

© CEDIM

Anima- ción.

→

The School of Design

cedim.edu.mx

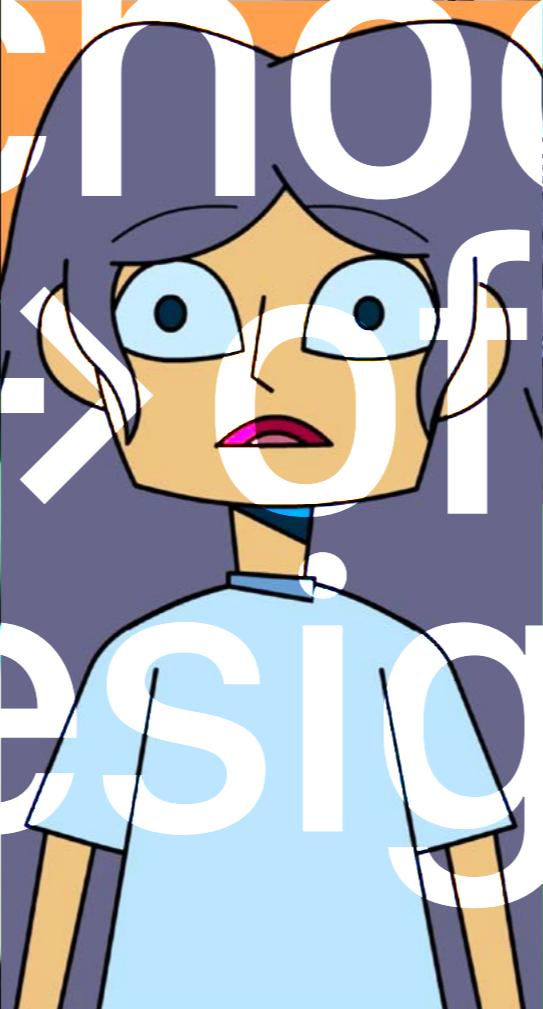
→ Campus ©CEDIM, Monterrey, Nuevo León, México.



Crear Nuevos Mundos

Ya sea imaginar superhéroes o un viaje al interior del cuerpo humano, la carrera de animación permite darle vida a nuevos y maravillosos mundos. A través de las diferentes técnicas digitales, esta carrera busca estimular la imaginación y brindar herramientas para que crezca cada vez más. Creemos que el animador no sólo crea, sino que mueve emociones y construye realidad allí donde antes no la había.

The School of Design



Sobre Cedim

Descubre ©CEDIM

40 años promoviendo el diseño,
la innovación y los negocios en México.

En ©CEDIM preparamos estrategias creativas para pensar con un enfoque en innovación y negocios. Con un plan de estudios metódicamente diseñado para que los egresados desarrollen diferentes estrategias para emprender proyectos y oportunidades de negocios y a la vez aporten soluciones a las problemáticas de nuestra sociedad, con un modelo único diferenciado al resto de las universidades en México que busca siempre retar el status quo: el design thinking y el human centered design.



Creada por el Lic. Alejandro García Villarreal, CEDIM The School of Design, especializada en el campo del arte, diseño, innovación y negocios en México desde 1978.

The School of Design

Nuestra Filosofía

PENSAMOS, → LUEGO DISEÑAMOS

Cómo pensamos es quiénes somos.

Ser creativo hoy en día, es una herramienta que marca una diferencia en cualquier campo o disciplina. Comenzando con el diseño en varias de sus formas, en CEDIM, proponemos potenciar esa creatividad que todos llevamos dentro y que una vez descubierta, no tiene límites.

En CEDIM formamos diseñadores, pero también formamos observadores, pensadores, curiosos y profesionales preparados para transformar cada desafío en una oportunidad.



40 años

The School of Design

© CEDIM

cedim.edu.mx

Modelo Atelier

Año Base

1º

2º



En el año base, tendrás la oportunidad de trabajar con un proyecto real de responsabilidad social, durante el año podrás viajar y desarrollar el proyecto junto a las demás disciplinas impartidas en CEDIM.

Animación

3º

4º

Materia 1
2 Semanas.

Materia 2
2 Semanas.

Materia 3
2 Semanas.

Materia 4
2 Semanas.

Materia 5
2 Semanas.

Materia 6
2 Semanas.

Materia 7
2 Semanas.

