

“Saber **más**,
para **ser**
más”

Licenciatura en **Animación, Arte Digital y Multimedia**

Modalidad escolarizada.
Acuerdo SEP 2007770. 20 de septiembre de 2007/Actualización 2014.

Perfil de egreso

El egresado será capaz de dar respuestas creativas a problemas infográficos, utilizar la tecnología más avanzada con visión sustentable, además de tener facilidad para planificar, gestionar, desarrollar y realizar proyectos audiovisuales, con conocimiento de las aplicaciones de cómputo y sistemas más adecuados que permitan responder a las necesidades de la sociedad.

Campos de acción

- Animación comercial
- Dibujos animados
- Ilustración
- Arte y cultura
- Televisión
- Cine
- Publicidad y mercadotecnia
- Desarrollo web
- Videoproducción
- Ambientación
- Escenografías
- Diseño alternativo
- Multimedia y videojuegos

Proceso de admisión

- Asistir al Centro de Admisión UNIVA (CAU)
- Proporcionar los datos para la asignación de matrícula
- Cubrir el monto del costo del trámite de admisión en caja del CAU o en BANAMEX
- Realizar exámenes
- Consultar resolución del dictamen en la página www.univa.mx/sedes/guadalajara/oferta-academica/licenciatura/dictamen-de-admitidos

Nota: El trámite de admisión no es reembolsable.
La inscripción tampoco lo será después de la fecha límite de pago
Cuotas sujetas a cambios sin previo aviso.

Plan de Estudios

Licenciatura en Animación, Arte Digital y Multimedia

Área Básica Común Universitaria

- Autogestión del aprendizaje
- Gestión del conocimiento y la información
- Taller de habilidades comunicativas
- Antropología filosófica
- Ética
- Desarrollo integral y compromiso social
- Introducción al pensamiento cristiano
- Gestión de proyectos
- Taller de inserción laboral
- Desarrollo físico y artístico I
- Desarrollo físico y artístico II
- Lengua extranjera I
- Lengua extranjera II
- Lengua extranjera III
- Lengua extranjera IV
- Lengua extranjera V
- Lengua extranjera VI

Área Básica Interdisciplinar

- Diseño web multiplataforma
- Narrativa y lenguajes cinematográficos
- Bases del dibujo animado
- Dibujo básico y antropométrico
- Técnicas de conceptualización visual
- Semiótica de la imagen
- Desarrollo de aplicaciones y multimedia
- Fotografía
- Elementos de animación
- Deontología y derecho a la información
- Apreciación estética

Área de Formación Profesional

- Guionismo para animación
- Escultura de personajes y maquetas
- Lenguajes de programación

- Desarrollo de personajes y diálogos
- Análisis cinematográfico
- Técnicas de modelado
- Edición de imágenes digitales
- *Matte painting*
- Composición digital
- Diseño sonoro
- Producción de animación bidimensional
- Bases de la animación digital 3D
- Escenarios e iluminación 3D
- Modelado de personajes 3D
- *Rigging & Skinning*
- Animación de personajes 3D
- Efectos visuales y partículas
- Integración para videojuegos
- Programación para videojuegos
- Sistemas de producción
- Producción de animación 2D digital
- *Stop motion*
- Montaje
- *Storyboard* y *animatic*
- Realización cinematográfica
- Técnicas de ilustración digital
- Metodología de la investigación en ciencias comunicacionales
- Seminario de investigación en ciencias comunicacionales
- Proyecto de animación
- Prácticas de vinculación en animación
- Tópicos actuales en animación

Optativas Especializantes

- Optativa especializante I
- Optativa especializante II



Sesión informativa:
Examen de admisión:

Fecha:

Lugar:

Hora: