

# Plan de Estudios Innovador Ingeniería en Animación Digital

01	Ser universitario	Liderazgo y desarrollo personal	Formación universitaria A	Algoritmos y programación	Color	Principios del dibujo	Diseño de flujos de trabajo				Remedial Idioma	Total 40.5c
	6c	6c RUTA L-E	3c	6c	6c	7.5c	6c				Matemáticas para Ingeniería	
02	Antropología fundamental	Habilidades para el emprendimiento	Taller o actividad electiva	Cálculo diferencial	Lenguajes orientados a objetos	Fundamentos y técnicas de animación	Anatomía para dibujo	Dibujo y color digital	Storyboard			Total 45c
	6c	3c RUTA L-E	3c	6c	6c	6c	6c	4.5c	4.5c		Habilidades universitarias para la comunicación	
03	Persona y trascendencia	Liderazgo y equipos de alto desempeño	Taller o actividad electiva	Cálculo integral	Álgebra lineal	Fundamentos de 3D	Dibujo al natural	Narrativa audiovisual y guionismo	Principios de fotografía			Total 45c
	6c	3c RUTA L-E	3c	6c	6c	6c	4.5c	4.5c	6c		Inglés	
04	Ética	Emprendimiento e innovación	Taller o actividad electiva	Formación universitaria B	Matemáticas para gráficos y desarrollo de juegos	Modelado 3D I	Concept art: Personajes	Diseño de juegos				Total 45c
	9c	6c RUTA L-E	3c	3c	9c	4.5c	4.5c	6c				
05	Humanismo clásico y contemporáneo	Electiva interdisciplinaria	Animación y rigging	Modelado 3D II	Concept art: Escenarios y objetos	Video digital	Producción y retoque de imagen	Probabilidad y estadística	Matemáticas discretas			Total 48c
	6c	6c	6c	4.5c	4.5c	4.5c	4.5c	6c	6c			
06	Responsabilidad social y sustentabilidad	Electiva interdisciplinaria	Electiva profesional	Animación 3D avanzada	Iluminación y render	Texturización digital	Motion graphics	Motores de videojuegos I				Total 42c
	6c	6c	6c MINOR	4.5c	4.5c	4.5c	4.5c	6c				
07	Electiva Anáhuac	Electiva interdisciplinaria	Electiva profesional	Fundamentos de física para animación	Practicum: Animación	Composición por nodos: VFX	Motores de videojuegos II					Total 45c
	6c	6c	6c MINOR	9c	6c	6c	6c					
08	Electiva Anáhuac	Electiva profesional	Métodos numéricos	Física aplicada en animación I	Practicum: Videojuegos	Estadística inferencial						Total 37.5c
	6c	6c MINOR	4.5c	9c	6c	6c						
09	Electiva profesional	Inteligencia artificial	Física aplicada en animación II	Motion capture	Practicum: Efectos visuales y composición	Administración de empresas de entretenimiento						Total 39c
	6c MINOR	6c	9c	6c	6c	6c						

RVOE SEP: Decreto Presidencial publicado en el D.O.F. 26/Nov/1982

## Beneficios Profesionales



■ Bloque Profesional: 291 créditos
 ■ Bloque Anáhuac: 54 créditos
 ■ Bloque Interdisciplinario: 42 créditos
 = **387 créditos** en total