

Plan de Estudios

Primer cuatrimestre

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

Segundo cuatrimestre

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

Tercer cuatrimestre

- Inglés III
- Desarrollo interpersonal
- Fundamentos de la animación
- Semiótica y creación de personajes
- Taller de modelado
- Storyboard
- Fundamentos de física

Cuarto cuatrimestre

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

Quinto 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

Sexto cuatrimestre

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

Séptimo cuatrimestre

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

Octavo cuatrimestre

- Inglés VIII
- Rigging avanzado
- Gestión de proyectos
- Dinámicos y flúidos
- Composición de efectos
- Paintig 3d
- Motores de videojuegos

Noveno cuatrimestre

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

Décimo cuatrimestre

- Estadía



- 1 - Entrada principal
- 2 - Almacén y oficinas
- 3 - Estacionamiento
- 4 - Edificio de Rectoría
- 5 - Cafetería y planta purificadora
- 6 - Edificio de tecnologías

- 7 - Edificio de laboratorios y talleres II
- 8 - Unidad de docencias II
- 9 - Unidad de docencias II-A
- 10- Centro de información
- 11- Canchas deportivas
- 12- Estación temporal de residuos

¿CONOCES TODAS NUESTRAS REDES SOCIALES?

¡SÍGUENOS!

 /UpsinSinaloa

 @UpsinMazatlan

 /UpsinMazatlan

 @Upsin.Mazatlan

www.upsin.edu.mx

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE SINALOA

Carretera Municipal Libre Mazatlán Higuera
Km 3 Colonia Genaro Estrada C.P. 82199
Mazatlán, Sinaloa, México.

Tel: (669) 180 06 95 y 96



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA DE SINALOA

INGENIERÍA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES



EDUCACIÓN PÚBLICA
DE CALIDAD



Ingeniería en Animación y Efectos Visuales

En la Animación y Efectos Visuales, se conjuga la ciencia, el arte y la creatividad para crear soluciones innovadoras y respetuosas de su entorno, crear contenidos para las industrias del entretenimiento, educación, mercadotecnia, medicina, entre otros, a través de la planeación, diseño, desarrollo y producción de proyectos de animación, videojuegos, efectos visuales y realidad virtual, empleando técnicas y metodologías, para modelar volúmenes, diseñar escenarios personajes con psicología propia, arquitecturas para videojuegos, anatomías, etc.; usa la física como magia, creando soluciones y/o mejoras para su entorno y medio ambiente.

Esta carrera es para ti si...

- Te interesa crear contenido visual para televisión, cine y videojuegos.
- Quieres participar activamente en el proceso de producción de una animación y post-producción de efectos visuales.
- Y te interesa trabajar en Animación, cine, entretenimiento, videojuegos, diseño de arte, publicidad, simulación para desarrollo urbano y biotecnológico.

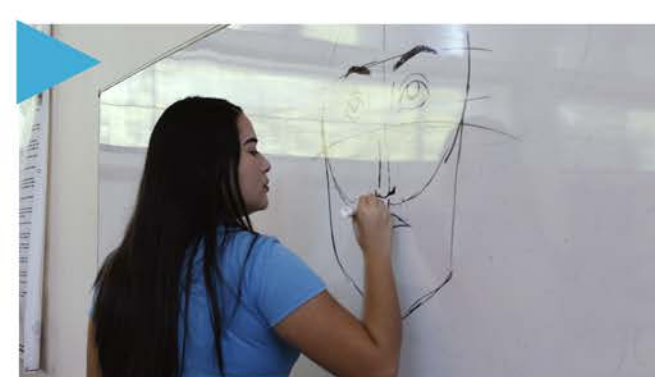
Perfil de Ingreso

- Ser un estudiante activo.
- Creatividad, imaginación y sentido de inventiva.
- Interés y gusto por la tecnología.
- Interés y gusto por las artes.
- Gusto por los medios audiovisuales.
- Disposición para trabajar en equipo.
- Capacidad de análisis y abstracción.
- Interés por la investigación y resolución de los problemas de la región.
- Liderazgo y visión empresarial
- Estar comprometido consigo mismo, con su familia y con la sociedad.



¿Qué aprenderás?

- Modelar, animar, desarrollar y crear contenidos multimedia y efectos visuales para la industria cinematográfica, televisión, publicitaria, del entretenimiento digital y sectores como la ciencia, la educación y la medicina.
- Crear modelos para animación y para videojuegos utilizando apropiadamente las formas, la proporción, la distribución de los pesos, la anatomía, las expresiones, los gestos y las expresiones faciales.
- Diseñar y producir elementos y efectos digitales visuales y de audio que satisfagan las necesidades del guión.
- Tendras una formación emprendedora, que te dota de una visión de auto empleo.



Perfil de Egreso

- Artista digital independiente
- Animador Digital 2D
- Modelador 3D
- Animador 3D
- Consultor
- Rigger
- Artista Conceptual
- Composting
- Post-Productor
- Artista de Videojuegos
- Artista de Storyboard
- Artista de Efectos Visuales

¿Por qué elegir UPSIN?

Te brindamos las mejores opciones pensando en ti



Duración:
10 Cuatrimestres



Instalaciones
de Vanguardia



Estancias y
Estadías



Movilidad Nacional
e Internacional



Espacios deportivos
y culturales



Becas y
apoyos