



# INGENIERÍA EN ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD



## QUÉ CUALIDADES DEBERÍAS TENER PARA ESTUDIAR ESTA INGENIERÍA



### Habilidades interpersonales

- Apertura al cambio.
- Proactividad.
- Honestidad.
- Entusiasmo ante el nuevo aprendizaje.



### Competencias sociales

- Interés en ciencias básicas biológicas y exactas.
- Participativo y colaborativo.
- Tolerancia ante las nuevas ideas.
- Cooperación en actividades.



### Habilidades metódicas

- Capacidad creativa.
- Capacidad para representar espacios.
- Capacidad de abstracción y síntesis.
- Uso de herramientas de cómputo.
- Razonamiento lógico-matemático.
- Bases de metodología de la investigación.

## ¿QUÉ VAS A APRENDER?:

En **Ingeniería en Animación e Interactividad UVM** aprendes, entre otras cosas, a:

### 01

**Aplicar** fundamentos y bases teórico-prácticas para la concepción, desarrollo y producción de animación digital y contenidos digitales 3D..

### 03

**Integrar** los elementos del lenguaje audiovisual (morfológico, estructural, semántico y estético) para crear productos multimedia e interactivos.

### 05

**Utilizar** diferentes procesos de diseño para la creación de objetos, personajes y escenarios innovadores.

### 02

**Diseñar**, producir, programar e integrar productos interactivos y multimedia de alta calidad a partir de parámetros técnicos y estéticos.

### 04

**Construir** simuladores virtuales utilizando herramientas tecnológicas.

### 06

**Dirigir** y producir proyectos para sistemas fijos, móviles, online y offline, en el área audiovisual.

## REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN:

- 1 Presentar original del acta de nacimiento, copia de la CURP y 4 fotografías tamaño infantil en blanco y negro.
- 2 Probar con documentación oficial idónea, expedida por la institución educativa de procedencia, haber concluido los estudios de educación media superior. Los estudios realizados en el extranjero deberán estar legalizados o apostillados en el país de origen y contar, en su caso, con la revalidación de estudios o dictamen técnico otorgado por la autoridad educativa competente en México. El origen del certificado total de estudios del nivel medio superior o en su caso la revalidación de estudios, deberán presentarse dentro de los 45 días hábiles siguientes al inicio del primer ciclo escolar. En el supuesto de que el estudiante no entregue la documentación en el plazo señalado en el párrafo anterior, la Universidad del Valle de México, sin responsabilidad alguna para ella, podrá proceder a la suspensión del servicio educativo al estudiante.
- 3 Presentar y acreditar el examen de admisión y/o los instrumentos de diagnóstico, que en su caso establezca la Universidad.
- 4 Haber obtenido un promedio mínimo de 6.0 en el nivel educativo inmediato anterior o equivalente; salvo en el caso de la carrera de Medicina, donde éste deberá ser de 8.0. No obstante lo anterior, para tener por equivalente una asignatura será necesario que ésta haya sido acreditada, en su institución educativa de origen, con una calificación mínima de 7.0, sin perjuicio de la observancia de los demás requisitos que al efecto se establecen en el Reglamento General de Estudiantes de Tipo Superior.
- 5 No haber sido dado de baja definitiva institucional por indisciplina o por haber incurrido en una falta considerada como muy grave para Universidad del Valle de México en cualquiera de sus campus.
- 6 Concluir los trámites de registro en las fechas establecidas por la Universidad; de no hacerlo se perderá el derecho al ingreso, entendiéndose como renuncia a la inscripción.
- 7 Cumplir con los demás requisitos académicos y administrativos indicados en los instructivos, boletines o demás medios informativos que establezca la Universidad.
- 8 Presentar, en su caso y de acuerdo con lo previsto en el plan y programa de estudios, o en su mapa curricular, el examen de idiomas correspondiente, debiendo observar, asimismo, lo previsto en el Reglamento de Idiomas de la Universidad.
- 9 Para estudiantes de nacionalidad extranjera, con residencia en México, deberán cumplir con las disposiciones que al efecto establezca la legislación mexicana en materia migratoria.

