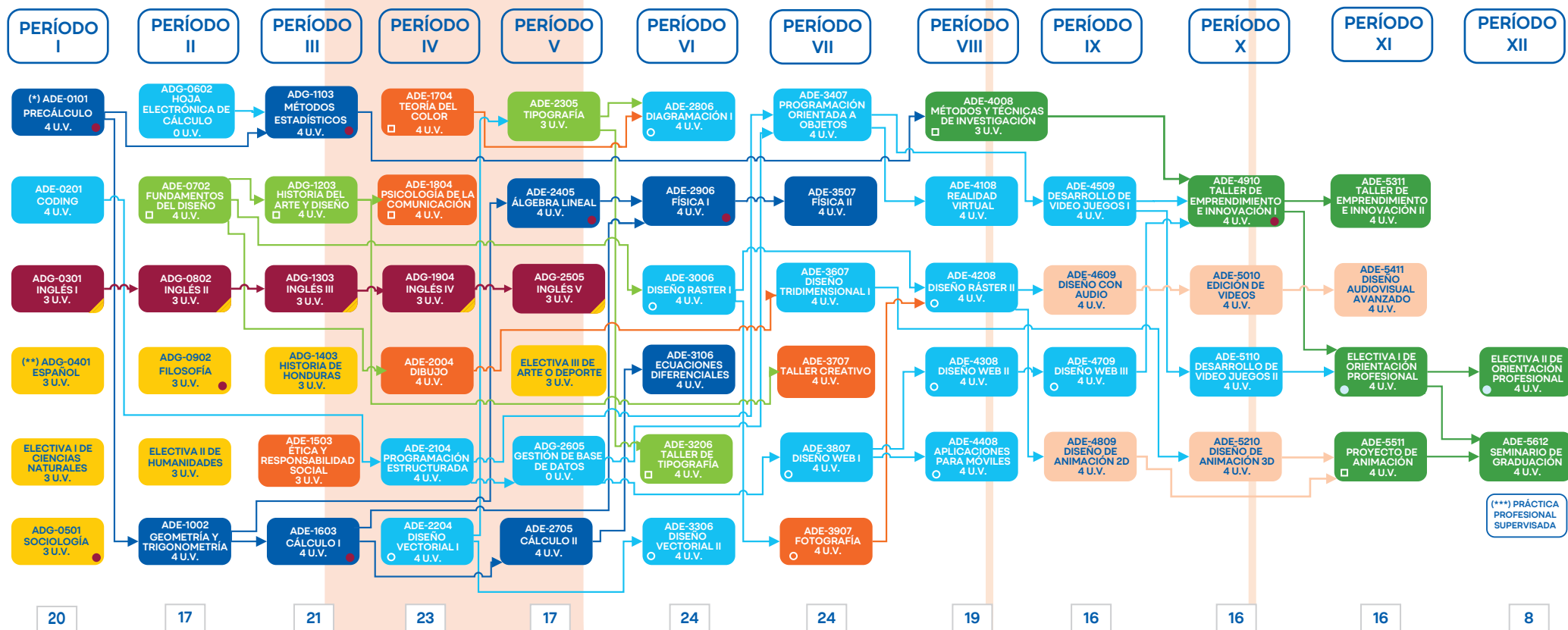


INGENIERÍA EN ANIMACIÓN Y DISEÑO DIGITAL



- Materias enriquecidas con contenido de **Arizona State University®** impartidas en la Universidad de San Pedro Sula.
- Inglés impartido con material y metodología del **ASU®** English Language Program.
- Materias equivalentes en Thunderbird® School of Global Management para que, con un año adicional, puedas obtener un Master in Global Management (MGM), Master in Leadership and Management (MLM), Master in Project Management (MPM).

DESCRIPCIÓN PORCENTUAL POR ÁREA DE CONOCIMIENTO		
ÁREA DEL CONOCIMIENTO	Asig.	%
GENERAL Y COMPLEMENTARIA	12	20
CIENCIAS EXACTAS	9	15
ARTES Y HUMANIDADES	6	10
FUNDAMENTOS DE DISEÑO	4	6
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	18	30
ANIMACIÓN	5	8
CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO	7	11
	61	100

El plan de estudios puede tener cambios sin previo aviso.
Acumular por lo menos 200 puntos coprogramáticos.
Haber cursado y aprobado una ruta de aprendizaje de USAP+.

Total de U.V.=221

- (*) Aprobar Matemáticas para nivelación para matricular PRECÁLCULO.
- (**) Aprobar Español para nivelación para matricular ESPAÑOL.
- (***) Haber aprobado el 80% de la carrera para hacer práctica profesional.

