



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 5-90-5	INGLÉS II INGII-TR 5-90-5	INGLÉS III INGIII-TR 5-90-5	INGLÉS IV INGIV-TR 5-90-5	INGLÉS V INGV-TR 5-90-5	INGLÉS VI INGVI-TR 5-90-5	INGLÉS VII INGVII-TR 5-90-5	INGLÉS VIII INGVIII-TR 5-90-5	INGLÉS IX INGIX-TR 5-90-5	
VALORES DEL SER VAS-TR 3-45-3	INTELIGENCIA 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	GESTIÓN DE PROYECTOS GEP-ES 4-75-5	EMPRENDEDOR EMP-ES 5-90-6	INVESTIGACIÓN DE MERCADOS INM-ES 4-90-6	
TALLER DE MODELADO TAM-ES 5-105-6	HISTORIA Y ANÁLISIS DEL ARTE HAA-ES 4-75-5	ANIMACIÓN 2D ANI-ES 5-120-7	NARRATIVA NAR-ES 4-75-5	STORYBOARD STO-ES 4-90-6	PAINTING 3D PAV-ES 3-75-5	FUNDAMENTOS DE EFECTOS VISUALES FUE-ES 4-75-5	PRODUCCIÓN DE EFECTOS ESPECIALES PEE-ES 4-105-6	COMPOSICIÓN DE EFECTOS COE-ES 4-75-5	
HERRAMIENTAS OPTIMÁTICAS HEO-ES 4-75-5	TEORÍA DEL COLOR Y PINTURA TCP-ES 5-90-6	CREACIÓN Y PSICOLOGÍA DE PERSONAJES CPP-ES 4-75-5	CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES EN 3D CAP-ES 5-105-6	SOCIOLOGÍA SOC-ES 4-75-5	TÉCNICAS DE CINE TEC-ES 5-90-6	DINÁMICOS Y FLUIDOS DIF-ES 4-90-6	DINÁMICOS Y MÚSCULOS DIM-ES 4-105-6	DINÁMICOS Y PELO DIP-ES 3-90-6	Estadía Profesional
DIBUJO ARTÍSTICO DIA-ES 5-105-6	DIBUJO DIGITAL DID-ES 5-90-6	INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D IMO-ES 5-105-6	SEMIÓTICA SEM-ES 4-75-5	INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 3D INA-ES 4-105-6	ESQUELETOS Y CINEMÁTICA ESC-ES 5-105-6	SIMULACIÓN 3D SIM-ES 4-75-5	DIRECCIÓN ARTÍSTICA DAR-ES 4-75-5	RENDERING REN-ES 5-90-6	
ANATOMÍA HUMANA Y ANIMAL AHA-ES 5-90-6	CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL CCH-CV 5-90-6	PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA PRE-CV 5-90-6	FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFÍA FUF-ES 4-80-6	EDICIÓN Y COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA EDF-ES 4-90-6	DISEÑO DE ESCENARIOS EN MAQUETA DEM-ES 4-90-6	DINÁMICOS Y ROPA DIR-ES 3-75-5	ANIMACIÓN ESTEREOSCÓPICA ANE-ES 3-60-4	PROFESIDAD INTELLECTUAL PRI-ES 4-75-5	
ÁLGEBRA LINEAL ALL-CV 5-90-6 600-37	FUNDAMENTOS DE FÍSICA FUF-CV 6-120-7 600-38	ANÁLISIS DE HISTORIAS ANH-ES 4-75-5 600-37	ESTANCIA I 120-7 600-37	GRABACIÓN DE AUDIO GRA-ES 5-105-6 601-37	DISEÑO DE AUDIO DAU-ES 6-105-6 600-37	ESTANCIA II 120-7 600-38	CINEMATOGRAFÍA CIN-ES 3-75-5 600-37	POST PRODUCCIÓN POS-ES 5-90-6 600-39	

Alma Hortencia Olmeda Aguirre
DRA. ALMA HORTENCIA OLMEDA AGUIRRE
 NOMBRE Y FIRMA
 RECTOR

Carmen Elizabeth Camacho Ortiz
DRA. CARMEN ELIZABETH CAMACHO ORTIZ
 NOMBRE Y FIRMA
 DIRECTOR DE CARRERA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 COORDINACIÓN GENERAL DE UNIVERSIDADES
 TECNOLÓGICAS Y POLITÉCNICAS
 DIRECCIÓN ACADÉMICA



25MSU0078L

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

COMPETENCIAS DEL PRIMER CICLO DE FORMACIÓN

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.

ASIGNATURAS OPTATIVAS - PRIMER CICLO DE FORMACIÓN	
NOMBRE	CREDITOS /HRS

**PROFESIONAL ASOCIADO EN DIGITALIZACIÓN GRÁFICA
Estado 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.

ASIGNATURAS OPTATIVAS - SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN	
NOMBRE	CREDITOS /HRS

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 escenas mediante técnicas de postproducción para la integración de los elementos multimedia y la historia.
- Construir escenas 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 - TERCER CICLO DE FORMACIÓN	
NOMBRE	CREDITOS /HRS

Alma Hortencia Olmeda Aguirre
DRA. ALMA HORTENCIA OLMEDA AGUIRRE
 NOMBRE Y FIRMA
 RECTOR

Elizabeth Camacho
DRA. CARMEN ELIZABETH CAMACHO ORTIZ
 NOMBRE Y FIRMA
 DIRECTOR DE CARRERA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 COORDINACIÓN GENERAL DE UNIVERSIDADES
 TECNOLÓGICAS Y POLITÉCNICAS
 DIRECCIÓN ACADÉMICA



25MSU0078L