Inmersión.

Conceptualización.

Factores Humanos.

Factores Tecnológicos.

Modelo de Negocios.

Representación.

Prototipos.

5º

6º

7º



Al menos una materia al semestre es impartida por uno de nuestros profesores invitados internacionales.

Nuestra propuesta educativa se rige sobre el modelo atelier, en donde las materias están alineadas secuencialmente a la construcción de un proyecto real en el que en cada materia se cubre una etapa de desarrollo. Al concluir cada semestre habrás consolidado un proyecto de alto rendimiento de la mano de una empresa nacional o internacional.

Modelo Educativo

Multidisciplinario

8º

9º

DIM

GRF

ARQ

MDA

IND

INT

ANI

Los alumnos podrán experimentar el desarrollo de la Tesis de manera multidisciplinaria, en donde se fusionan los talentos de todas las disciplinas para crear y dar solución a un proyecto de manera holística.



Plan de estudios.

Inmersión.



Conceptualización.



Factores Humanos.



Factores Tecnológicos.



Modelo de Negocios.



Representación.



Prototipos.

Año Base

Animación

Multidisciplinario

1º

2º

3º

4º

5º

6º

7º

8º

9º

Proceso de Innovación
Tipos de pensamiento lógico y crítico.

Análisis de la Información
Principios de la investigación formal.

Etnografía I: Observación
Métodos de investigación de campo para recopilar datos.

Etnografía II: Entrevistas
Herramientas para diseñar protocolos de entrevista.

Etnografía III: Artefactos Culturales
Contexto social y cultural del usuario.

Diseño Participativo
Técnicas de diseño participativo y gestión de negocios.

Co-Diseño
Aspectos éticos, sociales y culturales.

Investigación Integral
Nuevas condiciones de los negocios en la economía global.

Síntesis de Conceptos
Metodologías para sintetizar conceptos.

Fundamentos de Diseño
Semántica de los objetos a través de códigos visuales.

Composición y Fotografía
El papel de la fotografía en el diseño gráfico.

Taller de Animación I
Técnicas de conceptualización de la animación.

Taller de Animación II
Metodologías de conceptualización con elementos básicos 2D.

Taller de Animación III
Principios de la creación de videojuegos para dispositivos móviles.

Taller de Animación IV
Técnicas para la producción de animación publicitaria en 3D.

Taller de Animación V
Conceptualización de un videojuego en 3D.

Análisis de Conceptos
Transformación de la información en datos útiles.

Validación de Conceptos
Criterios de validación de un proyecto de diseño.

Evolución del Diseño
Tecnología y la cultura del consumo en la modernidad y posmodernidad.

Int. a la Animación
Implicaciones profesionales de la carrera de animación.

Guión I
Importancia del guión y las fórmulas creativas para su desarrollo.

Guión II
Creación de historias para cortometrajes.

Guión III
Creación de personajes de ficción.

Guión IV
Técnicas para crear un guión moderno.

Legislación Aplicada
Aspectos legales que atañen a la producción de obras animadas.

Interpretación de Resultados
Metodologías para la interpretación de resultados.

Producción y Documentación
Modelos de negocio y evaluación de resultados.

Dibujo I
Conceptualización de ideas para representarlas a través de imágenes.

Dibujo II
El vocabulario gráfico del dibujo arquitectónico.

Dibujo 2D
Volumen, masa, gesto, proporción valores tonales y claro-oscuro.

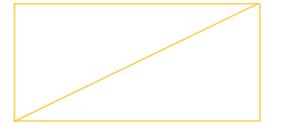
Diseño de Storyboard
Programas y técnicas de diseño del storyboard.

Dibujo 3D
Dominio de la herramienta Maya para su aplicación en proyectos de animación.

Técnicas de Animación I
Estructura de costos e ingresos.

Técnicas de Animación II
Software 3D Studio Max y Maya para la creación de un videojuego.

Producción y Documentación
Documentar un proyecto de diseño.



Cultura de Negocios
El contexto de la economía en función de la globalización.

Admin. de Proyectos
Métodos y herramientas para la administración de proyectos.

Propuesta de Valor
Definir y solucionar segmentos de mercado.

Relaciones y Canales
Definición de segmentos de mercado.

Alianzas
Alianzas y negociación en la red de proveedores y socios.

Estructura de Costos e Ingresos
Aspectos económicos y contables de una empresa.

