



LICENCIATURA EN
**CREATIVIDAD
DIGITAL**



LICENCIATURA EN CREATIVIDAD DIGITAL

La industria de la creatividad digital está en constante crecimiento y evolución. Cada vez más empresas y organizaciones requieren profesionales capacitados en diseño gráfico, producción de medios, animación, diseño de experiencia de usuario (UX) y otras habilidades relacionadas para crear contenido atractivo en línea y fuera de línea. A continuación, se presentan algunas:

- » Revolución Tecnológica.
- » Diversificación de Plataformas y Medios.
- » Creatividad y Diferenciación Competitiva.
- » Habilidades Técnicas y Creativas.
- » Contribución a la Economía.
- » Formación Especializada.
- » Oportunidades de Emprendimiento.
- » Colaboración Interdisciplinaria.
- » Desarrollo de Habilidades Blandas.

Nos encontramos pasando la 4ta. revolución industrial que se caracteriza por la interconexión de dispositivos al internet y la generación de grandes cantidades de datos que permiten aumentar la competitividad de la industria, ahora con la emergencia de la llamada inteligencia artificial pasamos a un siguiente nivel en el que los datos generados permiten mejorar la automatización de procesos y el soporte para la toma de decisiones y mejora de las aplicaciones existentes por lo que se genera una oportunidad importantes a partir del impacto potencial que puede tener su implementación en las industrias creativas.



OBJETIVO GENERAL

formar profesionales con competencias globales para el desarrollo de proyectos innovadores en el campo de las industrias creativas. Se busca que los estudiantes adquieran un dominio pleno en el uso y aplicación de los medios digitales para la producción, manteniendo una perspectiva crítica, inclusiva, colaborativa y multidisciplinaria. Además, se enfatiza la importancia de valores éticos en el ejercicio de la creatividad digital, preparándolos para la resolución de problemas y enfrentar los desafíos y oportunidades que presenta el campo laboral.

Objetivos específicos

- » Desarrollar en el estudiante habilidades indispensables para competir en el mundo laboral, fomentando un alto sentido de responsabilidad y de inclusión social.
- » Formar a los estudiantes en ambientes de aprendizaje que promuevan la innovación y la creatividad, dotándolos de habilidades para el diseño, uso y aplicación de tecnologías.
- » Garantizar el desarrollo de competencias y habilidades blandas, como el pensamiento crítico, la capacidad de razonamiento y análisis, la concentración, la creatividad, la innovación, la generación de ideas, la gestión de proyectos y la resolución de problemas.
- » Desarrollar la capacidad de los estudiantes para apreciar y aplicar principios estéticos en el diseño digital, asegurando la creación de contenidos visualmente atractivos y efectivos.
- » Promover conocimientos, habilidades y actitudes para el uso y aplicación de hardware y software especializados en el diseño y generación de materiales digitales creativos e innovadores.

**PERFIL DEL ESTUDIANTE**

- » Fuerte inclinación hacia la creación artística y un genuino interés en la expresión visual y digital. Deberá contar con habilidades artísticas básicas, como la capacidad para dibujar, pintar o diseñar de manera creativa, además de tener disposición para aprender nuevas tecnologías y conocimiento de software básico.
- » Capacidad para abordar desafíos creativos y técnicos, interés por encontrar soluciones innovadoras y desarrollar proyectos en el campo de las Artes Digitales. Los estudiantes deben ser capaces de analizar y evaluar el arte y medios digitales desde una perspectiva crítica. Tener disposición y facilidad para el trabajo en equipo con profesionales de otros campos disciplinares, es común en proyectos de Creatividad Digital, la colaboración con otros y aceptar críticas constructivas.
- » Habilidad en la comunicación efectiva, tanto verbal como escrita, es esencial para discutir ideas y conceptos artísticos, así como para colaborar con otros estudiantes y profesores.
- » Compromiso y disposición para dedicar tiempo a la práctica y al perfeccionamiento de habilidades.



PERFIL DEL EGRESADO

La Licenciatura en Creatividad Digital incluye las siguientes competencias:

- » Desarrollar habilidades para identificar y resolver problemas en proyectos digitales, aplicando un enfoque analítico y creativo tanto de manera individual como colaborativa en equipos interdisciplinarios.
- » Mantenerse actualizado con las últimas tendencias tecnológicas emergentes y creativas, abordando los desafíos en constante evolución del campo.
- » Implementar una amplia gama de software y herramientas digitales utilizadas en la producción de contenido multimedia, diseño gráfico, animación, edición de video, entre otros, incluyendo conocimientos de programación y diseño web.
- » Contribuir significativamente en la creación de contenido digital y la resolución de problemas creativos en diversas industrias y contextos.
- » Analizar, evaluar y dictaminar obras y proyectos artísticos en medios digitales desde una perspectiva crítica, comprendiendo su contexto cultural y su impacto en la sociedad.
- » Desarrollar habilidades sociales, como la comunicación y el liderazgo, importantes para emprender proyectos y solucionar problemas en las industrias creativas.
- » Diseñar, planificar, gestionar, implementar y evaluar proyectos de manera eficiente, cumpliendo con los objetivos y metas establecidos.
- » Desarrollar una sensibilidad estética para crear contenidos visuales atractivos y efectivos, aplicando principios de diseño en la creación de productos digitales, interactivos, inmersivos y videojuegos.
- » Producir arte y tecnología digital utilizando técnicas de animación, diseño gráfico, edición multimedia y modelado 3D, junto con sólidos conocimientos de programación para medios interactivos, inmersivos y videojuegos. Comprender los principios de diseño de UX y crear interfaces digitales intuitivas y atractivas para los usuarios.
- » Aplicar principios éticos en la creación y distribución de contenido digital, incluyendo el respeto a los derechos de autor y la privacidad en línea.
- » Generar un portafolio sólido que demuestre la habilidad del graduado en proyectos prácticos, reflejando su experiencia y estilo creativo.
- » Desarrollar habilidades empresariales para emprender proyectos propios, incluyendo la planificación, gestión y promoción de iniciativas en el campo de la creatividad digital.
- » Comunicar ideas a través de elementos visuales y narrativos en diversos medios digitales, que genere un impacto efectivo en las audiencias.

CAMPO PROFESIONAL



- » Agencias de Publicidad y Marketing: donde pueden trabajar en el diseño de campañas publicitarias, contenido visual atractivo y estrategias de marketing digital.
- » Estudios de Diseño y Multimedia: Empresas especializadas en diseño gráfico, animación, video y otros aspectos de la creatividad digital.
- » Empresas de Desarrollo de Software: donde se necesitan diseñadores de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX), así como profesionales creativos para mejorar la apariencia y funcionalidad de los productos digitales.
- » Productoras de Contenidos Audiovisuales: Ya sea para cine, televisión o plataformas de transmisión en línea, donde podrían trabajar en la producción y edición de contenido Audiovisual.
- » Empresas de Videojuegos: en busca de talento creativo para el diseño de personajes, entornos, animaciones y otros elementos visuales en el desarrollo de videojuegos.
- » Empresas de Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR): En el campo emergente de la realidad virtual y aumentada, hay oportunidades para crear experiencias inmersivas y contenido interactivo.



LICENCIATURA EN CREATIVIDAD DIGITAL

S1	PENSAMIENTO CRÍTICO	STORYTELLING	INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	INTELIGENCIA COLECTIVA	EMPRENDIMIENTO Y MODELO DE NEGOCIOS	ANÁLISIS DE PROBLEMAS GLOBALES DE SIGLO XXI	INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD
S2	PROGRAMACIÓN I	STORYTELLING II	GESTIÓN DE PROYECTOS	GESTIÓN SOCIOEMOCIONAL O COGNITIVA	ÉTICA Y RESPONSABILIDAD SOCIAL	RETOS DEL DESARROLLO SOSTENIBLE	DISEÑO Y CREATIVIDAD NARRATIVA
S3	PROGRAMACIÓN II	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I	PRODUCCIÓN MULTIMEDIA I	UX I	HERRAMIENTAS DE IA PARA EL CREATIVO DIGITAL	ORIENTACIÓN A-1	ORIENTACIÓN A-2
S4	PROGRAMACIÓN III	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL II	PRODUCCIÓN MULTIMEDIA II	UX II	ORIENTACIÓN B-1	ORIENTACIÓN A-3	ORIENTACIÓN A-4
S5	PROGRAMACIÓN IV	PROPIEDAD INTELECTUAL Y TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA	ORIENTACIÓN B-2	ORIENTACIÓN B-3	MICROCREDENCIAL 1	MICROCREDENCIAL 2	ORIENTACIÓN A-5
S6	PRÁCTICAS PROFESIONALES	PROYECTO INTEGRADOR	ORIENTACIÓN B-4	ORIENTACIÓN B-5	MICROCREDENCIAL 3		

ORIENTACIÓN A Y B / PUEDES ELEGIR 2 DE LAS SIGUIENTES ORIENTACIONES _____

ANIMACIÓN DIGITAL / ANIMACIÓN DIGITAL 2D/3D Y ANÁLISIS DE PERSONAJES / INVESTIGACIÓN DEL COLOR Y ANÁLISI DE LA ATMÓSFERA DE ILUMINACIÓN / COMPOSICIÓN DE EFECTOS ESPECIALES VFX Y GENERACIÓN DE ESCENAS 2D/3D / COLABORACIÓN, DISEÑO Y CADENA DE PRODUCCIÓN SONORA / CUMPLIMIENTO DE NORMAS, METODOLOGÍA DE MANUFACTURA Y PLANEACIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

VIDEO JUEGOS / DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEO JUEGOS / PROGRAMACIÓN PARA VIDEO JUEGOS / DISEÑO DE NIVELES DE VIDEO JUEGOS / PROCESOS DE ARTE EN VIDEO JUEGOS / DESARROLLO DE VIDEO JUEGOS SERIOS

TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS / PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS INTERACTIVOS / ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO / REALIDAD VIRTUAL AUMENTADA / COMUNICACIÓN VISUAL Y DISEÑO INTERACTIVO / INGENIERÍA DE TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS

TECNOLOGÍAS INMERSIVAS / DESARROLLO DE REALIDAD VIRTUAL I / DESARROLLO DE REALIDAD VIRTUAL II / TECNOLOGÍAS PARA METAVERSOS I / TECNOLOGÍAS PARA METAVERSOS II / PRODUCCIÓN DE AMBIENTES INMERSIVOS

MICROCREDENCIALES _____

CONJUNTO DE MATERIAS PERTENECIENTES A OTRO PROGRAMA EDUCATIVO (CONSULTAR EL CATÁLOGO DISPONIBLE)



PLAN DE ESTUDIOS

Áreas de Formación	Créditos	%
Área de Formación Básica Común	60	18
Área de Formación Básica Particular Obligatoria	56	17
Área de Formación Especializante Obligatoria	113	34
Área de Formación Especializante Selectiva	80	24
Área de Formación Optativa Abierta	24	7
Número mínimo de créditos para obtener el Título:	333	100

Área de formación básico común

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerequisitos
Pensamiento crítico	CT	40	40	80	8	
Innovación Tecnológica	CT	40	40	80	8	
Inteligencia Colectiva	CT	40	40	80	8	
Storytelling	CT	40	40	80	8	
Gestión Socioemocional y Cognitivo	CT	40	40	80	8	
Análisis de Problemas Globales del Siglo XXI	-	-	-	80	8	
Gestión de Proyectos	CT	40	40	80	8	
Formación Integral	-	-	60	60	4	
Totales:		240	300	620	60	

Área de formación básico particular obligatoria

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerequisitos
Programación I	CT	40	40	80	8	
Emprendimiento y Modelos de Negocios	CT	40	40	80	8	
Innovación y Creatividad	CT	40	40	80	8	
Storytelling II	CT	40	40	80	8	Storytelling
Ética y Responsabilidad Social	CT	40	40	80	8	
Diseño y Creatividad Narrativa	CT	40	40	80	8	
Retos del Desarrollo Sostenible	CT	40	40	80	8	
Totales:		280	280	560	56	

Área de formación especializante obligatoria

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerequisitos
Propiedad Intelectual y Transferencia Tecnológica	CT	40	40	80	8	
UX I	CT	40	40	80	8	
Programación II	CT	40	40	80	8	Programación I
Diseño Gráfico Digital I	CT	40	40	80	8	
Herramientas de IA para el creativo digital	CT	40	40	80	8	
Producción Multimedia I	CT	40	40	80	8	
UX II	CT	40	40	80	8	UX I
Programación III	CT	40	40	80	8	Programación II
Diseño Gráfico Digital II	CT	40	40	80	8	Diseño Gráfico Digital I
Producción Multimedia II	CT	40	40	80	8	Producción Multimedia I
Programación IV	CT	40	40	80	8	Programación III
Prácticas Profesionales	PP	0	260	260	17	
Proyecto Integrador	CT	40	40	80	8	
Totales:		480	740	1,220	113	

Área de formación especializante Selectiva Orientación A

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerequisitos
Orientación A-1 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación A-2 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación A-3 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación A-4 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación A-5 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Totales:		200	200	400	40	

Área de formación especializante Selectiva Orientación B

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerequisitos
Orientación B-1 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación B-2 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación B-3 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación B-4 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Orientación B-5 para Creatividad Digital	CT	40	40	80	8	
Totales:		200	200	400	40	

Área de formación optativa abierta

Unidad de Aprendizaje	Tipo	Horas Teoría	Horas Práctica	Horas Totales	Créditos	Prerequisitos
Optativa I	CT	40	40	80	8	
Optativa II	CT	40	40	80	8	
Optativa III	CT	40	40	80	8	
Optativa IV	CT	40	40	80	8	
Optativa V	CT	40	40	80	8	
Optativa VI	CT	40	40	80	8	

