

REQUISITOS DE NUEVO INGRESO

1. Solicitud de admisión debidamente completada en línea.
<http://registro.ufg.edu.sv/carreras>
2. Original y copia de partida de nacimiento reciente.
3. Original y copia de título de bachiller o comprobante de notas finales de segundo año.
4. Original y copia de resultado de PAES.
5. Una fotografía tamaño "cédula" B/N o a color (3.5x4.5 cms.).
6. Realizar Curso Propedéutico.
7. Original y copia de DUI y NIT.

REQUISITOS DE INGRESO POR EQUIVALENCIAS

1. Solicitud de admisión debidamente completada en línea.
<http://registro.ufg.edu.sv/carreras>
2. Original y copia de partida de nacimiento reciente.
3. Original y copia de título de bachiller.
4. Original y copia de resultado de PAES.
5. Una fotografía tamaño "cédula" B/N o a color (3.5x4.5 cms.).
6. Original y copia de certificación de notas.
7. Original y copia de DUI y NIT.

MISIÓN

"La formación de profesionales competentes, innovadores, emprendedores y éticos, mediante la aplicación de un proceso académico de calidad que les permita desarrollarse en un mundo globalizado".

VISIÓN

"Ser la mejor universidad salvadoreña, reconocida regionalmente, que se caracteriza por la calidad de sus graduados, de su investigación y su responsabilidad social".

VALORES

Calidad • Competencia • Ética • Innovación

Sede San Salvador

Tels.: 2209-2839, 2209-2816

Centro Regional de Occidente

Tels.: 2441-2927, 2447-3403

UNIVERSIDAD
FRANCISCO GAVIDIA

GAME
OVER

LICENCIATURA EN
ANIMACIÓN DIGITAL
Y VIDEOJUEGOS



UFG
www.ufg.edu.sv



PERFIL DEL PROFESIONAL

LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS

El enfoque de la carrera es el de formar profesionales especialistas en las aplicaciones de las gráficas computacionales como la multimedia, los videojuegos y la animación digital para incursionar en los actuales y nuevos mercados del entretenimiento y la difusión de la información.

La imaginación de los futuros profesionales juega un rol importante para generar historias, ambientes y personajes de todo tipo que luego serán plasmados a través del modelado y animación tridimensional por computador, delineará su guión y sus personajes implementando motores gráficos propios o de terceros.

El futuro profesional de la Licenciatura en Animación Digital y Videojuegos será un emprendedor creativo que trabajará en forma colaborativa y multidisciplinaria para la elaboración de proyectos de videojuegos innovadores a nivel nacional e internacional, y será consciente del impacto social de su trabajo; por lo tanto podrá asumir la responsabilidad de dejar una huella positiva en sus diferentes producciones.

La universidad, consciente que el mundo del entretenimiento crece vertiginosamente y que en el país existen muchos jóvenes talentos para convertirse en proveedores de la industria del software de entretenimiento, adquiere el nuevo compromiso de formar futuros líderes y emprendedores en el área de la producción de la animación digital y videojuegos, desde la idea original hasta la comercialización del producto, con excelentes capacidades tecnológicas y capaces de programar inteligencia artificial para producir propiedad intelectual.

DESCRIPCIÓN DEL DESEMPEÑO PROFESIONAL

El profesional de la Licenciatura en Animación Digital y Videojuegos podrá laborar en empresas nacionales y extranjeras dedicadas a la creación de videojuegos y/o aplicaciones para dispositivos móviles, agencias y burós de publicidad que realicen entretenimiento interactivo, compañías de animación que desarrollen propiedad intelectual en 2.5D, 3D y efectos visuales VFX para la industria de la publicidad y el cine, universidades e institutos de investigación dedicados a la industria del software para videojuegos (potencialmente en desarrollo en el país), empresas de animación y diseño digital, en agencias de publicidad al definir nuevas aplicaciones de animaciones para reforzar estrategias de mercadotecnia y campañas publicitarias, empresas consultoras, proyectos en estudios de cine, televisión, video, internet y casas productoras de multimedia, comercio electrónico sobre la WEB, producción multimedia en sector salud, educación, turismo, economía, etc., servicios independientes, creación de contenidos para la industria del videojuego, diseño de videojuegos, integración de hardware, software, aplicaciones científicas, de entretenimiento, sistemas de entrenamiento y entretenimiento en realidad virtual, diseño y mantenimiento de servidores WEB, modelado y animación por computadora.

OBJETIVO DE LA CARRERA

- Formar profesionales dedicados al estudio y desarrollo de la tecnología de multimedia, animación y juegos de video, para que ingresen y contribuyan en el mercado del entretenimiento mediante la innovación, creación, desarrollo e implementación de nuevas tecnologías, o siendo visionarios y creativos en el diseño de diferentes productos utilizando la tecnología ya existente.
- Formar profesionales emprendedores con sólidos conocimientos pragmáticos sobre concepción, diseño, desarrollo y comercialización de videojuegos a nivel nacional e internacional y que contribuyan al desarrollo socioeconómico del país.

