO CUATRIMESTRE

Inglés IV
Habilidades del pensamiento
Animación 2D
Introducción al modelado 3D
Fundamentos de fotografía
Probabilidad y estadística
Estancia I
Formación integral

5TO CUATRIMESTRE

Inglés V
Habilidades organizacionales
Caracterización de personajes 3D
Diseño de escenarios en maqueta
Edición y composición fotográfica
Introducción a la animación 3D
Grabación de audio
Formación integral

6TO CUATRIMESTRE

Inglés VI
Ética profesional
Dirección artística
Técnicas de cine
Rigging
Lógica de programación
Diseño de audio
Formación integral

TERCER CICLO DE FORMACIÓN

7MO CUATRIMESTRE

Inglés VII
Cinematografía
Animación de personajes 3D
Mercadotécnica
Fundamentos y producción de efectos visuales
Motion graphics
Estancia II

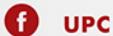
8VO CUATRIMESTRE

Inglés VIII
Rigging avanzado
Gestión de proyectos
Dinámicos y fluidos
Composición de efectos especiales
Painting 3D
Producción audiovisual

9NO CUATRIMESTRE

Inglés IX
Animación 3D avanzada
Emprendedor
Dinámicos de cabello y telas
Rendering
Propiedad intelectual
Programación de videojuegos para dispositivos móviles

10MO CUATRIMESTRE- ESTADÍA PROFESIONAL



UPC



www.updc.edu.mx



UPCTabasco



9933125893



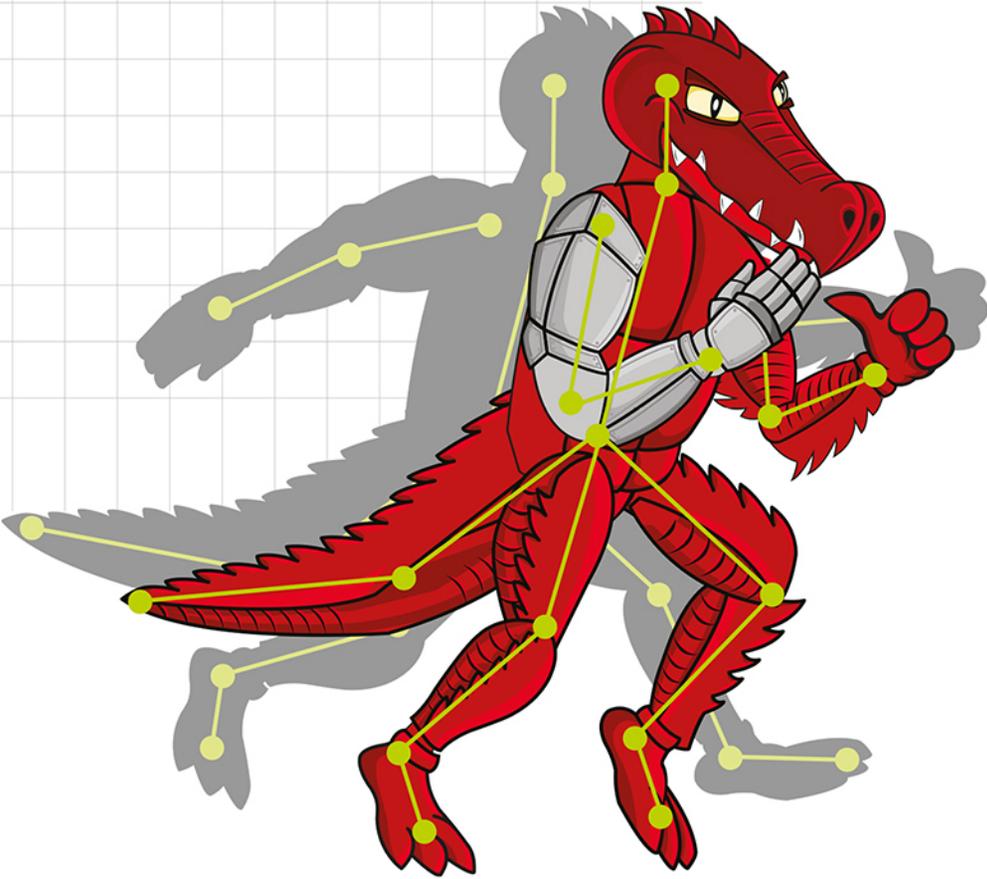
UPCTabasco

“Todo será posible
menos llamarse Carlos”

-Carlos Pellicer Cámara

INGENIERÍA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES





¿QUÉ HACE

UN INGENIERO EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES?

El Ingeniero en Animación y Efectos Visuales es capaz resolver problemas de forma creativa e innovadora modelando, animando, desarrollando y creando contenidos multimedia y efectos visuales para la industria publicitaria, el entretenimiento digital, videojuegos y sectores como la ciencia, la educación y la medicina.

PERFIL DE INGRESO

Ser un estudiante activo
Creatividad, imaginación y sentido de inventiva
Interés y gusto por la tecnología y las artes
Gusto por los medios audiovisuales
Capacidad de análisis y abstracción

PROGRAMA DE FORMACIÓN INTEGRAL

El programa de formación integral tiene la finalidad de fortalecer las habilidades de desarrollo humano logrados en el aula y reforzadas con las actividades deportivas y culturales, creando un espacio enfocados al desarrollo integral de la persona como un ser único e irrepetible.

PERFIL DE EGRESO

Profesionales conscientes de su responsabilidad ética y social, competentes para la creación, desarrollo y evaluación de soluciones tecnológicas en el ramo del arte digital y la animación, que transfieran información audiovisual de sectores como la ciencia, la medicina, la educación, el entretenimiento y la publicidad, dentro de las organizaciones que se desempeñan en el ámbito público y privado.

