



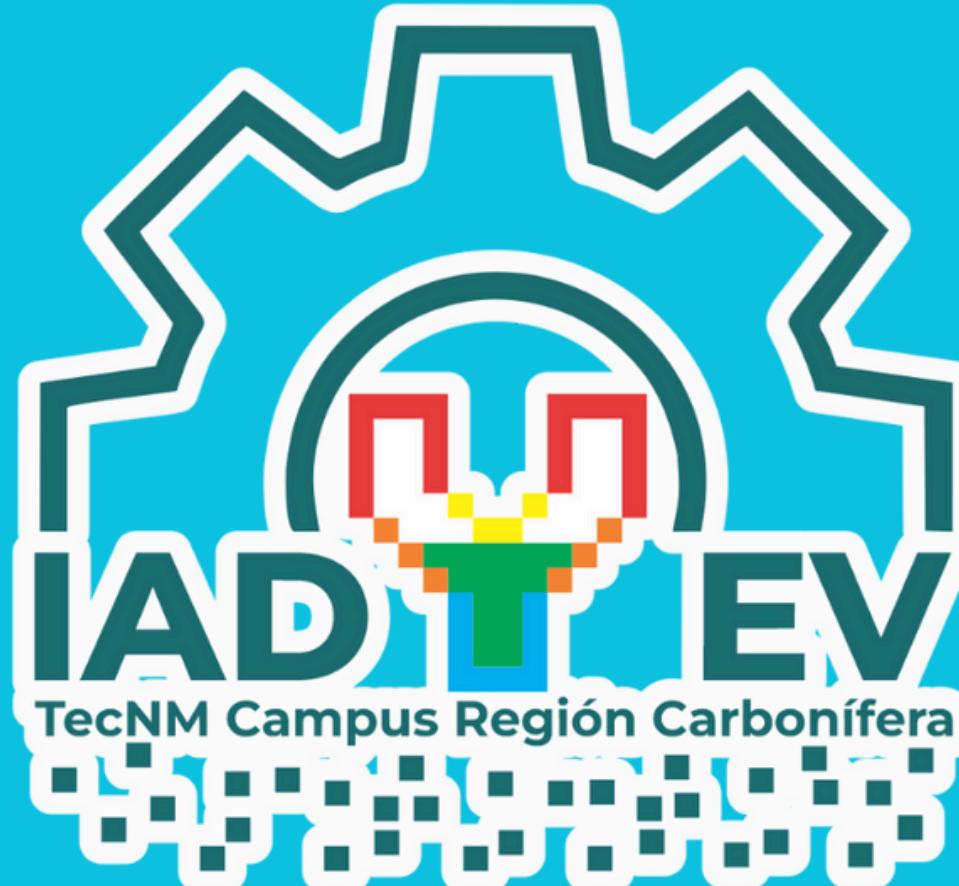
TECNM REGION CARONIFERA

Animación Digital y Efectos Visuales



CONOCE MAS

ITESRC | Admisión



Animacion Digital
y Efectos Visuales

CONTACTO

animaciondigital@rcarbonifera.tecnm.mx
861 613 4032 Ext. 2024

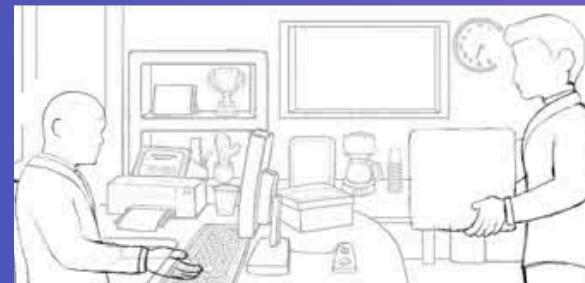
La mejor oferta educativa, con opciones de
horario de acuerdo a tus necesidades!



C O N C E N C E

¿Qué es la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

La carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales puede describirse como un programa educativo integral que combina el arte, la tecnología y la narrativa para formar profesionales innovadores capaces de transformar ideas en experiencias visuales impactantes. Esta disciplina se centra en preparar a los estudiantes para diseñar, desarrollar y gestionar recursos tecnológicos aplicados a la industria del entretenimiento y los medios digitales.



