

ANIMACION DIGITAL:

1. Objetivos de la Carrera

La carrera de Técnico Universitario en Animación Digital y Efectos Visuales tiene como objetivo la formación de animadores asumiendo el diseño 3D y la animación como disciplinas al servicio de equipos de trabajo de diversa naturaleza y áreas de bintervención como la arquitectura, la realización audiovisual, la comunicación comercial.

La propuesta fomenta el perfil creativo e innovador, permitiendo el crecimiento profesional de los futuros graduados, sustentado en un alto contenido práctico.

Se propone:

- Crear un espacio formación para diseñadores de animación y efectos visuales.
- Promover la profesionalización de animadores digitales.
- Formar técnicos capaces de manejar herramientas de modelado 3D y animación digital y aplicarlas a objetos de diversa naturaleza.
- Promover el desarrollo de piezas audiovisuales que incluyan el diseño y desarrollo de personajes, efectos visuales y simulación.
- Formar técnicos creativos y comprometidos con la realidad y su contexto.
- Garantizar competencia que permita un sólido desempeño profesional en el área del diseño digital, de la animación y los efectos visuales.
- Proveer capacitación que les permita la integración en equipos interdisciplinarios y sus producciones evidencien los intercambios y aportes de ellos derivados.
- Brindar competencias que les permita adaptarse de forma efectiva y eficaz a los cambios en las concepciones, la organización y la producción en esta área de la formación técnica.

2. Perfil Profesional

La Tecnicatura en Animación Digital y Efectos Visuales es el espacio de intersección entre el diseño de comunicación visual, los nuevos modos de comunicación y las nuevas tecnologías. Por lo tanto, el profesional egresado será capaz de manejar conceptual y metodológicamente aquellos instrumentos inherentes a las áreas de incumbencia del diseño multimedial.

Dominará métodos y técnicas para el diseño de animación digital y efectos visuales. Será capaz de producir piezas en soportes digitales en formato audiovisual, imagen fija, imagen secuenciada e imagen cinética. Dominará aspectos relativos al diseño de piezas y presentaciones aplicables a diferentes campos a partir del uso de la imagen, el sonido, la animación 2d y el formato 3d.

3. Inserción Laboral

- Este enfoque de la disciplina, permitirá al egresado insertarse en múltiples espacios laborales, pudiendo desarrollarse en el ejercicio libre de la profesión, en áreas como el diseño de imagen cinética y la gestión de animaciones.
- Podrá insertarse laboralmente en estudios de diseño, agencias de publicidad, de tecnología informática, empresas privadas o estatales, formando parte de equipos de trabajo que dan apoyo a clientes con un propósito determinado.
- Integrar equipos de trabajo interdisciplinarios colaborando en la creación y desarrollo de animaciones, modelados y efectos visuales para diversos ámbitos (Educación, Industria del Entretenimiento –cine, tv, video, juegos–, Arquitectura e Ingeniería, Producción Musical, Internet, Mercadotecnia y Publicidad, Ciencia, etc.).

Ver diferentes títulos y duración según el lugar de estudio:

UNM – Universidad Nacional de Moreno

UNSAM – Universidad Nacional de San Martín

ULAM – Universidad Nacional de La Matanza

ENERC

Universidad Nacional de las Artes

Universidad del Cine

Da Vinci – Escuela de Arte Multimedial

Universidad de Belgrano

ISEC

Siglo XXI