

Licenciatura en INGENIERÍA EN ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD

RVOE FEDERAL: 20242537

MODALIDAD: **EJECUTIVA/PRESENCIAL**

Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios
registrado en SEP Federal: Modalidad Mixta



Plan de **ESTUDIOS** Cuatrimestral

Objetivo

Formar profesionales de la Ingeniería en Animación e Interactividad capaces de diseñar, desarrollar e implementar contenidos de comunicación audiovisual con base en los fundamentos de la composición y la narrativa digital, y proponer soluciones interactivas mediante la aplicación de tecnologías informáticas, motores gráficos y otras herramientas para diferentes áreas como el cine, efectos visuales, videojuegos, medicina y educación, bajo un enfoque crítico e innovador.



Duración: 3 años

1

- Estrategias de aprendizaje y habilidades digitales
- Álgebra
- Física
- Dibujo anatómico
- Historia del cine y la animación
- Inglés general I

2

- Empatía para resolver
- Cálculo
- Lógica y programación estructurada
- Geometría del diseño
- Guionismo y narrativa audiovisual
- Inglés general II

3

- Solucionar para cambiar
- Cálculo vectorial
- Diseño de imágenes vectoriales
- Modelado digital
- Fotografía y edición de imágenes digitales
- Inglés general III

4

- Transformar para impactar
- Diseño de escenarios competentes
- Antropometría y locomoción digital
- Optimización de modelos digitales tridimensionales
- Procesamiento digital de imágenes
- Inglés general IV

5

- Diseñar para compartir
- Diseño de entornos virtuales
- Estructura de elementos de personajes
- Texturizado digital
- Programación orientada a objetos
- Inglés general V

6

- Integrar para masificar
- Bases metodológicas de la investigación
- Animación vectorial
- Diseño de personajes
- Programación de gráficos
- Física y simulación

7

- Resolver para escalar
- Laboratorio de captura de movimiento
- Efectos visuales
- Animación digital tridimensional
- Programación móvil
- Motor de videojuegos

8

- Cultura internacional del trabajo
- Postproducción de animación
- Taller de fortalecimiento al egreso I
- Animación de personajes en tercera dimensión
- Inteligencia artificial y simuladores virtuales
- Motor de videojuegos avanzado

9

- Taller de fortalecimiento al egreso II
- Prácticas profesionales

UNICIP.MX



2215.71.81.20



CIP

CENTRO IBEROAMERICANO
DE POSGRADOS

¿Por qué estudiar?

- Alta demanda en industrias creativas y tecnológicas.
- Formación integral y multidisciplinaria.
- Versatilidad profesional.
- Uso de tecnología de vanguardia.
- Énfasis en creatividad e innovación.
- Preparación para la creación de marca personal.
- Compromiso con la ética y la responsabilidad social.
- Desarrollo de habilidades para el futuro.



Campo Laboral

Puedes implementar tus habilidades en:

- Estudios de animación y producción audiovisual
- Videojuegos.
- Áreas de realidad aumentada y realidad virtual.
- Diseño de aplicaciones interactivas educación, salud, etc.
- Medicina y salud.
- Publicidad y marketing digital.
- Arquitectura y urbanismo.
- Empresas de tecnología e innovación.
- Consultoría y emprendimiento.
- Cultura y arte digital.
- Investigación y desarrollo.
- Academia.

Síguenos en:



CIP.MX



CIP.MEXICO