

UNIVERSIDAD FRANCISCO GAVIDIA



Licenciatura en

# Animación Digital y Videojuegos

Modalidad Presencial

Facultad de Arte y Diseño



# Perfil del Profesional

## Descripción

La Licenciatura en Animación Digital y Videojuegos busca formar 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 entrenamiento y la difusión de la información.

La Imaginación y Creatividad juegan 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 guion y sus personajes implementando motores gráficos.

## Objetivos

- Adquirir habilidades y destrezas en el uso de herramientas y técnicas de animación y creación de videojuegos con el fin de aplicarlos de forma eficiente y competitiva en el campo laboral.
- Crear y aplicar cinemáticas y secuencias de animación para incorporarlas en videojuegos, utilizando técnicas de narrativa visual y dirección de arte.

# Perfil de Ingreso

## Conocimientos

- Matemáticas.
- Redacción.
- Lógica.
- Computación.

## Habilidades

- Capacidad de observación y de análisis.
- Resolución de problemas utilizando la creatividad.
- Manejo de ofimática.
- Destrezas manuales y motrices.
- Ilustración manual y digital.

## Actitudes

- Propositivo en la solución a problemas concretos.
- Ser tenaz.
- Compromiso ético-social.
- Visionario con la habilidad de proponer nuevos proyectos.
- Dispuesto a aprender haciendo y reflexionando sobre lo realizado.

## Puestos a Desempeñar

- Desarrollador y creador de Videojuegos y/o aplicaciones para dispositivos móviles.
- Animador en agencias de publicidad que desarrollen entretenimiento interactivo.
- Diseñador en 2D, 3D y Efectos Visuales VFX para la industria de la publicidad y el cine.
- Diseñador de videojuegos, integración de hardware, software, aplicaciones científicas, de entretenimiento, sistemas de entrenamiento y entretenimiento en realidad virtual, diseño y modelado y animación por computadora.

U.V.=Unidades Valorativas

● = Asignaturas Enriquecidas con contenido ASU

	Asignatura	U.V.	Prerrequisito
I	1 Métodos de Diseño y Creatividad ●	4	Bachiller
	2 Técnicas de Diseño I	4	Bachiller
	3 Dibujo del Natural I ●	4	Bachiller
	4 Diseño Vectorial	4	Bachiller
	5 Dibujo Lineal I	4	Bachiller
II	6 Métodos y Técnicas de Investigación ●	4	Bachiller
	7 Fotografía General ●	4	Bachiller
	8 Ilustración Aplicada	4	Dibujo del Natural I
	9 Edición Gráfica Digital	4	Diseño Vectorial
	10 Evolución de la Animación Digital y los Videojuegos ●	4	Bachiller
III	11 Estructuras Narrativas	4	Métodos y Técnicas de Investigación
	12 Stopmotion	4	Fotografía General
	13 Comics y Arte Secuencial	4	Ilustración Aplicada
	14 Animación Digital I ●	4	Edición Gráfica Digital
	15 Introducción al Lenguaje Visual	4	Dibujo del Natural I
IV	16 Storyboard	4	Estructuras Narrativas
	17 Audio y Video	4	Stopmotion
	18 Arte Conceptual	4	Comics y Arte Secuencial
	19 Taller de Cine y Animación	4	Comics y Arte Secuencial, Animación Digital I
	20 Habilidades Digitales ●	4	Bachiller
V	21 Creación de Personajes y Escenarios	4	Storyboard
	22 Efectos Visuales	4	Audio y Video
	23 Taller de Música y Sonido	4	Audio y Video
	24 Diseño 3D I	4	Animación Digital I
	25 Lógica Proposicional ●	4	Bachiller

	Asignatura	U.V.	Prerrequisito
VI	26 Fundamentos del Diseño y Jugabilidad	4	Creación de Personajes y Escenarios
	27 Programación Básica	4	Habilidades Digitales
	28 Educación para la Ciudadanía ●	4	Bachiller
	29 Diseño 3D II	4	Diseño 3D I
	30 Habilidades Blandas ●	4	Bachiller
VII	31 Fundamentos de Publicidad	4	Bachiller
	32 Programación Intermedia	4	Programación Básica
	33 Emprendimiento e Innovación ●	4	Bachiller
	34 Iluminación y Rendering	4	Diseño 3D II
	35 Pensamiento Crítico ●	4	Bachiller
VIII	36 Comercialización de Productos Tecnológicos	4	Fundamentos de Publicidad
	37 Programación Avanzada	4	Programación Intermedia
	38 Softwares para Desarrollo de Videojuegos I	4	Programación Intermedia
	39 Modelado 3D	4	Iluminación y Rendering
IX	40 Asignatura Electiva I	4	Programación Avanzada
	41 Asignatura Electiva II	4	Programación Avanzada
	42 Softwares para Desarrollo de Videojuegos II	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos I
	43 Práctica Profesional I ●	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos I
X	44 Asignatura Electiva III	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II
	45 Asignatura Electiva IV	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II
	46 Proyecto de Aplicación	4	Práctica Profesional I
<b>Totales</b>		<b>184</b>	

## Tabla de Asignaturas Electivas (ASE)

	Asignatura	U.V.	Prerrequisito
Impar	1 Diseño Visual y Arte Final	4	Programación Avanzada
	2 Diseño y Desarrollo de Videojuegos para Dispositivos Móviles	4	Programación Avanzada
	3 Rigging	4	Programación Avanzada
Par	4 Gestión de Equipos Creativos	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II
	5 Bases de Datos	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II
	6 Gestión y Dirección de Proyectos	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II



Comisión de Acreditación de la  
Calidad Académica de Educación Superior  
**UNIVERSIDAD FRANCISCO GAVIDIA**  
ACREDITADA  
2022-2027



# Admisiones

Edificio de Atención al Estudiante, 1.er Nivel, 55 Av. Sur,  
Condominio Centro Roosevelt, entre Alameda Roosevelt y  
Av. Olímpica, San Salvador, El Salvador, C.A.

📞 2209-2834 | ✉️ [admisiones@ufg.edu.sv](mailto:admisiones@ufg.edu.sv)



**Educación de Clase Mundial ahora en El Salvador**



UNIVERSIDAD FRANCISCO GAVIDIA

Powered by Arizona State University®



**#1 en los EE.UU. en innovación**

ASU por delante de MIT y de Stanford — U.S. News & World Report, 11 años, 2016–26