

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE BACALAR
INGENIERÍA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES
MAPA CURRICULAR

PRIMER CICLO DE FORMACIÓN

Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Tercer Cuatrimestre
INGLÉS I INGI-TR 5-90-5	INGLÉS II INGII-TR 5-90-5	INGLÉS III INGIII-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
TALLER DE MODELADO TAM-ES 5-105-6	HISTORIA Y ANALISIS DEL ARTE. HAA-ES 4-75-5	ANIMACION 2D ANI-ES 5-120-7
OPTATIVA OP	TEORIA DEL COLOR APLICADA A LA PINTURA TCP-ES 5-90-6	CREACION Y PSICOLOGIA DE PERSONAJES CPP-ES 4-75-5
DIBUJO ARTISTICO DIA-ES 7-105-6	DIBUJO DIGITAL DID-ES 5-90-6	INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D IMO-ES 5-105-6
ANATOMIA HUMANA Y ANIMAL AHA-ES 5-90-6	CALCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL CAL-CV 5-90-6	PROBABILIDAD Y ESTADISTICA PRE-CV 5-90-6
ALGEBRA LINEAL ALG-CV 5-90-6	FUNDAMENTOS DE FISICA FUF-CV 6-120-7	ANALISIS DE HISTORIAS ANH-ES 4-75-5

OPTATIVAS

Herramientas Ofimaticas. OP 4-75-5		
QUIMICA PARA EFECTOS VISUALES 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
INGLÉS IV INGIV-TR 5-90-5	INGLÉS V INGV-TR 5-90-5	INGLÉS VI INGVI-TR 5-90-5
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO HAP-TR 3-45-3	HABILIDADES ORGANIZACIONALES HAO-TR 3-45-3	ÉTICA PROFESIONAL ETP-TR 3-45-3
NARRATIVA NAR-ES 4-75-5	STORYBOARD STO-ES 4-90-6	PAINTING 3D PAI-ES 3-75-5
CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES EN 3D CAP-ES 5-105-6	OPTATIVA OP	OPTATIVA OP
OPTATIVA OP	INTRODUCCIÓN A LA ANIMACION 3D INA-ES 4-105-6	ESQUELETOS Y CINEMÁTICA ESC-ES 5-105-6
FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFIA FUF-ES 4-90-6	EDICIÓN Y COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA EDF-ES 4-90-6	DISEÑO DE ESCENARIOS EN MAQUETA DEM-ES 4-90-6
ESTANCIA I 120-7	GRABACIÓN DE AUDIO GRA-ES 6-105-6	DISEÑO DE AUDIO DAU-ES 6-105-6

OPTATIVAS

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

PROFESIONAL ASOCIADO EN DIGITALIZACION GRAFICA ESTADÍA DE 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

TERCER CICLO DE FORMACIÓN

Séptimo Cuatrimestre	Octavo Cuatrimestre	Noveno Cuatrimestre
INGLÉS VII INGVII-TR 5-90-5	INGLÉS VIII INGVIII-TR 5-90-5	INGLÉS IX INGIX-TR 5-90-5
GESTION DE PROYECTOS GEP-ES 4-75-5	EMPRENDEDOR EMPES 5-90-6	INVESTIGACION DE MERCADOS INM-ES 4-90-6
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
DINAMICOS Y FLUIDOS DIF-ES 4-90-6	DINAMICOS Y MUSCULOS DIMES 4-105-6	DINAMICOS Y PELO DIP-ES 3-90-6
OPTATIVA OP	DIRECCION ARTISTICA DAR-ES 4-75-5	OPTATIVA OP
DINAMICOS Y ROPA DIR-ES 3-75-5	OPTATIVA OP	PROPIEDAD INTELECTUAL PRI-ES 4-75-5
ESTANCIA II 120-7	CINEMATOGRAFIA CIN-ES 3-75-5	OPTATIVA OP

OPTATIVAS

SIMULACIÓN 3D OP 4-75-5	ANIMACION ESTEREOSCOPICA falta OP 3-60-4	RENDERING OP 5-90-6
PROGRAMACIÓN OP 4-75-5	MOTORES DE VIDEO JUEGOS OP 3-60-4	Programación de video Juegos p/ dispositivos moviles OP 5-90-6
		POSTPRODUCCION OP 5-90-6
		DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DI PAG 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 cámaras y programas de cómputo, para darle realismo a la historia.
- Construir efectos visuales utilizando software especializado para su postproducción.
- Diseña escena mediante técnicas de postproducción para la integración de los elementos multimedia y la historia.
- Construir 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.

Estadía