Plan de Proyecto
Aspectos administrativos de un proyecto.

Gestión de Equipos Multidisciplinarios
Fortalezas y debilidades personales.

Estrategia de Negocios
Cómo crear y administrar distintas etapas de un modelo de negocios.

Dibujo Digital
Herramientas digitales de representación gráfica con vectores.

Maquetación Digital
Herramientas de software en la simulación de objetos.

Ilustración Digital
Herramientas para la ilustración digital.

Técnicas de Ambientación
Técnicas de ambientación para animación.

Integración de Sonido
Herramientas para la recreación de sonido.

Técnicas Experimentales I
Técnicas de animación de carácter experimental.

Técnicas Experimentales II
Técnicas poco usuales en la animación.

Propuestas de Concepto
Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.



Prototipado 2D
Creación de maquetas visuales.

Prototipado 3D
Construcción de modelos y maquetas tridimensionales.

Laboratorio de Animación I
Técnicas de animación 2D.

Laboratorio de Animación II
Elementos básicos de 2D que integran la teoría de la animación.

Laboratorio de Animación III
Principios de creación de proyectos interactivos.

Laboratorio de Animación IV
Conceptos para trabajos de animación publicitaria.

Laboratorio de Animación V
Lenguajes de programación para videojuegos 3D.

Pruebas de Concepto
Herramientas para evaluar la experiencia de un proyecto.

Post Producción
Monitoreo de operación de un negocio.

Worldclass → Educators.

Diseñadores, estrategas, artistas e innovadores internacionales, visitan semestralmente nuestros salones de clases brindando a los estudiantes una perspectiva global en técnicas y conocimientos de tendencia.

Los profesores enriquecen el proceso de enseñanza dado a su procedencia geográfica y pertenencia cultural y étnica. Nuestro equipo docente son facilitadores que ayudan al estudiante a identificar su propio proceso de desarrollo creativo e intelectual.



Eva Cabrera → México.

Artista de Cómics
Estudio: Archie Comic Publications

Artista de cómics que trabaja en la serie de "Betty & Veronica: Vixens" de Archie Comics, "Kim & Kim" de Black Mask Studio, OniPress y algunas portadas ocasionales de "Adventure Time" de la licencia de Cartoon Network para BOOM Studios. Es co-fundadora del estudio mexicano Boudika Comics donde publica sus Novelas Gráficas. Nominada al Premio GLAAD y a un Premio Will Eisner, reconocido galardón de la industria del cómic en Estados Unidos.



Bernardo Fernandez (BEF) → México.

Ilustrador // Escritor de Cómics
Estudio: Bésame Mucho

Narrador y grafista. Fundador y coeditor de la revista Sub, colaborador de los fanzines Felina, Hemofilia, Molotov, Número X y Tripodología. Colaborador de diversas revistas entre las que destacan "Día Siete" y "Golem". Editor y compilador de la antología "Pulpo Comics" de historieta nacional de ciencia ficción. Ganador del premio Ignotus de la Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror 2007 y Premio de Novela Grijalbo 2011.



Xuan Prada → España.

Artista de Vfx
Estudio: Akromatic y Elephant Vfx

BFA en Art&Design. Actualmente trabaja para Framestore como Assets Supervisor. Colaboró en estudios líderes de Vfx como MPC, Double Negative y Trixter. Ha trabajado en 20 películas, de animación y live action. Es director de contenidos y fundador en Akromatic y Elephant Vfx. Lleva más de 10 años trabajando como docente y consultor de programas formativos en diferentes universidades y centros de formación en España, EEUU, UK y Suecia.



Alejandro Punte → México.

Animador y Rigger 3D // CEO Keyframe School
Estudio: Keyframe Animation School

Apasionado de las computadoras desde la primer Commodore 64 y desde 1995 intensamente dedicado al arte del 3D debido a TOY STORY. Fundador de Keyframe School cuenta con más de 15 años de experiencia en el área de 3D, siendo altamente proeficiente en Autodesk Maya y específicamente en el rubro de animación de personajes.



CJ Markham → EE. UU.

