

## 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



## TÉCNICO EN ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS



**UFG**  
[www.ufg.edu.sv](http://www.ufg.edu.sv)



## PERFIL DEL PROFESIONAL TÉCNICO EN ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS

La carrera de Técnico en Animación Digital y Videojuegos proporciona herramientas prácticas para modelar y representar gráficamente los elementos que forman un videojuego, a través de animación, iluminación y digitalización de fuentes o elementos digitales, utilizando software y herramientas de autoría.

El futuro profesional del técnico en Animación Digital y Videojuegos será un emprendedor creativo que trabajará en forma colaborativa y multidisciplinaria para la elaboración de proyectos de videojuegos innovadores 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 entretención, adquiere el nuevo compromiso de formar futuros líderes y emprendedores para generar animaciones 2D y 3D y desarrollar videojuegos.

### DESCRIPCIÓN DEL DESEMPEÑO PROFESIONAL

El profesional del técnico en Animación Digital y Videojuegos podrá laborar en empresas dedicadas a la creación de Videojuegos, agencias y burós de publicidad que realicen entretenimiento interactivo, 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, servicios independientes, creación de contenidos para la industria del videojuego y diseño de videojuegos.

### OBJETIVO DE LA CARRERA

Formar profesionales con conocimientos, habilidades y herramientas necesarias para el desarrollo de videojuegos.

### TÉCNICO 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
ANDO	EVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN DIGITAL Y LOS VIDEOJUEGOS	7	4	II	BACHILLER O EQUIVALENTE
REOO	REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA	8	4	II	BACHILLER O EQUIVALENTE
FGRO	FOTOGRAFÍA GENERAL	9	4	II	DIBUJO DEL NATURAL I
CGEO	CULTURA GENERAL	10	4	II	BACHILLER O EQUIVALENTE
DGO1	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I	11	4	III	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES I
ECVO	TALLER DE ESCRITURA CREATIVA PARA VIDEOJUEGOS	12	4	III	EVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN DIGITAL Y LOS VIDEOJUEGOS
SONO	SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	13	4	III	BACHILLER O EQUIVALENTE
PBSO	PROGRAMACIÓN BÁSICA	14	4	III	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES I
ETIO	ÉTICA	15	4	III	BACHILLER O EQUIVALENTE
DGO2	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL II	16	4	IV	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I
AYVO	AUDIO Y VIDEO	17	4	IV	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I
CPEO	CREACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS	18	4	IV	TALLER DE ESCRITURA CREATIVA PARA VIDEOJUEGOS
PIMO	PROGRAMACIÓN INTERMEDIA	19	4	IV	PROGRAMACIÓN BÁSICA
NCGO	NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA Y GUIÓN	20	4	IV	TALLER DE ESCRITURA CREATIVA PARA VIDEOJUEGOS
DGO3	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL III	21	4	V	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL II
TMSO	TALLER DE MÚSICA Y SONIDO	22	4	V	AUDIO Y VIDEO
TAV1	TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS I	23	4	V	CREACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS
FMKO	FUNDAMENTOS DE MARKETING Y PUBLICIDAD	24	4	V	BACHILLER O EQUIVALENTE
PPF1	PRÁCTICA PROFESIONAL I	25	4	V	PROGRAMACIÓN INTERMEDIA

**Total de unidades valorativas: 100**