COMPONENTES DEL PLAN	
COMPONENTE DE INVESTIGACIÓN	☐
COMPONENTE DE VINCULACIÓN	☐

INGENIERÍA EN ANIMACIÓN Y DISEÑO DIGITAL

PERFIL PROFESIONAL:

Los Ingenieros en Animación y Diseño Digital de la USAP serán capaces de desarrollar, gestionar y dirigir, con creatividad proyectos y productos de animación y diseño empleando tecnologías de vanguardia. También podrán encontrar soluciones de comunicación y entretenimiento, ya sea como profesional independiente o como director de proyectos en empresas del ramo, con una visión profesional, socialmente responsable y de liderazgo.

HABILIDADES Y DESTREZAS:

- Asegurar la implementación tecnológica adecuada a las necesidades del proyecto y expectativas de la organización.
- Aplicar con creatividad, durante su ejercicio profesional, los conocimientos específicos de su área.
- Manejar sistemas de tecnología interactiva de animación para el procesamiento y uso óptimo de la información.
- Desarrollo de nuevas habilidades de comunicación oral y escrita en el idioma español e inglés.
- Entender las bases de la administración de tecnologías de información.
- Trabajar en equipo.
- Motivación del recurso humano.
- Interpretar informes de investigación de mercados.
- Reaccionar ante situaciones imprevistas.

PUESTOS QUE PUEDES DESEMPEÑAR:

- o Desarrollador de Videojuegos.
- o Artista de Entornos 3D (Environment Artist).
- o Animador de Personajes para Videojuegos.
- o Diseñador de Interfaces de Juego (UI/UX Designer).
- o Ingeniero de Realidad Virtual / Realidad Aumentada.
- o Productor de Contenido Digital (video, animaciones, reels).
- o Editor de Video y Motion Graphics.
- o Diseñador Web.
- o Animador 2D / 3D.
- o Director de Animación.
- o Productor de Contenidos Digitales.

RUBROS EN LOS QUE PUEDES TRABAJAR:

- o Agencias de Publicidad y Diseño Gráfico.
- o Empresas Editoriales.
- o Instituciones Públicas o Privadas, Comunicación Gráfica
- o Diseño, Planeación de Mercadotecnia de tus Propios Productos de Diseño Gráfico y Multimedia.
- o Creación de su Propia Agencia de Diseño para la Asesoría.
- o Empresas Manufactureras, Comerciales y Bancarias en donde se Desarrolle Cualquier Tipo de Diseño.
- o Asesoría y Consultoría.
- o Servicios Internacionales de Diseño Digital Vía Web.



Bloque de Asignaturas Electivas Profesionalizantes			
Código	Asignatura	U.V.	Requisito
Área de Diseño de Historietas			
ADP-0100	Introducción al Diseño de Historietas	4	ADE-4910
			ADE-5110
ADP-0200	Creación y Producción de Historietas	4	ADP-0100
Área de Redes			
ADP-0300	Redes Sociales y Community Manager I	4	ADE-4910
			ADE-5110
ADP-0400	Redes Sociales y Community Manager II	4	ADP-0300
Área de Audiovisual			
ADP-0500	Televisión I	4	ADE-4910
			ADE-5110
ADP-0600	Televisión II	4	ADP-0500
Análisis y Crítica Cinematográfica			
FMS 504	Análisis Cinematográfico	4	ADE-4910
			ADE-5110
FMS 503	Dinámicas de las Industrias Mediática	4	FMS 504
Innovación y Transformación en los Medios			
FMS 523	La Autoría en el Cine y los Medios	4	ADE-4910
			ADE-5110
FMS 598	Medios, Tecnología y Sociedad	4	FMS 523
Estrategias Globales en Negocios y Finanzas			
TAM 557	Marketing Global en la Era Digital	4	ADE-4910
			ADE-5110
TAM 511	Contabilidad Global y Gestión Financiera	4	TAM 557
Innovación y Liderazgo en un Mundo Global			
TAM 530	Transformación Digital y Análisis de Datos Globales	4	ADE-4910
			ADE-5110
TAM 542	Liderazgo Global y Desarrollo Personal	4	TAM 530

Bloque de Asignaturas Electivas de Formación General.			
Código	Asignatura	U.V.	Requisito
ECN-0100	Educación Ambiental	3	Ninguno
ECN-0200	Ecología	3	Ninguno
EHU-0100	Técnicas de Redacción	3	Ninguno
EHU-0200	Realidad Socioeconómica de Honduras	3	Ninguno
EHU-0300	Entorno Empresarial	3	Ninguno
EHU-0400	Calidad Total	3	Ninguno
EHU-0500	Empresas Turísticas	3	Ninguno
EHU-0600	Pensamiento Crítico y Creativo	3	Ninguno
EHU-0700	** Inglés para certificación	3	Ninguno
EHU-0800	Introducción al E-Business	3	Ninguno
EAD-0100	Baloncesto	3	Ninguno
EAD-0200	Fútbol Sala	3	Ninguno
EAD-0300	Voleibol	3	Ninguno
EAD-0400	Fútbol	3	Ninguno
EAD-0700	Coro	3	Ninguno
EAD-0800	Conjunto Instrumental	3	Ninguno
EAD-0900	Guitarra Popular	3	Ninguno