Los egresados están preparados para enfrentar desafíos en un mercado profesional y competitivo, contribuyendo a la innovación y sostenibilidad en campos como el cine, los videojuegos, la publicidad, las experiencias interactivas y la realidad virtual, entre otros.



El objetivo de esta carrera es formar expertos con competencias en tres áreas clave:

- **Arte y creatividad:** Desarrollo de habilidades estéticas y conceptuales que permiten comunicar historias, ideas y emociones mediante técnicas visuales y narrativas.
- **Tecnología avanzada:** Comprensión, adaptación y desarrollo de herramientas tecnológicas, desde software especializado en animación 2D y 3D, hasta efectos visuales (VFX), modelado, iluminación, simulación y renderizado.
- **Narrativa y resolución creativa de problemas:** Capacidad para construir relatos y soluciones visuales en un contexto global, trabajando de manera multidisciplinaria en proyectos complejos y sustentables.



PERFIL



[PERFIL DE INGRESO](#)



[PERFIL DE EGRESO](#)

PERFIL DE INGRESO

Los y las aspirantes al programa de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, son egresados de nivel bachillerato interesados en el desarrollo de habilidades con las que serán capaces de comprender, adaptar y desarrollar recursos tecnológicos dentro de las industrias del entretenimiento y medios digitales; aplicando arte, tecnología y narrativa para la resolución creativa de problemas dentro en un contexto profesional, global, multidisciplinario y sustentable.

Permitiéndoles de esta manera especializarse en las áreas donde pueden encontrar nuevas e innovadoras formas de entretener y satisfacer las necesidades del público, revolucionando la industria audiovisual e impactando en el sector cultural y tecnológico.



PERFIL DE EGRESO

1. Crear gráficas diseñadas por ordenador (CGI) de calidad utilizando software especializado.
2. Aplica, identifica y genera recursos artísticos, para el desarrollo de proyectos dentro de las industrias del entretenimiento y medios digitales.
3. Analiza y sintetiza ideas narrativas para que en colaboración con un equipo multidisciplinario de trabajo sea capaz comunicar efectivamente con diferentes audiencias.
4. Desarrolla, colabora y organiza planes de trabajo dentro de una producción de equipos multidisciplinarios para generar un producto de calidad.
5. Interpreta datos e implementa procesos de programación enfocada a gráficos computacionales CGI y diseño de videojuegos.
6. Reconoce necesidades dentro de los negocios de las industrias digitales; organiza, administra y emprende proyectos de innovación.
7. Domina procesos lógico-matemáticos, físicos y estructurales para la simulación aplicada a entornos gráficos computacionales.
8. Aplica modelos psicológicos funcionales para el desarrollo profesional.
9. Aplica la ética y responsabilidad social a su trabajo profesional.





PLAN DE ESTUDIO



[CONOCE MAS](#)

Plan de Estudio

Objetivo General: Formar Ingenieros en Animación Digital y Efectos Visuales capaces de comprender, adaptar y desarrollar recursos tecnológicos dentro de las industrias del entretenimiento y medios digitales; aplicando arte, tecnología y narrativa para la resolución creativa de problemas dentro en un contexto profesional, global, multidisciplinario y sustentable.

Primer Semestre

- [AVD-1209 - El Emprendedor y la Innovación](#)
- [AVB-1207 - Diseño Industrial](#)
- [AVD-1209 - Introducción a las Producciones de Animación](#)
- [ACA-0907 - Taller de Ética](#)
- [AED-1285 - Fundamentos de Programación](#)
- [ACF-0903 - Algebra Lineal](#)

Segundo Semestre

- [AVC-1227 - Psicología del Comportamiento Humano](#)
- [AVH-1220 - Introducción al Modelado 3D](#)
- [AVB-1202 - Arte Digital](#)
- [ACC-0906 - Fundamentos de Investigación](#)
- [AED-1286 - Programación Orientada a Objetos](#)
- [ACF-0901 - Calculo Diferencial](#)

Tercer Semestre

- [AVC-1226 - Proyecto de Vida y Carrera](#)
- [AVB-1222 - Modelado 3D](#)
- [AVB-1206 - Diseño Artístico](#)
- [AVD-1212 - Física General](#)
- [AVD-1210 - Estructura de Datos](#)
- [ACF-0902 - Calculo Integral](#)