Animador 3D // Director y Fundador de Mocap Now
Estudio: Mocap Now

CJ es supervisor de Motion Capture con amplia experiencia que lo ha llevado a participar en más de una docena de videojuegos AAA como Halo 5, Halo 4; animador líder de cutscenes en Grand Theft Auto, Max Payne 3, L.A. Noire y Red Dead Redemption. En el 2015 crea MocapNow como proveedor de servicios de Mocap, entre sus clientes destacan: Rockstar, Epic Games, Sony, HBO y Microsoft.



Ivan Verduzco → México.

Artista Conceptual // Creador de "Viking Tales" de Cartoon Network
Estudio: Mighty Studio

Ivan "Ivanobich" Verduzco fue uno de los co-fundadores de Moster View, en donde además trabajo como ilustrador, concept artist y animador 2D. Creador de la serie animada "Vikingos" para Cartoon Network Latinoamérica y transmitida en los Estados Unidos como Viking Tales. Actualmente es director de Arte en Mighty Studio.



Ignacio Maroto → España.

Director de Arte // Character Design
Estudio: Bambino Monkey

Especialista en dirección de arte, diseño de personajes, ilustración y story board. Con más de 20 años de experiencia, su trabajo actual refleja algo de eso: como profesional de la animación radicado en España, sus ilustraciones son la cara amable de campañas internacionales, videojuegos y grandes empresas.



Artista de Vfx // Co-fundador de Pixel Perfect
Estudio: Pixel Perfect

Edén cuenta con una especialidad en Vfx para Cine y Televisión por Vancouver Institute of Media Arts. Ha trabajado en estudios de postproducción audiovisual en Vancouver tales como Image Engine, The Embassy, Hydraulix, entre otros. Su experiencia en el área de la composición digital para efectos visuales lo ha llevado a trabajar en producciones como Chappie, Juegos del Hambre, Midnight Special, 300, entre otras. Actualmente es co-fundador de Pixel Perfect, empresa establecida en Monterrey, dedicada a proveer servicios de efectos visuales para cine, TV y publicidad.



Germán Edén → México.

Proyectos de Alumnos.

Real Projects, Real Experiences.



Crea tu portafolio desde el día uno.

Desde el primer semestre, el alumno ©CEDIM trabaja proyectos reales con las mejores empresas a nivel nacional e internacional, al final de la carrera, se tendrá la experiencia de haber trabajado por lo menos 7 proyectos, los cuales irán alimentando el portafolio profesional de nuestros alumnos desde antes de dejar la universidad.

El trabajar con proyectos así crea también un sentido de conexión con el mundo real, generando contactos y oportunidades de colaboración futuras tanto con las empresas como con los maestros internacionales.

Space Dust

Este proyecto fue realizado por los alumnos de sexto semestre de la carrera de:
Animación

Cortometraje animado utilizando técnicas 3D y 2D que muestra la travesía de un astronauta perdido en un lugar desconocido, donde las cosas no parecen encajar y todo comienza a tornarse más extraño.

Cliente:

© **CEDIM**

Alumnos:

María Fernanda Vázquez
Álvarez, Laura Sofía Ogazon
Cevada, Alejandra Escalante
Lozano, Amira Briselda
Clemente Cantú, Gustavo
González Garza, Jesús Alfredo
González García, José María
Garza Sánchez, Raúl Emilio
Parra Angel, Luis Carlos
Chapa Saldaña, Sebastián
Patricio Ceníceros Iglesias,
Andrés Prieto Vázquez y Jorge
Hurtado Ortega

Profesores:

Juan Francisco Bovio
Salasar, Javier Onofre
y Gerardo de Hierro



VALKYRIE

Este proyecto fue realizado por los alumnos de séptimo semestre de la carrera de:
Animación

