

# INGENIERÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL



ANIMACIÓN  
DIGITAL



📍 Plantel 1

Calle 27 sur #708 Col. la Paz, Puebla  
México, C.P. 72160.

📍 Plantel 2

Calle 9 pte. #2308 Col. Barrio  
de Santiago, Puebla, Puebla.

## PLAN CUATRIMESTRAL

⌚ Duración  
**3 años 4 meses**

MODALIDAD:

• Presencial • En línea • Híbrido • Sabatino

# INGENIERÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL

## LISTA DE ASIGNATURAS

### CUATRIMESTRE 1

- Algoritmos y programación
- Técnicas de expresión escrita
- Color
- Principios del dibujo
- Creatividad

### CUATRIMESTRE 5

- Diseño de escenarios digitales
- Fundamentos de física para animación
- Producción de proyectos audiovisuales
- Postproducción de proyectos audiovisuales
- Antropología fundamental

### CUATRIMESTRE 7

- Animación 3D avanzada
- Motores de videojuegos II
- Efectos visuales
- Iluminación y render
- Finanzas personales

### CUATRIMESTRE 9

- Taller de videojuegos I
- Motion graphics
- Realidad virtual y aumentada
- Programación de dispositivos móviles
- Dilemas éticos profesionales

### CUATRIMESTRE 10

- Taller de videojuegos II
- Inteligencia artificial
- Costos y presupuestos
- Propiedad intelectual
- Responsabilidad social y sustentabilidad

### CUATRIMESTRE 2

- Lenguajes orientados a objetos
- Fundamentos y técnicas de animación
- Matemáticas discretas
- Anatomía para dibujo
- Liderazgo y desarrollo personal

### CUATRIMESTRE 6

- Animación y rigging
- Modelado 3D II
- Motores de videojuegos I
- Física aplicada en animación I
- Ética

### CUATRIMESTRE 8

- Taller de animación
- Representación gráfica de acciones y reacciones
- Técnicas de sincronía y diálogo
- Física aplicada en animación II
- Identidad y cultura

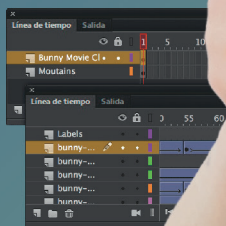
### CUATRIMESTRE 3

- Storyboard
- Diseño de personaje
- Dibujo y color digital
- Narrativa audiovisual y guionismo
- Diseño de flujos de trabajo

### CUATRIMESTRE 4

- Fotografía y retoque digital
- Modelado 3D I
- Matemáticas para gráficos y desarrollo de juegos
- Diseño de juegos
- Mercadotecnia

60 FPS



ANIMACIÓN DIGITAL