



Centro Educativo  
**Felipe Villanueva**  
"CIENCIA CON VALORES"

Licenciatura en

# Animación

## Perfil del Egresado

Los egresados de esta licenciatura contarán con:

### Conocimientos en:

- Sucesos relevantes en el ámbito económico, político y social de nuestro país
- Conceptos y procesos comprometidos en la percepción humana
- Los principios del proceso de comunicación verbal y no verbal
- Los elementos y estructura de un sistema de información
- Las características de los medios de publicidad clásicos y digitales
- Fundamentos de neuromarketing aplicables al comportamiento del consumidor
- Elementos de la organización, planeación y gestión de proyectos
- Principios de los estudios de audiencias
- Elementos de fotografía, ilustración y edición gráfica
- Las características del bocetaje, el dibujo de producto y las formas de visualización en el diseño

### Habilidades para:

- Aplicar conceptos derivados de la mercadotecnia y la publicidad
- Realizar diseños con ayuda de Adobe Illustrator
- Utilizar programas de cómputo para realizar animaciones digitales bidimensionales y tridimensionales
- Utilizar las herramientas avanzadas de Photoshop
- Realizar investigaciones de mercado con base en las necesidades del consumidor
- Aplicar técnicas de animación tridimensional
- Aplicar los principios y técnicas de la fotografía tradicional y digital
- Desarrollar videojuegos con el uso de software
- Diseñar proyectos gráficos, haciendo uso de elementos de la geometría descriptiva y la tipografía

Actitudes:

- Crítica y Humanista
- Sentido Ético
- Responsabilidad y Compromiso
- Disciplina
- Actualización Continua
- Apertura al Cambio
- Proactividad, Innovación y Emprendedurismo
- Tolerancia y Respeto

Requisitos

- Acta de Nacimiento
- Certificado de Bachillerato
- CURP (Actualizado)
- Comprobante de Domicilio (Últimos 2 Meses)
- INE (copia)
- Certificado Médico con Tipo Sanguíneo
- 3 Fotografías Tamaño Infantil

Plan de Estudios

El Plan de Estudios de la Licenciatura en Animación tiene por objetivo formar profesionales que posean los conocimientos y habilidades que le permitan utilizar tecnologías digitales, a fin de generar contenidos audiovisuales interactivos que potencialicen el uso de las tecnologías emergentes en diversas áreas de la comunicación. Asimismo, tendrá una visión empresarial a partir de la cual podrá implementar estrategias mercadológicas en el rubro de la animación.

1er Cuatrimestre	2do Cuatrimestre	3er Cuatrimestre	4to Cuatrimestre	5to Cuatrimestre	6to Cuatrimestre	7mo Cuatrimestre	8vo Cuatrimestre	9no Cuatrimestre
Taller de Creatividad Publicitaria	Fundamentos de Sistemas de Información y Programación	Dibujo de la Figura Humana	Tipografía	Comportamiento del Consumidor	Geometría Descriptiva	Física para el Diseño	Liderazgo y Comportamiento Organizacional	Animación de Personajes
Introducción al Diseño	Metodología de la Investigación	Teoría del Color	Diseño y Desarrollo de Objetos	Guionismo	Investigación de Mercados	Administración de Proyectos	Diseño de Personajes	Diseño de Videojuegos
Fundamentos de Mercadotecnia y Publicidad	Teoría de la Percepción	Estadística Descriptiva	Animación Bidimensional	Animación Tridimensional	Fotografía	Imágenes Vectoriales	Estudio de Audiencias y Análisis de Mensajes	Efectos Visuales
Matemáticas	Teoría de la Comunicación	Principios y Técnicas de Animación Básica	Comunicación Gráfica	Bocetaje y Visualización	Diseño Tipográfico	Diseño Audiovisual y Multimedia	Producción Audiovisual y Multimedia	Postproducción Audiovisual
Proyecto de Vida	Comunicación Oral y Escrita	Teoría del Diseño	Diseño Digital I	Diseño Digital II	Diseño Digital III	Diseño Web	Medios y sus Tendencias	Seminario de Equidad y Género

Carga Horaria | Horas Docente: 1,036 • Horas Independiente: 3,850 • Total de Créditos: 305.4