

¿Quieres saber qué materias cursarás en la Ingeniería en Animación y Efectos Visuales?

PLAN DE ESTUDIOS

01 Cuatrimestre 1

- Inglés I
- Valores del Ser
- Historia del Arte y la Animación
- Anatomía Humana y Animal
- Narrativa
- Regional 1/Diseño de Algoritmos
- Álgebra Lineal

02 Cuatrimestre 2

- Inglés II
- Inteligencia Emocional
- Dibujo Digital
- Dibujo Artístico y Técnicas de Representación
- Guionismo
- Teoría del Color
- Cálculo Diferencial e Integral

03 Cuatrimestre 3

- Inglés III
- Desarrollo Interpersonal
- Fundamentos de la Animación
- Semiótica y Creación de Personajes
- Taller de Modelado
- Storyboard
- Fundamentos de la Física

04 Cuatrimestre 4

- Inglés IV
- Habilidades del Pensamiento
- Animación 2D
- Introducción al Modelado 3D
- Fundamentos de Fotografía
- Probabilidad y Estadística
- Estancia I

05 Cuatrimestre 5

- 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

06 Cuatrimestre 6

- Inglés VI
- Ética Profesional
- Dirección Artística
- Técnicas de Cine
- Rigging
- Regional 2/ Lógica de Programación
- Diseño de Audio

07 Cuatrimestre 7

- Inglés VII
- Cinematografía
- Animación de Personajes 3D
- Mercadotecnia
- Fundamentos y Producción de Efectos Visuales
- Regional 3/ Motion Graphics
- Estancia II

08 Cuatrimestre 8

- Inglés VIII
- Rigging Avanzado
- Gestión de Proyectos
- Dinámicos y Fluidos
- Composición de Efectos
- Painting 3D
- Regional 4/ Motores de Video Juegos

09 Cuatrimestre 9

- Inglés IX
- Animación 3D Avanzada
- Emprendedor
- Dinámicos de Cabello y Telas
- Rendering
- Propiedad Intelectual
- Regional 5/ Programación de Video Juegos P/ Dispositivos Móviles

10 Cuatrimestre 10

- Estadía Profesional