



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA

Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUAAD

CENTRO UNIVERSITARIO DE
ARTE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Plan de Estudios **DATI**



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA
Por la Transformación Cultural y el Desarrollo



DATI Licenciatura en Diseño,
Arte y Tecnologías
Interactivas

Plan de Estudios **DATI**

Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas

Tabla de **Contenido**

Presentación	4
Perfil del Aspirante	5
Perfil de Egreso	6
Plan de Estudios	7
Básica Común	9
Básica Particular Obligatoria	9
Especializante Selectiva	12
Especializante Obligatoria	13
Optativa Abierta	13

Presentación

MISIÓN

La licenciatura de Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas (DATI) es un programa multidisciplinar que promueve la creación, el diseño, la gestión y la producción de medios de innovación artístico-tecnológicos para la transmisión del conocimiento, el desarrollo de modelos de intervención para la transformación del entorno y el acondicionamiento de plataformas para la interacción humana.

VISIÓN

Ser un programa educativo que promueva una estructura de aprendizaje para el desarrollo de las habilidades artísticas, el conocimiento de las metodologías científicas y la formación del conocimiento de los medios tecnológicos necesarios para reflexionar críticamente sobre los problemas de las diferentes esferas que componen la realidad, así como promover nuevas formas de innovación para enfrentar sus diferentes retos.

Perfil de **Aspirante**

Se busca que el aspirante a la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas cuente con:

Intereses

1. En diseñar, gestionar, desarrollar y producir obras de innovación artístico-tecnológicas que desde los dominios del arte, la ciencia y la tecnología puedan conocer, analizar y transmitir conocimientos multidisciplinares para la transformación de la realidad.
2. Por la innovación, la creatividad, la expresión, la integración en trabajo en equipo interdisciplinario con una actitud proactiva y colaborativa.

Habilidades

1. De autogestión de su aprendizaje, aplicando el conocimiento adquirido de acuerdo al nivel de formación y participación en grupos de trabajo en ambientes multi y transdisciplinares.
2. De participación en actividades que fortalezcan su formación integral.

Aptitudes

1. Proactividad.
2. Disposición a la colaboración.

Perfil de Egreso

Nuestros egresados cuentan con un amplio campo de desarrollo profesional dentro de diferentes industrias tanto en el sector público como privado, debido a la creciente demanda de profesionales en las industrias creativas. Por ello, se busca que cuenten con:

Habilidades

1. En el diseño, producción y gestión de contenido de innovación artístico-tecnológica para la transmisión de conocimiento, el desarrollo, la transformación del entorno y el acondicionamiento de la realidad para la interacción humana.

Aptitudes

1. De análisis de la realidad y viabilidad de proyectos de diseño, animación y tecnología digital consciente del medio ambiente, para resolver problemas de acuerdo a los requerimientos exigidos por las distintas industrias y sociedad en general.

Conocimientos

1. Para la generación de experiencias de interacción mediante la innovación y el uso de las tecnologías digitales a través de productos tangibles y virtuales creando oportunidades de negocio.
2. En la aplicación de métodos propios del diseño e ingeniería mediante conocimientos profundos y especializados de las artes, la tecnología y del mercado frente a un marco de oportunidades globales

Plan de Estudios **DATI**

Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas

La Licenciatura de Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas de la Universidad de Guadalajara promueve innovadoras formas de comunicar y enseñar a través de nuevas tecnologías digitales, fomentando la creatividad mediante la realización de proyectos que impactan en la industria del entretenimiento y los medios digitales.

Nuestro programa educativo fue fundado en nuestra universidad el 22 de octubre del 2018 e inició sus cursos en el calendario 2019-A. Cuenta con convenios que enriquecen la experiencia educativa de nuestros estudiantes, tales como uno de los diez *iOS Development Lab* que existen en México y el único *Wacom Experiences Center* de Latinoamérica, ambos espacios equipados con la mejor tecnología para el desarrollo académico de nuestros alumnos.

Así, nuestros estudiantes pueden desarrollar habilidades creativas para producir contenidos audiovisuales, cinematográficos, videojuegos, animación 2D y 3D, además de conocer diferentes expresiones artísticas que enriquecerán su preparación universitaria, dentro de las instalaciones del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

Plan de Estudios

La organización del plan de estudio parte de cinco áreas de formación: Básica común, Básica particular obligatoria, Especializante selectiva, Especializante obligatoria, Optativa abierta.

