



UNIBERTSITATEA SAN SEBASTIAN

Construimos el pensamiento con nuevas perspectivas

Contacto:

Fernando Martínez de Velasco Molina
(+52 1) 55 6387 2220- (+52 1) 55 6387 2221
fmartinezdevelasco@universidad-sansebastian.com
mcamarenatorres@universidad-sansebastian.com

Calle Campana 50 Col. Insurgentes Mixcoac
03920 CDMX



Diseño y Arte Digital

Formamos artistas digitales creativos e innovadores, con capacidad de crear contenido audiovisual de alto impacto para los espectadores.

Esta licenciatura tiene un enfoque integral que te capacitará en el diseño gráfico, la ilustración digital, la animación, el desarrollo de videojuegos, la tecnología digital de animación 2D, 3D y Motion Graphics.

Perfil de ingreso

- Pasión por los efectos visuales y la programación por computadora
- Interés en proyectos que combinan elementos artísticos y tecnológicos
- Tienes gusto por el cine, música, literatura, teatro, televisión, video y la animación.
- Interés por la historia del arte
- Te atrae la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno

Requerirás contar con tu certificado de bachillerato, preparatoria o equivalente para poder iniciar.

Unibertsitatea San Sebastián

- El alumno aprenderá a emprender, desarrollar y dirigir negocios desde una perspectiva multidisciplinaria
- Podrá reconocer áreas de oportunidad emergentes en función del contexto global actual, con ética y compromiso social.
- Obtendrás habilidades para colaborar y lograr diseños funcionales con una visión artística
- Desarrollarás la práctica necesaria para experimentar el proceso creativo y de producción en arte digital, diseño interactivo y de interfases digitales.
- Adquirirás un conocimiento profundo sobre el diseño de proyectos de arte y tecnología, desde la conceptualización de la idea hasta la posproducción.



Campo Laboral

- Casas productoras de video o videojuegos
- Empresas que desarrollan plataformas digitales
- Diseñador y/o creativo independiente
- Industria televisiva, realizando animación, videos, imágenes, efectos especiales virtuales y efectos de luz y sonido.
- Industria cinematográfica, en producción y posproducción de películas basadas en animación y arte digital.



Perfil del Egresado

- Aplicar modelos de creatividad e innovación para la solución de problemas de acuerdo con los requerimientos de las distintas industrias.
- Diseñar integralmente personajes y videojuegos.
- Dirigir y producir cortometrajes de animación digital, coordinando grupos de trabajo colaborativo y utilizando tecnologías de vanguardia.
- Aplicar técnicas de arte, tecnología digital de vanguardia y animación.
- Generar contenidos audiovisuales, digitales y artísticos para ámbitos publicitarios, editoriales, educativos, médicos, entre otros



Asignaturas

Duración: 9 cuatrimestres (3 años)

1º Cuatrimestre

- Dibujo I
- Fundamentos del Diseño
- Historia del Arte
- Creatividad I
- Fotografía I
- Narrativa Audiovisual
- Inglés I

3º Cuatrimestre

- Dibujo Artístico
- Comunicación, signos y significación
- Modelado I
- Fundamentos de Animación
- Guiónismo
- Fotomontaje y procesamiento de imágenes

5º Cuatrimestre

- Ilustración Digital Avanzada
- Modelado Avanzado
- Acting para la animación
- Realización Cinematográfica
- Normatividad en la industria del entretenimiento

7º Cuatrimestre

- Iluminación digital avanzada
- Animación Digital Avanzada II
- Modelado Orgánico II
- Administración de Proyectos I
- Producción de Efectos Visuales
- Optativa 2

9º Cuatrimestre

- Proyecto Integrador de Arte y Tecnología

Optativas

- Programación para videojuegos
- Ambientes virtuales
- Escultura tradicional
- Texturación y aplicación de materiales
- Creación de stop motion (requisito cursar escultura digital)

2º Cuatrimestre

- Dibujo II
- Fundamentos del Diseño II
- Historia de la Animación
- Creatividad II
- Fotografía II
- Introducción a 3D

4º Cuatrimestre

- Dibujo Avanzado
- Modelado II
- Animación Digital
- Estética
- Diseño de Producción
- Ilustración

6º Cuatrimestre

- Modelado Orgánico
- Animación Digital Avanzada I
- Iluminación Digital
- Rigging
- Negocios en la industria del entretenimiento
- Optativa 1

8º Cuatrimestre

- Administración de Proyectos II
- Postproducción
- Optativa 3
- Optativa 4
- Optativa 5
- Optativa 6

- Desarrollo de videojuegos (requisito cursar programación para videojuegos)
- Motion graphics
- Desarrollo web
- Diseño de interfaces
- Fotogrametría para realidad virtual

RVOE SEP: 20192811 / LICENCIATURA EN LINEA

Te ofrecemos

Profesores expertos en su materia, que viven la realidad empresarial desde importantes puestos en reconocidas organizaciones o impulsando sus propios negocios.

La posibilidad de argumentar y sustentar tus ideas con respeto y tolerancia.

Equipos de trabajo interdisciplinario orientados a la experimentación visual.

Un espacio donde se aprecia y consideran diferentes puntos de vista de manera ética y responsable.

Titulación cero
Servicio Social: 480 horas



**UNIBERSITATEEA
SAN SEBASTIAN**

**Síguenos
en RRSS**

 @unibersitateea

 @unibersitateea

 @unibersitateea

**Contáctanos por
Whats App**



(+52 1) 56 1995 0506