

INGENIERÍA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES
MAPA CURRICULAR

PRIMER CICLO DE FORMACIÓN

Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Tercer Cuatrimestre
INGLES I INGL I 5-90.5	INGLES II INGL II 5-90.5	INGLES III INGL III 5-90.5
VALORES DEL SER VAS-TR 3-45-3	INTELIGENCIA EMOCIONAL INE-TR 3-45-3	DESARROLLO INTERPERSONAL DEL-TR 3-45-3
TALLER DE MODELADO TAM-ES 5-105-6	HISTORIA Y ANALISIS DEL ARTE HNA-ES 4-75-6	ANIMACION 2D ANA-ES 5-120-7
OPTATIVA OP	TEORIA DEL COLOR APLICADA A LA PINTURA TCP-ES 5-90-6	CREACION Y PSICOLOGIA DE PERSONAJES CPE-ES 4-75-5
DIBUJO ARTISTICO DIA-ES 7-105-6	DIBUJO DIGITAL DID-ES 5-90-6	INTRODUCCION AL MODELADO 3D IMO-ES 5-105-6
ANATOMIA HUMANA Y ANIMAL ANA-ES 5-90-6	CALCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL CAL-CV 5-90-6	PROBABILIDAD Y ESTADISTICA PSE-CV 5-90-6
ALGEBRA LINEAL ALG-CV 5-90-6	FUNDAMENTOS DE FISICA FUF-CV 6-130-7	ANALISIS DE HISTORIAS ANA-ES 4-75-5

OPTATIVAS

Herramientas Climáticas OP 4-75-5
QUIMICA OP 4-75-5

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.

SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN

Cuarto Cuatrimestre	Quinto Cuatrimestre	Sexto Cuatrimestre
INGLES IV INGL IV 5-90.5	INGLES V INGL V 5-90.5	INGLES VI INGL VI 5-90.5
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO HAP-TR 3-45-3	HABILIDADES ORGANIZACIONALES HAG-TR 3-45-3	ETICA PROFESIONAL ETP-TR 3-45-3
NARRATIVA NNA-ES 4-75-5	STORYBOARD STO-ES 4-90-6	PAINING 3D PAI-ES 3-75-5
CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES EN 3D CAP-ES 5-105-6	OPTATIVA OP	OPTATIVA OP
OPTATIVA OP	INTRODUCCION A LA ANIMACION 3D INA-ES 4-105-6	ESQUELETOS Y CINEMATICA ESC-ES 5-105-6
FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFIA FUF-ES 4-90-6	EDICION Y COMPOSICION FOTOGRAFICA EDF-ES 4-90-6	DISEÑO DE ESCENARIOS EN MAQUETA SEM-ES 4-90-6
ESTANCIA I 120-7	GRABACION DE AUDIO GRA-ES 6-105-6	DISEÑO DE AUDIO DAU-ES 6-105-6

OPTATIVAS

SEMOTICA OP 4-75-5	SOCIOLOGIA OP 4-75-5	TÉCNICAS DE CINE OP 5-90-6
LOGICA PARA PROGRAMACION OP 4-75-5	DISEÑO DE ALGORITMOS OP 4-75-5	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION OP 5-90-6

PROFESIONAL ASOCIADO EN DIGITALIZACIÓN GRÁFICA ESTANCIA DE 480 HORAS.

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 generadores de movimiento en dos y tres dimensiones.

TERCER CICLO DE FORMACIÓN

Séptimo Cuatrimestre	Octavo Cuatrimestre	Noveno Cuatrimestre
INGLES VII INGL VII 5-90.5	INGLES VIII INGL VIII 5-90.5	INGLES IX INGL IX 5-90.5
GESTION DE PROYECTOS GEP-ES 4-75-5	EMPRENDEDOR EMP-ES 5-90-6	INVESTIGACION DE MERCADOS IMM-ES 4-90-6
FUNDAMENTOS DE EFECTOS VISUALES FUE-ES 4-75-5	PRODUCCION DE EFECTOS ESPECIALES PEE-ES 4-105-6	COMPOSICION DE EFECTOS COE-ES 4-75-5
DINAMICOS Y FLUIDOS DIF-ES 4-90-6	DINAMICOS Y MUSCULOS DIM-ES 4-105-6	DINAMICOS Y PELO DIP-ES 3-90-6
OPTATIVA OP	DIRECCION ARTISTICA DIA-ES 4-75-5	OPTATIVA OP
DINAMICOS Y ROPA DIR-ES 3-75-5	OPTATIVA II OP	PROPIEDAD INTELECTUAL II OP
ESTANCIA II 120-7	CINEMATOGRAFIA CIN-ES 3-75-5	OPTATIVA OP

OPTATIVAS

SIMULACION 3D OP 4-75-5	ANIMACION ESTEREOSCOPICA OP 3-60-4	RENDERING OP 5-90-6
PROGRAMACION OP 4-75-5	MOTORES DE VIDEO JUEGOS OP 3-60-4	Programación de video juegos y dispositivos móviles OP 5-90-6
		POSTPRODUCCION OP 5-90-6
		DISEÑO Y PROGRAMACION DE PNL WEB OP 5-90-6

INGENIERO EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

COMPETENCIAS DEL TERCER CICLO DE FORMACIÓN

- Diseñar efectos visuales utilizando técnicas ópticas, manejo de cámara y programas de cómputo, para darle realismo a la historia.
- Controlar efectos visuales utilizando softwares especializado para su postproducción.
- Diseñar escena mediante técnicas de postproducción para la integración de los elementos multimedia y la historia.
- Controlar 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.