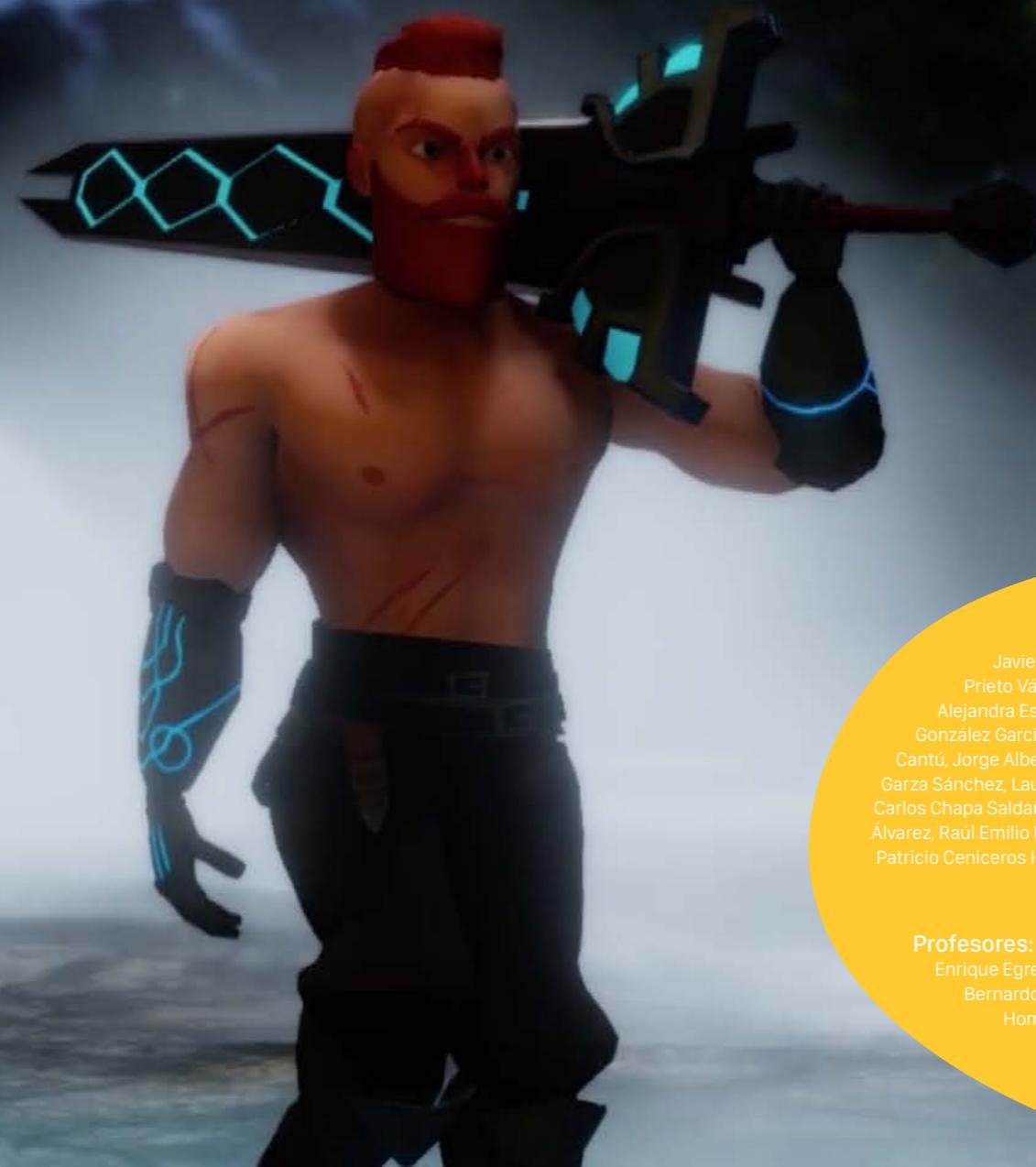
Videojuego 3D desarrollado para realidad virtual en primera persona, donde el jugador toma el papel de Sigfrido, líder de un ejército vikingo quien debe combatir contra una versión androide de Loki y su ejército de robots para evitar el fin del mundo en un Ragnarok futurista. Después de una investigación y sesiones de conceptualización, los alumnos crearon personajes, texturas, animaciones y elementos que modelaron en 3D usando múltiples herramientas de diseño como Autodesk Maya, Autodesk Mudbox y Photoshop.

Se implementó todo en el Engine de Videojuegos de Unity, utilizando el sistema de Realidad Virtual de Oculus.

Este proyecto ganó el 1er lugar en la cuarta edición del Concurso Nacional de Videojuegos MX como mejor videojuego para consolas o PC de entre 264 proyectos de diferentes universidades a nivel nacional que se recibieron en la categoría. Además obtuvieron un reconocimiento especial al talento femenino del equipo.

Cliente:

© CEDIM



Alumnos:

Javier González García, Andrés Prieto Vázquez, Gustavo González Garza, Alejandra Escalante Lozano, Jesús Alfredo González García, Amira Briselda Clemente Cantú, Jorge Alberto Hurtado Ortega, José María Garza Sánchez, Laura Sofía Ogazón Cevada, Luis Carlos Chapa Saldaña, María Fernanda Vázquez Álvarez, Raúl Emilio Parra Ángel y Sebastián Patricio Cenicerros Iglesias.

