

DISEÑO EN ANIMACIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral

Juntos escribimos tu futuro

ADMISIÓN 2024

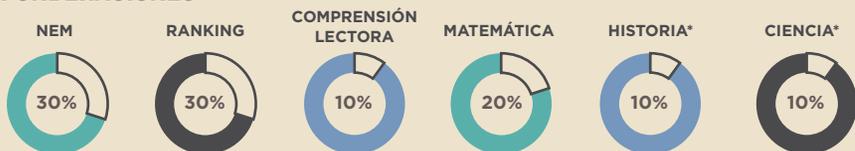
DISEÑO EN ANIMACIÓN DIGITAL

El Diseñador(a) en Animación Digital, egresado de la Universidad Gabriela Mistral es un profesional generalista capaz de gestionar proyectos de la animación mixta del 2D y 3D. Posee conocimientos en diferentes tipos de narrativas animadas, elabora diseño de entornos y personajes, crea modelados tridimensionales, diseña y produce desarrollo visual y artístico para los diferentes requerimientos de la industria, aportando soluciones integradas en las áreas de la narrativa audiovisual, creación y actuación de personajes para diferentes medios, agencias de diseño y publicidad, empresas de videojuegos y otras disciplinas como la minería, transporte, salud y educación. Tendrá las herramientas para desarrollar visualizaciones arquitectónicas, diseñar productos, generar gráficas en movimiento y efectos especiales de alta complejidad para la industria audiovisual y publicitaria, así como también diseñar ambientes y personajes para cortometrajes e interfaces para videojuegos y para otras disciplinas con la minería, transporte, salud y educación.

PERFIL DE EGRESO

El Diseñador(a) egresado de la Universidad Gabriela Mistral es un profesional que ha desarrollado habilidades para desempeñarse en el ámbito del diseño, aportando soluciones integradas en áreas de la comunicación visual y gráfica en movimiento. Sus sólidos conocimientos le permiten seleccionar los elementos más adecuados para ser integrados en propuestas innovadoras, permitiéndole elaborar y gestionar proyectos de diseño demandados por la industria con el propósito de dar solución a problemáticas del diseño asociadas a la comunicación de usuarios y sus contextos sociales, económicos, artísticos, educacionales o de salud.

PONDERACIONES



*Se considera la prueba de mayor puntaje.

REQUISITOS DE INGRESO: 458

CAMPO LABORAL

- Productoras de Animación. (2D y 3D).
- Productoras Audiovisuales. (Animación, modelado, gráfica en movimiento).
- Desarrollo e informática (Videojuegos).
- Empresas de Arquitectura (Modelado 3D).
- Capacitación y simulación (Salud, minería, transporte, procesos industriales).
- Buzzwords áreas de desarrollo negocios: Innovación, TIC, Mobile (Dispositivos móviles responsivos), IoT (Internet de las cosas) e-Commerce (Comercio electrónico) y Marketing Digital.
- Agencias de Publicidad.
- Departamentos de Comunicaciones (empresas o instituciones).
- Canales de Televisión, Radio, Internet.
- Emprendimiento propio.

UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL
AV. ANDRÉS BELLO 1337, PROVIDENCIA
SANTIAGO DE CHILE
TELÉFONO: (56 2) 2414 4170
EMAIL: ADMISION@UGM.CL

UGM.CL

UNIVERSIDAD ACREDITADA



▪ Gestión Institucional
▪ Docencia de Pregrado

Nivel Básico / 3 años
Hasta diciembre 2024

01 SEMESTRE	02 SEMESTRE	03 SEMESTRE	04 SEMESTRE					05 SEMESTRE	06 SEMESTRE	07 SEMESTRE	08 SEMESTRE	09 SEMESTRE	
INTRODUCCIÓN AL DISEÑO	TEORÍA DEL DISEÑO	TENDENCIAS Y VANGUARDIAS	PENSAMIENTO SISTEMICO	BACHILLERATO EN LENGUAJE DIGITAL Y COMUNICACIÓN VISUAL				STORYBOARDS Y ANIMATICS I	STORYBOARDS Y ANIMATICS II	NARRATIVA I	NARRATIVA II	LICENCIATURA EN DISEÑO	
IMAGEN VECTORIAL	IMAGEN BITMAP	DIAGRAMACIÓN	PROGRAMACIÓN CREATIVA					ESCULPIDO DIGITAL	MODELADO 3D I	MODELADO 3D II	MODELADO 3D III		
COMPOSICIÓN	FOTOGRAFÍA	EDICIÓN DE VIDEO	MOTION GRAPHICS					ANIMACIÓN I	ANIMACIÓN II	ANIMACIÓN III	ANIMACIÓN IV		
DIBUJO Y EXPRESIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	BRANDING					RIGGING I	RIGGING II	RIGGING III	RIGGING IV		
INNOVACIÓN Y MEDIOS	EMPRENDIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS	MODELOS DE NEGOCIOS	PRODUCCIÓN Y MERCADO					PRÁCTICA I	DISEÑO DE PERSONAJES Y ENTORNOS	DESARROLLO VISUAL Y SHADERS I	DESARROLLO VISUAL Y SHADERS II		
TALLER DE INTEGRACIÓN I	TALLER DE INTEGRACIÓN II	TALLER DE INTEGRACIÓN III	TALLER DE INTEGRACIÓN IV					TALLER DE PROYECTO DE ANIMACIÓN I	TALLER DE PROYECTO DE ANIMACIÓN II	TALLER DE PROYECTO DE ANIMACIÓN III	TALLER DE PROYECTO DE ANIMACIÓN IV		
HABILIDADES DE FORMACIÓN INICIAL	ELECTIVO DE FORMACIÓN INTEGRAL I							ELECTIVO DE FORMACIÓN INTEGRAL II		METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN			
		ENGLISH I	ENGLISH II	ENGLISH III				PRÁCTICA II		PROYECTO FINAL ANIMACIÓN			
												TÍTULO PROFESIONAL DISEÑADOR(A) EN ANIMACIÓN DIGITAL	
												POSIBILIDAD DE MAGÍSTER DE CONTINUIDAD	

NOTA: ESTA MALLA CURRICULAR PUEDE ESTAR SUJETA A MODIFICACIONES. SU CONTENIDO ES REFERENCIAL

- CURSOS CARRERA
- FORMACIÓN INTEGRAL
- CERTIFICACIÓN EN TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DIGITAL
- CERTIFICACIÓN INNOVACIÓN Y METODOLOGÍAS INMERSIVAS
- CERTIFICACIÓN EN LENGUAJE Y NARRATIVA VISUAL

DISEÑO EN ANIMACIÓN DIGITAL

GRADO ACADÉMICO
LICENCIADO(A) EN DISEÑO

TÍTULO PROFESIONAL
DISEÑADOR(A) EN ANIMACIÓN DIGITAL

DURACIÓN
9 SEMESTRES

DIRECTORA DE CARRERA
KATRIN KLAPP OLIGER

MODALIDAD
PRESENCIAL

ADMISIÓN 2024



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral
Juntos escribimos tu futuro