Nuestros alumnos tienen la posibilidad de establecer un diseño curricular personalizado, que les permite enfocarse en el área especializante que más aporte a su desarrollo profesional, eligiendo entre: una orientación empresarial y una especialización en sonido.

Áreas de formación	Créditos	%
Básica Común	33	7
Básica Particular Obligatoria	375	78
Especializante Selectiva	10	2
Especializante Obligatoria	40	8
Optativa Abierta	25	5
Número mínimo total de créditos para optar por el grado	483	100

Básica **Común**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Métodos y técnicas de investigación I	40	5	
Métodos y técnicas de investigación II	40	5	Métodos y técnicas de investigación I
Formación universitaria	40	5	
Modelado digital de producto	80	8	
Historia del arte	40	5	
Estética	40	5	
TOTAL	280	33	

Básica Particular **Obligatoria**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Historia del cine y de la animación	40	5	
Narrativa I	40	5	
Narrativa II	40	5	Narrativa I
Screen writing	40	5	Redacción de guión
Redacción de guión	40	5	
Géneros literarios	40	5	
Programación I	120	10	

Básica Particular **Obligatoria**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Programación avanzada	120	10	
Procesos y tecnologías para creación de utilería y escenografía	80	8	
Técnicas de animación 2D	80	8	
Técnicas de animación 3D	80	7	Técnicas de animación 2D
Procesos y tecnologías para creación de personajes y vestuario	80	8	
Materiales y tecnologías	40	5	
Interfaces digital for prototyping	80	7	
Prototipado para la animación	80	7	
Project management	40	5	
Liderazgo empresarial	40	5	
Finanzas para proyectos	40	5	
Normativity and legislation	40	5	
Factores ergonómicos para el diseño interactivo	80	8	
User Experience Design	80	8	Factores ergonómicos para el diseño interactivo
Administración de proyectos de innovación	40	5	
Modelados y dioramas	80	7	
Context representation of 3D environment	80	7	
Dibujo de personaje	80	7	
Modelado digital de personaje	80	7	Dibujo de personaje
Dibujo anatómico aplicado a la animación	80	7	

Básica Particular **Obligatoria**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Elementos básicos para modelado	80	7	
Maquillaje escénico y de caracterización	40	4	
Performance for the animation	80	8	
Fotografía digital	80	8	
Edición y video	80	7	
Sonorización	80	7	
Efectos de iluminación	80	7	
Special effects	80	7	
Dirección de arte	40	5	
Visual Effects	80	7	
Experiencia interactiva I	200	19	
Experiencia interactiva II	200	19	Experiencia interactiva I
Diseño de videojuegos	100	8	
Reto de innovación I	160	13	
Reto de innovación II	160	13	Reto de innovación I
Diseño de apps	80	7	
Proyectos de diseño interactivo	160	13	
Diseño de vestuario, utilería y escenografía	80	7	
Diseño de personaje	80	7	
Comunicación interactiva	160	16	

Básica Particular **Obligatoria**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Principios de composición tridimensional	40	3	
Principios del diseño interactivo	80	7	
TOTAL	3980	375	

Especializante **Selectiva** Orientación A: **Sonido**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Locución y doblaje	80	5	
Efectos sonoros	80	5	
TOTAL	160	10	

Orientación B: **Empresarial**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Management and business	40	5	
Marketing digital	80	5	
TOTAL	120	10	

Especializante **Obligatoria**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Literatura fantástica	40	5	
Sketching	80	5	
Storyboard	80	5	
Laboratorio de captura de movimiento	80	5	
Visual thinking	80	5	
Entornos visuales	80	5	
Formación integral	0	10	
TOTAL	440	40	

Optativa **Abierta**

Unidades de aprendizaje	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Tópicos selectos de historia	40	5	
Tópicos selectos de producción	80	7	
Tópicos selectos de diseño	80	7	
Tópicos selectos de comunicación	80	7	
Tópicos selectos de imagen y sonido	80	7	

Para más información:
cuaad.udg.mx