Cuarto Semestre

- [AVC-1223 - Planeación de Negocios](#)
- [AVB-1230 - Texturas y Materiales](#)
- [AVB-1224 - Principios de Fotografía y Video](#)
- [AVD-1211 - Física Aplicada](#)
- [AVD-1217 - Infraestructura Computacional](#)
- [AVF-1221 - Matemáticas Discretas](#)

Quinto Semestre

- [AVD-1215 - Fundamentos de Investigación](#)
- [AVB-1228 - Rigging](#)
- [AVH-1214 - Fundamentos de Animación](#)
- [ACD-0908 - Desarrollo Sustentable](#)
- [AVD-1225 - Programación de Graficas por Computadora](#)
- [ACF-0904 - Calculo Vectorial](#)

Sexto Semestre

- [AVC-1205 - Dirección y Negociación](#)
- [AVB-1216 - Iluminación y Render](#)
- [AVB-1201 - Animación Avanzada](#)
- [ACA-0909 - Taller de Investigación I](#)
- [AVD-1229 - Simulación](#)
- [ACF-0905 - Ecuaciones Diferenciales](#)

Séptimo Semestre

[AVD-1213 - Formulación y Evaluación de Proyectos](#)

[AVM-1203 - Composición Digital](#)

[AVD-1204 - Desarrollo de Proyectos en la Industria de la Animación](#)

[ACA-0910 - Taller de Investigación II](#)

[Servicio Social*](#)

Octavo Semestre

[AVC-1218 - Integración Empresarial](#)

[AVM-1208 - Efectos Visuales](#)

[Servicio Social*](#)

Noveno Semestre

Residencias Profesionales

Especialidad (34 Creditos)

Actividades Académicas Adicionales**Desde Primer a Sexto Semestre (5 Creditos)**

- Danza
- Pintura
- Taller de Lectura
- Musica
- Ajedrez
- Voleibol
- Tochito Bandera
- Basquetbol
- Beisbol
- Futbol
- Tenis de Mesa

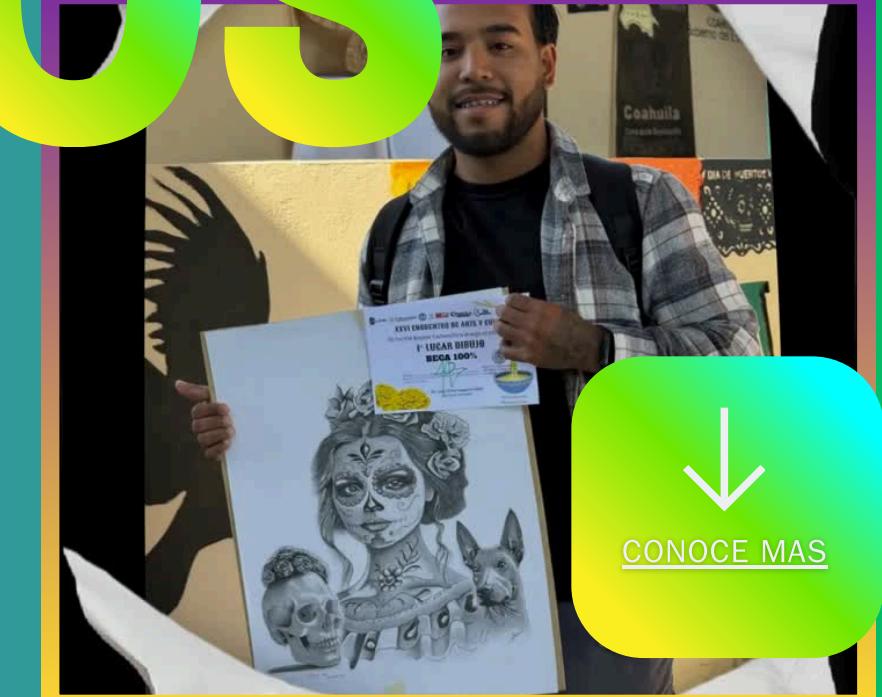
Servicio Social**Desde Séptimo a Octavo Semestre (10 Créditos)****Residencias Profesionales****Noveno Semestre (10 Creditos)**

