



PLAN DE ESTUDIOS

UNIVERSIDAD CUAUHTÉMOC PLANTEL GUADALAJARA LICENCIATURA EN ANIMACIÓN Y MULTIMEDIA

NOEMI VALDIVIA FLORES
COORDINADOR(A) - ARQUITECTA

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	UNIVERSIDAD CUAUHTÉMOC PLANTEL GUADALAJARA
MODALIDAD	ESCOLARIZADA
DURACIÓN DEL CICLO	CUATRIMESTRAL CURRICULUM FLEXIBLE
DURACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS	9 PERIODOS CUATRIMESTRALES
CLAVE DE PLAN DE ESTUDIOS	ESLI14202322
VIGENCIA	4 años 6 meses

1. ANTECEDENTES ACADÉMICOS DE INGRESO

Bachillerato

2. MÉTODOS DE INDUCCIÓN

La Universidad Cuauhtémoc plantel Guadalajara cuenta con 4 asesores educativos, 2 personas de promoción local y 4 personas de telemarketing para cada asesor educativo. La recepción del prospecto se puede tener por diferentes medios de comunicación, los cuales puedes ser:

- WhatsApp
- Telefónica
- Página web
- Presencial

Una vez realizado el contacto se le hace llegar la información por el medio que lo solicita, exceptuando al presencial; a ellos se les da la información en físico (folleto informativo de la carrera, listado de documentos para inscripción, ficha de pago y costo a cubrir), así como un recorrido por las instalaciones y una breve entrevista con el coordinador académico de la licenciatura para resolver cualquier tipo de duda sobre la carrera a cursar.

Para los alumnos que llegan para la revalidación de materias se les explica el proceso de equivalencias, solicitando su certificado oficial de estudios para poder proceder al prediagnóstico. Con respecto a los aspirantes con estudios en el extranjero, se les solicita su acreditación de estudios ante Secretaría de Educación Jalisco.

Finalmente, para concluir con su inscripción al plan de estudios elegido, el aspirante deberá cumplir con la entrega de los siguientes requisitos para quedar formalmente inscrito dentro el programa elegido:

- Acta de nacimiento por ambos lados (original y copia)
- Certificado de bachillerato o revalidación de estudios si cursó bachillerato en el extranjero por ambos lados (original y copia).
- Diez fotografías tamaño infantil blanco y negro en papel mate, con rapa clara.
- Comprobante de domicilio (copia).
- CURP (copia).

3. PERFIL DE INGRESO

Conocimientos:

- Conocimientos básicos de la animación
- Conocimientos básicos de computación
- Conocimientos básicos del diseño digital
- Conocimientos básicos del arte
- Principios de cultura y temas de actualidad

Habilidades:

- Habilidad para el dibujo
- Habilidad de concentración
- Comunicación de manera clara y concisa
- Uso de la tecnología
- Perseverante al analizar y resolver problemas

Actitudes:

- Trabajo en equipo
- Responsable en su trabajo
- Iniciativa, imaginación y creatividad
- Honradez
- Adaptabilidad

4. PROCESO DE SELECCIÓN DE ESTUDIANTES

A continuación, se describen los fragmentos jurídicos plasmados en el Reglamento General de Licenciaturas que rigen el proceso de admisión de la Universidad, no sin antes mencionar que, en total apego a las leyes que rigen nuestro actuar, de acuerdo al primer párrafo del artículo 5° de la Ley General de Educación, Toda persona tiene derecho a la educación, el cual es un medio para adquirir, actualizar, completar y ampliar sus conocimientos, capacidades, habilidades y aptitudes que le permitan alcanzar su desarrollo personal y profesional; como consecuencia de ello, contribuir a su bienestar, a la transformación y el mejoramiento de la sociedad de la que forma parte.

Reglamento General de Licenciaturas.

Capítulo I: Del proceso de admisión

Artículo 8.- Los aspirantes a ingresar a la Universidad estarán sujetos al cumplimiento de los requisitos



establecidos en el presente reglamento y la normatividad, que, con relación al Control Escolar, establezca la Secretaría de Innovación Ciencia y Tecnología.

Artículo 9.- La Universidad Cuauhtémoc, Plantel Guadalajara, rechazará las solicitudes de inscripción a primer grado o grado superior, cuando estas no cumplan con los requerimientos establecidos para tal efecto.

