

## MAPA CURRICULAR DEL PROGRAMA EDUCATIVO EN COMPETENCIAS PROFESIONALES DE INGENIERÍA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

PRIMER CICLO DE FORMACIÓN			SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN			TERCER CICLO DE FORMACIÓN				
Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Tercer Cuatrimestre	Cuarto Cuatrimestre	Quinto Cuatrimestre	Sexto Cuatrimestre	Séptimo Cuatrimestre	Octavo Cuatrimestre	Noveno Cuatrimestre	Décimo Cuatrimestre	
INGLÉS I <small>INGI-TR 5-90-5</small>	INGLÉS II <small>INGII-TR 5-90-5</small>	INGLÉS III <small>INGIII-TR 5-90-5</small>	INGLÉS IV <small>INGIV-TR 5-90-5</small>	INGLÉS V <small>INGV-TR 5-90-5</small>	INGLÉS VI <small>INGVI-TR 5-90-5</small>	INGLÉS VII <small>INGVII-TR 5-90-5</small>	INGLÉS VIII <small>INGVIII-TR 5-90-5</small>	INGLÉS IX <small>INGIX-TR 5-90-5</small>	Estadía Profesional	
VALORES DEL SER <small>VAS-TR 3-45-3</small>	INTELEGENCIA EMOCIONAL <small>INE-TR 3-45-3</small>	DESARROLLO INTERPERSONAL <small>DEI-TR 3-45-3</small>	HABILIDADES DEL PENSAMIENTO <small>HAP-TR 3-45-3</small>	HABILIDADES ORGANIZACIONALES <small>HAO-TR 3-45-3</small>	ÉTICA PROFESIONAL <small>ETP-TR 3-45-3</small>	GESTION DE PROYECTOS <small>GEP-ES 4-75-5</small>	EMPRENDEDOR <small>EMP-ES 5-90-6</small>	INVESTIGACION DE MERCADOS <small>INM-ES 4-90-6</small>		
TALLER DE MODELADO <small>TAM-ES 5-105-6</small>	HISTORIA Y ANALISIS DEL ARTE <small>HAA-ES 4-75-5</small>	ANIMACION 2D <small>ANI-ES 5-120-7</small>	NARRATIVA <small>NAR-ES 4-75-5</small>	STORYBOARD <small>STO-ES 4-90-6</small>	PAINTING 3D <small>PAI-ES 3-75-5</small>	FUNDAMENTOS DE EFECTOS VISUALES <small>FUE-ES 4-75-5</small>	PRODUCCIÓN DE EFECTOS ESPECIALES <small>PEE-ES 4-105-6</small>	COMPOSICIÓN DE EFECTOS <small>COE-ES 4-75-5</small>		
HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS <small>HEO-OP 4-75-5</small>	TEORIA DEL COLOR Y PINTURA <small>TOP-ES 5-90-6</small>	CREACION Y PSICOLOGIA DE PERSONAJES <small>CPP-ES 4-75-5</small>	CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES EN 3D <small>CAP-ES 5-105-6</small>	SOCIOLOGIA <small>SOC-OP 4-75-5</small>	TÉCNICAS DE CINE <small>TEC-OP 5-90-6</small>	DINAMICOS Y FLUIDOS <small>DIF-ES 4-90-6</small>	DINAMICOS Y MUSCULOS <small>DIM-ES 4-105-6</small>	DINAMICOS Y PELO <small>DIP-ES 3-90-6</small>		
DIBUJO ARTISTICO <small>DIA-ES 6-105-6</small>	DIBUJO DIGITAL <small>DID-ES 5-90-6</small>	INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D <small>IMO-ES 5-105-6</small>	SEMIOTICA <small>SEM-OP 4-75-5</small>	INTRODUCCIÓN A LA ANIMACION 3D <small>INA-ES 4-105-6</small>	ESQUELETOS Y CINEMÁTICA <small>ESC-ES 5-105-6</small>	SIMULACIÓN 3D <small>SIM-OP 4-75-5</small>	DIRECCION ARTISTICA <small>DAR-ES 4-75-5</small>	RENDERING <small>REN-OP 5-90-6</small>		
ANATOMIA HUMANA Y ANIMAL <small>AHA-ES 5-90-6</small>	CALCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL <small>CDI-CV 5-90-6</small>	PROBABILIDAD Y ESTADISTICA <small>PRE-CV 5-90-6</small>	FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFIA <small>FUF-ES 4-90-6</small>	EDICIÓN Y COMPOSICIÓN FOTOGRAFICA <small>EDF-ES 4-90-6</small>	DISEÑO DE ESCENARIOS EN MAQUETA <small>DEM-ES 4-90-6</small>	DINAMICOS Y ROPA <small>DIR-ES 3-75-5</small>	ANIMACION ESTEREOSCOPICA <small>ANE-OP 3-60-4</small>	PROPIEDAD INTELECTUAL <small>PRI-ES 4-75-5</small>		
ALGEBRA LINEAL <small>ALL-CV 5-90-6</small>	FUNDAMENTOS DE FISICA <small>FUF-CV 6-120-7</small>	ANALISIS DE HISTORIAS <small>ANH-ES 4-75-5</small>	ESTANCIA I <small>120-7</small>	GRABACIÓN DE AUDIO <small>GRA-ES 6-105-6</small>	DISEÑO DE AUDIO <small>DAU-ES 6-105-6</small>	ESTANCIA II <small>120-7</small>	CINEMATOGRAFIA <small>CIN-ES 3-75-5</small>	POST PRODUCCION <small>POS-ES 5-90-6</small>		
600-37	600-38	600-37	600-37	600-37	600-37	600-38	600-37	600-39		600-38