Total de Créditos: 260

Descarga Retícula aquí



EVENTOS



[CONOCE MAS](#)

Eventos

Agosto 2023

Primer día, Primer Generación



Octubre 2023

Expoferia empresarial



Octubre 2023

Disfrazatec





Carrera de Novatos Octubre 2023



Primer Ciclo de Conferencias Animación Digital y Efectos Visuales Octubre 2023



Dia contra la Violencia hacia la mujer - Noviembre 2023



Semana de la Ingeniería - Noviembre 2023



Visita a Niños de Casa Hogar - Diciembre 2023



Preparación de Proyectos Finales - Diciembre 2023



Primer Ciclo de Conferencias Animación Digital y Efectos Visuales
Marzo 2024



ConstellationDay El Valor de Educar
Marzo 2024



Participación Certamen Belleza TEC 2024
Brittany Dennise - Mis Simpatía
Mayo 2024



Dia del Animador Digital
Octubre 2024



Disfrazate TEC 2024
Octubre 2024



Ciencia y Tecnología en Tu Escuela
Abril 2024



Halcones Grill 2024



Primer Presentación de Trabajos de Stop Motion GEN1



Proyectos de Modelado



Promoción de Carrera



Presentación de Stop Motion y Cortometrajes



Concurso de Cortometrajes de Trasparencia



Concurso de Puentes de Madera

Ganadores de Primer Lugar



Semana del Dia del Estudiante



Visita a Kínder y Apoyos a Comunidad Rural



Taller de Guion Técnico

Taller de Guion Técnico para Cortometrajes



Torneo de Ping Pong



Convivencias Navideña de Fin de Curso



Expomarketing 2024 
Visualizarte MKT



Presentación de StopMotion 
Alumnos de Primer Semestre



Presentación de Cortometraje 
Alumnos de Tercer Semestre



Regreso a Clases 



Taller de Cine en un Minuto 



Presentación de Proyectos 
Pintura, Escultura y Fotografía

PREMIOS



[CONOCE MAS](#)

Premios



01 START
Autor: PALAFOX LOPEZ BRYAN YAHIR

Video poema START
VIDEO POEMA GANADOR

Concurso "Celebremos el Amor y la Amistad" dentro de las festividades del 14 de febrero de 2025 en el TecNM Región Carbonífera. #TecNM #TecNMRregionCarbonifera #Halcones

[Read more](#)



05 AMO
Autor: IBARRA VALERO CAMILA MIGLET

Video poema AMO
VIDEO POEMA GANADOR

Concurso "Celebremos el Amor y la Amistad" dentro de las festividades del 14 de febrero de 2025 en el TecNM Región Carbonífera. #TecNM #TecNMRregionCarbonifera #Halcones

[Read more](#)



CONCURSO PUENTES DE MADERA GANADORES PRIMER LUGAR

Con el objetivo de promover entre las y los estudiantes la aplicación práctica de los conocimientos recibidos en el aula a través del diseño y comportamiento de estructuras, en donde se aplican tópicos de dibujo asistido por computadora, diseño de elementos mecánicos

[Read more](#)



EQUIPO



CONOCE MAS

Equipo a la Vanguardia

Drones

Trajes Track Motion

Multimedia

Cámaras

Micrófonos

Accesorios

EQUIPO COMPLETAMENTE NUEVO

Todo el equipo que requieres para desarrollar y profundizar tus habilidades



Lo que realmente necesitas...

Software

Procesadores

GPU

Operación y Manejo



COMPLETAMENTE EXCLUSIVO

Equipos de ultima generación para el desarrollo de practicas profesionales de edición, producción, modelado y renderizado.





DOCENTES



CONOCE MAS

Docentes



M.I. Erick Emmanuel Tapia Herrera
Coordinador de Carrera

“Amplia trayectoria, especializado en la producción de contenido, ha trabajado en múltiples proyectos, consolidando una sólida comprensión de técnicas avanzadas de animación. Su enfoque está en la dirección, supervisión de equipos y optimización de procesos dentro de la producción.”



M.C. Ranulfo Arturo Borrego González
Docente

“Altamente experimentado, con un enfoque estratégico y creativo en la industria. Ha sido mentor de nuevas generaciones. Su labor está centrada en la innovación, la consultoría y la dirección de equipos creativos para proyectos de alto impacto.”