Artículo 10.- La Universidad Cuauhtémoc, Plantel Guadalajara, establecerá los criterios y procedimientos de ingreso de los aspirantes que deseen inscribirse para cursar el plan de estudios autorizado, y seleccionará a toda persona que:

- I. (Cumpla con los requisitos de admisión; y
- II. (Acepte los lineamientos del presente reglamento.

Artículo 11.- Queda reservado al Rector el Derecho de admisión, cuando, con elementos objetivos y válidos, considere que hay lugar para la revisión del caso por el propio Comité, el cual libremente ratificará o rectificará su dictamen.

5. PERFIL DE EGRESO

Conocimientos:

- Programación Web
- Elementos del diseño
- Elementos de la animación
- Elementos de multimedia
- Diseño digital
- Diseño interactivo
- Gestión del diseño
- Publicidad del diseño.

Habilidades:

- Análisis de la información.
- Pensamiento creativo.
- Desarrollo de productos digitales.
- Habilidad de comunicación.
- Capacidad para trabajar bajo presión.
- Responsabilidad.

Actitudes:

- De liderazgo.
- Integración.
- Trabajo en equipo.
- Creatividad.
- Responsable en su trabajo.



- Compromiso.
- Actitud emprendedora.
- Servicio a la comunidad.

6. MAPA CURRICULAR

El mapa curricular está compuesto por 56 asignaturas las cuales están repartidas en 9 cuatrimestres que es el tiempo correspondiente a término de la licenciatura.

7. FLEXIBILIDAD CURRICULAR

Este plan de estudios está estructurado bajo un modelo curricular flexible, lo que significa que los estudiantes serán capaces de construir su propia trayectoria académica eligiendo las asignaturas que deseen cursar por cada ciclo escolar. Sin embargo, en el mapa curricular del plan de estudios se muestra la trayectoria académica ideal para la formación de estos profesionistas. Aunado a lo anterior, el plan de estudios está diseñado bajo una modalidad mixta. Además, en el caso de la Universidad Cuauhtémoc campus Guadalajara, se cursarán asignaturas en ambientes virtuales utilizando estrategias y herramientas didácticas pertinentes, con la finalidad de responder a las necesidades y tendencias tecnológicas actuales en la educación; estas asignaturas serán 4 de las pertenecientes al área disciplinar, Insignia Cuauhtémoc, las cuáles son:

- Desafíos éticos.
- Habilidades profesionales.
- Portafolio del líder.
- Inventario del emprendedor.

8. OBJETIVO GENERAL DEL PLAN DE ESTUDIOS

El Licenciado en Animación y Multimedia será capaz de satisfacer los requerimientos de la sociedad en el campo del diseño, mediante la creación y desarrollo de proyectos de diseño animación y multimedia, a través del estudio y aplicación de los fundamentos, metodologías y uso de recursos tecnológicos propios de la disciplina, con la finalidad de dirigir y gestionar proyectos relacionados a su quehacer profesional desde una perspectiva multidisciplinar, con actitud ética y de compromiso con la sociedad.

9. OBJETIVOS PARTICULARES DEL PLAN DE ESTUDIOS

- Identificar los procesos básicos del diseño, dibujo, animación y multimedia.
- Diseñar, gestionar y comercializar proyectos integrales animación y multimedia.
- Desarrollar proyectos de animación digital.

10. ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS

FLEXIBLE CUATRIMESTRAL

ÁREA	ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE	CLAVE	SERIACIÓN	HORAS DOCENTE	HORAS INDEP.	CRÉDITOS	INSTALACIONES
Formación Básica	Historia del arte	LAM102		56	40	6.00	Aula general



