

FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD

FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES

ANIMACIÓN DIGITAL

RPC-SO-08-No.233-2021

EXPRESIÓN | MOVIMIENTO | ARTE



FORMAMOS PARA

INCOMODAR

La carrera de Animación Digital en la UCG

se caracteriza por

Formar a profesionales creativos capaces de destacar en un campo competitivo y altamente dinámico, a nivel local e internacional. El programa ofrece un entorno en el que se celebra la diversidad, la expresión y la capacidad de convertir una visión creativa en un producto de calidad. Esta carrera convierte a jóvenes y adultos que disfrutan del dibujo, la creación de personajes, la construcción de mundos ficticios, los videojuegos o las series animadas, en verdaderos profesionales que transforman esta pasión por la imaginación en una carrera profesional respetada globalmente.

1

Herramientas de animación 2D, 3D y motion graphics

Manejo de software especializado para crear y editar contenido audiovisual, como Adobe After Effects, Toon Boom, Maya, entre otros.

2

Conceptualización visual y narrativa

Saben cómo desarrollar una historia a través de la animación, creando personajes y escenarios que conectan con el público.

3

Sólido criterio estético

Manejan compositivamente el color, la luz, y el estilo visual como recursos narrativos, comprendiendo fundamentos de diseño y estética para elevar su trabajo.

4

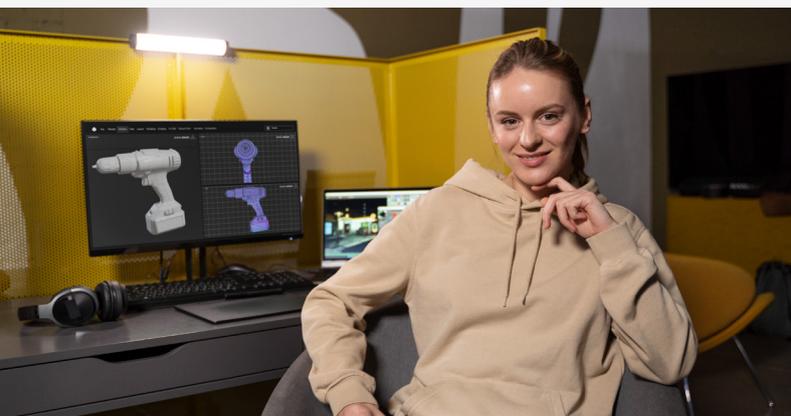
Habilidades técnicas en edición y sonorización

Tienen competencias en la edición de video, mezcla de sonido y postproducción para animaciones de alta calidad.

5

Networking y relaciones profesionales

Desarrollan una red de contactos a través de pasantías, talleres y charlas con profesionales del sector, facilitando su integración en el mercado laboral.



Esta **diversidad de habilidades** es reforzada mediante proyectos prácticos, simulaciones profesionales, colaboraciones con empresas y proyectos reales, y la participación en competencias y eventos nacionales e internacionales.

A lo largo de su carrera, nuestros estudiantes aprenden de grandes profesionales de la industria creativa, destacados en animación, ilustración y diseño. Con un conocimiento cercano de la industria, el alumno se acerca al campo laboral y comprenden las demandas y expectativas que deben cumplir sus creaciones, incluso antes de culminar sus estudios. El perfil de egreso refleja a un profesional versátil y exigente, familiar con estudios de animación o productoras nacionales e internacionales, capaz de mantenerse en constante actualización y aprendizaje. Así, nuestros graduados pueden desempeñarse laboralmente en áreas como:

Animación y producción audiovisual

Cargos como animadores, ilustradores o directores de arte en estudios de animación o productoras de cine y televisión.

Agencias de publicidad

Desarrollo de piezas animadas para campañas publicitarias, complementando las capacidades creativas de un equipo multidisciplinario.

Estudios de videojuegos

Participación en equipos creativos de una industria en crecimiento, enfocándose en el diseño de personajes, escenarios y dinámicas de juego.