DEL PLAN DE ESTUDIOS VIGENTE EN SEPTIEMBRE DE 2011

IMPORTANTE: DOCUMENTO AUTORIZADO POR LA COORDINACIÓN GENERAL DE UNIVERSIDAD TECNOLÓGICAS Y POLITÉCNICAS, A RESGUARDO DEL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS ESCOLARES.

## MAPA CURRICULAR DEL PROGRAMA EDUCATIVO EN COMPETENCIAS PROFESIONALES DE INGENIERÍA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

### COMPETENCIAS DEL PRIMER CICLO DE FORMACIÓN

- Diseñar modelos físicos de dos y tres dimensiones utilizando las técnicas artísticas del dibujo y modelado para la representación física de escenarios y personajes reales.
- Crear modelos digitales de dos y tres dimensiones utilizando las técnicas digitales para la representación virtual de escenarios y personajes reales.

### PROFESIONAL ASOCIADO EN DIGITALIZACIÓN GRÁFICA Estadía Profesional 480 hrs

#### COMPETENCIAS DEL SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN

- Estructurar narrativa de la animación a realizar mediante la utilización de una historia a través de una línea de tiempo.
- Elaborar animación sobre a línea de tiempo utilizando herramientas de software generadoras de movimiento en dos y tres dimensiones

### INGENIERO EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

#### COMPETENCIAS DEL TERCER CICLO DE FORMACIÓN

- Diseñar efectos visuales utilizando técnicas ópticas, manejo de cámaras y programas de cómputo, para darle realismo a la historia.
- Construir efectos visuales utilizando software especializado para su postproducción.
- Diseña escena mediante técnicas de postproducción para la integración de los elementos multimedia y la historia.
- Construir escena mediante el software de postproducción para la producción final.
- Proponer estudio de mercado mediante la metodología de gestión de proyectos para asegurar la viabilidad del proyecto.
- Elaborar el plan de negocios para garantizar la viabilidad del proyecto a través del estudio técnico.
- Desarrollar estudio económico mediante herramientas económicas para asegurar la viabilidad del proyecto.
- Planear recursos humanos, económicos y materiales para garantizar su uso eficiente y eficaz mediante el proceso administrativo.
- Implantar proyecto de animación para el logro de las metas planteadas en el proyecto en tiempo y forma mediante un plan de trabajo.

#### ASIGNATURAS OPTATIVAS PRIMER CICLO DE FORMACIÓN

NOMBRE	CREDITOS /HRS
HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS	75-5

#### ASIGNATURAS OPTATIVAS SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN

NOMBRE	CREDITOS /HRS
SEMIOTICA	75-5
SOCIOLOGÍA	75-5
TÉCNICAS DE CINE	90-6

#### ASIGNATURAS OPTATIVAS TERCER CICLO DE FORMACIÓN

NOMBRE	CREDITOS /HRS
SIMULACIÓN 3D	75-5
ANIMACIÓN ESTEREOSCÓPICA	60-4
RENDERING	90-6

DEL PLAN DE ESTUDIOS VIGENTE EN SEPTIEMBRE DE 2011

IMPORTANTE: DOCUMENTO AUTORIZADO POR LA COORDINACIÓN GENERAL DE UNIVERSIDAD TECNOLÓGICAS Y POLITÉCNICAS , A RESGUARDO DEL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS ESCOLARES.