

# LICENCIATURA EN ARTE DIGITAL

Sede donde se ofrece

Puebla

Perfil de Ingreso

El aspirante a ingresar a esta carrera debe, además de haber cumplido satisfactoriamente con sus estudios de bachillerato, poseer espíritu lúdico, haber tenido experiencias con el arte, tener interés por el mundo digital, además de poseer los siguientes atributos:

Conocimientos:

- De las ciencias exactas, especialmente física y matemáticas
- De la historia de México y del mundo, para permanecer consciente de su situación sociohistórica
- De la multiculturalidad planetaria y nacional, para reconocerla y apreciarla más allá de los prejuicios etnocéntricos

Habilidades:

- De lectura y comprensión de textos
- Del idioma inglés
- De comunicación interpersonal
- Del uso de las computadoras
- De autoaprendizaje

Actitudes y Valores:

- Disposición para integrarse a equipos de trabajo interdisciplinarios
- Capacidad autocrítica
- Respeto y tolerancia a la diversidad
- Conciencia de que el conocimiento, la imaginación y la creatividad son productos (y procesos) de creación colectiva

## Perfil de Egreso

Esta carrera integra la formación de dos perfiles: el programador y el artista visual. Tradicionalmente estos perfiles se forman de manera separada en las escuelas y se unen sólo en la práctica profesional, donde con frecuencia requieren formación complementaria para demostrar tanto conocimientos técnicos como habilidad para desarrollar y aterrizar la imaginación.

Nuestro Licenciado en Arte Digital (LAD), es así, un profesional que posee los conocimientos y habilidades técnicas necesarios para realizar proyectos de animación o de videojuegos. Conoce los pormenores de ambos procesos productivos y ha realizado reflexiones estéticas y humanísticas, lo que le permite coordinar equipos de trabajo o bien elaborar y dar seguimiento a sus propias propuestas creativas.

Consideramos también la alternativa de hacer un mayor énfasis técnico en alguna de las dos áreas (videojuegos o animación), sin descuidar la formación artística y humanística complementaria.

Así, nuestro Licenciado en Arte Digital, poseerá los siguientes:

### Conocimientos

Integrales	De Programación de Videojuegos	De Animación y Efectos Visuales
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ De la historia del arte y la tradición del arte digital</li><li>▪ De la comunicación humana</li><li>▪ De los procesos productivos de los videojuegos, las animaciones y la producción audiovisual</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ De ciencias básicas aplicadas (matemáticas y física)</li><li>▪ Del proceso productivo de un videojuego o contenidos digitales interactivos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ De la comunicación visual</li><li>▪ Del proceso productivo de una animación o producción audiovisual</li></ul>

### Habilidades

Integrales	De Programación de Videojuegos	De Animación y Efectos Visuales
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Diseño de proyectos creativos animados o interactivos (entornos, personajes, historias, juegos)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Programación</li><li>▪ Modelado en 3D</li><li>▪ Animación en 3D</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ilustración</li><li>▪ Modelado en 3D</li><li>▪ Animación en 2D y 3D</li></ul>

## Integrales

- Coordinación de producción a través de metodologías ágiles
- Producción digital
- Narrativa audiovisual

## De Programación de Videojuegos

## De Animación y Efectos Visuales

### Actitudes y valores

- Respeto
- Trabajo en equipos interdisciplinarios
- Responsabilidad social
- Aprendizaje permanente

### Campo de Trabajo

Los principales campos de trabajo en donde puede participar el egresado de este programa son los siguientes:

- En empresas especializadas en la producción de videojuegos, animaciones, cine y audiovisuales, ya sea de contenido artístico o publicitario
- En el sector educativo, en la realización de materiales audiovisuales interactivos para fomentar el aprendizaje, laboratorios virtuales y similares, o bien, como docente o investigador del área
- En empresas de base tecnológica realizando propuestas de simulación de procesos
- En organizaciones públicas o privadas, ofreciendo soluciones lúdicas a problemáticas específicas para incrementar la productividad o las ventas (gamification)
- Como profesional independiente

Créditos Mínimos y Máximos para la obtención del Título: 4594/ 4954

Horas Mínimas y Máximas para la obtención del Título: 242/262

### Asignaturas

### Créditos

#### CICLO BÁSICO

Área de Formación General Universitaria	
Formación Humana y Social	4
Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Complejo	4
Innovación y Talento Emprendedor	4

Área de Formación Artística	
Apreciación Artística I	3
Historia del Arte I	3
Apreciación Artística II	3
Círculo de Lectura	3
Área de Lenguaje Visual	
Dibujo I	7
Dibujo Digital	6
Modelado 3D	6
Animación 2D	6
Texturizado	6
Modelado de Escenarios	4
Animación 3D	6
Área de Ciencia y Tecnología	
Geometría Analítica con Álgebra Lineal	4
Fundamentos de Programación	7
Imágenes Digitales	4
Programación Orientada a Objetos	7
Algoritmos y Estructuras de Datos	4
Programación de Prototipos 2D	6
Programación de Prototipos 3D	6
Área de Narrativa	
Taller de Escritura Creativa	3
Guion I	3
Storyboard	4
Área de Producción y Logística	
Manejo de Proyectos I	3

## CICLO FORMA

Área de Formación Artística	
Actuación para Animación	4
Historia del Arte II	4
Taller de creatividad	3
Estética	4
Área de Narrativa	
Guion II	3
Narrativa Interactiva	3
Taller de Adaptación	3
Área de Producción y Logística	
Manejo de Proyectos II	4
Asignaturas Integradoras	
Proyecto Integral	8
Portafolio	4
Proyecto Integral II	8
Proyecto Final	11
Práctica Profesional Crítica	
Servicio Social	10
Práctica Profesional	5
Área de Optativas Disciplinarias Obligatorias	
Optativa I	4
Optativa II	4
Optativa III	4
Optativa IV	4
Optativa V	4
Optativa VI	4
Optativa VII	4
Optativa VIII	4
Optativa IX	4
Optativa X	4
Optativa XI	4
Optativa XII	4
Optativa XIII	4

Área de Optativas Complementarias

Optativa Complementaria I	4
Optativa Complementaria II	4
Optativa Complementaria III	4
Optativa Complementaria IV	4
Optativa Complementaria V	4

Informes

Sitio electrónico de la facultad

[www.arpa.buap.mx](http://www.arpa.buap.mx)