Proyectos culturales y educativos

Creación de contenidos animados para proyectos educativos, museos o plataformas de divulgación cultural.

Emprendimientos propios

Creación, gestión y promoción de estudios de animación independientes, o trabajo en modalidad de freelancer para proyectos creativos a nivel local o internacional.





ITINERARIO EN ANIMACIÓN 3D

La carrera de Animación Digital se enfoca en el dominio de habilidades de animación 2D, pero además incluye un itinerario de especialización que complementa estos aprendizajes con estudios de modelado y animación 3D. Esta diversificación de competencias eleva el perfil profesional del estudiante.



VINCULACIÓN CON PROYECTOS ARTÍSTICOS

La Facultad de Artes estimula y acompaña a los estudiantes a ser parte de proyectos extracurriculares de índole artística o social, como colaboraciones con artistas profesionales, proyectos de ilustración, proyectos de vinculación social, obras de teatro o concursos nacionales e internacionales

PRIMER AÑO

ORDINARIO I (Abril)

- Historia de la Animación
- Dibujo Aplicado a la Industria del Entretenimiento
- Literatura y Construcción de Mundos
- Fundamentos para la Producción Audiovisual
- Caso: Principios de la Animación
- Inglés

ORDINARIO II (Sept.)

- Dibujo Avanzado
- Principios de Animación
- Técnicas Digitales de Imagen e Ilustración
- Análisis y Comprensión de Textos Creativos
- Lab: Narrativa Visual
- Inglés

ORDINARIO III (Enero)

- Técnicas y Herramientas de Postproducción
- Pensamiento Visual
- Taller de Análisis y Producción de Textos
- 🌐 Puerto Naranja I
- Prácticas Pre Profesionales I
- Inglés

SEGUNDO AÑO

- Animación Tradicional I
- Motion Graphics
- Fundamentos del Guion
- Filosofía y Estética
- Caso: Animación para Comerciales
- Inglés

- Producción y Diseño de Audio: Estudio
- Animación Tradicional II
- Antropología de las Artes y el Espectáculo
- Ética y Marco Legal para las Artes
- Lab: Contenido Para Redes
- Preparación para CEPT*

- Animación Digital I
- Narrativas y Visualidades del Ecuador
- Humanidades I
- 🌐 Puerto Naranja II
- Prácticas Pre Profesionales II

TERCER AÑO

- Animación Digital II
- Diseño de Personajes para Animación
- Semiótica, Narrativas y Discursividades
- Materia I Itinerario
- Caso: Animación de Personajes

- Técnicas Experimentales de la Animación
- Dirección de Arte y Concept Art
- Entornos y Contextos Contemporáneos
- Materia II Itinerario
- Lab: Emprendimiento e Innovación en Animación Digital

- Marketing de Productos Artísticos
- Investigación Aplicada a las Artes
- Materia III Itinerario
- Prácticas Pre Profesionales III

CUARTO AÑO

- Industrias del Arte y el Espectáculo
- Materia IV Itinerario
- Caso: Corto Animado
- Servicio a la Comunidad
- Diseño de Proyecto de Integración Curricular

Diseño de Proyecto de Integración Curricular

- Los niveles de inglés se escogen consecutivamente y dependen de la prueba inicial de ubicación o la certificación que posea el estudiante. Dichas materias se pueden escoger en cualquier ciclo.
- Nivel B2 para cursar las materias obligatorias en inglés de la carrera.
- Requisitos de graduación: aprobación total de materias (incluyendo materias de integración curricular); consecución de nivel B1 en una segunda lengua; cumplimiento de horas académicas, prácticas preprofesionales y servicio a la comunidad.
- *CEPT: Cambridge English Placement Test.

