



**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 5-90-6	INGLÉS II INGII-TR 5-90-6	INGLÉS III INGIII-TR 5-90-6	INGLÉS IV INGIV-TR 5-90-6	INGLÉS V INGV-TR 5-90-6	INGLÉS VI INGVI-TR 5-90-6	INGLÉS VII INGVII-TR 5-90-6	INGLÉS VIII INGVIII-TR 5-90-6	INGLÉS IX INGIX-TR 5-90-6	
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	CINEMATOGRAFÍA CIN-ES 5-75-5	RIGGING AVANZADO RIA-ES 6-105-7	ANIMACIÓN 3D AVANZADA ANA-ES 5-90-6	
HISTORIA DEL ARTE Y LA ANIMACIÓN HAA-ES 5-90-6	DIBUJO DIGITAL DID-ES 5-90-6	FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN FUA-ES 6-90-6	ANIMACIÓN 2D ANI-ES 6-90-6	CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES 3D CAP-ES 6-105-7	DIRECCIÓN ARTÍSTICA DAR-ES 5-75-5	ANIMACIÓN DE PERSONAJES EN 3D ANP-ES 5-90-6	GESTIÓN DE PROYECTOS GEP-ES 5-75-5	EMPRENDEDOR EMP-ES 5-90-6	
ANATOMÍA HUMANA Y ANIMAL AHA-ES 6-105-7	DIBUJO ARTÍSTICO Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DTR-ES 6-105-7	SEMIÓTICA Y CREACIÓN DE PERSONAJES SCP-ES 4-75-5	INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D IMO-ES 6-90-6	DISEÑO DE ESCENARIOS EN MAQUETA DEM-ES 5-90-6	TÉCNICAS DE CINE TEC-ES 6-90-6	MERCADOTECNIA MER-ES 4-60-4	DINÁMICOS Y FLUIDOS DIF-ES 5-90-6	DINÁMICOS DE CABELLO Y TELAS DCT-ES 6-90-6	
NARRATIVA NAR-ES 5-90-6	GUIONISMO GUI-ES 6-90-6	TALLER DE MODELADO TAM-ES 6-105-7	FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFÍA FUF-ES 5-75-5	EDICIÓN Y COMPOSICIÓN FOTOGRAFICA EDF-ES 5-90-6	RIGGING RIG-ES 5-105-7	FUNDAMENTOS Y PRODUCCIÓN DE EFECTOS VISUALES FPE-ES 5-75-5	COMPOSICION DE EFECTOS COE-ES 5-75-5	RENDERING REN-ES 6-90-6	
REGIONAL 1 RG1-ES 6-90-6	TEORÍA DEL COLOR TCO-ES 5-90-6	STORYBOARD STO-ES 5-90-6	PROBABILIDAD Y ESTADISTICA PRE.CV 5-90-6	INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 3D INA-ES 5-90-6	REGIONAL 2 RG2-ES 4-90-6	REGIONAL 3 RG3-ES 6-90-6	PAINTING 3D PAE-ES 5-75-5	PROPIEDAD INTELECTUAL PRI-ES 4-60-4	
ALGEBRA LINEAL ALG-CV 5-90-6	CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL CAL-CV 5-90-6	FUNDAMENTOS DE FISICA FUF-CV 6-105-7	ESTANCIA I 0-120-8	GRABACIÓN DE AUDIO GRA-ES 6-90-6	DISEÑO DE AUDIO DAU-ES 7-105-7	ESTANCIA II 0-120-8	REGIONAL 4 RG4-ES 4-90-6	REGIONAL 5 RG5-ES 4-90-6	
35-600-40	35-600-40	35-600-40	30-600-40	35-600-40	35-600-40	30-600-40	35-600-40	35-600-40	0-600-40

Estadia

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

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 en dos y tres dimensiones utilizando las técnicas digitales para la representación virtual de escenarios y personajes reales.

ASIGNATURAS REGIONALES PRIMER CICLO DE FORMACIÓN

NOMBRE	CREDITOS /HRS
HERRAMIENTAS DE OFIMÁTICA (RG1 HE0-ES)	6/90
DISEÑO DE ALGORITMOS (RG1 DAL-ES)	6/90

PROFESIONAL ASOCIADO EN DIGITALIZACIÓN GRÁFICA ESTADÍA PROFESIONAL DE 480 HRS.

COMPETENCIAS DEL SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN

- * Estructura narrativa de la animación a realizar mediante la utilización de una historia a través de una línea de tiempo.
- * Elaborar animación sobre la línea de tiempo utilizando herramientas de software generadoras de movimiento en dos y tres dimensiones.

ASIGNATURAS REGIONALES SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN

NOMBRE	CREDITOS /HRS
COMUNICACIÓN PUBLICITARIA (RG2 COP-ES)	6/90
LÓGICA DE PROGRAMACIÓN (RG2 LOP-ES)	6/90
SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN (RG2 SIN-ES)	6/90

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 escena mediante técnicas de postproducción para la integración de los elementos multimedia y la historia.
- * Construir escena mediante el software de postproducción para 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
MOTION GRAPHICS (RG3 MOG-ES)	6/90
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (RG3 POO-ES)	6/90
SIMULACIÓN 3D (RG4 SIM-ES)	6/90
MOTORES DE VIDEO JUEGOS (RG4 MVI-ES)	6/90
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL (RG5 PAU-ES)	6/90
PROGRAMACIÓN DE VIDEO JUEGOS P/ DISP. MÓVILES (RG5 PDM-ES)	6/90
DISEÑO Y PROGRAMACIÓN D/ PAG WEB (RG5 DIP-ES)	6/90