

31
años

UDEM^{MR}
Universidad de Morelia



Licenciatura en

ANIMACIÓN Y PRODUCCIÓN DIGITAL

RVOE FEDERAL 20252246 • 31-jul-25 • Modalidad escolarizada



udemorelia.edu.mx 

● Aquí aprenderás:-

- Dominar la animación 2D y 3D.
- Producir videos y audio de alta calidad.
- Crear estrategias de marketing digital.
- Diseñar experiencias interactivas y videojuegos.
- Desarrollar proyectos innovadores con las últimas tecnologías.

➤ Podrás trabajar en:

- Estudios de animación, producción de cine y televisión, postproducción, VFX y motion graphics.
- Creación de contenido interactivo, diseño web, desarrollo de apps, realidad virtual y aumentada.
- Museos, galerías y espacios culturales buscan talento para crear exhibiciones innovadoras y experiencias multimedia.

*Más que una Universidad,
Somos Comunidad!*

PLAN DE ESTUDIOS

PRIMER CUATRIMESTRE

- Dibujo natural
- Dibujo vectorial
- Estética de la imagen I
- Apreciación cinematográfica
- Animación tradicional
- Pensamiento creativo
- Taller de escultura
- Metodología de la investigación I

SEGUNDO CUATRIMESTRE

- Dibujo anatómico I
- Arte digital
- Estética de la imagen II
- Narrativa cinematográfica
- Taller de animación
- Guionismo cinematográfico
- Fotografía digital
- Metodología de la investigación II

TERCER CUATRIMESTRE

- Dibujo anatómico II
- Diseño de personajes
- Previsualización de escenas cinematográficas
- Edición de video
- Animación vectorial I
- Fondos digitales cinematográficos
- Psicología del movimiento

CUARTO CUATRIMESTRE

- Escultura digital I
- Modelado tridimensional I
- Doblaje
- Producción cinematográfica I
- Animación vectorial II
- Gráficos en movimiento I
- Arquitectura de iluminación tridimensional

QUINTO CUATRIMESTRE

- Escultura digital II
- Modelado tridimensional II
- Diseño sonoro
- Producción cinematográfica II
- Efectos visuales
- Gráficos en movimiento II
- Texturizado

SEXTO CUATRIMESTRE

- Diseño y desarrollo visual
- Modelado tridimensional III
- Comportamiento del consumidor
- Administración de empresas
- Principios de animación tridimensional
- Simulación de ropa y cabello
- Partículas

SÉPTIMO CUATRIMESTRE

- Principios de usabilidad y experiencia de usuario
- Modelado tridimensional para videojuegos
- Mercadotecnia
- Administración financiera
- Anatomía digital tridimensional I
- Dinámicas
- Captura de movimiento

OCTAVO CUATRIMESTRE

- Instalación interactiva
- Diseño de interfaces de usuario
- Publicidad
- Seminario de ética empresarial
- Anatomía digital tridimensional II
- Composición digital I
- Proyecto final I
- Seminario de titulación I

NOVENO CUATRIMESTRE

- Motores de juegos
- Renderizado
- Relaciones públicas y comunicación
- Régimen legal
- Animación facial
- Composición digital II
- Proyecto final II
- Seminario de titulación II

Fray Antonio de Lisboa 22
Col. Cinco de Mayo Morelia, Mich. CP 58230

☎ 4435 128 613



¡Bienvenido!

Escanea y conoce
más de la Universidad
y tu licenciatura.