Formación Básica	Dibujo de representación	LAM103		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Metodología de la programación	LAM104		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Matemáticas I	LAM105		56	40	6.00	Aula general
Formación General	Habilidades profesionales	LAM106		42	54	6.00	Aula general
Formación General	Inglés I	LAM107		42	22	4.00	Aula general
Formación Básica	Dibujo figura humana	LAM201		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Arte digital	LAM202		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Técnicas tecnológicas de la animación	LAM203		70	68	8.00	Aula general
Formación Básica	Programación básica	LAM204		56	40	6.00	Aula general
Formación General	Portafolio del líder	LAM206		42	54	6.00	Aula general
Formación General	Inglés II	LAM207	LAM107	42	22	4.00	Aula general
Formación Básica	Percepción y color	LAM301		42	54	6.00	Aula general
Formación Básica	Proceso tangible y artístico I	LAM302		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Creación de prototipos tipográficos	LAM303		42	54	6.00	Aula general
Formación Básica	Programación avanzada	LAM304		56	40	6.00	Aula general
Formación General	Inglés III	LAM307	LAM207	42	22	4.00	Aula general
Formación Básica	Fotografía	LAM401		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Cinematografía	LAM403		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Modelo arquitectónico	LAM404		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Tecnologías multimedia	LAM405		56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Estructura de datos	LAM406		56	40	6.00	Aula general
Formación General	Inglés IV	LAM407	LAM307	42	22	4.00	Aula general
Formación Especializante	Televisión I	LAM501		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Creación de la animación bidimensional	LAM502		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Guionismo	LAM503		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Computación gráfica I	LAM504		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Programación orientada a objetos	LAM505		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Producción multimedia	LAM506		70	68	8.00	Aula general

Formación Especializante	Innovación y creatividad	LAM507		42	56	6.00	Aula general
Formación Especializante	Producción de la animación 2d digital	LAM602		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Principios de la animación	LAM603		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Programación orientada a la web	LAM605		70	68	8.00	Aula general
Formación Especializante	Desarrollo de aplicaciones y multimedia	LAM606		56	40	6.00	Aula general
Formación General	Desafíos éticos	LAM607		42	54	6.00	Aula general
Formación Especializante	Mercadotecnia y publicidad	LAM701		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Fundamentación de la animación digital 3d	LAM702		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Animación digital	LAM703		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Computación gráfica en la web	LAM704		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Imagen corporativa	LAM705		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Producción y animación	LAM706		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Técnica del matte	LAM801		42	54	6.00	Aula general
Formación Especializante	Programación de la animación 4d digital	LAM802		70	68	8.00	Aula general
Formación Especializante	Diseño y animación para la cinematografía	LAM803		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Realidad virtual	LAM804		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Procesamiento de imágenes interactivas	LAM805		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Diseño de videojuegos	LAM806		56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Postproducción y efectos especiales	LAM807		56	40	6.00	Aula general

Formación General	Estancia profesional	LAM901		42	70	7.00	Aula general
Formación Básica	Antecedentes del diseño digital	LAM101		70	68	8.00	Aula general
Formación Básica	Matemáticas II	LAM205	LAM105	56	40	6.00	Aula general
Formación Básica	Matemáticas III	LAM305	LAM205	56	40	6.00	Aula general
Formación General	Inventario del emprendedor	LAM306		42	54	6.00	Aula general
Formación Básica	Proceso tangible y artístico II	LAM402	LAM302	56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Televisión II	LAM601	LAM501	56	40	6.00	Aula general
Formación Especializante	Computación gráfica II	LAM604	LAM504	56	40	6.00	Aula general
				3024	2452	339	

TOTAL DE HORAS DE TRABAJO BAJO LA CONDUCCIÓN DE UN DOCENTE DURANTE TODA LA CARRERA	3024 HORAS
TOTAL DE HORAS DE TRABAJO DE MANERA INDEPENDIENTE DURANTE TODA LA CARRERA	2452 HORAS
TOTAL DE CRÉDITOS DE LA CARRERA	339 CRÉDITOS

11. LÍNEAS DE GENERACIÓN Y/O APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

En UCG los Estándares de calidad se conciben como referentes, criterios y normas que sirven de guía para identificar dónde estamos y a partir de ese reconocimiento definir hacia dónde y hasta dónde va a llegar el colectivo escolar, por lo que son un insumo para construir un contexto escolar adecuado que se quiere tener en un futuro.