M.D.yG. Jesus Enrique Vazquez Cruz
Docente

“Profesional con experiencia y con un enfoque en la creación y desarrollo de proyectos de impacto en la industrial en distintos formatos. Ha trabajado adquiriendo experiencia en la producción de contenido para diferentes medios.



M.C. José Carlos Garza Ordoñez
Docente

“Profesional con experiencia consolidada en la industria, con una visión integral de la producción audiovisual. Ha trabajado en múltiples proyectos, contribuyendo en la creación de contenido de alto impacto. Su enfoque se centra en la innovación, la eficiencia en la producción.”

Alumnos

“En la carrera de Animación Digital y Efectos Visuales, aprendemos desarrollar las habilidades necesarias para la creación de ideas innovadoras enfocadas a los medios digitales, además de que nos permiten expresar nuestras ideas y desarrollar habilidades que no creíamos tener.”

Pedro Santiago Leyva Maldonado
Alumno y Representante General de Carrera





¡Te estamos esperando!

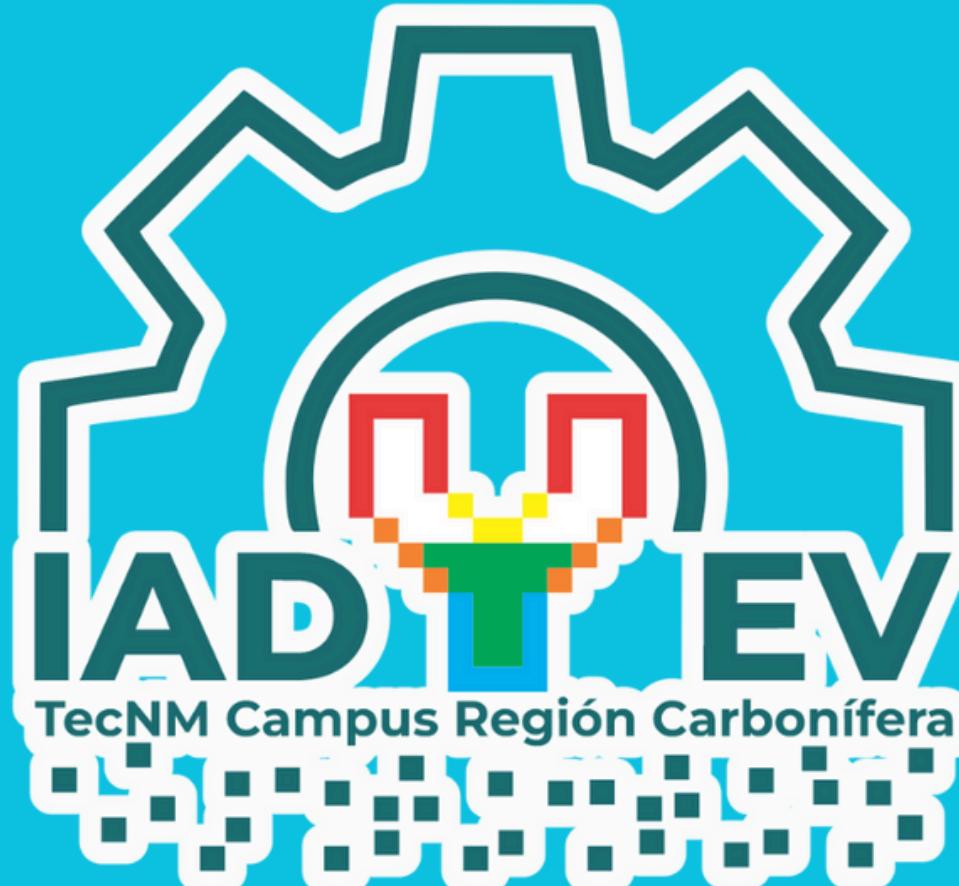
CONTACTO

animaciondigital@rcarbonifera.tecnm.mx

861 613 4032 Ext. 2024



ITESRC | Admisión



Animacion Digital
y Efectos Visuales

CONTACTO

animaciondigital@rcarbonifera.tecnm.mx
861 613 4032 Ext. 2024

La mejor oferta educativa, con opciones de
horario de acuerdo a tus necesidades!