## REQUISITOS DE TITULACIÓN:

- 1 Haber obtenido el 100% de los créditos en cada una de las áreas curriculares que comprende el plan de estudios correspondiente dentro de los plazos establecidos, incluyendo las materias extracurriculares, optativas, electivas y propedéuticas, según el caso.
- 2 No tener alguna sanción académica, disciplinaria o estar suspendido en sus derechos.
- 3 Haber cumplido con toda la documentación necesaria en tiempo y forma, así como los procedimientos establecidos por el campus de conformidad a la norma educativa y demás ordenamientos institucionales.
- 4 Realizar en forma oportuna el pago de derechos con la cuota vigente al momento de realizar la solicitud correspondiente.
- 5 Obtener del área de Servicios Escolares del respectivo campus, la revisión de estudios correspondiente.
- 6 Los demás requisitos y trámites previstos en el Reglamento de Titulación de la universidad.

Para mayor referencia se debe consultar al Reglamento General de Estudiantes de Tipo Superior de la Universidad del Valle de México y el Reglamento de Titulación publicados en [www.universidaduvm.mx/normatividad/](http://www.universidaduvm.mx/normatividad/)

# PLAN DE ESTUDIOS



INGENIERÍA EN ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD  
EJES CURRICULARES

AP Área de Habilidades Profesionales   
 EXPL Área de Exploración   
 ESPE Área de Especialización   
 ACL Área de Certificaciones Laborales   
 STEM Área de Resolución de Problemas Complejos   
 AI Área de Idioma

SEMESTRE <b>01</b>	SEMESTRE <b>02</b>	SEMESTRE <b>03</b>	SEMESTRE <b>04</b>	SEMESTRE <b>05</b>	SEMESTRE <b>06</b>	SEMESTRE <b>07</b>	SEMESTRE <b>08</b>	SEMESTRE <b>09</b>
Estrategias de aprendizaje y habilidades digitales	Empatía para resolver	Solucionar para cambiar	Transformar para impactar	Diseñar para compartir	Integrar para masificar	Resolver para escalar	Cultura internacional del trabajo	Taller de fortalecimiento al egreso II
Álgebra	Cálculo	Cálculo vectorial	Diseño de escenarios y componentes	Diseño de entornos virtuales	Bases metodológicas de la investigación	Laboratorio de captura de movimiento	Postproducción en animación	Prácticas profesionales II
Física	Lógica y programación estructurada	Diseño de imágenes vectoriales	Antropometría y locomoción digital	Estructura de elementos de personajes	Animación vectorial	Efectos visuales	Taller de fortalecimiento al egreso I	
Dibujo anatómico	Geometría del diseño	Modelado digital	Optimización de modelos digitales tridimensionales	Texturizado digital	Diseño de personajes	Animación digital tridimensional	Animación de personajes 3D	
Historia del cine y la animación	Guionismo y narrativa audiovisual	Fotografía y edición de imágenes digitales	Procesamiento digital de imágenes	Programación orientada a objetos	Programación de gráficos	Programación móvil	Inteligencia artificial y simuladores virtuales	
Inglés general I	Inglés general II	Inglés general III	Inglés general IV	Inglés general V	Física y simulación	Motor de videojuegos	Motor de videojuegos avanzado	



La UVM se encuentra inscrita en el Grupo 3 del Programa de Mejora Institucional del ACUERDO número 17/11/17 por el que se establecen los trámites y procedimientos relacionados con el reconocimiento de validez oficial de estudios del tipo superior, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 13 de noviembre de 2017. Estos programas están sujetos a mejora continua o cambio de acuerdo a las disposiciones que emita la autoridad educativa federal. Sujeto a los términos y condiciones establecidos en el Reglamento General de Estudiantes de Tipo Superior, el cual puede consultar en la dirección electrónica: <https://uvm.mx/la-uvm/nuestros-estatutos>

**NUEVO MODELO**

uvm.mx | 800 0000 UVM (886)