

# 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 Fluídos
- 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               | 7 - Edificio de laboratorios y talleres II (LT-2) |
| 2 - Almacén y oficinas              | 8 - Unidad de docencias II (UD-2)                 |
| 3 - Estacionamiento                 | 9 - Edificio de Rectoría (ED-2A)                  |
| 4 - Unidad de docencias I (UD-1)    | 10 - Centro de información                        |
| 5 - Cafetería y planta purificadora | 11 - Canchas deportivas                           |
| 6 - Edificio de tecnologías (ET-1)  | 12 - Estación temporal de residuos                |

¿CONOCES TODAS NUESTRAS REDES SOCIALES?

## ¡SÍGUENOS!

 /UpsinSinaloa

 @UpsinMazatlan

 /UpsinMazatlan

 @Upsin.Mazatlan

[www.upsin.edu.mx](http://www.upsin.edu.mx)

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE SINALOA**

Carretera Municipal Libre Mazatlán Higuera  
Km 3 Colonia Genaro Estrada C.P. 82199  
Mazatlán, Sinaloa, México.  
[animacion@upsin.edu.mx](mailto:animacion@upsin.edu.mx)

**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 si quieres desempeñarte como ilustrador, animador, desarrollador de videojuegos, creador de contenido, creador de publicidad, freelance, mercadotecnia, fotografía, efectos visuales, entre otras áreas tanto dentro como fuera del país.

## 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