ITINERARIOS

3D



*Los estudiantes pueden ampliar sus opciones de itinerarios de acuerdo a lo aprobado por cada Facultad

**METODOLOGÍA
APRENDER HACIENDO**

Nuestro enfoque metodológico se basa en la práctica y el desarrollo de habilidades a través de situaciones reales. Como creadores de la metodología aprender haciendo, reforzamos cada aprendizaje teórico con simulaciones profesionales, colaboraciones con situaciones reales y competencias nacionales e internacionales.

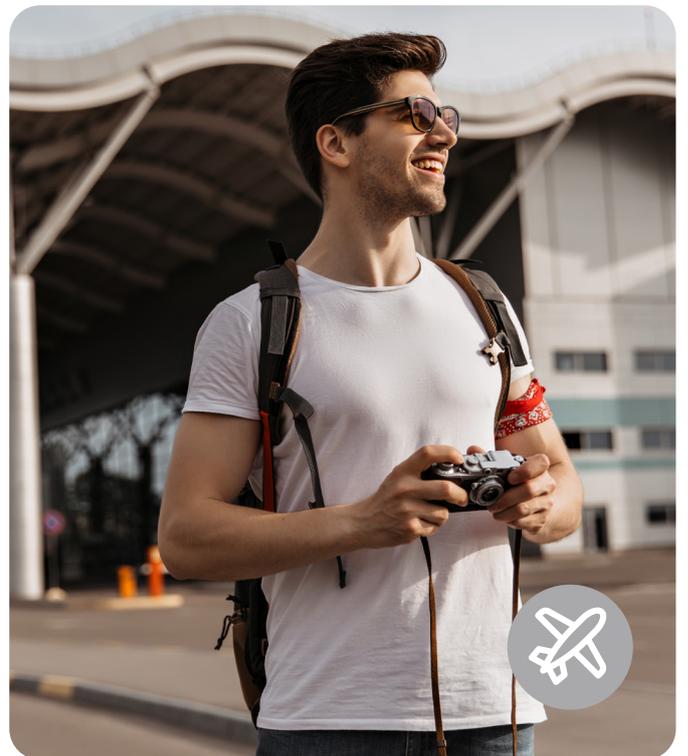


ALTO NIVEL DE EMPLEABILIDAD

Estudios de empleabilidad realizados con compañías de investigación de mercados han demostrado que nuestros graduados salen de las aulas al campo laboral, consiguiendo empleo en sus áreas de interés hasta seis meses después de su graduación, si es que no han sido contratados antes de culminar sus estudios.

EXPERIENCIAS INTERNACIONALES

Los casagrandinos se forman con visión internacional; desde el manejo de un segundo o tercer idioma, hasta la posibilidad de estudiar por uno o dos semestres en el exterior al mismo costo de su ciclo, por medio de nuestros programas de intercambio que incluyen a más de 400 universidades internacionales. Además, podrán acceder a diferentes viajes académicos enfocados en experiencias de aprendizaje relacionadas a su carrera.



BENEFICIOS Y SERVICIOS

Como parte del proceso de ingreso, todos los postulantes pueden acceder a una beca por arancel diferenciado de acuerdo a su colegio de origen. Esto permite que nuestra visión innovadora sea además accesible, complementando nuestra experiencia educativa con servicios de transporte completos y modalidades de estudio híbridas*.

*Las carreras de Psicología, Fonoaudiología, Estimulación Temprana, Actuación y Arquitectura **son 100% presenciales.**

BENEFICIOS GENERALES UCG

✓ Trayectoria de más de 30 años

✓ Alto nivel de empleabilidad

✓ Educación innovadora y accesible

✓ Proyectos reales junto a profesionales

✓ Aprendizaje de nivel internacional

✓ Habilidades demandadas en el campo laboral

Resumiendo



**FORMAMOS PARA
INCOMODAR**

ARTES



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD

FACULTAD DE ARTES  **FACULTAD DE ARTES**  **FACULTAD DE ARTES**  **FACULTAD DE ARTES**