



TSU EN DISEÑO DIGITAL ÁREA ANIMACIÓN



OBJETIVO

1. Desarrollar el diseño digital de objetos bidimensionales y los prototipos a través del diagnóstico de necesidades, herramientas de planeación, el proceso de diseño, métodos de representación visual, métodos de modelado manual y digital, para contribuir en el posicionamiento de productos y servicios.
2. Desarrollar la animación digital de objetos bi y tridimensionales a través del plan de producción, métodos de storyboard, técnicas básicas de animación 2D y 3D, técnicas de edición de imagen y considerando las especificaciones del proyecto para la simulación y comunicación visual de productos y servicios.

PERFIL DE INGRESO

Los aspirantes a la carrera de T.S.U. de Diseño Digital Área Animación para poder desarrollar las competencias necesarias y llegar a ser un profesionista destacado en su ramo debe contar con las siguientes capacidades:

- Curiosidad e interés en tener ideas nuevas
- Habilidad para expresar ideas empleando el pensamiento crítico
- Facilidad para el dibujo artístico y técnico
- Sensibilidad artística y cultural
- Capacidad de análisis y síntesis para la creación de mensajes visuales
- Inclinação por el uso de nuevas tecnologías
- Facilidad de comunicación oral y escrita
- Capacidad para el trabajo en equipo y bajo presión
- Responsabilidad ética y compromiso social
- Tolerancia a la frustración y a la crítica



PERFIL DE EGRESO

El egresado podrá desempeñarse como diseñador digital, dibujante de planos y maqueta digital, editor de audio y video, modelador de objetos en 3D y animador digital bi y tridimensional.

CAMPO LABORAL

Despachos de diseño gráfico, industrial, audiovisual y casas productoras, empresas manufactureras, despachos de arquitectura y construcción, organizaciones y dependencias gubernamentales o en negocios propios.

PLAN DE ESTUDIOS

1° Cuatrimestre

- Matemáticas
- Fundamentos del Diseño
- Representación Visual
- Fundamentos de la Comunicación Gráfica
- Informática Aplicada al Diseño
- Inglés I
- Expresión Oral y Escrita I
- Formación Sociocultural I

2° Cuatrimestre

- Geometría
- Elementos del Lenguaje Visual
- Ilustración I
- Modelado Manual
- Representación Geométrica
- Levantamiento de Objetos y Espacios
- Inglés II
- Formación Sociocultural II

3° Cuatrimestre

- Proceso Administrativo
- Costos
- Ilustración II
- Fotografía Digital
- Mercadotecnia
- Software CAD
- Inglés III
- Formación Sociocultural III

4° Cuatrimestre

- Prototipos
- Proceso de Diseño
- Diseño Editorial Digital
- Integradora I
- Física
- Animación en 2D
- Guionismo y Storyboard
- Inglés IV
- Formación Sociocultural IV

5° Cuatrimestre

- Animación en 3D
- Edición de Audio y Video
- Imagen Digital Animada
- Integradora II
- Inglés V
- Expresión Oral y Escrita II

6° Cuatrimestre

- Estadía Profesional