



# LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS

## 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 entretenimiento 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 guión y sus personajes implementando motores gráficos.

### OBJETIVOS

- Formar profesionales dedicados al estudio y desarrollo de la Tecnología Multimedia, Animación y Juegos de Video para que ingresen y contribuyan en el Mercado del Entretenimiento mediante la Innovación, Creación, Desarrollo e Implementación de Nuevas Tecnologías.
- Formar profesionales emprendedores con sólidos conocimientos pragmáticos sobre concepción, diseño, desarrollo y comercialización de videojuegos.

# PERFIL DE INGRESO

## CONOCIMIENTOS

- Inglés Básico
- Dibujo Básico
- Ilustración
- Composición digital o manual
- Capacidad de comunicar e interpretar conceptos visuales

## HABILIDADES

- Comunicación Efectiva en forma oral y escrita
- Razonamiento Matemático
- Personalidad creativa e innovadora
- Desarrollo y Concentración de actividades psicomotrices

## ACTITUDES

- Disposición para el trabajo en equipo
- Interés por la expresión visual
- Críticas Constructivas
- Apertura e Interés en la Lectura e Investigación

# PERFIL DE EGRESO

El licenciado en Animación Digital y Videojuegos podrá crear videojuegos y aplicaciones para dispositivos móviles en agencias y burós de publicidad que realicen entretenimiento interactivo, así como en compañías de animación que desarrollen propiedad intelectual en 2.5D, 3D y efectos visuales VFX para la industria de la publicidad y el cine.

# PUESTOS A DESEMPEÑAR

- Desarrollador de Videojuegos para dispositivos móviles
- Creador de contenido para la Industria del Videojuego
- Animador para la Industria de la Publicidad, Mercadotecnia y el Cine
- Productor audiovisual para múltiples formatos

## ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS

CICLO	n.º	CÓDIGO	ASIGNATURA	UV	REQUISITO
I	1	MECO	Métodos de Diseño y Creatividad	4	Bachiller
	2	TED1	Técnicas de Diseño I	4	Bachiller
	3	DNA1	Dibujo del Natural I	4	Bachiller
	4	DL1	Dibujo Lineal I	4	Bachiller
	5	DVEO	Diseño Vectorial	4	Bachiller
	6	TIC1	Tecnologías de la Información y las Comunicaciones I	4	Bachiller
	7	ING1	Inglés I	4	Bachiller
II	8	MTIO	Métodos y Técnicas de Investigación	4	Bachiller
	9	FGRO	Fotografía General	4	Bachiller
	10	IAP0	Ilustración Aplicada	4	Técnicas de Diseño I
	11	ANDO	Evolución de la Animación Digital y los Videojuegos	4	Bachiller
	12	EGDO	Edición Gráfica Digital	4	Diseño Vectorial
	13	IAYO	Introducción al Lenguaje Visual	4	Dibujo del Natural I
14	ING2	Inglés II	4	Inglés I	
III	15	ESNO	Estructuras Narrativas	4	Métodos y Técnicas de Investigación
	16	STOO	Stopmotion	4	Fotografía General
	17	CCAO	Comics y Arte Secuencial	4	Ilustración Aplicada
	18	AND1	Animación Digital I	4	Edición Gráfica Digital
	19	TIC2	Tecnologías de la Información y las Comunicaciones II	4	Tecnologías de la Información y las Comunicaciones I
	20	REOO	Redacción y Ortografía	4	Bachiller
IV	21	STBO	Storyboard	4	Estructuras Narrativas
	22	AYVO	Audio y Video	4	Stopmotion
	23	ATPO	Arte Conceptual	4	Comics y Arte Secuencial
	24	AND2	Animación Digital II	4	Animación Digital I
	25	TCCO	Taller de Cine y Animación	4	Comics y Arte Secuencial + Animación Digital I
	26	CGEO	Cultura General	4	Bachiller
V	27	CPEO	Creación de Personajes y Escenarios	4	Storyboard
	28	EFVO	Efectos Visuales	4	Audio y Video
	29	TMSO	Taller de Música y Sonido	4	Audio y Video
	30	IYRO	Iluminación y Rendering	4	Animación Digital II
	31	TLL0	Taller de Animación Digital	4	Taller de Cine y Animación
	VI	32	FDGO	Fundamentos del Diseño y Jugabilidad	4
33		FTVO	Fundamentos de la Tecnología de los Videojuegos	4	Efectos Visuales
34		PBSO	Programación Básica	4	Tecnologías de la Información y las Comunicaciones I
35		MDDO	Modelado 3D	4	Iluminación y Rendering
36		RGG0	Rigging	4	Taller de Animación Digital
VII		37	FUPO	Fundamentos de Publicidad	4
	38	EMNO	Emprendimiento e Innovación	4	Bachiller
	39	PIMO	Programación Intermedia	4	Programación Básica
	40	SONO	Sociedad de la Información	4	Bachiller
	41	ETIO	Ética	4	Bachiller
	VIII	42	CDPO	Comercialización de Productos Tecnológicos	4
43		DVFO	Diseño Visual y Arte Final	4	Fundamentos del Diseño y Jugabilidad
44		PAVO	Programación Avanzada	4	Programación Intermedia
45		SFT1	Softwares para Desarrollo de Videojuegos I	4	Programación Intermedia
IX		46	PPR1	Práctica Profesional I	4
	47	ASE1	Asignatura Electiva I	4	Programación Avanzada
	48	ASE2	Asignatura Electiva II	4	Programación Avanzada
	49	SFT2	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos I
	X	50	PRAO	Proyecto de Aplicación	4
51		ASE3	Asignatura Electiva III	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II
52		ASE4	Asignatura Electiva IV	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II
<b>TOTALES</b>				<b>208</b>	

## TABLA DE ASIGNATURAS ELECTIVAS (ASE)

CICLO	CÓDIGO	ASIGNATURA	UV	REQUISITO
IMPAR	JWRO	Juegos para Web y Redes Sociales	4	Programación Avanzada
	DDA1	Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles I	4	Programación Avanzada
	JERO	Juegos en Red	4	Programación Avanzada
PAR	ANRO	Animación Reel	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II
	BDO	Bases de Datos	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II
	GPYO	Gestión y Dirección de Proyectos	4	Softwares para Desarrollo de Videojuegos II

# CONTACT CENTER

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

✉ contactcenter@ufg.edu.sv

☎ 2209-2834

📞 7554-1471

# CENTRO REGIONAL DE OCCIDENTE

📍 Final 9.a Calle Poniente entre  
18 y 20 Av. Sur, Santa Ana.

✉ ufgsantaana@ufg.edu.sv

☎ 2447-3403 | 2441-2927



Arte y  
Diseño

# UFG

UNIVERSIDAD FRANCISCO GAVIDIA