

LICENCIATURA EN ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL



Modalidad escolarizada. RVOE 20251053, junio de 2025 a junio de 2030.

CAMPUS:
· GUADALAJARA



OBJETIVO

Formar profesionales capaces de desarrollar proyectos audiovisuales mediante el uso de técnicas de animación y arte digital, partiendo de la conceptualización de proyectos de animación con base en la demanda del mercado actual, y la administración eficaz de recursos humanos, técnicos y económicos necesarios para el flujo de trabajo de una producción.



PERFIL DE EGRESO

El egresado será capaz de desarrollar y gestionar proyectos de animación y arte digital en 2D, 3D y stop motion, mediante el diseño de personajes, escenarios, sonido e imagen real, utilizando software especializado. Además, estará preparado para desarrollar guiones gráficos a través de técnicas de storyboard y animatic, con la finalidad de evaluar la eficacia narrativa de los productos audiovisuales, por medio de un enfoque sustentable, social y humano.



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

Nota: Posterior a la admisión se deberá realizar la entrega de documentos oficiales para realizar su inscripción ante la SEP.

Av. Tepeyac No. 4800, Fracc. Prados Tepeyac
C.P 45050, Zapopan, Jal.

☎ 333 134 0800
✉ informacion.univa@univa.mx
📞 332 154 3330

www.univa.mx   



PLAN DE ESTUDIOS

Primer cuatrimestre

- El ser humano: problemas y retos
- Desarrollo físico y artístico I
- Lengua extranjera I
- Semiótica y sociedad
- Análisis y realización cinematográfica
- Bases del dibujo animado

Segundo cuatrimestre

- La religión en la era global
- Desarrollo físico y artístico II
- Lengua extranjera II
- Historia del arte y apreciación estética
- Fotografía
- Procesos de composición

Tercer cuatrimestre

- Democracia, ciudadanía e identidad
- Lengua extranjera III
- Edición de imágenes digitales
- Introducción a la animación
- Animáticas y guiones gráficos
- Creación de personajes y discursos narrativos

Cuarto cuatrimestre

- Desarrollo sostenible
- Lengua extranjera IV
- Sistemas de producción para animación
- Taller de diseño en movimiento
- Cinematografía digital
- Guión cinematográfico

Quinto cuatrimestre

- Comunicación académica y profesional
- Lengua extranjera V
- Producción de sonido y doblaje
- Técnica de conceptualización visual
- Elementos de animación tradicional
- Técnicas de modelado

Sexto cuatrimestre

- México en el contexto global
- Lengua extranjera VI
- Introducción a motores virtuales
- Diseño de objetos para ambientación tridimensional
- Desarrollo de proyectos de animación
- Maquetas y objetos

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.

LICENCIATURA EN ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL

Séptimo cuatrimestre

- Diseño de proyectos innovadores
- Bases y tendencias de la investigación
- Modelado de superficies y texturas
- Técnicas de iluminación tridimensional
- Técnicas de animación digital bidimensional
- Preproducción para animación en volumen

Octavo cuatrimestre

- Gestión de emprendimiento sostenible
- Planeación de proyectos de investigación
- Prácticas de vinculación en animación y arte digital
- Modelado de personajes tridimensionales
- Integración y pintura mate digital
- Producción de animación en volumen

Noveno cuatrimestre

- Taller de emprendimiento sostenible
- Desarrollo de proyectos de investigación
- Producción de animación digital bidimensional
- Sistemas de controladores tridimensionales
- Animación de personajes tridimensionales
- Efectos visuales y partículas

Décimo cuatrimestre

- Retos profesionales
- Taller de inserción laboral
- Panorama actual en animación y arte digital
- Producción virtual
- Proyecto de animación
- Composición digital



PROCESO DE ADMISIÓN

- › Asistir al Centro de Admisión UNIVA (CAU) / llevar copia del CURP
- › 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

Acreditaciones que avalan nuestro nivel académico de excelencia:

