

UNIVERSAL ARTS SCHOOL

1800 Vine Street. #351B

Los Ángeles, CA 90028

Oficina: (213) 910-2161

<https://uarts.us/>

Catálogo de cursos

Catálogo de cursos

Período cubierto por el catálogo

1 de enero de 2026 al 31 de diciembre de 2026

Misión y objetivos institucionales.....	1
Ubicación de la instrucción:.....	2
Descripción de las instalaciones y tipo de equipo utilizado para la instrucción.....	2
Recursos de la biblioteca.....	2
AVISO RELATIVO A LA TRANSFERIBILIDAD DE CRÉDITOS.....	2
Políticas de admisión y reconocimiento de créditos.....	2
Servicios relacionados con visas.....	3
Requisitos de dominio del idioma.....	3
Instrucción de inglés como segundo idioma.....	4
Estado de acreditación.....	4
Divulgación de STRF.....	4
Ley de Privacidad.....	5
Política de no discriminación.....	5
Libertad Académica.....	5
Acoso sexual.....	6
Derecho de Cancelación del Estudiante.....	6
Política de Reembolso.....	7
Políticas y procedimientos relacionados con la ayuda financiera.....	9
Divulgaciones de ayuda financiera.....	9
Calificaciones y estándares para el rendimiento estudiantil - Progreso satisfactorio.....	9
Políticas de evaluación.....	10
Política de asistencia - Todos los programas.....	10
Políticas de Libertad Condicional y Expulsión Académica.....	11
Permisos de ausencia.....	12
Procedimientos de quejas de los estudiantes - Derechos de los estudiantes -.....	12
Servicios Estudiantiles.....	12
Servicios de empleo.....	13
Alojamiento para estudiantes.....	13
Registros y transcripciones de los estudiantes.....	13
Profesiones: requisitos para la elegibilidad para la licencia.....	13
Cargos: Matrícula y tarifas.....	14
Facultad.....	16
Programas.....	18
DIVULGACIONES REQUERIDAS.....	54

Misión y objetivos institucionales

La misión principal de Universal Arts School es ofrecer programas educativos que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades y competencias para mejorar sus carreras. Sus programas están enfocados en la mejora de su carrera y diseñados para conducir al empleo o al avance en una variedad de campos profesionales en cine, animación, videojuegos y efectos visuales.

El CEO, Alejandro López, se ha centrado en el desarrollo, la aplicación y la comunicación de información relacionada con los campos de estudio académicos y reconocidos de la educación superior durante más de 20 años. Ha creado la estructura y el equipo necesarios para sobresalir en la entrega de programas pertinentes y desafiantes mientras asesora a los estudiantes para desarrollar sus habilidades. Su experiencia llena de integridad, innovación y estilo a Universal Arts School.

Nuestro objetivo principal es graduar a los estudiantes que estén calificados para sobresalir en su vocación elegida, avanzar a roles de liderazgo y esforzarse por obtener el máximo beneficio de un entorno de aprendizaje profesional, que fomente el respeto, la compasión, la sinceridad y reconozca su responsabilidad de identificar y reconocer la excelencia en la enseñanza y el aprendizaje en relación con nuestros valores fundamentales y misión.

Ubicación de la instrucción:

La ubicación de instrucción es en línea. Ubicación administrativa: 1800 Vine Street, Ste 351B. Los Ángeles, Ca, 90028.

Descripción de las instalaciones y tipo de equipo utilizado para la instrucción

Esta institución es una institución puramente en línea, por lo que no hay instalaciones en persona. Nuestro Campus Virtual es nuestro sistema de gestión de aprendizaje en línea de última generación y plataforma para estudiantes, que hemos abierto al mundo: miles de personas, estudiantes y no estudiantes por igual, acceden diariamente a nuestra intranet para ver videos, tutoriales, conferencias, demostraciones, realizar misiones y, en general, interactuar con otros estudiantes y profesionales en el campo. Los instructores están equipados con sistemas modernos y actualmente en uso que incluyen computadoras portátiles, un proyector y periféricos estándar para cada programa, como pizarras digitales para presentaciones, cámaras y equipos de iluminación y audio, y una gran cantidad de software aplicable.

Software disponible para uso de los estudiantes mientras están en el programa:

Maya, 3D Max, Marvelous, Substance Painter, Quixel Mixer, Celtx, Zbrush, Premiere, After Effects, Photoshop, Davinci, Unity, Unreal, Houdini, Nuke.

Recursos de la biblioteca

No se necesita una biblioteca formal para satisfacer las necesidades de instrucción de los estudiantes. Los materiales generales de la biblioteca no serían compatibles con los objetivos de este programa, ya que la adquisición de conocimientos especializados y habilidades prácticas son los elementos esenciales para completar los programas ofrecidos. A través del botón "BIBLIOTECA" en el menú principal del panel del estudiante en el Campus en línea, los estudiantes pueden acceder a una variedad de materiales de referencia complementarios en la sección "DEMOS" de la Biblioteca. Estos recursos incluyen documentos de referencia, imágenes, archivos de proyectos 3D y muchas demostraciones en video que son suficientes para apoyar los objetivos de aprendizaje de los programas ofrecidos al proporcionar a nuestros estudiantes contenido relevante para el programa en el que están inscritos y temas relacionados: producción de animación, en todas sus fases. Este material está disponible gratuitamente para todos los estudiantes a través de su panel de control las 24 horas del día, los 7 días de la semana, por lo que no hay procedimientos de registro de entrada / salida ni limitaciones en su acceso. Tanto la facultad como el personal están disponibles para ayudar a los estudiantes con cualquier pregunta que puedan tener sobre el material y para apoyar al estudiante en su aprendizaje extracurricular.

AVISO RELATIVO A LA TRANSFERIBILIDAD DE CRÉDITOS Y CREDENCIALES OBTENIDAS EN NUESTRA INSTITUCIÓN

La transferibilidad de los créditos que obtenga en Universal Arts School queda a la entera discreción de una institución a la que puede solicitar transferirse. La aceptación del certificado que obtiene en los programas educativos también queda a discreción de la institución a la que puede solicitar transferirse. Si el certificado que obtiene en esta institución no es aceptado en la institución a la que desea transferirse, es posible que deba repetir algunos o todos sus cursos en esa institución. Por esta razón, debe asegurarse de que su asistencia a esta institución cumpla con sus objetivos educativos. Esto puede incluir ponerse en contacto con una institución a la que puede solicitar transferirse después de asistir a Universal Arts School para determinar si su certificado se transferirá.

Políticas de admisión y reconocimiento de créditos

Criterios de admisión:

1. No se requiere que los estudiantes posean un diploma de escuela secundaria. En cambio, los estudiantes son evaluados durante el proceso de admisión sobre su capacidad para beneficiarse

profesionalmente del programa y su probabilidad de completar el programa con éxito. Se hacen preguntas específicas para guiar una autoevaluación del estilo de aprendizaje del estudiante y sus ambiciones profesionales y personales. Los estudiantes son admitidos en el programa si esta autoevaluación cumple con los criterios anteriores y cumplen con todos los demás requisitos de admisión (a continuación).

- a. Prueba de admisión: Diseñado para evaluar su creatividad, pensamiento crítico y motivación. Esta prueba es obligatoria y nos ayuda a obtener una visión más profunda de su perfil.
 - b. Entrevista de admisión: Una conversación en la que analizamos sus objetivos, habilidades y compatibilidad con nuestra escuela. Profundizamos en las respuestas de su formulario para conocerlo mejor. Valoramos tu motivación y determinación más que tus conocimientos técnicos, ya que nuestro objetivo es ayudarte a descubrir y potenciar tu talento.
 - c. Fase de inscripción: Si superas el proceso de admisión, formalizarás tu matrícula para asegurar tu plaza. A partir de este momento, estará oficialmente registrado y listo para comenzar su formación en Universal Arts School.
 - d. Finalización de la formalización: Este paso final incluye la firma del compromiso de pago y la planificación de su calendario de pagos con nuestro equipo. Si corresponde, también se procesarán los documentos adicionales necesarios para su inscripción.
2. Los estudiantes deben demostrar al personal de admisiones que tienen las habilidades y competencias necesarias para tener éxito en un entorno de educación a distancia. Esto se demuestra al obtener puntajes satisfactorios en nuestra Evaluación de Educación a Distancia que el personal de admisiones realizará con cada solicitante.
 3. El estudiante debe pagar o aceptar contractualmente pagar todas las tarifas aplicables según el programa de tarifas publicado actualmente al momento de celebrar un contrato de inscripción o hacer otros arreglos aceptables para la escuela.
 4. Esta institución no otorga crédito por la finalización satisfactoria de CLEP u otros exámenes comparables. Esta institución no otorga crédito por la experiencia del aprendizaje.
 5. Esta institución no ha celebrado un acuerdo de articulación o transferencia con ninguna otra institución. No se admitirán estudiantes con capacidad para beneficiarse.
 6. Los créditos obtenidos no son transferibles por créditos universitarios.

Servicios relacionados con visas

Los estudiantes de otros países pueden ser admitidos en la institución; sin embargo, toda la instrucción se proporciona en línea; Esta institución no brinda servicios de visa a estudiantes de otros países.

Requisitos de dominio del idioma

Inglés

Para un estudiante cuya escuela secundaria o cursos equivalentes no se completaron en inglés, y para quien el inglés no era un idioma principal, el estudiante debe demostrar una comprensión firme y conversacional del idioma inglés durante la entrevista de admisión con un oficial de admisiones en la escuela. Como parte de la evaluación de admisión, el oficial evaluará si el estudiante tiene un conocimiento suficiente del idioma para poder beneficiarse de asistir al programa ofrecido en inglés.

Español

Para un estudiante cuya escuela secundaria o cursos equivalentes no se completaron en español, y para quien el español no era un idioma principal, el estudiante debe demostrar una comprensión firme y conversacional del idioma español durante la entrevista de admisión con un oficial de admisiones en la

escuela. Como parte de la evaluación de admisión, el oficial evaluará si el estudiante tiene un conocimiento suficiente del idioma para poder beneficiarse de asistir al programa ofrecido en español.

Idioma de instrucción

Las instrucciones se darán en inglés o español. Cada grupo lingüístico de estudiantes se inscribirá en cohortes separadas, enseñadas solo en ese idioma. La Institución ha contratado a suficientes profesores debidamente calificados que enseñarán a cada grupo lingüístico de estudiantes.

Instrucción de inglés como segundo idioma

Esta institución no proporciona instrucción de ESL.

Estado de acreditación

Esta institución no está acreditada por una agencia de acreditación reconocida por el Departamento de Educación de los Estados Unidos. Un estudiante inscrito en una institución no acreditada no es elegible para recibir ayuda financiera federal.

Divulgación de STRF

Divulgaciones del Fondo de Recuperación de Matrícula Estudiantil.

"El Estado de California estableció el Fondo de Recuperación de Matrícula Estudiantil (STRF) para aliviar o mitigar la pérdida económica sufrida por un estudiante en un programa educativo en una institución calificada, que es o fue residente mientras estaba inscrito, o estaba inscrito en un programa de residencia, si el estudiante se inscribió en la institución, pagó la matrícula por adelantado y sufrió una pérdida económica. A menos que se le exima de la obligación de hacerlo, debe pagar la evaluación impuesta por el estado para el STRF, o debe pagarse en su nombre, si es un estudiante en un programa educativo, que es residente o está inscrito en un programa de residencia, y paga por adelantado la totalidad o parte de su matrícula. CaliforniaCalifornia No es elegible para la protección del STRF y no está obligado a pagar la evaluación del STRF, si no es residente de California o no está inscrito en un programa de residencia".

"Es importante que guarde copias de su acuerdo de inscripción, documentos de ayuda financiera, recibos o cualquier otra información que documente el importe pagado a la escuela. Las preguntas relacionadas con el STRF pueden dirigirse a la Oficina de Educación Postsecundaria Privada, 1747 N. Market Blvd., Suite 225, Sacramento, CA 95834, (916) 574-8900 o (888) 370-7589.

Para ser elegible para STRF, debe ser residente de California o estar inscrito en un programa de residencia, matrícula prepagada, pagado o considerado haber pagado la evaluación STRF y haber sufrido una pérdida económica como resultado de cualquiera de los siguientes:

1. La institución, una ubicación de la institución o un programa educativo ofrecido por la institución fue cerrado o discontinuado, y usted no eligió participar en un plan de enseñanza aprobado por la Oficina o no completó un plan de enseñanza elegido aprobado por la Oficina.
2. Estuvo inscrito en una institución o en una ubicación de la institución dentro del período de 120 días antes del cierre de la institución o ubicación de la institución, o estuvo inscrito en un programa educativo dentro del período de 120 días antes de que se suspendiera el programa.
3. Estuvo inscrito en una institución o en una ubicación de la institución más de 120 días antes del cierre de la institución o ubicación de la institución, en un programa educativo ofrecido por la institución en el que la Oficina determinó que hubo una disminución significativa en la calidad o el valor del programa más de 120 días antes del cierre.
4. La Oficina ha ordenado a la institución que pague un reembolso, pero no lo ha hecho.
5. La institución no ha pagado o reembolsado los fondos del préstamo bajo un programa federal de préstamos estudiantiles como lo exige la ley, o no ha pagado o reembolsado los ingresos recibidos por la institución en exceso de la matrícula y otros costos.

6. Un árbitro o tribunal le ha otorgado una restitución, un reembolso u otro laudo monetario, basado en una violación de este capítulo por parte de una institución o representante de una institución, pero no ha podido cobrar el laudo de la institución.

7. Buscó asesoría legal que resultó en la cancelación de uno o más de sus préstamos estudiantiles y tiene una factura por los servicios prestados y evidencia de la cancelación del préstamo o préstamos estudiantiles.

Para calificar para el reembolso de STRF, la solicitud debe recibirse dentro de los cuatro (4) años a partir de la fecha de la acción o evento que hizo que el estudiante fuera elegible para la recuperación de STRF.

Un estudiante cuyo préstamo es revivido por un titular de préstamo o cobrador de deudas después de un período de no cobro puede, en cualquier momento, presentar una solicitud por escrito para la recuperación de STRF por la deuda que de otro modo habría sido elegible para la recuperación. Si han pasado más de cuatro (4) años desde la acción o evento que hizo que el estudiante fuera elegible, el estudiante debe haber presentado una solicitud por escrito para la recuperación dentro del período original de cuatro (4) años, a menos que el período haya sido extendido por otro acto de ley.

Sin embargo, no se puede pagar ningún reclamo a ningún estudiante sin un número de seguro social o un número de identificación de contribuyente.

Ley de Privacidad

La intención de esta institución es seguir cuidadosamente las reglas aplicables bajo la Ley de Derechos de Educación y Privacidad de la Familia. Nuestra intención es proteger la privacidad de los registros financieros, académicos y otros registros escolares de un estudiante. No divulgaremos dicha información a ninguna persona sin haber recibido primero la solicitud por escrito del estudiante para hacerlo, o a menos que la ley exija lo contrario.

Política de no discriminación

Esta institución se compromete a brindar igualdad de oportunidades a todos los solicitantes de programas y a todos los solicitantes de empleo. Por lo tanto, no se producirá discriminación en ningún programa o actividad de esta institución, incluidas las actividades relacionadas con la solicitud de estudiantes o empleados por motivos de raza, color, religión, creencias religiosas, origen nacional, sexo, orientación sexual, estado civil, embarazo, edad, discapacidad, condición de veterano o cualquier otra clasificación que impida que una persona sea considerada como individuo. Dirija cualquier consulta relacionada con esta política, si corresponde, al Director de Operaciones, a quien se le asigna la responsabilidad de garantizar que se siga esta política.

Libertad Académica

Universal Arts School se compromete a garantizar la plena libertad académica a todos los profesores. Confiando en las calificaciones y la experiencia de los miembros de su facultad, la universidad alienta a sus miembros de la facultad a ejercer sus juicios individuales con respecto al contenido de los cursos asignados, la organización de los temas y los métodos de instrucción, siempre que estos juicios se hagan dentro del contexto de las descripciones de los cursos tal como se publican actualmente, y siempre que los métodos de instrucción sean los sancionados oficialmente por la institución. métodos para los cuales la institución ha recibido la aprobación de supervisión.

Universal Arts School alienta a los instructores y estudiantes a participar en discusiones y diálogos. Se alienta a los estudiantes y miembros de la facultad a expresar libremente puntos de vista, por controvertidos que sean, siempre que crean que avanzaría la comprensión en su disciplina o subdisciplinas especializadas.

Acoso sexual

Esta institución se compromete a proporcionar un entorno de trabajo libre de discriminación, intimidación y acoso. De acuerdo con este compromiso, creemos que es necesario enfrentar afirmativamente este tema y expresar nuestra firme desaprobación del acoso sexual. Nadie asociado con esta institución puede participar en abuso verbal de naturaleza sexual; usar palabras sexualmente degradantes o gráficas para describir a un individuo o el cuerpo de un individuo; o exhibir objetos o imágenes sexualmente sugerentes en cualquier instalación u otro lugar asociado con esta institución. Los estudiantes son responsables de comportarse de manera consistente con el espíritu y la intención de esta política.

Derecho de Cancelación del Estudiante

El estudiante tendrá derecho a cancelar el acuerdo y recibir un reembolso completo de conformidad con la sección 71750 hasta la asistencia a la primera sesión de clase, o el séptimo día después de la inscripción, lo que ocurra más tarde. La cancelación es efectiva en la fecha en que se envíe una notificación escrita de cancelación por correo electrónico a **Lorena Hueso**, lorena.hueso@uarts.art. La notificación de cancelación debe ser por escrito. Si un estudiante proporciona una cancelación verbal en persona o por teléfono, la institución enviará una notificación de seguimiento por escrito vía correo electrónico al estudiante confirmando su cancelación verbal y la fecha en que se realizó.

Todos los registros relacionados con la cancelación del estudiante y la emisión del reembolso se conservarán en el expediente del estudiante, y el estudiante se añadirá a los registros del registro de cancelaciones de la institución, incluyendo el nombre del estudiante, dirección, número de teléfono, dirección de correo electrónico personal, fecha de cancelación y monto del reembolso.

Política de Cancelación Estudiantil

Una cancelación del período actual de asistencia iniciada por el alumno puede efectuarse mediante notificación escrita del estudiante enviada por correo electrónico a **Lorena Hueso**, lorena.hueso@uarts.art. La notificación de cancelación debe ser por escrito. Si un estudiante proporciona una notificación de cancelación verbal en persona o por teléfono, la institución enviará una notificación de seguimiento por escrito vía correo electrónico al estudiante confirmando su cancelación verbal y la fecha en que se realizó. La fecha efectiva de la cancelación del estudiante será la fecha en que la notificación sea recibida por la institución.

Política de Cancelación Administrativa

La cancelación del período actual de asistencia también puede ser efectuada por la institución debido a la conducta del estudiante o la falta de asistencia. Esto se denomina “cancelación administrativa” y se efectuará mediante notificación escrita de la institución al estudiante, la cual debe incluir los motivos de la cancelación administrativa y la fecha efectiva de la misma. Para los estudiantes que sean cancelados administrativamente debido a falta de asistencia, la fecha efectiva de la cancelación administrativa será el último día de asistencia del estudiante.

Motivos de Cancelación Administrativa

Los estudiantes que asistan a programas en nuestra institución pueden ser cancelados administrativamente por las siguientes razones:

- **Asistencia:** Estar ausente por más de siete (7) días calendario consecutivos sin comunicación con la escuela para justificar las ausencias o buscar organizar un permiso de ausencia.
- **Deshonestidad Académica:** Como resultado de una investigación de plagio, hacer trampa en una evaluación, uso de materiales no autorizados o comunicación con otros durante los exámenes en los que se concluya que el estudiante cometió tales acciones.

- **Conducta de Comportamiento:** Comportamiento disruptivo, ofensivo y/o inapropiado en clase o fuera de ella (incluyendo en línea) hacia compañeros, profesores o personal. Esto incluye insultos, ofensas o interrupciones graves a la convivencia adecuada en el Centro.

- **Violaciones de Ciberseguridad y Tecnología:**

- Ciberataques contra los sistemas de la escuela o intentos de falsificar o manipular cualquier sistema lógico o físico, archivos o aplicaciones de Universal Arts School.

- Acceso remoto no autorizado a los servidores, sitios web y plataformas en línea del Centro.

- Otorgar acceso no autorizado a la plataforma en línea del Centro a usuarios no registrados (por ejemplo, compartir credenciales de cuenta).

- **Violaciones de Propiedad Intelectual:**

- Distribución o difusión en línea del material del Centro (ya sea presencial o en línea) sin autorización.

- Infracción de los derechos de autor o de propiedad intelectual del Centro.

- Falsificación de documentos oficiales del Centro.

- **Actividad en Línea Dañina:**

- Publicación de contenido sensible, ofensivo, violento, sexual, religioso o político en los canales del Centro o relacionados.

- Publicación en línea de mensajes o reseñas que dañen seriamente la imagen de la escuela o no cumplan con los estándares adecuados de crítica constructiva, o actos que dañen la dignidad del personal, profesores o estudiantes.

- **Seguridad e Integridad:**

- Robo de propiedad de cualquier miembro de la escuela, ya sea estudiante o profesor.

- Dañar propiedad dentro de las instalaciones académicas.

- Posesión de armas en el campus.

- Asistir a clase (o asistir en línea) en estado de embriaguez o drogado, o consumo de drogas/alcohol en las instalaciones.

- Falta notable de integridad o actos llevados a cabo, incluso fuera del Centro, que dañen seriamente su imagen o funcionamiento.

Todos los registros relacionados con la cancelación administrativa del estudiante y la emisión del reembolso se conservarán en el expediente del estudiante, y el estudiante se añadirá a los registros del registro de cancelaciones de la institución, incluyendo el nombre del estudiante, dirección, número de teléfono, dirección de correo electrónico personal, fecha de cancelación y monto del reembolso.

Política de Reembolso

A continuación se presenta la única política de reembolso para esta institución. No se aplicará ninguna otra política de reembolso distinta a esta, tal como se especifica en nuestro catálogo institucional y acuerdo de inscripción.

Tiempos y Documentación de Reembolsos Esta institución reembolsará cualquier saldo acreedor en la cuenta del estudiante dentro de los 45 días posteriores a la fecha de cancelación, finalización o retiro del estudiante del programa educativo en el que estaba inscrito. Esta institución proporcionará al estudiante documentación que especifique el monto del reembolso, el método de cálculo del reembolso, la fecha en que se realizó el reembolso y el nombre y dirección de la persona o entidad a la que se envió el reembolso, así como el método de pago del reembolso (cheque, efectivo, transferencia ACH, etc.).

Cálculo de Reembolsos en Caso de Cancelación (Derecho de Cancelación) Si un estudiante cancela su inscripción de acuerdo con la Política de Derecho de Cancelación (primeros 7 días), esta institución reembolsará el 100 por ciento de la cantidad pagada por cargos institucionales, menos un depósito razonable o tarifa de solicitud, que no exceda los doscientos cincuenta dólares (\$250), según lo especificado en el catálogo y el acuerdo de inscripción. Se reembolsarán las tarifas cobradas relacionadas con el Fondo de

Recuperación de Matrícula Estudiantil (STRF). También se reembolsarán las tarifas cobradas por materiales educativos que de otro modo se indicarían como no reembolsables.

Cálculo de Reembolsos en Caso de Cancelación Estudiantil o Administrativa

Un reembolso prorrateado de conformidad con la sección 94919(c) o 94920(d) o 94927 del Código no será menor que la cantidad total adeudada por el estudiante por la parte del programa educativo proporcionado restada de la cantidad pagada por el estudiante, calculada de la siguiente manera:

(A) La cantidad del reembolso adeudado al estudiante es igual a los cargos totales pagados por el estudiante, menos el cargo de matrícula diario o por hora del programa (cargo institucional total menos cualquier cargo no reembolsable, dividido por el número de días u horas en el programa), multiplicado por el número de días u horas que el estudiante asistió antes de la cancelación/retiro, y menos cualquier cargo no reembolsable. Cualquier hora o día anterior al último día de asistencia del estudiante para el cual el estudiante estaba programado para asistir, pero estuvo ausente, se incluirá en el cálculo de días u horas asistidos.

Todas las cantidades que el estudiante haya pagado estarán sujetas a un reembolso prorrateado a menos que el acuerdo de inscripción y la política de reembolso descrita en el catálogo especifiquen un depósito o tarifa de solicitud no reembolsable, que no exceda los doscientos cincuenta dólares (\$250), o cantidades no reembolsables pagadas por materiales educativos, o ambos. Esta institución cobra tanto un depósito no reembolsable como cantidades no reembolsables pagadas por materiales educativos; estas cantidades se especifican en nuestra sección de Cargos y Tarifas en el catálogo y en el acuerdo de inscripción del estudiante. Consulte la sección de Tarifas del catálogo y el acuerdo de inscripción para obtener un desglose de los cargos que no son reembolsables como parte de un reembolso prorrateado, así como una descripción de las condiciones bajo las cuales esos artículos pueden o no ser reembolsables (solo como ejemplo: las tarifas por libros de texto impresos podrían considerarse reembolsables caso por caso si los materiales se devuelven en un estado reutilizable y sin manchas).

Reembolsos a Terceros, según corresponda Si se realiza un reembolso a un tercero en nombre de un estudiante que ha cancelado o se ha retirado de su inscripción en un programa educativo, la institución proporcionará al estudiante, dentro de los 45 días calendario posteriores a la fecha de cancelación, una notificación por escrito, tal como se describe en la sección 71920(b)(10), en formato impreso o electrónico, desglosando el monto reembolsado a cada tercero, el nombre del tercero y la fecha de cada reembolso, según corresponda.

Reembolsos de Pagos Recaudados y Pagaderos a Entidades Terceras, según corresponda Si esta institución ha recaudado dinero de, o en nombre de, un estudiante para su transmisión en nombre del estudiante a un tercero para una fianza, uso de biblioteca o tarifas para una licencia, solicitud o examen y la institución no ha pagado el dinero al tercero o aún no ha sido facturada por el tercero en el momento de la cancelación del estudiante, la institución reembolsará el dinero al estudiante dentro de los 45 días calendario posteriores a la cancelación.

Si el estudiante ha recibido fondos federales de ayuda financiera para estudiantes, el estudiante tiene derecho a un reembolso de los dineros no pagados con fondos del programa federal de ayuda financiera para estudiantes.

Política de reembolso

Si el estudiante cancela un acuerdo de inscripción o se retira durante un período de asistencia, la política de reembolso para los estudiantes que hayan completado el 60 por ciento o menos del período de asistencia será un reembolso prorrateado. Un reembolso prorrateado de conformidad con la sección 94919 (c) o 94920 (d) o 94927 del código no será menor que el monto total adeudado por el estudiante por la parte del programa educativo proporcionado restado del monto pagado por el estudiante, calculado de la siguiente manera:

El monto adeudado es igual al cargo diario del programa (cargo institucional total, dividido por el número de días u horas en el programa), multiplicado por el número de días que el estudiante asistió, o estaba programado para asistir, antes del retiro.

A los efectos de determinar un reembolso, se considerará que un estudiante se ha retirado de un programa educativo cuando se retira o se considera retirado de acuerdo con la política de retiro establecida en el catálogo de esta institución.

Si una institución ha cobrado dinero de un estudiante para su transmisión en nombre del estudiante a un tercero por una fianza, uso de la biblioteca o tarifas para una licencia, solicitud o examen y la institución no ha pagado el dinero al tercero en el momento del retiro o cancelación del estudiante, la institución reembolsará el dinero al estudiante dentro de los 45 días posteriores al retiro o cancelación del estudiante. Si el estudiante ha recibido fondos de ayuda financiera federal para estudiantes, el estudiante tiene derecho a un reembolso del dinero no pagado de los fondos del programa federal de ayuda financiera para estudiantes. Esta institución reembolsará cualquier saldo de crédito en la cuenta del estudiante dentro de los 45 días posteriores a la fecha en que el estudiante completó o se retiró del programa educativo en el que se inscribió el estudiante.

Políticas y procedimientos relacionados con la ayuda financiera

Esta institución no participa en ningún programa de ayuda financiera federal o estatal. Un estudiante inscrito en una institución no acreditada no es elegible para programas federales de ayuda financiera.

Divulgaciones de ayuda financiera

La institución proporciona ayuda financiera directamente a sus estudiantes en forma de un plan de pago mensual. No se cobran intereses, sin embargo, se aplican cargos por pagos atrasados de dos o más días de retraso. Todos los arreglos financieros deben hacerse antes del comienzo de las clases. La escuela se comunicará con los estudiantes que estén atrasados en el pago de la matrícula y las tarifas. Se les alentará a hacer arreglos específicos con el instituto para eliminar su morosidad y mantenerse en buena situación financiera.

Calificaciones y estándares para el rendimiento estudiantil - Progreso satisfactorio

Los puntajes de aprobado/reprobado se utilizan para todas las evaluaciones y proyectos de tareas semanales. Los estudiantes deben lograr un 80% o más en todas las áreas de calificación para aprobar con éxito el programa. La política de calificación es evaluar: evaluaciones de tareas semanales, proyectos individuales, proyectos finales y comportamiento. Los estudiantes serán evaluados a lo largo del programa. La calificación final del estudiante se calculará mediante la escala de calificación que se muestra en el plan de estudios de su programa inscrito.

Se advertirá a un estudiante que está en peligro de reprobación el programa si su puntaje acumulado cae por debajo del 80%. Si un estudiante es dado de baja de un programa por calificaciones bajas o por reprobación el examen final, no se le permitirá regresar a clase y es posible que tenga que volver a inscribirse en otra cohorte.

La clasificación se pondera de la siguiente manera:

Proyectos individuales	25%
Proyectos semanales	40%
Proyecto Final	25%
Comportamiento	10%

ESCALA DE APROBACIÓN/SUSPENSOS	
Escala de calificaciones	Grado
80 y más	Pasar
79 y menos	Fallar

Políticas de evaluación

Evaluación

Las calificaciones se otorgan sobre la base de aprobado / reprobado. Los instructores utilizan una rúbrica de calificación para registrar la adquisición y el dominio de una variedad de habilidades por parte de los estudiantes. Los estudiantes deben lograr una calificación de "aprobado" en el programa en general para graduarse del programa.

Estándares para la evaluación de evaluaciones semanales, proyectos semestrales y finales, y comportamiento

Evaluaciones semanales

Todos los estudiantes deberán entregar una tarea semanal completa. Las calificaciones aprobatorias o reprobatorias en las habilidades semanales se evalúan mediante la comprensión cognitiva del estudiante y / o el uso práctico de las habilidades y el logro de los objetivos de habilidades. Las evaluaciones se basan en el nivel de comprensión del estudiante del material básico del programa. Las evaluaciones se entregarán a los estudiantes los jueves y deben enviarse antes de los domingos.

Proyectos

Todos los estudiantes deberán aprobar los proyectos individuales y el proyecto final. Serán calificados mediante la evaluación y el seguimiento de los límites de tiempo de las habilidades y los criterios críticos para cada habilidad. Nuestras evaluaciones evalúan la comprensión del estudiante de los nuevos conceptos y herramientas, así como su capacidad para implementar los conceptos dentro de sus proyectos. Las evaluaciones son revisadas por los instructores y los estudiantes reciben comentarios personalizados. Los proyectos se entregan al comienzo de cada trimestre y se entregan la última semana de cada trimestre. El proyecto final debe entregarse 2 meses después de la finalización del programa.

Comportamiento

Se espera que los estudiantes demuestren las "habilidades blandas" necesarias de la profesión con sus compañeros y sus instructores. En entornos colaborativos, los estudiantes deben demostrar profesionalismo, cortesía, respeto, comunicación efectiva, trabajo en equipo de apoyo y buena ética de trabajo.

Rúbrica de calificación

P -	EXCELENTE	Sin errores
P -	BIEN	Algunos errores
P -	SATISFACTORIO	Muchos errores, pero mostrando comprensión de tareas y materiales
NP-	ESPACIO PARA MEJORAR	Errores significativos, no parece entender tareas y materiales
NP-	INSATISFACTORIO	Errores enormemente significativos, estudiante en riesgo de reprobación el curso

Política de asistencia - Todos los programas

Sesiones de clase asincrónicas y sesiones sincrónicas

Se requiere que los estudiantes participen con al menos el 80% del material durante todo el programa. Comprometerse con el material constituye asistencia. Cuando un estudiante cae por debajo del 80% de asistencia, su instructor le dará una advertencia verbal. Cuando un estudiante cae por debajo del 75% de asistencia, será puesto en libertad condicional por el resto del programa. El estudiante será notificado de su estado de prueba y se le pedirá que se reúna con el Director Académico. Los estudiantes que lleguen tarde a cualquier sesión sincrónica más de 10 minutos después de que la clase esté programada para comenzar recibirán una ausencia injustificada para ese período de clase, sujeto a revisión por parte del instructor.

La política de esta institución sobre el seguimiento de la asistencia en un entorno asincrónico se basa en la premisa de que la comunicación regular entre el profesor y el estudiante y, también, entre los propios estudiantes, tiene un valor significativo en el proceso de aprendizaje. Para garantizar esta comunicación oportuna, su instructor responderá a cada una de sus entregas de tareas o presentaciones de exámenes dentro de los 2 días. Para asegurar aún más esta comunicación oportuna, también debe responder a cada una de las consultas de su instructor dentro de los 2 días.

El estudiante debe demostrar una interacción regular y sustantiva con el instructor. La interacción regular y sustantiva se define como completar una de las siguientes actividades académicas una vez a la semana para ser marcado como asistente y participante activo:

- Publicar en el foro de discusión del curso comentarios sustantivos relevantes para el tema
- Intercambios sustantivos con el instructor sobre el contenido, los conceptos y las tareas del curso
- Enviar una tarea o ejercicio de unidad calificada

Iniciar sesión en un curso y hacer clic en los recursos no contará como haber participado. Leer foros de discusión y leer o ver recursos del curso, aunque académicamente importantes, no se miden ni cuentan como asistencia de los estudiantes.

Los estudiantes en línea que no participen en una de las cinco actividades durante siete (7) días calendario consecutivos serán retirados de la institución.

Políticas de Libertad Condicional y Expulsión Académica

El Director Académico puede colocar a un estudiante en período de prueba académica si el estudiante no está logrando un progreso académico satisfactorio según la política publicada de esta institución. El progreso académico del estudiante será monitoreado al final de cada módulo a medida que se publiquen las calificaciones. Si el porcentaje de aprobación / suspenso del estudiante cae por debajo del requerido para la graduación, un estudiante puede ser puesto en período de prueba académica. Esto dará como resultado un aviso formal, que se enviará al estudiante por correo, explicando el motivo de la prueba. Si el estudiante desea apelar el aviso formal, debe enviar una solicitud por escrito para una revisión académica administrativa a la dirección de correo electrónico del campus principal de la escuela: usa@uarts.art. Después de completar el módulo actual, el estudiante tendrá dos módulos adicionales para que su porcentaje de aprobación / reprobación alcance o supere el estándar mínimo de la institución. A partir de entonces, el fracaso del estudiante para lograr un progreso académico satisfactorio puede resultar en la expulsión del programa. El Director Académico ofrecerá asistencia para localizar un tutor adecuado, en caso de que el estudiante solicite dicho servicio. Cualquier estudiante que busque un tutor es financieramente responsable del costo de toda esa tutoría.

Las violaciones de la Política de Acoso o Discriminación de esta institución pasarán a formar parte del expediente del estudiante. Dependiendo de la gravedad y / o frecuencia de las violaciones, la Facultad puede tomar medidas disciplinarias, incluida la retirada administrativa de la Universidad. Un estudiante que haya sido objeto de medidas disciplinarias puede presentar una apelación al Director Académico según la política de quejas de la Universidad.

Permisos de ausencia

En general, es política de la escuela no otorgar un permiso de ausencia a los estudiantes. El director de la escuela puede otorgar un permiso de ausencia después de determinar que se demuestra una buena causa. Un estudiante no puede tener más de dos permisos de ausencia en un período calendario de 12 meses, y puede estar en licencia no más de 30 días calendario durante ese período calendario de 12 meses. Los registros de asistencia escolar definirán claramente las fechas de la licencia del estudiante. Una declaración escrita de las razones por las que se otorgó el permiso de ausencia, firmada tanto por el estudiante como por el director de la escuela indicando la aprobación, se colocará en el archivo permanente del estudiante. La inscripción de un estudiante en el programa se cancelará si el estudiante no regresa según lo programado de un permiso de ausencia aprobado.

Procedimientos de quejas de los estudiantes - Derechos de los estudiantes -

La mayoría de los problemas o quejas que los estudiantes pueden tener con la escuela o sus administradores se pueden resolver a través de una reunión personal con el instructor o un consejero del estudiante. Sin embargo, si esta acción no resuelve el asunto a satisfacción del estudiante, puede presentar una queja por escrito a la dirección de correo electrónico del campus principal de la escuela: usa@uarts.art. La queja por escrito debe contener una declaración de la naturaleza del problema, la fecha en que ocurrió el problema, los nombres de las personas involucradas, copias de los documentos, si los hubiera, que contengan información sobre el problema, evidencia que demuestre que se siguió correctamente el procedimiento de queja de la institución y la firma del estudiante. El estudiante puede esperar recibir una respuesta por escrito dentro de los diez días hábiles. El COO verificará que el estudiante haya intentado resolver el incidente o la queja. Si el estudiante ha seguido los tres pasos anteriores, el director de operaciones convocará una sesión de quejas e incluirá a todas las partes interesadas. Se puede pedir a cada parte involucrada que presente su versión del incidente antes de que todas las partes estén presentes. La persona contra la que se presenta la denuncia recibirá una notificación por escrito que incluirá el informe inicial, las alegaciones de hecho, una lista de testigos y pruebas. Se puede pedir a cada parte involucrada que presente su versión del incidente antes de que todas las partes estén presentes. Luego, el director de operaciones emitirá una declaración a todas las partes dentro de las 48 horas posteriores a la conclusión de la reunión de quejas. Si la decisión es inaceptable para el estudiante, el estudiante debe, dentro de las 48 horas, enviar copias escritas de todos los documentos y una carta de presentación al Director de Operaciones explicando por qué cree que la decisión es inaceptable. La escuela tiene derecho a suspender al estudiante hasta que se resuelva el problema si el estudiante no sigue los procedimientos de queja adecuados.

Las quejas continuas no resueltas pueden dirigirse a:

Oficina de Educación Postsecundaria Privada (BPPE)

P.O. Box 980818

West Sacramento, CA 95798-0818

Teléfono: (916) 574-8900

Sitio web: www.bppe.ca.gov

Servicios Estudiantiles

Esta institución no proporciona servicios de recepción en aeropuertos, asistencia de vivienda u otros servicios. Además, esta institución mantiene un enfoque en la prestación de servicios educativos. Si un estudiante encuentra problemas personales que interfieren con su capacidad para completar los cursos, esta institución brindará asistencia para identificar la asistencia profesional adecuada en la comunidad local del estudiante, pero no ofrece asistencia de asesoramiento personal.

Servicios de empleo

Como parte de nuestros cursos, preparamos rigurosamente a nuestros estudiantes para la realidad del lugar de trabajo, incluida la revisión y preparación de currículums y reels de producción y la práctica de entrevistas. Los estudiantes siempre pueden contactarnos después de la graduación para obtener apoyo continuo y comentarios de sus profesores sobre el fortalecimiento de su reel de trabajo, sin embargo, no ofrecemos servicios de asistencia para la colocación laboral.

Alojamiento para estudiantes

Esta institución no tiene la responsabilidad de encontrar o ayudar a un estudiante a financiar la vivienda.

Esta institución no opera dormitorios u otras instalaciones de vivienda. Esta institución no brinda asistencia ni tiene la responsabilidad de ayudar a los estudiantes a encontrar vivienda. Las viviendas en el área inmediata están disponibles en apartamentos de dos pisos sin ascensor y con jardín. El alquiler mensual de una unidad de una habitación es de aproximadamente \$1,800 al mes. (www.apartmentguide.com)

Registros y transcripciones de los estudiantes

Los registros de todos los estudiantes se conservan durante cinco años. Las transcripciones se guardan permanentemente. Los estudiantes pueden inspeccionar y revisar sus registros educativos. Para hacerlo, un estudiante debe presentar una solicitud por escrito que identifique la información específica que se revisará. Si un estudiante encuentra, al revisar, que los registros son inexactos o engañosos, el estudiante puede solicitar que se corrijan los errores. En el caso de que exista una diferencia de opinión con respecto a la existencia de errores, un estudiante puede solicitar que se realice una reunión para resolver el asunto. El archivo de cada estudiante contendrá los registros del estudiante, incluida una copia del acuerdo de inscripción firmado, la hoja informativa de rendimiento escolar, el diploma otorgado, la transcripción de las calificaciones obtenidas, el diploma de escuela secundaria o GED, copias de todos los documentos firmados por el estudiante, incluido el contrato, los instrumentos de endeudamiento y los documentos relacionados con la ayuda financiera, los documentos de licencia de ausencia, el libro de contabilidad financiero, la información de reembolso según corresponda. quejas recibidas del estudiante o avisos estudiantiles relacionados con el progreso académico. Las transcripciones solo se entregarán al estudiante al recibir una solicitud por escrito con la firma en vivo del estudiante.

Profesiones: requisitos para la elegibilidad para la licencia

Ninguno de nuestros programas otorga una licenciatura.

Cargos: Matrícula y tarifas

Todas las tarifas están sujetas a cambios, sin previo aviso.

Nombre del programa	Enseñanza	Cuota de inscripción	STRF (\$ 0 / \$ 1,000)	Cargos totales del programa
Arte de videojuegos	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Arte conceptual de ilustración	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Esculpir extremo	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Matte Painting	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Programación de videojuegos con Unity	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Video Game Programming with Unreal	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Diseño de juegos	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
VFX con Houdini	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Digital Film	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Animación de personajes	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Arquitectura extrema	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240
Jarcia	\$19,990	\$250	\$0.00	\$20,240

Nombre del Programa: Arte de Videojuegos

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR EN EL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Arte Conceptual de Ilustración

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Sculpting Extreme

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Matte Painting

	Honorarios
--	------------

CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Programación de Videojuegos con Unity

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Video Game Programming with Unreal

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del programa: Game Design

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: VFX con Houdini

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Digital Film

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Character Animation

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240

CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Architecture Extreme

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Nombre del Programa: Rigging

	Honorarios
CARGOS TOTALES POR EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES ESTIMADOS PARA TODO EL PROGRAMA	\$20,240
CARGOS TOTALES QUE EL ESTUDIANTE ESTÁ OBLIGADO A PAGAR AL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN	\$250

Recibos y Límites de Cargos. A ningún estudiante se le cobrará ni se recaudará de él, o en su nombre, ninguna cantidad por cargos totales que exceda la cantidad indicada en nuestro catálogo y en el acuerdo de inscripción del estudiante.

Dentro de los 5 días posteriores a la recepción de pagos por parte de la institución, los estudiantes recibirán un recibo por escrito, en formato impreso o electrónico, de cualquier pago recibido del estudiante o en nombre del estudiante, incluyendo la fecha del pago(s), el monto del pago(s), la descripción del pago(s) y el pagador(es). Se guardará una copia del recibo(s) en el expediente del estudiante.

Facultad

CURSO ASIGNADO	INSTRUCTOR	EXPERIENCIA
1 – Video Game Art	David Saiz	Este instructor tiene más de 15 años de experiencia laboral relacionada con la industria. 8 años de experiencia docente y tiene una licenciatura.
2 – Illustration Concept Art	Monparler, Jorge	Este instructor tiene 10 años de experiencia laboral relacionada con la industria, 6 años de experiencia docente, tiene una licenciatura
3 – Sculpting Extreme 4 – Matte Painting	Costa, Rafa	Este instructor tiene más de 15 años de experiencia laboral relacionada con la industria, 3 años de experiencia docente, tiene una licenciatura
5 – Video Game Programming with Unity	Rueda, Erik	Este instructor tiene 8 años de experiencia laboral relacionada con la industria y 4 años de experiencia docente, tiene una licenciatura y una maestría.

6 – Video Game Programing with Unreal	Raúl Bleda	Este instructor tiene 8 años de experiencia laboral relacionada con la industria, más de 1 año de experiencia docente, tiene una Maestría en Programación de Videojuegos y es un Instructor Autorizado de Unreal.
7 – Game Design	Ramón Nafría	Este instructor tiene más de 20 años de experiencia laboral relacionada con la industria, 4 años de experiencia docente y tiene una licenciatura y una maestría en enseñanza.
8 – VFX con Houdini	José Martínez	Este instructor tiene 7 años de experiencia laboral relacionada con la industria y 3 años de experiencia docente, tiene una licenciatura.
9 – Digital Film	Grueiro, Andrés	Este instructor con más de 15 años de experiencia laboral relacionada con la industria, 5 años de experiencia docente, tiene una licenciatura
10 – Character Animation	Ponce, AnFrank	Este instructor tiene 10 años de experiencia laboral relacionada con la industria, 3 años de experiencia docente, tiene una licenciatura
11 – Rigging	Osornio, Apolo	Este instructor tiene 10 años de experiencia laboral relacionada con la industria, 3 años de experiencia docente, tiene una licenciatura

Programas

Nombre del programa	Video Game Art
Descripción del programa	Este es un curso práctico de arte de videojuegos de 9 meses que se enfoca en el desarrollo de entornos y accesorios para videojuegos. Cubriendo los aspectos más técnicos del arte para videojuegos y sus motores para una manejabilidad fluida, los estudiantes terminan con el conocimiento necesario para convertirse en artistas de entorno/utilería e implementarlos en el motor de videojuegos para asegurar un funcionamiento correcto. El papel del Artista Escenarios / Props es crear mundos. Necesitan contar una historia que sumerja a los jugadores en una narrativa. Lo hacen a través del diseño y la creación de todo tipo de assets; como castillos, todo tipo de vehículos, armas, etc. Un artista de entornos/accesorios colabora con otras disciplinas como diseñadores de niveles y otros artistas, y entre ellos construyen y refinan el contenido 3D que definirá la estética del juego y se asegurará de que el juego fluya sin problemas. Dirigido tanto a profesionales del sector como a personas que quieran construir una carrera artística profesional en la industria de los videojuegos y el cine, esta formación está dirigida a artistas y técnicos amantes de la creación de mundos a los que quieren dar vida; profesionales que deseen especializarse en el campo de la creación de arte 3D más enfocado en Entornos y Accesorios; y personas entusiastas, motivadas, artísticas y curiosas que aman hacer arte para películas y juegos. Este curso culmina en The Studio Production.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Aprende y domina los conceptos, las técnicas y las herramientas para ser un artista exitoso de los Escenarios y Props. • Domina todos los tipos de modelado de polígonos • Ser capaz de aplicar una amplia gama de texturas • Poseer un amplio conocimiento de los motores a nivel gráfico • Saber implementar entornos dentro de los motores • Ser capaz de adaptarse de polígonos altos a bajos • Obtener la categoría profesional de Artista CG y poder trabajar en Cine, Cortos, Publicidad, Videojuegos, etc. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con sus compañeros como lo haría en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un Proyecto • Recopilar y pulir la demo reel. • Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una Internship?	No.

Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de proyectos para medir sus habilidades, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Video Game Art

○ Año uno: Video Game Art

- Introducción al modelado
 - El programa comienza con técnicas de modelado fundamentales en Maya, donde los estudiantes aprenden a navegar por la interfaz, comprender tipos de superficies como NURBS y polígonos, y a crear assets 3D eficientes. Exploran el modelado de "caja" y aprenden a aplicar mapas normales, de relieve y de desplazamiento para mejorar el realismo. Una introducción al renderizado basado en la física (PBR) y el kit de herramientas de modelado garantiza que los estudiantes estén equipados con flujos de trabajo estándar de la industria.
- Introducción a Substance Painter
 - Este módulo se centra en el proceso de texturizado con Substance Painter. Los estudiantes adquieren experiencia práctica con capas, materiales inteligentes y puntos de anclaje mientras aprenden baking texturas y trabajar con UDIM. Técnicas como el uso de pinceles y máscaras permiten texturizar de forma detallada y realista, con renderizados finales producidos con el renderizador offline Iray.
- Modelado para producción
 - Los estudiantes llevan sus habilidades de modelado al siguiente nivel centrándose en técnicas de modelado de alta y baja poligonización. Aprenden la importancia de packing UV's para maximizar la densidad de texels y refinar su comprensión del bake de texturas. Se enfatiza la topología limpia y las mejores prácticas de la industria para la producción de assets, lo que garantiza que sus modelos estén optimizados para la representación en tiempo real. Se cubren las técnicas de presentación, enseñando a los estudiantes cómo mostrar su trabajo a los supervisores y directores artísticos.
- Accesorios, armas y vehículos para juegos
 - Este mes se centra en la creación de accesorios, armas y vehículos de héroes. Las técnicas avanzadas de modelado y texturizado permiten a los estudiantes construir assets complejos y listos para el juego. Exploran estrategias de iluminación y técnicas de presentación para asegurarse de que sus modelos sean visualmente llamativos. El rigging básico y una introducción a los fundamentos de la animación proporcionan información sobre cómo se mueven los assets dentro de un motor de juego.
- Introducción a ZBRUSH para Concept Art
 - Los estudiantes son introducidos a la escultura digital en ZBrush, centrándose en el modelado de personajes y superficies duras. Aprenden herramientas esenciales como polígrupos, mallas de inserción y booleans, mientras experimentan con polipintura y alfas personalizados. Los conceptos básicos de Fibermesh y los flujos de trabajo de ZModeler permiten a los estudiantes integrar elementos orgánicos y mecánicos en su trabajo, preparándolos para proyectos más complejos en futuros módulos.
- ZBRUSH para producción

- Sobre la base del módulo anterior, los estudiantes refinan sus habilidades de escultura para los flujos de trabajo de producción. Las técnicas avanzadas de ZBrush, como UV Master, Decimation Master y Live Boolean, garantizan que sus modelos cumplan con los estándares de la industria. Las técnicas de detalle adicionales, incluido el ruido de la superficie y la render estilizado, permiten a los estudiantes agregar profundidad y realismo a sus esculturas.
 - **Substance avanzado e introducción a UNREAL**
 - Este módulo introduce a los estudiantes a la integración del motor de juegos, centrándose en Unreal Engine. Aprenden a crear texturas fotorrealistas con Quixel Mixer, trabajan con el Editor de malla estática y el Editor de materiales, e implementan efectos de posprocesamiento. También exploran los sistemas de iluminación y cámara de Unreal, asegurándose de que sus assets estén optimizados para el rendimiento en el juego.
 - **Creación del Proyecto Final**
 - Los estudiantes comienzan su proyecto final reuniendo referencias y haciendo un blocking de sus entornos y accesorios. Refinan sus modelos, aplican técnicas avanzadas de texturizado y garantizan una optimización adecuada para el renderizado en tiempo real. La atención se centra en construir una pieza visualmente impresionante y técnicamente competente que demuestre el dominio de todas las habilidades adquiridas a lo largo del curso.
 - **Creación de reels**
 - El programa concluye con el desarrollo de un demo reel profesional. Los estudiantes modelan, texturizan e iluminan un entorno completo, integrando movimientos de cámara y técnicas de presentación en Marmoset o Unreal Engine. Reciben orientación sobre la edición y el montaje de su reel final, asegurándose de que están listos para mostrar su trabajo a posibles empleadores.
- **Año dos: The Studio Production.**
- **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portfolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
 - **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
 - **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y

Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Illustration and Concept Art
Descripción del programa	Este es un curso práctico de arte conceptual de ilustración que se enfoca en enseñar técnicas de dibujo básicas y avanzadas, desde iluminación, shaders, perspectiva y anatomía. Cubriendo los aspectos más técnicos del arte para la ilustración en libros, películas, videojuegos y otros medios, los estudiantes aprenden el conocimiento y las habilidades que necesitan para convertirse en artistas conceptuales en la industria del cine o la publicidad. Dirigido tanto a profesionales del sector como a personas que quieran desarrollar una carrera en el ámbito de la Ilustración y el Arte Conceptual. Esta formación es tanto para graduados como para no graduados ya que es una formación completamente autónoma y empírica. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Aprende técnicas de la industria para crear mundos fantásticos, diseñar personajes orgánicos, elementos inorgánicos y sets completos. • Domina todo tipo de dibujo inorgánico y orgánico. • Ser capaz de aplicar la teoría avanzada de la anatomía para crear, rediseñar o resolver conflictos sobre el diseño o idea original. • Desarrollar conocimientos competentes de photoshop para adaptarse a las exigencias de una producción real. • Saber implementar la perspectiva y la Teoría del color en una ilustración • Ser capaz de adaptarse a diferentes estilos según las demandas de los proyectos. • Traducir y dar vida a las palabras de un guión al arte, componiendo el ángulo de la cámara, la perspectiva, la actuación y las expresiones. Maximizando el impacto de la comunicación con el espectador. • Los estudiantes se vuelven competentes en el uso de Photoshop, que es la herramienta de software líder que utilizan los estudios profesionales. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto • Compila y pule su reel

	• Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una internship?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Illustration and Concept Art

- Año uno
 - Fundamentos
 - El programa comienza con una base sólida en herramientas digitales y principios artísticos básicos. Los estudiantes obtendrán competencia en Photoshop, centrándose en técnicas esenciales como pinceladas, capas y enmascaramiento. Aprenderán a descomponer formas complejas en formas geométricas básicas, mejorando la precisión y la visualización. Se introducen conceptos de iluminación, explorando cómo la luz y la sombra interactúan con diferentes superficies para crear realismo. Además, los estudiantes estudiarán la perspectiva de un punto y la anatomía básica, sentando las bases para desafíos de diseño más avanzados.
 - Fundamentos II
 - Este módulo se basa en habilidades fundamentales con un enfoque en los valores de escala de grises, lo que ayuda a los estudiantes a comprender la profundidad, el contraste y la composición. Las proporciones se exploran con mayor profundidad, particularmente en relación con la anatomía y las poses dinámicas. Los estudiantes ampliarán su conocimiento de perspectiva trabajando con una perspectiva de dos puntos para crear entornos más intrincados y dinámicos. También comenzarán a renderizar materiales intermedios como vidrio y superficies reflectantes, refinando su capacidad para representar texturas. Al final del mes, los estudiantes abordarán formas geométricas complejas, desarrollando precisión y confianza en su trabajo.
 - Fundamentos III
 - En este módulo, los estudiantes profundizan su comprensión de la perspectiva y comienzan a aplicarla a objetos y vehículos complejos. Se introduce la perspectiva de tres puntos, lo que les permite crear ángulos dramáticos y composiciones dinámicas. Los estudios de anatomía continúan con un enfoque en el equilibrio y el movimiento, ayudando a los estudiantes a crear personajes realistas en acción. Los estudiantes también practicarán el diseño de vehículos y objetos, asegurando precisión y credibilidad a través de técnicas de perspectiva precisas. Estas habilidades proporcionan una base técnica sólida para abordar los desafíos del arte conceptual en módulos posteriores.
 - Arte conceptual I
 - La transición al arte conceptual comienza con técnicas avanzadas en perspectiva y diseño de escenas. Los estudiantes combinarán una perspectiva de uno, dos y tres puntos para crear escenarios inmersivos y realistas. Aprenderán a configurar escenas utilizando ángulos

de cámara dinámicos para mejorar la narración y el compromiso visual. Se exploran técnicas de iluminación avanzadas para crear efectos dramáticos, crear un estado de ánimo y aportar profundidad a las composiciones. Al final del módulo, los estudiantes tendrán una comprensión más profunda de cómo crear narrativas visuales convincentes.

- **Arte conceptual II**

- En este módulo, los estudiantes se enfocan en la anatomía, la teoría del color y la representación de materiales para mejorar su rango artístico. Los estudios avanzados de anatomía se enfocan en características detalladas como manos, pies y expresiones faciales, esenciales para personajes realistas. Los principios de la teoría del color, incluida la armonía, la temperatura y el contraste, se aplican para crear diseños vibrantes y equilibrados. Los estudiantes practicarán la representación de materiales avanzados como piel, cabello y pelaje mientras exploran cómo usar el color para evocar emociones y atmósfera. El módulo concluye con la pintura de paisajes, combinando la habilidad técnica con la expresión creativa.

- **Arte conceptual III**

- Este módulo enfatiza la generación de ideas, las técnicas de composición y el flujo de trabajo creativo. Los estudiantes aprenderán a buscar referencias de manera efectiva y generar ideas únicas para sus diseños. Las miniaturas se convierten en un enfoque clave, ayudando a los estudiantes a explorar y refinar conceptos rápidamente antes de comprometerse con las ilustraciones finales. También crearán pinceles y formas personalizadas para agilizar su flujo de trabajo y personalizar su estilo. El módulo concluye con una introducción al diseño de accesorios y al dominio de técnicas de composición como la Regla de los Tercios para un arte visualmente atractivo.

- **Arte conceptual IV**

- Con un enfoque en el diseño de entornos y fondos, los estudiantes crearán escenarios inmersivos para videojuegos y medios digitales. Aprenderán a diseñar tanto interiores como exteriores, centrándose en el estado de ánimo, la funcionalidad y la narración. Los estudios de anatomía continúan, enfatizando cómo los personajes interactúan dinámicamente con sus entornos. Se introducen técnicas como la texturización fotográfica y matte painting para agregar realismo y detalle a su trabajo. Los estudiantes también diseñarán armas y armaduras, asegurando la funcionalidad y la singularidad creativa.

- **Arte conceptual V**

- El diseño de personajes ocupa un lugar central en este módulo a medida que los estudiantes exploran siluetas y trabajo de líneas. Desarrollarán personajes fuertes y reconocibles a través del diseño de siluetas y los refinarán con arte lineal detallado. Se introducen estrategias de organización de capas en Photoshop para optimizar el flujo de trabajo para proyectos complejos. Los estudiantes practicarán técnicas de iluminación y shaders, incluido el pase de oclusión, para agregar profundidad y realismo a sus diseños. Finalmente, crearán cambios de personajes para mostrar su trabajo desde múltiples perspectivas.

- **Arte conceptual IV**

- El programa concluye con un enfoque en la actuación, las expresiones y los diseños listos para el portafolio. Los estudiantes refinarán sus conocimientos de anatomía para transmitir la emoción y la personalidad del carácter a través de poses y expresiones. Se introducen principios de actuación para ayudar a los estudiantes a crear personajes con presencia dinámica y emociones creíbles. Se exploran técnicas de diseño para garantizar que su trabajo se presente profesionalmente y sea visualmente atractivo. Al final de este módulo, los estudiantes estarán completamente equipados para ingresar al mundo profesional con un portafolio pulido.

- **Año dos: Studio Production**

- **Proyectos individuales**

- Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portafolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad

- Proyectos grupales
- **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
- **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Sculping Extreme
Descripción del programa	Este es un curso práctico de escultura digital de 9 meses que se enfoca en el desarrollo del personaje y la superficie dura. Cubre los aspectos más técnicos de la escultura digital para videojuegos y películas. Los estudiantes terminan con los conocimientos necesarios para convertirse en un artista de personajes 3D para cualquier puesto en la industria del cine, la animación y los videojuegos. El curso Sculpting Extreme lleva a los estudiantes a través de todos los aspectos técnicos de la escultura digital para videojuegos y películas, abordando los elementos del desarrollo de personajes y Hard Surface. Comenzando con una introducción a la teoría de la creación de personajes, incluida la construcción de un perfil psicológico de un personaje, los estudiantes aprenden los principios de la escultura, la anatomía y el dibujo. Los estudiantes trabajarán con Z brush, Substance Painter y Marmoset para explorar todos los aspectos de la construcción del personaje de una semana a otra, desde elementos anatómicos básicos hasta adornos como imperfecciones cutáneas y, finalmente, abordarán cómo dar vida al personaje a través del uso ingenioso del lenguaje visual como blocking, prendas, poses y accesorios. Todo el trabajo se realiza en el contexto de plazos realistas de la industria, lo que aclimata a los estudiantes a las presiones y expectativas dentro de las cuales se espera que trabajen en la industria. Al graduarse, los estudiantes habrán recibido el entrenamiento para convertirse en artistas de personajes de

	CD para cualquier puesto en la industria del cine, la animación y los videojuegos . Dirigido tanto a profesionales del sector como a personas que quieran construir una carrera en el ámbito de la Escultura Digital. Esta formación es tanto para graduados como para no graduados ya que es autónoma y empírica. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Aprende técnicas de la industria para esculpir digitalmente personajes orgánicos, elementos inorgánicos y conjuntos completos. • Adquiera competencia en el uso de Z Brush, Substance Painter y Marmy Viewer, . • Ser capaz de aplicar la teoría avanzada de la anatomía para diseñar y esculpir personajes completos en una variedad de estilos. • Aprende a crear renders hiperrealistas en tiempo real. • Ser capaz de adaptarse a diferentes estilos según las demandas de los proyectos. • Ser capaz de adaptarse a los tiempos de producción • Obtener los conocimientos para ser un profesional de Artista de Personajes 3D para trabajar en Cine, Cortometrajes, Publicidad, Animación, Videojuegos, etc. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto • Compila y pule su reel • Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una internship ?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios"

	SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Sculpting Extreme

○ Año uno

▪ Esculpir Parte I

- El programa comienza con una introducción a la creación de personajes, enfatizando la teoría aplicada y el perfil psicológico de los personajes. Los estudiantes explorarán la interfaz de ZBrush, practicando técnicas fundamentales mientras esculpen el cráneo y el torso. Los estudios de anatomía se centran en las proporciones y el torso humano, apoyados por ejercicios de dibujo para reforzar estos conceptos. Se introducen metodologías prácticas para los flujos de trabajo de ZBrush y la optimización del hardware, junto con técnicas de blocking utilizando ZSpheres. A finales de mes, los estudiantes envían su primera propuesta de personaje realista.

▪ Esculpir Parte II

- Este módulo cambia el enfoque a las extremidades inferiores y los pies, explorando la anatomía en profundidad a través de ejercicios de dibujo y escultura. Los estudiantes aprenden técnicas avanzadas de escultura en ZBrush, incluido el uso de proyección, capas y transformaciones. El estudio de la anatomía continúa con el torso femenino, donde los estudiantes aplican sus conocimientos tanto al dibujo como a la escultura. Al final de este módulo, los estudiantes refinan su comprensión de la proporción, el detalle y la presentación artística.

▪ Esculpir Parte III

- La cabeza humana ocupa un lugar central en este módulo, con énfasis en las herramientas de retopología en ZBrush y las técnicas para crear UV. Los estudiantes estudian retratos y practican el logro de semejanzas razonables a través del dibujo y la escultura. Se introducen técnicas avanzadas para la creación de cabello, incluidos los detalles cutáneos y subcutáneos. Los estudiantes también comienzan a trabajar con Marvelous Designer para textiles y patrones, aprendiendo a integrar prendas y accesorios en sus esculturas.

▪ Esculpir Parte IV

- Los estudiantes profundizan en la creación de personajes de dibujos animados, centrándose en el lenguaje visual y la teoría aplicada. Marvelous Designer se convierte en una herramienta clave para personalizar modelos, mientras que las técnicas de modelado poligonal y retopología se introducen utilizando 3D Max, Maya y Blender. El desenvolvimiento UV también está cubierto, lo que garantiza que los estudiantes puedan optimizar sus modelos para los pipelines de producción. Al final de este módulo, los estudiantes habrán desarrollado una sólida comprensión de los enfoques de diseño orgánico y estilizado.

▪ Esculpir Parte V

- Este mes enfatiza las técnicas de modelado y texturizado de superficies duras. Los estudiantes trabajan en accesorios y vehículos, aplicando flujos de trabajo de baking y texturizado en Substance Painter. También exploran los conceptos básicos de la pose de los personajes, integrando sus assets esculpidos en escenas dinámicas y listas para el juego. Estos ejercicios ayudan a los estudiantes a comprender cómo funcionan sus modelos dentro de un marco de producción más amplio.

▪ Esculpir Parte VI

- Los estudiantes amplían su enfoque para incluir entornos, aprendiendo técnicas de modelado procedimental para árboles, rocas y ruinas. En Substance Painter se introducen técnicas avanzadas de texturizado pintadas a mano para personajes, junto con una iniciación en Marmoset Viewer para renderizado y animación. Al final de este módulo, los estudiantes habrán creado accesorios y entornos detallados que muestran su versatilidad técnica y artística.

▪ Esculpir Parte VII

- Este módulo refina las habilidades de modelado de superficies duras de los estudiantes, con un enfoque en accesorios, vehículos y texturas pintadas a mano para accesorios. Se introducen técnicas avanzadas de baking con Xnormal, junto con estrategias de iluminación en Marmoset Viewer. Estas habilidades preparan a los estudiantes para presentar su trabajo de manera profesional y pulida.
 - **Esculpir Parte VIII**
 - El enfoque cambia a finalizar los modelos de entorno e integrarlos con flujos de trabajo poligonales y de procedimientos. Los estudiantes utilizan Marmoset Viewer para bake y animar, aplicando técnicas de renderizado para lograr resultados fotorrealistas. Este mes enfatiza la importancia del realismo y la atención al detalle en la creación de entornos inmersivos.
 - **Esculpir Parte IX**
 - El programa concluye con un enfoque en la preparación y presentación del proyecto final. Los estudiantes reciben comentarios sobre su trabajo, refinan sus modelos e integran técnicas de postproducción con Photoshop y After Effects. Se crea un reel de demostración final, que muestra lo mejor de su trabajo y los prepara para ingresar a la industria profesional. Al final del programa, los estudiantes habrán desarrollado un portafolio pulido que destaca su experiencia técnica y visión creativa.
- **Año dos: Studio Production**
- **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portafolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
 - **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
 - **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Matte Painting
Descripción del programa	Este es un curso práctico de arte digital de 9 meses que se enfoca en enseñar al estudiante a usar los programas líderes de la industria, así como las técnicas

	apropiadas para aprender a integrar escenas de composición haciendo que fotografías, videoclips y elementos 3D coexistan en la misma imagen para recrear escenas imposibles. Partiendo de lo esencial como la composición visual, las teorías del color y el encuadre fotográfico para profundizar en el análisis y recreación de entornos ficticios partiendo de diferentes técnicas mixtas que enseñan al alumno a desarrollar la intuición y percepción necesarias que darán credibilidad a sus trabajos finales. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Preparar al estudiante para ser un profesional de la Matte Painting con los conocimientos técnicos artísticos necesarios para ingresar a la industria con habilidades de creación de Matte Painting para publicidad, cine, animación o videojuegos. • Aplicar la teoría de la percepción de la perspectiva, el encuadre y las capacidades de iluminación integradas como artista de Matte Painting. • Recreación de ambientes y elementos basados en técnicas de photo bash. • Amplios conocimientos de Photoshop y After effects para crear o recrear un entorno. • Crea técnicas de coincidencia de cámara con 3D studio max. • Maximice el seguimiento de la cámara con After Effects y Fusion. • Desarrollar el conocimiento de la recreación de elementos complementarios con técnicas 3d de reconstrucción de escenarios. • Capacidad para crear desde cero o adaptar un arte conceptual a una toma terminada con aspecto cinematográfico. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto • Compila y pule su reel • Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una internship ?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios"

	SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Matte Painting

- Año uno
 - Componer
 - Los estudiantes exploran la historia y la aplicación de la Matte Painting y el ataque fotográfico, analizando composiciones clásicas para comprender la narración visual. A través de ejercicios prácticos, aprenden técnicas de composición tradicionales y modernas para crear escenas dinámicas.
 - Color
 - Este módulo cubre la teoría del color, incluido el círculo cromático, las relaciones complementarias y la creación de paletas. Los estudiantes exploran los colores primarios, secundarios y terciarios, estudiando cómo las diferentes armonías de color influyen en la composición. Analizan el triángulo cromático y su impacto en el estado de ánimo y la atmósfera. A través de ejercicios prácticos, extraen y recrean esquemas de color de obras de arte clásicas para comprender la aplicación práctica de la teoría del color. Al final de este módulo, los estudiantes tendrán una base sólida para crear paletas de colores equilibradas y visualmente atractivas para sus pinturas mate. Los estudiantes analizan obras clásicas para comprender el impacto emocional del color y aplicar estas ideas a sus propios matte painting.
 - Perspectiva
 - Los estudiantes estudian una perspectiva de dos y tres puntos para mejorar la profundidad y la escala de sus composiciones. Exploran el uso narrativo de la perspectiva, entendiendo cómo los diferentes ángulos y puntos de fuga afectan la narración y el estado de ánimo. Los ejercicios prácticos se centran en integrar una perspectiva precisa en escenas digitales para crear entornos creíbles, asegurando que sus composiciones tengan profundidad, realismo y un fuerte impacto visual. Los ejercicios prácticos se centran en integrar una perspectiva precisa en escenas digitales para crear entornos creíbles.
 - Fotografía
 - Una introducción a los fundamentos de la fotografía, incluida la fotografía réflex, la velocidad de obturación, la apertura del diafragma, la sensibilidad ISO y el uso de lentes. Los estudiantes exploran las aberraciones de las lentes y su aplicación, obteniendo una comprensión de cómo las diferentes distancias focales y configuraciones afectan la composición. Construyen una biblioteca de referencia personal capturando texturas, paisajes y objetos para mejorar sus proyectos futuros. Los estudiantes construyen una biblioteca de referencia personal capturando texturas, paisajes y objetos para mejorar sus proyectos futuros.
 - Photoshop
 - Los estudiantes aprenden herramientas esenciales de Photoshop, incluida la administración de archivos, la creación de pinceles, las máscaras de selección y el búfer de clonación. Exploran la configuración del pincel, los modos de fusión y los ajustes de color avanzados, como el tono, el brillo y la saturación. Las técnicas adicionales incluyen trabajar con capas, aplicar filtros, herramientas de deformación y comprender los esquemas de paleta de colores.
 - Ejercicios Photobash I
 - Los estudiantes aplican técnicas de photobashing para diseñar robots antropomórficos y no antropomórficos, personajes de acción y varios vehículos. Se enfocan en integrar la pintura digital con elementos fotográficos para crear diseños pulidos y de alta calidad. Los conceptos de vehículos incluyen asfalto y llanuras, todoterreno, motocicletas, aéreos aerodinámicos y modelos espaciales, enfatizando el realismo y la funcionalidad. Al final

del módulo, los estudiantes habrán desarrollado una gama de assets dinámicos y listos para la producción para aplicaciones industriales.

-
- Ejercicios Photobash II
 - Los estudiantes refinan sus habilidades de photobashing creando diversos entornos. Diseñan parques naturales de día y de noche, paisajes con ruinas y tecnología, y paisajes urbanos futuristas y medievales. Se hace hincapié en la narración a través de la composición ambiental, asegurando profundidad y atmósfera en cada escena. Ampliando el mes anterior, los estudiantes diseñan paisajes y paisajes urbanos con photobashing, asegurando que los elementos narrativos mejoren la atmósfera. Refinan la composición ambiental para la construcción de mundos inmersivos.
- 3D Max y Zbrush
 - Los estudiantes exploran 3D Max para modelar, trabajar con geometrías, splines y modelado poligonal mientras aplican modificadores, UV y materiales. Aprenden técnicas de iluminación y renderizado para refinar sus escenas. En ZBrush, se centran en conceptos básicos y esculturas orgánicas, integrando elementos 3D en pinturas mate para mayor profundidad y realismo.
 -
- After Effects y Fusion
 - **9.1 AFTER EFFECTS:** Los estudiantes aprenden After Effects para composición y animación, cubriendo administración de archivos, capas, modos de fusión y máscaras. Exploran la línea de tiempo, el editor de propiedades, la animación de archivo y los filtros esenciales para mejorar las imágenes. Las técnicas avanzadas incluyen rotobrush, sistemas de partículas e integración de capas 3D con cámaras e iluminación. El mapeo y el seguimiento de la cámara refinan el realismo, lo que garantiza una composición perfecta para proyectos profesionales.
 - **9.2 FUSION:** Los estudiantes aprenden el flujo de trabajo basado en nodos de Fusion, utilizando cargadores, composiciones básicas y efectos mate para crear escenas de calidad profesional. Mejoran los proyectos con efectos atmosféricos, ajustan la configuración de color y aplican técnicas de seguimiento de cámara. El módulo también cubre la integración de cámaras 3D, la implementación de elementos 3D y la optimización del renderizado para composiciones digitales cohesivas y de alta calidad.

○ Año dos: Studio Production

- Proyectos individuales
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portafolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
- Proyectos colaborativos
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
- **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de

mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Video Game Programming with Unity
Descripción del programa	Este programa se centra en la programación de videojuegos en C# y proporciona una introducción a la programación básica, así como a aspectos avanzados de la industria de los videojuegos. Los estudiantes terminan el curso con una base en los conceptos básicos y están listos para trabajar en el mundo de los videojuegos: al finalizar el curso, los estudiantes habrán desarrollado tres videojuegos ellos mismos, lo que les proporcionará un fuerte punto de entrada al campo cuando estén en entrevistas de trabajo. Se enseñan los aspectos más básicos de Unity, como la estructura de un código, la declaración de variables y el uso de Unity a través de la programación de UI's y caracteres hasta la generación de entornos procedimentales, sistemas de guardado óptimos e IA's de nivel medio-avanzado. Todo el curso está diseñado para que los estudiantes adquieran progresivamente todos los conocimientos que se requieren hoy en día en la industria, a la vez que se presentan de una manera interesante y atractiva para que el aprendizaje sea dinámico y útil. El curso está dirigido a todo tipo de públicos: tanto profesionales que quieran ampliar sus conocimientos como personas que quieran empezar de cero en el mundo de la programación. No se requiere título ni experiencia profesional, ya que el curso está diseñado para explicar todo, desde los conceptos más básicos hasta las técnicas más actuales y avanzadas. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Domina el motor completo de Unity. • Originar código para programar en C# a un nivel medio-avanzado. • Construir una comprensión de los fundamentos que mejorarán el éxito de un mayor desarrollo futuro. • Concebir, formular y elaborar tres videojuegos para incluir en su portfolio. • Obtenga la capacidad de planificar, teorizar y crear en un equipo de desarrollo. • Obtener la capacidad de formular, modificar y mejorar el desarrollo de videojuegos tanto en 3D como en 2D. Año 2

	• Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto • Compila y pule su reel • Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere internship?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Video Game Programming with Unity

○ Año uno

- Conceptos generales de programación
 - Los estudiantes comienzan con conceptos fundamentales de programación en C#, que cubren tipos de datos, variables, operadores, estructuras de control, enumeraciones y funciones. Se introduce la programación orientada a objetos (POO), incluida la herencia y la encapsulación. Al final de este módulo, los estudiantes tendrán una sólida comprensión de la lógica y la estructura de codificación, esenciales para el desarrollo de juegos.
- Entorno de desarrollo
 - Los estudiantes aprenden cómo funciona Unity como un marco de desarrollo de juegos. Exploran su interfaz, componentes y sistemas de física tanto para 2D como para 3D. El módulo cubre la importación de assets, la configuración de cámaras y el diseño de elementos de interfaz de usuario. Al dominar el flujo de trabajo de Unity, los estudiantes obtienen la capacidad de navegar y utilizar el motor de manera eficiente para el desarrollo de juegos.
- Programación de videojuegos
 - Los estudiantes aplican sus habilidades de programación creando su primer videojuego en 2D. Desarrollan mecánicas básicas como el movimiento del jugador, la detección de colisiones y comportamientos simples de IA. Este módulo presenta las interacciones de scripting dentro de Unity y los principios de la programación basada en eventos.
- Fundamentos de Arte en Programación
 - Este módulo cubre la integración de modelos 3D y sprites 2D en Unity. Los estudiantes aprenden sobre estructuras de vértices, normales, mapas UV y aplicación de texturas. Se introducen técnicas de optimización como llamadas de dibujo, atlas y principios de iluminación para garantizar un renderizado y un rendimiento eficientes.
- Arquitectura de videojuegos

- Los estudiantes analizan los requisitos del juego y las estructuras de datos necesarias para un desarrollo eficiente. Estudian la organización de los datos del juego, aprenden a importar datos estructurados y desglosan la mecánica compleja del juego en componentes manejables. Este módulo proporciona información sobre la planificación y estructuración necesarias para proyectos escalables.
 - **Programación de Videojuegos I**
 - Los estudiantes crean su primer videojuego en 3D, implementando mecánicas avanzadas como interacciones de objetos, animaciones y movimientos basados en la física. Refinan su comprensión de las capacidades 3D de Unity y comienzan a trabajar con una lógica de juego más compleja.
 - **Programación Avanzada I**
 - Los estudiantes profundizan en técnicas de codificación avanzadas, incluido el control de versiones de Git, la agrupación de objetos para la administración de recursos, corrutinas para la ejecución asíncrona, delegados y devoluciones de llamada para el manejo de eventos. Estos conceptos mejoran la eficiencia y la capacidad de mantenimiento en proyectos más grandes.
 - **Programación Avanzada II**
 - Este módulo se centra en la programación avanzada del juego, que cubre la inserción de dependencias, la persistencia de datos para guardar y cargar el progreso del juego y la creación de marcos de Unity personalizados. Los estudiantes desarrollan comportamientos de IA utilizando algoritmos de búsqueda de rutas y un sistema de atributos para la personalización de personajes.
 - **Programación de Videojuegos II**
 - Los estudiantes desarrollan un videojuego 3D avanzado que incorpora mecánicas complejas, generación de procedimientos, estructuras de datos optimizadas y elementos de juego impulsados por IA. Refinan sus proyectos para lograr eficiencia y pulido, asegurándose de que estén preparados para los desafíos de desarrollo de juegos del mundo real.
- **Año dos: Studio Production**
- **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portafolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
 - **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
 - **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen

claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Video Game Programming with Unreal
Descripción del programa	Este programa se centra en la programación de videojuegos en C# e introduce la programación básica, así como aspectos avanzados de la industria de los videojuegos. Los estudiantes terminan el curso con una base en los conceptos básicos y están listos para trabajar en el mundo de los videojuegos. Al finalizar el curso, los estudiantes habrán desarrollado tres videojuegos por sí mismos, lo que les proporcionará un fuerte punto de entrada al campo cuando estén en entrevistas de trabajo. Se enseñan los aspectos más básicos de Unreal, como la estructura de un código, la declaración de variables y el uso de Unreal Engine a través de la programación de UI's y personajes hasta la generación de entornos procedimentales, sistemas de guardado óptimos e IA's de nivel medio-avanzado. Todo el curso está diseñado para que adquieras progresivamente todos los conocimientos que se requieren hoy en día en la industria, a la vez que se presenta de una manera interesante y atractiva para que el aprendizaje sea dinámico y útil. El curso está dirigido a todo tipo de públicos: tanto profesionales que quieren ampliar sus conocimientos como personas sin ninguna experiencia o grado superior que quieran empezar de cero en el mundo de la programación. El curso está diseñado para explicar desde los conceptos más básicos hasta los más actuales y avanzados. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Domina el motor Unreal. • Originar código para programar en C# a un nivel medio-avanzado. • Construir una comprensión de los fundamentos que mejorarán el éxito de un mayor desarrollo futuro. • Concibir, formular y elaborar tres videojuegos para incluir en su Portfolio. • Planifica, teoriza y crea cualquier mecánica e impleméntala en un equipo de desarrollo. • Obtener la capacidad de formular, modificar y mejorar el desarrollo de videojuegos. • Adaptarse a las limitaciones de tiempo de producción. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto

	• Compila y pule su reel • Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una pasantía ?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Video Game Programming with Unreal

○ Año uno

- Conceptos generales de programación
 - Los estudiantes comienzan con los principios fundamentales de programación en C++, que cubren tipos de datos, variables, operadores, estructuras de control, enumeraciones y funciones. Se introduce la programación orientada a objetos (OOP), incluida la herencia y la encapsulación. Al final de este módulo, los estudiantes tendrán una sólida comprensión de la estructura y la lógica de la codificación, esenciales para el desarrollo de juegos.
- Entorno de desarrollo
 - Los estudiantes exploran Unreal Engine como un marco de desarrollo de juegos, aprendiendo sobre su interfaz, componentes y sistemas de física tanto para 2D como para 3D. El módulo cubre la importación de assets, el desarrollo de la interfaz de usuario y el uso de las potentes herramientas de renderizado de Unreal. Al dominar el flujo de trabajo del motor, los estudiantes obtienen la capacidad de crear entornos de juego inmersivos de manera eficiente.
- Programación de videojuegos
 - Los estudiantes aplican sus conocimientos de programación desarrollando su primer videojuego 2D. Crean mecánicas básicas, implementan interacciones con los jugadores e introducen comportamientos simples de IA. Este módulo enfatiza las secuencias de comandos en Unreal Engine y la comprensión de la programación basada en eventos.
- Fundamentos de Arte en Programación
 - Este módulo cubre la integración de modelos 3D y assets 2D en Unreal Engine. Los estudiantes aprenden sobre estructuras de vértices, mapeo UV, texturas y técnicas de iluminación. Exploran estrategias de optimización como llamadas de dibujo y sistemas de nivel de detalle (LOD) para garantizar un rendimiento fluido.
- Arquitectura de videojuegos
 - Los estudiantes analizan los requisitos de diseño de juegos y las estructuras de datos para construir proyectos escalables. Aprenden sobre la importación de datos, la estructuración de la lógica del juego y la división de mecánicas complejas en componentes manejables. Este módulo enfatiza la eficiencia en el desarrollo de juegos a gran escala.
- Programación de Videojuegos I

- Los estudiantes desarrollan su primer videojuego en 3D, implementando objetos interactivos, movimientos basados en la física y animaciones de personajes. Refinan su comprensión del sistema Blueprint de Unreal y las capacidades de secuencias de comandos para crear experiencias de juego atractivas.
 - **Programación Avanzada I**
 - Este módulo presenta técnicas de codificación avanzadas, incluido el control de versiones de Git, la agrupación de objetos para la administración de recursos, corrutinas para la ejecución asincrónica, delegados y devoluciones de llamada para un control eficiente de eventos. Estas herramientas mejoran el rendimiento y la capacidad de mantenimiento del juego.
 - **Programación Avanzada II**
 - Los estudiantes se sumergen en la programación avanzada del juego, que cubre la inyección de dependencias, la persistencia de datos para guardar y cargar el progreso del juego y la creación de marcos personalizados en Unreal. Los comportamientos de IA y los algoritmos de búsqueda de rutas se implementan para crear NPC inteligentes y dinámicos.
 - **Programación de Videojuegos II**
 - Los estudiantes desarrollan un videojuego 3D avanzado con generación de procedimientos, estructuras de datos optimizadas y elementos de juego impulsados por IA. Refinan sus proyectos para lograr la máxima eficiencia, asegurándose de que cumplan con los estándares de la industria y estén listos para aplicaciones profesionales.
- **Año dos: Studio Production**
- **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portafolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
 - **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
 - **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Game Design
----------------------------	--------------------

Descripción del programa	El programa se divide en 3 partes: Documentación, Diseño de niveles y Prototipo. En la primera parte, los estudiantes hacen un documento de diseño de juegos para su propio juego. En la segunda parte, hacen un nivel completo para el juego que han diseñado. Por último, en la tercera parte, realizan un prototipo de juego en colaboración con otros estudiantes porque el Game Design se trata de comunicación y, por lo tanto, la colaboración es esencial para promover el trabajo en equipo y adquirir las habilidades necesarias para sobresalir en la industria. El programa enseña las partes centrales en las que se basa el diseño de juegos: Creatividad y Los fundamentos del diseño de juegos. Una vez analizadas estas áreas, los estudiantes crearán un documento de diseño de juegos como mapa de su juego propuesto. Mientras tanto, los estudiantes aprenden a implementar un juego básico utilizando el motor Unity y otras herramientas como Notion, Articy, Twine o Machinations. Los estudiantes aprenden cómo desarrollar un nivel, incluido el diseño de niveles, las herramientas de ejecución teórica, la navegación a nivel de jugador, el equilibrio y la economía del nivel. Luego, los estudiantes crean un prototipo de su juego en Unreal o Unity en colaboración con otros estudiantes, que culmina en una exhibición pública de su trabajo. Dirigida tanto a profesionales del sector como a personas que quieran construir una carrera en el ámbito del Game Design, esta formación es apropiada para personas de todos los niveles de formación previa. Los estudiantes obtienen su certificado de Diseño de Juegos y estarán preparados para trabajar en Videojuegos y Diseño/Desarrollo de Juegos. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Crea, construye o cambia todas las áreas del diseño de juegos • Originar un documento de diseño de juegos que contendrá la base y el análisis de los videojuegos existentes para referencia futura y crecimiento continuo. • Desarrollar presentaciones o prototipos para presentar un nuevo juego internamente, a un editor, un inversor, etc. • Modificar y/o mejorar los niveles de un videojuego para maximizar la experiencia del usuario. • Adquiere amplios conocimientos sobre cómo usar algunas de las herramientas más utilizadas en la industria, como Unity. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto • Compila y pule su reel

	Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una internship?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Game Design

- Año uno
 - Los fundamentos de los videojuegos
 - Los estudiantes comienzan definiendo videojuegos y analizando sus elementos centrales, incluidos diferentes tipos de reglas, consecuencias e interacciones de los jugadores. Exploran la dinámica y la mecánica del juego, estudiando sistemas, sistemas emergentes y cómo los conflictos dan forma al juego. Los géneros y subtipos básicos se introducen junto con los elementos formales del juego, proporcionando un marco para las decisiones de diseño. Los estudiantes crean su primer documento de diseño de juegos (GDD), desarrollan prototipos básicos y estudian la psicología del jugador, el lenguaje del juego y el diseño de tutoriales para garantizar la accesibilidad y el compromiso.
 - La historia de los videojuegos
 - Los estudiantes examinan los orígenes y la evolución de los videojuegos, cubriendo figuras clave, avances tecnológicos y eventos que definen la industria, como el colapso de los videojuegos y las guerras de plataformas. Analizan los cambios en la demografía de los jugadores, el impacto social de los juegos y la evolución de los modelos de ventas y distribución. Las discusiones incluyen tendencias emergentes y posibles desarrollos futuros en la industria del juego.
 - Narrativa, diseño lógico y estructura de niveles
 - Este módulo presenta los principios de diseño del sistema, explorando cómo las mecánicas de juego externas e internas influyen en el juego. Los estudiantes analizan diferentes estructuras de niveles, desde juegos de plataformas y rompecabezas hasta FPS y títulos de estrategia. Los principios de diseño narrativo incluyen técnicas de narración clásicas, modernas y emergentes. Los temas adicionales incluyen la ubicación de la cámara, la representación del entorno del juego, el equilibrio de la frustración con las recompensas y la estructuración de objetivos en diferentes marcos de tiempo.
 - Armas y vehículos para juegos
 - Los estudiantes se enfocan en el diseño y la creación de assets de juegos interactivos. Desarrollan y refinan accesorios, armas y vehículos mientras aplican técnicas avanzadas de modelado, texturizado, iluminación y rigging. Este módulo presenta los fundamentos de la animación, asegurando que los estudiantes comprendan cómo funcionan sus assets dentro de un mundo de juego.
 - Diseño de economía del juego

- Este módulo explora la mecánica de equilibrio, cubriendo la simetría, los arquetipos, la aleatoriedad y la distribución de recursos. Los estudiantes estudian principios económicos tradicionales, modelos gratuitos y técnicas de análisis estadístico para la optimización de la economía del juego. Los temas incluyen perfiles de jugadores, operaciones de juego, análisis de mercado y métodos de financiación. Los estudiantes desarrollan un pitch de juego y crean un plan de comunicación para presentar sus ideas de diseño de manera efectiva.
 - **Conceptos generales de programación**
 - A los estudiantes se les presentan los principios básicos de programación relevantes para el desarrollo de juegos. Aprenden sobre tipos de datos, variables, operadores aritméticos, estructuras de control, operadores lógicos, funciones y programación orientada a objetos. Los temas incluyen la herencia y la estructuración de la lógica del juego para la escalabilidad y la capacidad de mantenimiento.
 - **El entorno de desarrollo**
 - Los estudiantes aprenden a usar Unity como marco de desarrollo, trabajando con componentes, física 2D y 3D, cámaras, elementos de interfaz de usuario e importación de objetos. Desarrollan un videojuego grupal simple, aplicando sus conocimientos de estructura y programación del juego para construir prototipos funcionales.
 - **Fundamentos del Arte en Programación y Optimización**
 - Este módulo cubre los aspectos artísticos y técnicos de la optimización del juego. Los estudiantes estudian composición de modelos 3D, vértices, normales, mapeo UV, texturas y gestión de sprites. Exploran técnicas de iluminación, fundamentos de animación y optimización del rendimiento a través de la agrupación de objetos y la gestión de llamadas de dibujo.
 - **Programación avanzada y nodos**
 - Los estudiantes implementan técnicas avanzadas de programación de juegos, incluida la persistencia de datos, la búsqueda de rutas de IA y el diseño de flujo de juegos. Exploran la programación basada en nodos y la mecánica avanzada para crear interacciones complejas. El curso concluye con los estudiantes trabajando en un videojuego grupal colaborativo y completamente realizado, integrando todos los conceptos aprendidos en un prototipo pulido.
- **Año dos: Studio Production**
- **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portafolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
 - **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
 - **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma

hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	VFX con Houdini
Descripción del programa	El Programa VFX con Houdini se centra en los aspectos más técnicos dentro del ámbito audiovisual para cine o videojuegos; este curso enseña las herramientas necesarias que los estudiantes deben dominar para enviar efectos a los programas en tiempo real. Los estudiantes adquieren los conocimientos necesarios para generar grandes efectos visuales enfocados al cine con Render y videojuegos en tiempo real. Si bien las técnicas entre los dos son algo similares, hay matices que explora este curso. El programa comienza con la mayor parte del programa de Houdini: qué es, cómo funciona y cómo se comunica cuando funciona. Esto implica profundizar en la comprensión de las matemáticas básicas, la trigonometría, los vectores, la física y la programación. A lo largo del curso, los estudiantes adquirirán una comprensión de estos elementos esenciales y comprenderán su importancia dentro de los VFX. Los estudiantes generarán renders de alta calidad y vincularán estos efectos dentro de programas como Unreal Engine, utilizando las secciones más importantes del programa, como la generación de shaders, la importación de efectos visuales de Houdini a Unreal, la generación de efectos visuales dentro de Unreal with Niagara y la creación de prototipos de estos para activarlos y manipularlos en el juego. Dirigido tanto a profesionales del sector como a personas que quieran construir una carrera en el campo de los efectos visuales. Esta capacitación es apropiada para personas de todos los niveles de educación previa. Los estudiantes obtienen su certificado VFX con Houdini como artista técnico y estarán calificados para trabajar en campos como cine, cortometrajes, publicidad, animación y videojuegos. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Analizar, crear y/o adaptar el pipeline audiovisual en cine y videojuegos. • Desarrollar amplios conocimientos de interpretación de efectos visuales reales, generándolos dentro del programa Houdini o Unreal Engine. • Comprenda la sección más técnica, como la física del efecto, el tiempo de ejecución y la visualización final. • Adaptar los requisitos indispensables dentro de una producción: tiempos de creación de Vfx, depuración y resolución de errores.

	- Adquirir conciencia y conocimientos adicionales dentro del sector audiovisual que son necesarios dentro de los VFX, como modelado, simulación, texturizado, iluminación y renderizado. Año 2 - Trabajar en un proyecto real - Gestiona objetivos, cronogramas y plazos - Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real - Crear un proyecto - Compila y pule su reel - Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una internship?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: VFX con Houdini

○ Año uno

- Conceptos principales y modelado de procedimientos
 - Los estudiantes comienzan explorando la estructura central de Houdini, incluidos los fundamentos de geometría como puntos, primitivos, vértices y atributos de detalle. Aprenden sobre los diferentes contextos de Houdini (SOP, DOP, COP, ROP, CHOP, LOP y TOP) y cómo gestionar el mapeo, el shaders, el modelado y la iluminación UV. Se introducen técnicas de modelado de procedimientos, lo que permite flujos de trabajo escalables y no destructivos.
- Gestión avanzada de atributos VEX vs VOP
 - Este módulo se centra en la manipulación de atributos, cubriendo la transferencia, promoción, creación y gestión de atributos dentro de Houdini. Los estudiantes exploran las diferencias entre VEX y VOP, utilizando la lógica procedimental para controlar los efectos y mejorar la eficiencia. Los solucionadores SOP se introducen para soluciones dinámicas e iterativas en flujos de trabajo de procedimientos.
- Sistemas de partículas
 - Los estudiantes se sumergen en las poderosas redes POP de Houdini, aprendiendo los conceptos básicos de los operadores de partículas (POP) y su dinámica. Crean varios efectos basados en partículas, como sistemas de lluvia y simulaciones de energía mágica, desarrollando habilidades en el control de emisores, turbulencias y gestión de la vida útil para obtener efectos visuales realistas.

- **Cuerpos rígidos**
 - Este módulo presenta la dinámica del cuerpo rígido, enseñando a los estudiantes cómo preparar modelos para la destrucción y simular fracturas de materiales en madera, vidrio y cemento. Aprenden a gestionar las restricciones y los proxies para optimizar el rendimiento, creando efectos de destrucción realistas para películas y juegos.
- **Pyro y volúmenes**
 - Los estudiantes exploran simulaciones volumétricas, cubriendo conceptos de VDB y gestión de volúmenes. Se les presenta al Pyro Solver de Houdini, aprendiendo a simular fuego, humo y explosiones. Las técnicas de resolución dispersa ayudan a optimizar los efectos volumétricos a gran escala mientras mantienen detalles de alta calidad.
- **Introducción a Flip**
 - Los estudiantes trabajan con simulaciones de fluidos FLIP, aprendiendo a manejar interacciones de fluidos a gran y pequeña escala. Crean agua, salpicaduras y efectos a base de líquidos, refinando su capacidad para controlar la viscosidad, la tensión superficial y el mallado para un comportamiento realista del líquido.
- **Introducción a Flip II**
 - Ampliando el módulo anterior, los estudiantes refinan sus simulaciones de fluidos con aguas bravas y técnicas avanzadas de mallado. Aplican métodos de shaders y renderizado para crear efectos de agua cinematográficos, asegurando una interacción adecuada entre los fluidos y los entornos circundantes.
- **Efectos especiales de personajes/criaturas**
 - Este módulo presenta el solucionador Vellum de Houdini para la dinámica de cuerpos blandos, centrándose en simulaciones de cabello y tela. Los estudiantes exploran las técnicas de producción de CFX, abordando desafíos comunes de la industria, como el manejo de colisiones y el desgarrar de telas para obtener efectos de personajes realistas.
- **Multitudes**
 - Los estudiantes aprenden las herramientas de simulación de multitudes de Houdini, que cubren la gestión de agentes, clips de animación y técnicas de capas. Crean movimientos de multitudes a gran escala, integrando gatillos procedimentales y dinámicas de muñecos de trapo para un movimiento realista. El curso concluye con los estudiantes compilando su mejor trabajo en un reel de efectos visuales pulido, mostrando sus logros técnicos y artísticos.
- **Año dos: Studio Production**
 - **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portafolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
 - **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
 - **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de

Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Digital Film
Descripción del programa	Este programa se centra en el estudio de las artes cinematográficas, así como su aplicación real, obteniendo tanto habilidades técnicas de software como habilidades técnicas de rodaje digital. Los estudiantes obtendrán las habilidades necesarias para convertirse en especialistas o artistas en Dirección y Creación de Películas Digitales, cortometrajes profesionales, fashion film, teaser, spot, videoclip, etc. El Curso de Medios Digitales lleva a los estudiantes a través de todos los aspectos técnicos de la realización digital de películas, abordando los elementos humanos y técnicos de la realización cinematográfica. Comenzando con una introducción de diferentes aspectos técnicos de la realización cinematográfica, el análisis y la producción cinematográfica, así como la dirección de actores en diferentes géneros. Los estudiantes aprenderán a desglosar un guión y un presupuesto para la totalidad del proyecto. El alumno aprenderá a utilizar Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Davinci Resolve, Unreal Engine y Celta para crear, interpretar y resolver creativamente las necesidades del guión que se está desarrollando. Todo el trabajo se realiza en el contexto de plazos realistas de la industria, lo que aclimata a los estudiantes a las presiones y expectativas dentro de las cuales se espera que trabajen en la industria. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Desarrollar un conocimiento exhaustivo del mundo del cine y su flujo de trabajo y adaptarse a todo tipo de situaciones de la industria • Mejorar la respuesta del actor a las necesidades de la producción haciendo uso de la metodología única en la dirección de los actores llamada "Interpretación materialista" que ha sido creada por el instructor. • Demostrar conocimiento de la organización de los diferentes departamentos y proyectos dentro del mundo del cine.

	• Analizar e interpretar la composición y las tomas de la película • Maximizar el uso de la tecnología digital de los dispositivos y herramientas utilizados en el mundo del cine digital y cómo usarlos. • Desarrolle una comprensión del montaje cinematográfico utilizando el programa Adobe Premier. • Cree composiciones en efectos visuales especiales con Adobe After Effects. • Adaptar la teoría y las nociones relacionadas con el color, así como el uso extensivo para crear diferentes composiciones de Fusion con DaVinci Resolve, el estándar de software de la industria para la colorimetría. • Maximice las capacidades del software Unreal Engine para crear producciones virtuales de los más altos estándares de la industria. • Escriba scripts en el formato estándar de la industria y dividirlos con Celtx Software. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto • Compila y pule su reel • Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una internship?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Digital Film

○ Año uno

▪ Información técnica I y análisis de películas

- Los estudiantes comienzan explorando los fundamentos de la realización de películas digitales, incluidos los códecs, la profundidad de bits, los contenedores y las diferencias

ópticas entre las cámaras digitales y analógicas. Analizan la óptica circular frente a la anamórfica, los sensores lineales frente a los logarítmicos y el papel de DaVinci Resolve en la clasificación. En el análisis cinematográfico, los estudiantes examinan la historia del cine, la interpretación del guión y la composición de planos. Desarrollan guiones gráficos y exploran cómo el color, la luz, el sonido y el encuadre contribuyen a la narración.

▪ **Información técnica II y planificación**

- Los estudiantes refinan su comprensión de la cinematografía explorando técnicas avanzadas de cámara, incluida la filmación de tomas largas y la optimización de los diseños de iluminación. Estudian la lectura de guiones en relación con el alcance de un proyecto, aprendiendo a determinar las necesidades de producción, gestionar la incrustación de croma y evaluar diferentes técnicas ópticas y de movimiento. Se introducen los fundamentos de la elaboración de presupuestos, lo que ayuda a los estudiantes a comprender los aspectos financieros de la realización cinematográfica y qué incluir o descartar en un plan de producción inicial. Los estudiantes se enfocan en aspectos prácticos de la dirección, aprendiendo a ejecutar tomas estáticas y en movimiento mientras siguen las reglas fundamentales de dirección. Analizan la relación entre el director, el guión y el asistente de dirección, asegurando un flujo de trabajo fluido. Se cubren guiones técnicos, guiones gráficos y desgloses de escenas, lo que brinda a los estudiantes las herramientas para planificar y ejecutar una producción de manera efectiva. BRE, incluidas tomas estáticas y en movimiento, ejes y la relación entre el director, el guión y el asistente de dirección.

▪ **Preproducción**

- Los estudiantes se preparan para la producción finalizando los presupuestos de los cortometrajes, desarrollando conceptos visuales y refinando los guiones gráficos tanto en 2D como en 3D. Aprenden técnicas de shooting sin conexión y utilizan Adobe After Effects para crear animaciones 2D. Este módulo también cubre los expedientes de gestión, las técnicas de casting y el papel de las lentes en la narración y la perspectiva.

▪ **Dirección de actores I**

- Los estudiantes exploran el arte de dirigir actores en diferentes géneros. A través de ejercicios prácticos, aprenden a dirigir escenas de acción, suspenso, terror y comedia, asegurando actuaciones auténticas y convincentes que se alinean con la visión del proyecto.

▪ **FX Essentials I y Dirección de Actores I**

- Este módulo presenta conceptos clave de efectos visuales, que incluyen rotoscopia, croma, Matte Painting e integración de animación 3D. Los estudiantes exploran Unreal Engine para producciones virtuales y usan Adobe Premiere para animáticas 2D. Continúan refinando sus habilidades de dirección, centrándose en la supervisión de efectos, el ensamblaje de tomas y las técnicas de mezcla y gradación.
- Los estudiantes dominan la compleja interacción entre el director y el actor mientras desarrollan técnicas prácticas de filmación. El módulo cubre tanto la dirección centrada en la interpretación como el dominio técnico, incluida la forma de supervisar eficazmente las secuencias de efectos especiales. Los estudiantes también adquieren conocimientos esenciales de postproducción en ensamblaje, mezcla y gradación de color, completando su comprensión del proceso de dirección desde la actuación hasta el resultado final.

▪ **Producción I y MOCAP**

- Los estudiantes participan en la producción en vivo, ejecutando sus tomas finales mientras integran la tecnología de captura de movimiento (MOCAP). Visitan los estudios MOCAP para aprender sobre el seguimiento del movimiento de los personajes y refinar sus técnicas de producción a través de aplicaciones del mundo real.

▪ **Producción II y Postproducción I**

- Se completa el rodaje final y los estudiantes pasan a la postproducción. Se centran en el montaje, las ediciones iniciales y el refinamiento de las secuencias de tomas para establecer una estructura narrativa cohesiva.

▪ **Postproducción II y Sonido**

- Los estudiantes se sumergen en técnicas avanzadas de postproducción, que incluyen gradación de color, integración de efectos, rotoscopia y croma. Exploran los parámetros de renderizado, el renderizado en capas y la postproducción de sonido, preparando sus películas para su distribución final. El curso culmina con el estreno de un cortometraje, lo que permite a los estudiantes presentar su trabajo en un entorno cinematográfico.
 - **Unreal y Shotgun**
 - Los estudiantes aprenden a crear secuencias cinematográficas usando Unreal Engine, implementando efectos visuales y optimizando los flujos de trabajo de producción con Shotgun. Finalizan sus reels y desgloses de proyectos, asegurándose de que su trabajo esté listo para la industria.
- **Año dos: Studio Production**
 - **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portfolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
 - **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
 - **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Character Animation
Descripción del programa	El entrenamiento de animación de personajes en 3D cubre todos los fundamentos necesarios para adquirir la técnica y la metodología para animar personajes creíbles. Se cubren aspectos como la animación cíclica y cinematográfica para videojuegos y animación cinematográfica. La formación comienza el primer día con la presentación de los fundamentos de la animación tradicional. El entrenamiento constará de varias partes comenzando con la fisicalidad de la locomoción humana donde se cubren aspectos como caminar, correr o saltar junto con acciones físicas que involucran la sensación de

	esfuerzo, peso y gravedad. Los estudiantes adquirirán experiencia actoral frente a la cámara filmándose a sí mismos y usando sus propias referencias de video. Aprenderán la técnica para analizar en detalle la fisicalidad de sus movimientos para interpretarla correctamente en sus videos antes de llevarla a la toma. Las grabaciones de sus actuaciones escénicas les ayudarán a apreciar detalles y sutilezas que aportarán naturalidad al personaje animado. Después de adquirir conocimientos de la mecánica del cuerpo humano, la siguiente etapa se centrará en la psicología y el comportamiento de los personajes. Para adquirir este conocimiento, el estudiante aprenderá a construir perfiles psicológicos y personalidades para sus personajes, conocimiento de actuación, comunicación no verbal, expresión facial, emociones y técnica de sincronización de labios. La formación cubrirá aspectos básicos de la estética del arte desde el punto de vista de la animación. Durante la última etapa, el estudiante aprenderá los conceptos básicos de la animación de cuatro patas y el estilo de dibujos animados. Dirigido tanto a profesionales del sector como a personas que quieran desarrollar una carrera en el ámbito de la animación de personajes en 3D. Esta formación es tanto para graduados como para no graduados ya que es autónoma y empírica. Los estudiantes obtienen la categoría profesional de Animador de Personajes 3D y pueden trabajar en Películas de Animación, Videojuegos, animación VFX, Publicidad, etc. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Domina la teoría de todas las áreas de la animación de personajes en 3D y crea animaciones. • Demostrar fluidez con las herramientas de animación específicas requeridas por la industria y ofrecidas por el software líder en el mundo Autodesk Maya • Maximice las herramientas de animación que ofrece Autodesk Maya y otras herramientas auxiliares como scripts. • Resuelve las necesidades del guión grabándose frente a la cámara y editando sus videos para la creación de sus referencias de video. • Analizar el lenguaje cinematográfico para componer la escena de animación. • Recrea movimientos corporales realistas. • Demostrar una comprensión profunda de cómo transmitir emociones a la audiencia a través de actuaciones de personajes creíbles. • Originar proyectos de colaboración con otras disciplinas artísticas en el centro de formación para adquirir experiencia en limitaciones de tiempo de producción realistas. • Adquirir y aplicar conocimientos de técnicas de narración, el lenguaje cinematográfico, tipos de planos cinematográficos, reglas de composición • Comprender y utilizar técnicas de búsqueda de empleo y crear un reel de demostración para usar en aplicaciones • Conocer las diferentes etapas de una producción y tendrá experiencia

	participando en proyectos colaborativos realizados en el segundo año de programa junto con el resto de disciplinas artísticas. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto • Compila y pule su reel • Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una internship?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Character Animation

- Año uno
 - Conceptos básicos de animación
 - Los estudiantes comienzan con los fundamentos de la animación, explorando conceptos clave como la observación, la actuación y dotar de personalidad a los personajes. Se familiarizan con la interfaz y las herramientas de animación de Maya mientras estudian los 12 principios de la animación, que incluyen aplastar y estirar, anticipación, sincronización, arcos, atractivo, exageración y acción superpuesta. Se hace hincapié en comprender el movimiento a través de arcos y la importancia de una pose sólida para crear animaciones creíbles.
 - Preproducción
 - Los estudiantes aprenden la metodología para planificar tomas de animación, que cubren el encuadre, la composición y el guión gráfico. Se centran en la silueta, la línea de acción, el peso, la exageración y la asimetría para crear poses atractivas. El proceso de animación se divide en etapas clave: diseño, blocking, blocking plus, refinamiento y pulido, lo que garantiza un flujo de trabajo estructurado que conduce a resultados de alta calidad.
 - Actuación y sincronización de labios
 - Este módulo presenta técnicas de actuación para la animación. Los estudiantes analizan las personalidades y motivaciones de los personajes, desarrollando actuaciones que se sienten naturales y expresivas. Estudian la comunicación no verbal y el lenguaje corporal, y aprenden cómo los movimientos sutiles mejoran la

narración. La introducción a la animación de sincronización de labios garantiza que los estudiantes entiendan cómo sincronizar los movimientos de la boca con el diálogo mientras mantienen la autenticidad del personaje.

- **Expresión facial**
 - Los estudiantes profundizan en la expresión de los personajes, estudiando los desgloses de las pistas de audio para comprender los patrones y el ritmo del habla. Exploran la anatomía facial, las emociones, el movimiento ocular y el comportamiento para crear animaciones faciales expresivas y creíbles. Este módulo enfatiza el papel de las expresiones faciales en la transmisión de emociones y la narración
- **Animación realista**
 - Los estudiantes refinan su comprensión del movimiento humano a través del estudio de la anatomía y la mecánica corporal. Analizan el movimiento del mundo real, aprendiendo a animar los cambios de peso, las fuerzas y el movimiento corporal realista. Se hace hincapié en los arcos y la física en la animación para crear un movimiento creíble de los personajes.
- **Animación de dibujos animados**
 - Este módulo explora estilos de animación exagerados, centrándose en la elasticidad, los bípedos no humanos y el movimiento exagerado de los personajes. Los estudiantes estudian diferentes materiales y texturas que afectan el movimiento y llevan sus animaciones más allá del realismo para crear actuaciones atractivas y dinámicas.
- **Cuadrúpedos**
 - Los estudiantes hacen la transición a la animación animal, estudiando anatomía felina, canina y equina. Analizan la mecánica corporal y los ciclos de movimiento, aprendiendo cómo se mueven, saltan y corren los diferentes cuadrúpedos. Comprender la física y la distribución del peso es clave para crear animaciones animales realistas.
- **Interacción entre dos o más personajes I**
 - Los estudiantes aprenden a animar escenas con múltiples personajes, centrándose en la interacción de los personajes, el movimiento superpuesto y la puesta en escena. Desarrollan secuencias atractivas que enfatizan la narración, el tiempo y las opciones de actuación para crear tomas dinámicas y entretenidas.
- **Interacción entre dos o más personajes II**
 - En la etapa final, los estudiantes aplican todo lo que han aprendido para animar una escena completa con dos o más personajes. Planifican cuidadosamente sus tomas, analizando quién lidera la acción, qué motiva el movimiento y cómo los personajes secundarios mejoran la actuación. Este proyecto final desafía a los estudiantes a mostrar sus habilidades narrativas y experiencia técnica en una pieza de animación pulida.

○ **Año dos: Studio Production**

- **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.
 - Portafolio
 - Sesiones de empleabilidad y mentalidad
 - Proyectos grupales
- **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la

escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.

- Proyecto de cortometraje
- Proyecto de cortometraje de animación
- Proyecto de videojuego

▪ **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**

- La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

Nombre del programa	Rigging
Descripción del programa	El programa Rigging 3D with Maya se concentra principalmente en la construcción de configuraciones o sistemas para articular personajes a través de huesos y controles: en otras palabras, rigs. Al finalizar, el estudiante tendrá los conocimientos suficientes para trabajar en la industria del cine y los videojuegos, específicamente con el rigging 3D. El curso aborda temas fundamentales del rigging 3D, comenzando con el estudio de nodos y conexiones, que nos ayudarán a comprender las bases del software y la animación y su alcance. Además, el curso cubre los fundamentos de Python, que los estudiantes utilizan para construir sus herramientas y desarrollar código que les ayudará a automatizar procesos. También se cubren conceptos de Anatomía y construcción de estructuras óseas para lograr la articulación y deformación de personajes a través de controles en el cuerpo y la cara, junto con estructuras anatómicas más allá de bípedo como cuadrúpedos, aves, etc. Este curso culmina con la finalización de "The Studio Production" en el 2º año.
Misión y objetivos del programa	Al finalizar este programa, el estudiante • Creará un sistema de huesos o deformaciones para articular y posteriormente animar cualquier personaje u objeto en 3D para Videojuegos o Cine. • Maximizará las capacidades de los nodos y sus aplicaciones y conexiones. • Origine o mejore su perfil técnico y artístico utilizando Autodesk Maya y sus herramientas. • Comprender la teoría de las diferentes estructuras de la anatomía y cómo aplicarlas al rigging.

	• Crear diversas expresiones faciales a través de deformaciones o sistemas óseos • Combinar y adaptar herramientas en Python y MEL para maximizar y optimizar procesos y tiempos de producción. • Originar proyectos de colaboración con otras disciplinas artísticas en el centro de formación para adquirir experiencia en limitaciones de tiempo de producción realistas. • Adquirir y aplicar conocimientos de técnicas de narración, el lenguaje cinematográfico, tipos de planos cinematográficos, reglas de composición • Comprender y utilizar técnicas de búsqueda de empleo y crear un reel de demostración para usar en aplicaciones • Conocer las diferentes etapas de una producción y tendrá experiencia participando en proyectos colaborativos realizados en el segundo año de programa junto con el resto de disciplinas artísticas. Año 2 • Trabajar en un proyecto real • Gestiona objetivos, cronogramas y plazos • Colabora con tus compañeros como lo harías en un estudio de desarrollo de videojuegos o películas real • Crear un proyecto • Compila y pule su reel • Prepararse para la búsqueda de empleo/mercado laboral
Total de horas de reloj	864 horas, normalmente completadas en 72 semanas.
¿Se requiere una internship?	No.
Requisitos de graduación	Para completar este programa, un estudiante debe completar todos los módulos prescritos del programa y obtener una calificación de APROBADO en general, así como obtener con éxito una calificación de APROBADO en su proyecto final.
Clasificación de puestos	Este programa educativo está diseñado para preparar a los estudiantes para el empleo generalmente en profesiones clasificadas dentro de los siguientes códigos de trabajo: SOC 27-0000 "Ocupaciones de Artes, Diseño, Entretenimiento, Deportes y Medios" SOC 15-1252, "Desarrolladores de software"
Pruebas o exámenes finales	Sí. Los estudiantes son evaluados a través de evaluaciones escritas y de desempeño, y hay un proyecto final que los estudiantes deben aprobar con éxito para graduarse del programa.

Partes del Programa: Rigging

- Año uno
 - Fundamentos del Rigging

- Los estudiantes comienzan con los fundamentos del rigging, explorando la anatomía del personaje, los nodos y las transformaciones. Aprenden a configurar articulaciones, despegar y restricciones, adquiriendo experiencia práctica en la creación de rigs para accesorios y personajes bípedos. El módulo también presenta jerarquías, configuración de la columna vertebral y articulación de la cabeza para establecer un movimiento sólido de los personajes.
 - **Rigging de brazo y pierna**
 - Este módulo se centra en la combinación IK / FK para brazos y piernas, configuraciones de pie inverso y sistemas de estiramiento. Los estudiantes refinan su comprensión de los controles, atributos y técnicas de reflejo, asegurando deformaciones simétricas y eficientes para la animación. Además, exploran blendshapes y apuntan a los reflejos para mejorar el movimiento facial y corporal.
 - **Rigging facial**
 - Los estudiantes se sumergen en la articulación facial, construyendo controles para ojos, boca, cejas y deformaciones avanzadas. Desarrollan deformadores de cabeza detallados y aprenden técnicas para reflejar la expresión y refinar el movimiento facial, asegurando expresiones de personajes realistas y capacidades de sincronización de labios.
 - **Rigging avanzado de personajes**
 - Este módulo amplía las transformaciones correctivas, las deformaciones basadas en ribbons y las técnicas adicionales de skinning. Los estudiantes exploran los desafíos de manipular cuadrúpedos, criaturas aladas y otras estructuras anatómicas complejas. También se enfocan en finalizar sus plataformas, optimizar la organización y limpiar las deformaciones de los assets listos para la producción.
 - **Rigging para juegos**
 - Los estudiantes aprenden a optimizar los rigs para aplicaciones en tiempo real, cubriendo la simulación de telas, las especificaciones técnicas y la implementación en Unity y Unreal Engine. Refinan la pintura de peso, optimizan los controles de deformación y garantizan que los cumplan con los requisitos del motor de juegos para la animación interactiva.
 - **Secuencias de comandos de Mel para Maya**
 - Los estudiantes conocen Maya Embedded Language (MEL) para automatizar tareas de rigging. Crean scripts personalizados para mejorar la eficiencia, aprendiendo a automatizar procesos repetitivos y optimizar los flujos de trabajo de producción.
 - **Python para Maya**
 - Basándose en el conocimiento de secuencias de comandos, los estudiantes aprenden programación en Python para la automatización avanzada de rigging. Desarrollan herramientas personalizadas utilizando funciones, condicionales, bucles, secuencias de comandos de interfaz de usuario y diccionarios, mejorando la canalización de rigging y ampliando su conjunto de habilidades técnicas.
 - **Secuencias de comandos de Python II**
 - Los estudiantes refinan sus capacidades de secuencias de comandos de Python, desarrollando secuencias de comandos de automatización más complejas para el rigging. Se centran en optimizar los controles de la plataforma, la automatización de restricciones y las herramientas de eficiencia, preparándose para entornos de producción a gran escala.
 - **Taller de rigging**
 - En esta etapa final, los estudiantes aplican todos sus conocimientos para completar un taller de rigging, creando equipos avanzados listos para la producción. Refinan su flujo de trabajo, solucionan problemas comunes de rigging y finalizan sus reels de demostración.
- **Año dos: Studio Production**
- **Proyectos individuales**
 - Crear y mejorar sus portafolios personales e individuales y proyectos finales de años anteriores, guiados por los supervisores de cada departamento. Los comentarios de cada tarea asignada en el desglose de producción se reciben semanalmente.

- Portfolio
- Sesiones de empleabilidad y mentalidad
- Proyectos grupales
- **Proyectos colaborativos**
 - Durante los últimos meses de The Studio Production se llevarán a cabo proyectos grupales como cortometraje, cortometraje de animación y videojuego, con la colaboración entre estudiantes de diferentes departamentos. Los temas serán variados y preproducidos por la escuela. Todos los estudiantes de segundo año de todos los cursos colaborarán. Los estudiantes participarán en uno o más proyectos y podrán ser reasignados a otros proyectos de acuerdo con las necesidades de producción, tal como lo harían en un entorno de trabajo real.
 - Proyecto de cortometraje
 - Proyecto de cortometraje de animación
 - Proyecto de videojuego
- **SESIONES DE EMPLEABILIDAD Y MENTALIDAD**
 - La empleabilidad es el proceso hacia la transformación del estudiante como profesional en esta área. Se realizan dos tipos de sesiones, sesiones de Mindset y sesiones de Empleabilidad. Se llevarán a cabo dos sesiones por mes, una sobre cada tema. Sesiones de mentalidad: En estas sesiones especiales, todos los grupos se reunirán un día a la misma hora para discutir varios temas relacionados con las preocupaciones de cada estudiante. Las llamamos Mindset Sessions donde se puede aclarar cualquier tipo de duda o pregunta general. En estas sesiones de Mindset preparamos a los alumnos, para que alcancen claridad mental para su futuro laboral y resolviendo sus creencias limitantes. Las sesiones de empleabilidad se dividen en 3 fases: Desarrollo de Demo Reel, Desarrollo de Perfil y Solicitud de Empleo. Cada una de estas sesiones prepara al estudiante para presentar sus materiales, y a sí mismo, de una manera profesional y empleable.

DIVULGACIONES REQUERIDAS

- La política de esta institución es actualizar el catálogo oficial de la escuela anualmente, en enero de cada año.
- Las actualizaciones anuales se pueden realizar mediante el uso de suplementos o insertos que acompañan al catálogo. Si se implementan cambios en los programas educativos, servicios educativos, procedimientos o políticas que deben incluirse en el catálogo por estatuto o reglamento antes de la emisión del catálogo actualizado anualmente, esos cambios se reflejarán en el momento en que se realicen en suplementos o insertos que acompañen al catálogo.
- Esta institución pone a disposición del público su catálogo actual y los folletos de programas actuales sin cargo. Las personas que deseen obtener una copia pueden hacer arreglos simplemente llamando a la oficina de la escuela.
- Esta institución es una institución privada. La escuela recibió la aprobación institucional para operar por parte de la Oficina de Educación Postsecundaria Privada (BPPE). La aprobación de la Oficina significa el cumplimiento de los estándares estatales establecidos en CEC y 5, CCR. Esta aprobación no significa que: (1) la institución o sus programas educativos estén respaldados o recomendados por el estado o por la oficina. Tampoco que (2) la aprobación para operar indique que la institución excede los estándares estatales mínimos establecidos en este capítulo.
- Esta institución no ha tenido una petición de quiebra pendiente, no está operando como deudor en posesión y no ha presentado una petición de quiebra en los cinco años anteriores ni ha tenido una petición de quiebra presentada en su contra en los cinco años anteriores que resultó en una reorganización bajo el capítulo 11 del Código de Quiebras de los Estados Unidos.
- Como posible estudiante, se le recomienda que revise este catálogo antes de firmar un acuerdo de inscripción. También se le recomienda que revise la Hoja informativa de rendimiento escolar, que se le debe proporcionar antes de firmar un acuerdo de inscripción.
- Si un estudiante obtiene un préstamo para pagar un programa educativo, el estudiante tendrá la responsabilidad de pagar la cantidad total del préstamo más los intereses, menos la cantidad de cualquier reembolso, y que, si el estudiante ha recibido fondos de ayuda financiera federal para estudiantes, el estudiante tiene derecho a un reembolso del dinero no pagado de los fondos del programa federal de ayuda financiera para estudiantes.
- Cualquier pregunta que un estudiante pueda tener con respecto a este catálogo que no haya sido respondida satisfactoriamente por la institución puede dirigirse a la Oficina de Educación Postsecundaria Privada en 1747 North Market, Suite 225 Sacramento, CA 95834, PO Box 980818, West Sacramento, CA 95798, www.bppe.ca.gov, número de teléfono gratuito (888) 370-7589 Fax (916) 263-1897.
- Un estudiante o cualquier miembro del público puede presentar una queja sobre esta institución ante la Oficina de Educación Postsecundaria Privada llamando al (888) 370-7589 o completando un formulario de queja, que se puede obtener en el sitio web de Internet de la oficina www.bppe.ca.gov.
- La Oficina de Asistencia y Alivio Estudiantil está disponible para ayudar a los futuros estudiantes, estudiantes actuales o ex estudiantes de instituciones educativas postsecundarias privadas a tomar decisiones informadas, comprender sus derechos y navegar por los servicios disponibles y las opciones de alivio. Puede comunicarse con la oficina llamando al (888) 370-7589 opción 5) o visitando (<https://osar.bppe.ca.gov>).