Profesores:

Enrique Egremy Menchaca,
Bernardo Garza Guajardo y José Homero Ríos Licea.



Spelldown

Este proyecto fue realizado por los alumnos de séptimo semestre de la carrera de: Animación

Spelldown es un videojuego 3D casual en tercera persona.

Sigue la historia de un estudiante de magia llamado Whodini, que al despertarse se da cuenta que todos sus compañeros han entrado en un trance mágico causado por un brujo malvado que solía dar clases en esa escuela. Whodini deberá recorrer la escuela evitando obstáculos y regresando a sus compañeros a la normalidad antes de que se acabe el tiempo, ya que de no hacerlo, desaparecerá la magia del mundo.

En el modo multijugador, el segundo jugador es un enviado del brujo malvado que busca a los alumnos para volverlos a dormir antes de que el hechizo termine.



Cliente:

© CEDIM

Alumnos:

Diana Abril
Puigferrat Mercado,
Diego Andrés
Martínez Pérez,
Ricardo Morales
Henríquez y María
Jimena Fernández
Villalobos

Profesores:

Gerardo García
Rodríguez y Christian
Rodríguez

Detrás del Telón

Este proyecto fue realizado por los alumnos de noveno semestre de la carrera de: **Animación**

Este proyecto toma como tema principal la comunicación familiar, enfocándose en la conexión emocional entre un padre y su hijo, como el detonante de problemas de ansiedad.

Después de entrevistar a expertos en el tema, los alumnos desarrollaron el cortometraje desde el guión original hasta la producción y postproducción del mismo usando distintas herramientas como After Effects , Autodesk Maya, ZBrush , Cinema 4D y Photoshop, logrando ser ganadores del Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2018 en la categoría Diseño de Comunicaciones Visuales.

Cliente:

RUTA
CO/
META

Alumnos:

Stephanie Berenice
González Santos, Juan
Andrés Novelo Padilla,
Jorge Alberto Valadez
Salazar, Oscar Enrique de la
Garza Castillo, Ilse Isabel Nieto
Pita, Mauricio Alejandro Luna
Hernández, Ana Gabriela Vigil de
León, Leticia Raquel Peña, Reynold
Treviño Reyes, Leticia Raquel Peña
Peña, Jessica Lorena Manríquez
Valle y Regina Nieto Ruíz

Profesores:

Pepe Caudillo
Carlos Cruz
Paulo Mosca
Juan Bovio



Proyectos de Alumnos.

Cliente: Ruta Co/Meta

Intercambios.

Experiencia Global.

©CEDIM ofrece la oportunidad de realizar estudios en el extranjero en prestigias instituciones de Europa y Latinoamérica.

Los intercambios constituyen una experiencia cultural, social y académica sumamente enriquecedora para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes y profesores. Por tal motivo, a partir del quinto semestre, ©CEDIM ofrece la oportunidad de realizar estudios con distintas instituciones, entre ellas las siguientes.

The School of Design



QUASAR DESIGN UNIVERSITY

Italia.
www.quasar.university



L'ÉCOLE DE COMMUNICATION VISUELLE

Francia.
www.ecv.fr



OSAKA INTERNATIONAL UNIVERSITY

Japón.
<https://www.oiu.ac.jp/en/>



FUNDACIÓN UADE

Argentina.
<https://www.uade.edu.ar>



VANCOUVER FILM SCHOOL

Canadá.
<https://vfs.edu>

Reconocimiento de validez oficial de estudios otorgado por el Gobierno del Estado de Nuevo León, 14-1-85, Periódico Oficial 6-III-85; CDL-VI 1005/2008



Tú ya piensas
como diseñador,
ven a descubrir
por qué a ©CEDIM

—
admisiones@cedim.edu.mx

Centro de Estudios Superiores
de Diseño de Monterrey, S.C.

Antiguo Camino a la Huasteca (Juárez) No. 360
al Oriente del Fracc. Mirador de la Huasteca,
C.P. 66350, Santa Catarina, N.L., México

+52 (81) 8262 2200
LADA sin costo: 01800 288 2200

