



PLAN DE ESTUDIO CUATRIMESTRAL

MODALIDAD

PRESENCIAL: LUNES A VIERNES
EJECUTIVA: SÁBADOS

- INTRODUCCIÓN AL DIBUJO
- INTRODUCCIÓN A LA MERCADOTECNIA
- TEORÍA DEL DISEÑO
- ILUSTRACIÓN VECTORIAL
- COMPOSICIÓN Y COLOR
- HISTORIA DEL ARTE
- TIPOGRAFÍA
- DIBUJO GEOMÉTRICO DIGITAL I
- PROCESOS DEL DISEÑO
- DIBUJO GEOMÉTRICO DIGITAL II
- TÉCNICAS DE BOCETAJE
- PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

- HERRAMIENTAS DEL DISEÑO INTERACTIVO Y MOVIMIENTO I
- FOTOGRAFÍA DIGITAL I
- HERRAMIENTAS DEL DISEÑO INTERACTIVO Y MOVIMIENTO II
- FOTOGRAFÍA DIGITAL II
- STORYBOARD
- ESTRUCTURA DE PROYECTOS VISUALES
- DISEÑO DE ENVASE
- ANIMACIÓN GRÁFICA
- ANIMACIÓN CUADRO POR CUADRO
- CONSTRUCCIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES
- DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
- ANIMACIÓN BIDIMENSIONAL
- PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS INTERACTIVOS

- EFECTOS ESPECIALES DIGITALES
- ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL
- ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DIGITALES
- PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DIGITAL

- CARTEL
- TÉCNICAS DE SINCRONÍA Y DIÁLOGO
- ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL
- DISEÑO Y ANIMACIÓN PARA LA CINEMATOGRAFÍA
- DISEÑO DE PUBLICIDAD DIGITAL I
- DISEÑO DE PUBLICIDAD DIGITAL II
- MASTERIZACIÓN Y FORMATOS DIGITALES

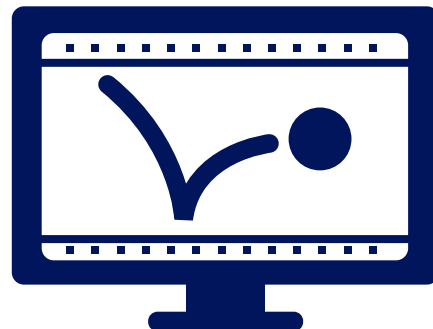
■ ÁREA BÁSICA ■ ÁREA INSTRUMENTAL ■ ÁREA PROFESIONALIZANTE

TODOS LOS PLANES Y PROGRAMAS EN PROCESO DE REGISTRO O NUEVOS PLANTELES ANTE LA SEP, TIENEN EL ESTATUS DE ESTUDIOS SIN RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL HASTA QUE LA AUTORIDAD LO DETERMINE. CONFORME AL ACUERDO 17/11/17. VERIFICAR LOS PLANES CON RVOE EN [HTTPS://EDUCEM.MX/RVOES/](https://educem.mx/rvoes/)

ESTE PROGRAMA ES UNA REPRESENTACIÓN GENERALIZADA INFORMATIVA NO OFICIAL DEL PLAN DE ESTUDIOS; PARA CADA RVOE Y CADA PLANTEL EXISTE UN PROGRAMA ESPECÍFICO Y SE PROPORCIONA EL PRESENTE COMO UN EJEMPLO GENERAL.

PERFIL DE EGRESO

EL PROFESIONAL DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO DIGITAL Y ANIMACIÓN TENDRÁ LA CAPACIDAD DE DESARROLLO DE GUIONES CREATIVOS PARA DIVERSOS MEDIOS Y LA ADECUACIÓN DE LOS MENSAJES IMPLÍCITOS EN EL DISEÑO



- EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES COMO HARMONY Y FLASH EN LA PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES ATRACTIVOS, DOTADOS DE MOVIMIENTO, TIEMPO, RITMO Y ESPACIO.
- ELABORAR MENSAJES GRÁFICOS PUBLICITARIOS COMERCIALES, ANUNCIOS, VOLANTES Y PROPAGANDA A TRAVÉS DE DEL DISEÑO Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS
- DIAGNOSTICAR LA GESTIÓN DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL TOMANDO EN CUENTA EL ASPECTO LEGAL PARA SU RESPECTIVA ADMINISTRACIÓN Y APLICACIÓN.
- LA TÉCNICA DEL MAPEO UV, Y EL USO ADECUADO DE HERRAMIENTAS PARA EL DIBUJO GEOMÉTRICO DIGITAL DE LOS PROGRAMAS COMO PHOTOSHOP Y QUARKXPRESS.
- RESPONSABILIDAD PARA COMPRENDER EL TEMA DEL ENTORNO ARTÍSTICO

CAMPO LABORAL



AGENCIAS DE PUBLICIDAD; AGENCIAS DE MERCADOTECNIA; ÁREAS DE ENTRETENIMIENTO (COMO CINE, TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS, Y DE LA INDUSTRIA DISEÑANDO PÁGINAS WEB Y PLANIFICANDO RECURSOS EMPRESARIALES.

- ANIMADOR 2D Y 3D
- DISEÑADOR DE EFECTOS VISUALES
- DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS
- DISEÑADOR DE INTERFACES DE USUARIO
- DISEÑADOR DE MOTION GRAPHICS
- ARTISTA CONCEPTUAL
- DISEÑADOR WEB O MULTIMEDIA
- DIRECTOR DE ARTE DIGITAL

**APOYAMOS**
Tu proyecto
DE VIDA