



Modelo Educativo

- Basado en competencias
- Duración de la carrera de 10 cuatrimestres
 - Tutor académico
 - Becas
- Horario matutino y vespertino
 - Inglés curricular
 - Titulación automática
- Actividades deportivas y culturales
- Maestros con posgrados y certificados en la enseñanza de idioma inglés por la Universidad de Cambridge.

Directorio Académico

Rector
rectoria@upbc.edu.mx

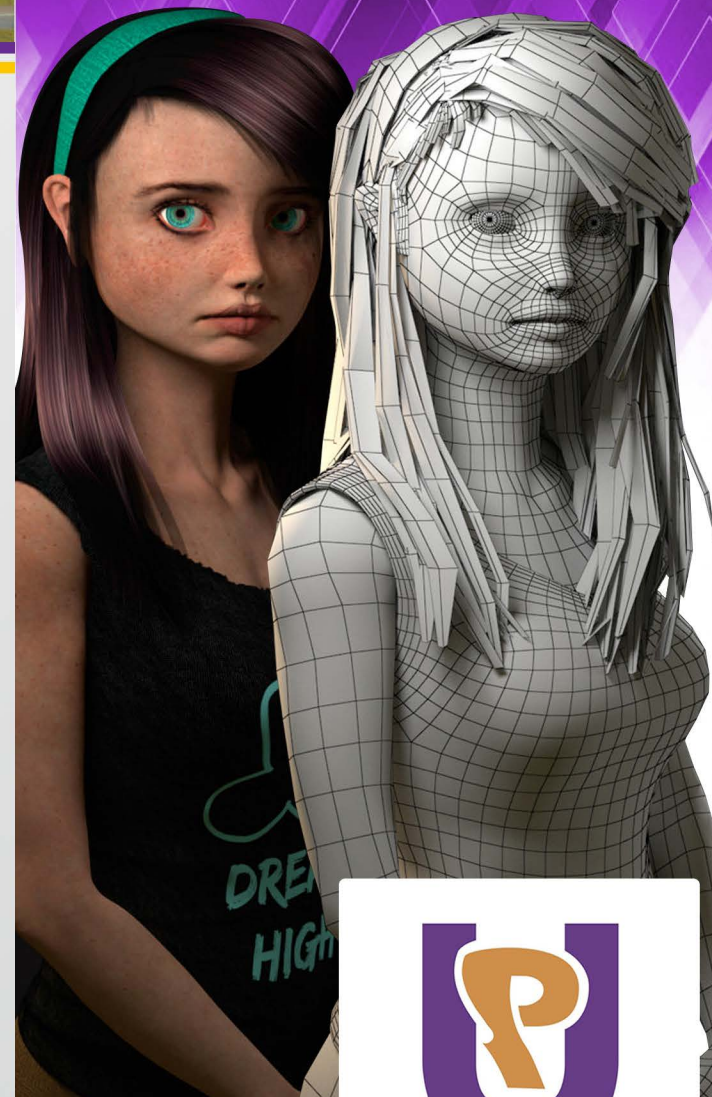
Secretario Académico

Vinculación
Vinculacion@upbc.edu.mx

Gestión Escolar
gestionescolar@upbc.edu.mx

www.upbc.edu.mx

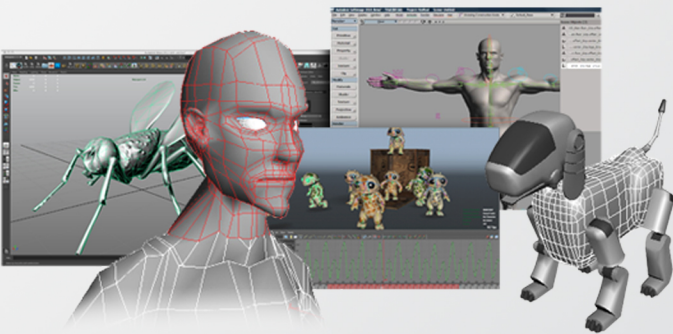
Calle de la Claridad s/n
Col. Plutarco Elías Calles
CP 21376, Mexicali B.C
Tel. (686)104 2727



OBJETIVO

Formar profesionales con espíritu emprendedor, competentes para llevar a cabo investigación aplicada, asesoría y gestión de producción de ambientes en 3D virtuales e interactivos, simulación de ambientes en 3D de alta demanda por parte de los distintos sectores económicos; así como en el dominio de técnicas de análisis físicos analíticas.

Crear en el egresado un fuerte compromiso con su entorno con fundamento en los valores de lealtad, igualdad, responsabilidad, perseverancia, solidaridad y ética profesional y social; proactivo, con facilidad de comunicación y habilidades para la toma de decisiones y la coordinación de grupos de especialistas y el trabajo en equipo.



DESARROLLO PROFESIONAL

Un ingeniero en Animación y Efectos Visuales podrá desempeñarse en industrias y/o empresas como: Artista 3D creando simulaciones para empresas aeroespaciales, creación de piezas en 3D para empresas de industria tecnología y aeroespacial, artista 3D para empresas de medios publicitarios, gobierno y ONG's, Videos 3D para difusión cultural, científica y tecnológica, desarrollo multimedia en 3D (celular, DVD, audio, video e internet) y contenido para industria en videojuegos.

MAPA CURRICULAR

Primer Ciclo de Formación:

- Inglés I
- Valores del ser
- Historia del arte y animación
- Narrativa
- Diseño de algoritmos
- Anatomía humana y animal
- Álgebra lineal

- Inglés II
- Inteligencia emocional
- Guionismo
- Teoría del color y pintura
- Dibujo digital
- Cálculo
- Dibujo artístico y técnicas de representación

- Inglés III
- Desarrollo intrapersonal
- Fundamentos de la animación
- Semiótica y creación de personajes
- Taller de modelado
- Fundamentos de la física
- Storyboard

Segundo Ciclo de Formación:

- Inglés IV
- Habilidades del pensamiento
- Animación 2D
- Introducción al modelado 3D
- Probabilidad y estadística
- Fundamentos de fotografía
- Estancia I

- Inglés V
- Habilidades organizacionales
- Caracterización de personajes 3D
- Diseño de escenarios y maquetas
- Introducción a la animación 3D
- Edición y composición fotográfica
- Grabación de audio

- Inglés VI
- Ética profesional
- Dirección artística
- Técnicas de cine
- Rigging
- Lógica de programación
- Diseño de audio

Tercer Ciclo de Formación:

- Inglés VII
- Cinematografía
- Animación de personajes 3D
- Mercadotecnia
- Fundamentos y producción de efectos visuales
- Motion graphics
- Estancia II

- Inglés VIII
- Rigging avanzado
- Gestión de proyectos
- Dinámicos y fluidos
- Composición de efectos
- Panting 3D
- Simulación 3D

- Inglés IX
- Animación 3D avanzada
- Emprendedor
- Dinámicos de cabello y telas
- Rendering
- Propiedad intelectual
- Producción audiovisual
- Estadía