PLAN VIGENTE

LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS

CÓDIGO	ASIGNATURAS	No. ORDEN	U.V.	CICLO	PRE-REQUISITO
TCRO	TALLER DE CREATIVIDAD	1	4	I	BACHILLER O EQUIVALENTE
BDI1	BASES DEL DISEÑO I	2	4	I	BACHILLER O EQUIVALENTE
DNA1	DIBUJO DEL NATURAL I	3	4	I	BACHILLER O EQUIVALENTE
DLI1	DIBUJO LINEAL I	4	4	I	BACHILLER O EQUIVALENTE
TIC1	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES I	5	4	I	BACHILLER O EQUIVALENTE
ING1	INGLÉS I	6	4	II	BACHILLER O EQUIVALENTE
BDI2	BASES DEL DISEÑO II	7	4	II	BASES DEL DISEÑO I
DNA2	DIBUJO DEL NATURAL II	8	4	II	DIBUJO DEL NATURAL I
DLI2	DIBUJO LINEAL II	9	4	II	DIBUJO LINEAL I
AND0	EVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN DIGITAL Y LOS VIDEOJUEGOS	10	4	II	BACHILLER O EQUIVALENTE
ING2	INGLÉS II	11	4	III	INGLÉS I
CARO	COMUNICACIÓN ARTÍSTICA	12	4	III	TALLER DE CREATIVIDAD
DGO1	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I	13	4	III	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES I
PBS0	PROGRAMACIÓN BÁSICA	14	4	III	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES I
TIC2	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES II	15	4	III	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES I
ING3	INGLÉS III	16	4	IV	INGLÉS II
TCLO	TALLER DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE VISUAL	17	4	IV	COMUNICACIÓN ARTÍSTICA
DGO2	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL II	18	4	IV	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I
AVV0	AUDIO Y VIDEO	19	4	IV	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I
FGRO	FOTOGRAFÍA GENERAL	20	4	IV	DIBUJO DEL NATURAL I
ECV0	TALLER DE ESCRITURA CREATIVA PARA VIDEOJUEGOS	21	4	V	TALLER DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE VISUAL
STBO	STORYBOARD	22	4	V	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL II
DGO3	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL III	23	4	V	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL II
TMS0	TALLER DE MÚSICA Y SONIDO	24	4	V	AUDIO Y VIDEO
EFV0	EFFECTOS VISUALES	25	4	V	AUDIO Y VIDEO
NG00	NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA Y GUIÓN	26	4	VI	TALLER DE ESCRITURA CREATIVA PARA VIDEOJUEGOS + STORYBOARD
OPE0	CREACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS	27	4	VI	TALLER DE ESCRITURA CREATIVA PARA VIDEOJUEGOS + STORYBOARD
DGO4	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL IV	28	4	VI	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL III
PIMO	PROGRAMACIÓN INTERMEDIA	29	4	VI	PROGRAMACIÓN BÁSICA
FAPO	FOTOGRAFÍA APLICADA	30	4	VI	FOTOGRAFÍA GENERAL
FMK0	FUNDAMENTOS DE MARKETING Y PUBLICIDAD	31	4	VII	BACHILLER O EQUIVALENTE
IVR0	ILUMINACIÓN Y RENDERING	32	4	VII	EFFECTOS VISUALES
SON0	SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	33	4	VII	BACHILLER O EQUIVALENTE
PAVO	PROGRAMACIÓN AVANZADA	34	4	VII	PROGRAMACIÓN INTERMEDIA
TAV1	TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS I	35	4	VII	CREACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS
SPV0	SOFTWARES PARA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	36	4	VIII	PROGRAMACIÓN BÁSICA
CDP0	COMERCIALIZACIÓN DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS	37	4	VIII	FUNDAMENTOS DE MARKETING Y PUBLICIDAD
DGO5	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL V	38	4	VIII	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL IV
REC0	REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA	39	4	VIII	BACHILLER O EQUIVALENTE
TAV2	TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS II	40	4	VIII	TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS I
CGE0	CULTURA GENERAL	41	4	IX	BACHILLER O EQUIVALENTE
PPF1	PRÁCTICA PROFESIONAL I	42	4	IX	TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS II
MEI0	MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	43	4	IX	BASES DEL DISEÑO I
ETI0	ÉTICA	44	4	IX	BACHILLER O EQUIVALENTE
ISMO	EMPREENDEDURISMO	45	4	X	FUNDAMENTOS DE MARKETING Y PUBLICIDAD
PPF2	PRÁCTICA PROFESIONAL II	46	4	X	PRÁCTICA PROFESIONAL I
FOLO	PORTAFOLIO PROFESIONAL	47	4	X	TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS II
YEA0	PROYECTO DE APLICACIÓN	48	4	X	TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS II + PRÁCTICA PROFESIONAL I

Total de Unidades Valorativas: 192