

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 INGI-TR 5-90-6	INGLÉS II INGII-TR 5-90-6	INGLÉS III INGIII-TR 5-90-6	INGLÉS IV INGIV-TR 5-90-6	INGLÉS V INGV-TR 5-90-6	INGLÉS VI INGVI-TR 5-90-6	INGLÉS VII INGVII-TR 5-90-6	INGLÉS VIII INGVIII-TR 5-90-6	INGLÉS IX INGIX-TR 5-90-6	
VALORES DEL SER VAS-TR 3-45-3	INTELEGENCIA EMOCIONAL INE-TR 3-45-3	DESARROLLO INTERPERSONAL DEI-TR 3-45-3	HABILIDADES DEL PENSAMIENTO HAP-TR 3-45-3	HABILIDADES ORGANIZACIONALES HAO-TR 3-45-3	ÉTICA PROFESIONAL ETP-TR 3-45-3	CINEMATOGRAFÍA CIN-ES 5-75-5	RIGGING AVANZADO RIA-ES 6-105-7	ANIMACIÓN 3D AVANZADA PRA-ES 5-90-6	
HISTORIA DEL ARTE Y LA ANIMACIÓN HAA-ES 5-90-6	DIBUJO DIGITAL DID-ES 5-90-6	FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN FUA-ES 6-90-6	ANIMACIÓN 2D ANI-ES 6-90-6	CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES 3D CAP-ES 6-105-7	DIRECCIÓN ARTÍSTICA DAR-ES 5-75-5	ANIMACIÓN DE PERSONAJES EN 3D ANA-ES 5-90-6	GESTIÓN DE PROYECTOS GEP-ES 5-75-5	EMPRENDEDOR EMP-ES 5-90-6	
ANATOMÍA HUMANA Y ANIMAL AHA-ES 6-105-7	DIBUJO ARTÍSTICO y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DTR-ES 6-105-7	SEMÍOTICA Y CREACIÓN DE PERSONAJES SCP-ES 4-75-5	INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D IMO-ES 6-90-6	DISEÑO DE ESCENARIOS EN MAQUETA DEM-ES 5-90-6	TÉCNICAS DE CINE TEC-ES 6-90-6	MERCADOTECNIA INMES 4-60-4	DINÁMICOS Y FLUIDOS DIF-ES 5-90-6	DINÁMICOS DE CABELLO Y TELAS DCT-ES 6-90-6	
NARRATIVA NAR-ES 5-90-6	GUIONISMO GULES 6-90-6	TALLER DE MODELADO TAMEL 6-105-7	FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFÍA FUF-ES 5-75-5	EDICIÓN Y COMPOSICIÓN FOTOGRAFICA EDF-ES 5-90-6	RIGGING RIG-ES 5-105-7	FUNDAMENTOS Y PRODUCCIÓN DE EFECTOS VISUALES PRE-ES 5-75-5	COMPOSICION DE EFECTOS COE-ES 5-75-5	RENDERING REN-ES 6-90-6	
REGIONAL 1 RGI-ES 6-90-6	TEORÍA DEL COLOR TEC-CV 5-90-6	STORYBOARD STO-ES 5-90-6	PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA PRE-CV 5-90-6	INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 3D INA-ES 5-90-6	REGIONAL 2 RG2-ES 4-90-6	REGIONAL 3 RG3-ES 6-90-6	PAINTING 3D PALES 5-75-5	PROPIEDAD INTELECTUAL PRI-ES 4-60-4	
ALGEBRA LINEAL ALG-CV 5-90-6	CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL CAL-CV 5-90-6	FUNDAMENTOS DE FÍSICA FUF-CV 6-105-7	ESTANCIA I 0-120-8	GRABACIÓN DE AUDIO GRA-ES 6-90-6	DISEÑO DE AUDIO DALES 7-105-7	ESTANCIA II 0-120-8	REGIONAL 4 RG4-ES 4-90-6	REGIONAL 5 RG5-ES 4-90-6	Estadia 0-600-40
35-600-40	35-600-40	35-600-40	30-600-40	35-600-40	35-600-40	30-600-40	35-600-40	35-600-40	0-600-40

DEL PLAN DE ESTUDIOS VIGENTE EN SEPTIEMBRE DE 2018

NOMBRE Y FIRMA
RECTOR

NOMBRE Y FIRMA
DIRECTOR DE CARRERA

SELLO DE RECTORÍA

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 en dos y tres dimensiones utilizando las técnicas digitales para la representación virtual de escenarios y personajes reales.

ASIGNATURAS REGIONALES PRIMER CICLO DE FORMACIÓN	
NOMBRE	CREDITOS /HRS
HERRAMIENTAS DE OFIMÁTICA	6/90
DISEÑO DE ALGORITMOS	6/90

PROFESIONAL ASOCIADO EN DIGITALIZACIÓN GRÁFICA ESTADÍA PROFESIONAL DE 480 HRS.

COMPETENCIAS DEL SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN

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

ASIGNATURAS REGIONALES SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN	
NOMBRE	CREDITOS /HRS
COMUNICACIÓN PUBLICITARIA	6/90
LÓGICA DE PROGRAMACIÓN	6/90

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.
- * Diseñar escena mediante técnicas de postproducción para la integración de los elementos multimedia y la historia.
- * Construir escena mediante el software de postproducción para 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 TERCER CICLO DE FORMACIÓN	
NOMBRE	CREDITOS /HRS
MOTIÓN GRAPHICS	6/90
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	6/90
SIMULACIÓN 3D	6/90
MOTORES DE VIDEO JUEGOS	6/90
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	6/90
PROGRAMACIÓN DE VIDEO JUEGOS P/ DISPOSITIVOS MOVILES	6/90
DISEÑO Y PROGRAMACIÓN D/ PAG WEB	6/90

DEL PLAN DE ESTUDIOS VIGENTE EN SEPTIEMBRE DE 2018

NOMBRE Y FIRMA
RECTOR

NOMBRE Y FIRMA
DIRECTOR DE CARRERA

SELLO DE RECTORÍA