Son parámetros o puntos de comparación que sirven para reconocer los asuntos clave que es necesario lograr, de modo que favorezcan las decisiones que lleven a formular acciones que en el mediano o largo plazo permitan acercarse y alcanzar cada uno. Son, además, un conjunto de proposiciones que estimulan el interés por desarrollar innovaciones al orientar todas las actividades del plan académico junto con sus estudiantes. Por ello, resulta fundamental que cada integrante del colectivo escolar revise, individualmente, los estándares tomando en cuenta su caracterización y los criterios que consideran cada uno de ellos, de modo que al reunirse en colegiado, se tenga una idea más precisa de su contenido y se favorezca un intercambio más provechoso, fluido y útil, que permita realizar la actividad de contraste con los aspectos que no favorecen la gestión pedagógica (procesos de enseñanza y de aprendizaje) y la gestión escolar.

contenido y se favorezca un intercambio más provechoso, fluido y útil, que permita realizar la actividad de contraste con los aspectos que no favorecen la gestión pedagógica (procesos de enseñanza y de aprendizaje) y la gestión escolar.

Para lograr mayor claridad en lo que implica el análisis de la gestión escolar y realizar una mejor sistematización de la información que nos permita tener un estatus más específico de cada uno de los estándares, se hace necesario organizarlos y aplicarlos en la medida que sean necesarios.

LINEAS DE GENERACIÓN DEL CONOCIMIENTO DE ACUERDO CON EL PLAN

- Planes de investigación autodidacta.
- Argumentación e investigación tutorada.
- Creación de criterios de investigación estudiantil.
- Elaboración de insumos para antologías.
- Aplicación de nuevos conocimientos y formas para la aplicación del aprendizaje en el campo laboral.
- Descubrimiento de nuevos conocimientos y proyectos propios.
- Elaboración de portafolios de evidencias como antecedentes estudiantiles.

12. ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

La Universidad Cuauhtémoc Plantel Guadalajara tiene como objetivo, entre otros, evaluar de manera permanente las distintas actividades que realiza como institución educativa, a fin de que la formación de los alumnos sea la más adecuada y pertinente a las problemáticas actuales.

Dentro del plano de la evaluación para la actualización de los planes de estudio de la Universidad Cuauhtémoc Guadalajara, se distinguen dos esferas dentro del proceso: la evaluación interna y la evaluación externa:

13. PROYECTO DE SEGUIMIENTO DE EGRESADOS

Con el propósito de tener conocimiento del desarrollo que han tenido nuestros egresados en el campo laboral, la Universidad Cuauhtémoc campus Guadalajara ha desarrollado una serie de iniciativas y estrategias para apoyar su incorporación de los estudiantes al campo laboral y, además, dar seguimiento a su desarrollo profesional. Una de estas estrategias es haber creado el departamento de vinculación empresarial, el cual se encarga de las siguientes actividades:

- Operamos, coordinamos y dirigimos el modelo de vinculación universitaria apoyado en el ecosistema de innovación de cuádruple hélice mediante la sinergia entre la universidad-empresa-gobierno-sociedad para la consolidación y desarrollo de proyectos encaminados a impactar positivamente la labor educativa.
- Establecemos alianzas estratégicas por medio de la gestión y coordinación de trámites para la realización de convenios y acuerdos para la aplicación profesional e inserción laboral, proyectos e



- investigaciones de interés mutuo entre universidad, sector productivo, gubernamental y social.
- Promovemos y difundimos la vinculación en todos sus ámbitos para fortalecer la formación y desarrollo integral de la comunidad universitaria en la consolidación de proyectos científicos tecnológicos traducidos en beneficios sociales.
- Impulsamos en la creación de una cultura innovadora y la formación de la capacidad emprendedora para la creación, desarrollo y fortalecimiento de empresas sustentables en sectores estratégicos.
- Favorecemos espacios para el intercambio de experiencias, propiciando la participación de la comunidad universitaria en conjunto con sectores estratégicos productivo, gubernamental y social.

14. VINCULACIÓN CON COLEGIOS DE PROFESIONISTAS, ACADEMIAS, ASOCIACIONES PROFESIONALES, ETC.

Convenios anexos en las USB

FECHA DE AUTORIZACIÓN
30 DE MARZO DEL 2023

ING. MARCO ARTURO CASTRO
AGUILERA
DIRECTOR GENERAL DE
INCORPORACIÓN Y SERVICIOS
ESCOLARES



Jalisco
GOBIERNO DEL ESTADO

Innovación, Ciencia
y Tecnología

Dirección General
de Incorporación y
Servicios Escolares