

© CEDIM

ANI

ANIMACIÓN

PROYECCIÓN DE CORTOMETRAJES

EN: PANTALLA GRANDE

Think

The Unthinkable.

©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN

Desde hace más de 45 años, en ©CEDIM tenemos un deseo que comienza a crecer dentro de cada uno de nosotros al cruzar la puerta por primera vez, el primer día de clases: pensar lo que nadie pensó hasta ahora. Ese deseo es un llamado a la disrupción, al inconformismo, a sentirnos incómodos donde otros encuentran el confort y creen que lo han logrado todo. Es un mantra, una motivación y un desafío tanto para alumnos como para docentes, para nuestros graduados y para una sociedad que reclama nuevas soluciones y nos impulsa a crear sin limitarnos. Nuestro deseo es capaz de transformarnos en los que se adelantan en busca de una nueva dirección, que lo que hagamos nos convierta en esos pocos que se alejan de las tendencias para que luego lo reconozcan por haberlas renovado. Y cuando llegue ese momento, el ansia de seguir creando nos encontrará yendo en una nueva dirección. Lo que sucede en ©CEDIM nos muestra que lo que aparenta ser imposible es apenas parte del recorrido del conocimiento, estamos aquí para darle forma a lo que solo se podía imaginar. Es el deseo de crear lo realmente nuevo, lo sorprendente. En ©CEDIM las ideas están en movimiento, la teoría es llevada al extremo, el conocimiento es aplicado de maneras desafiantes. Somos una escuela, somos una comunidad de creadores, somos un ecosistema de ideas vivas en evolución constante. Sabemos que crear también es creer. Es pensar lo que nadie pensó hasta ahora.

Campus©CEDIM Santa Catarina,
Nuevo León, Mexico.

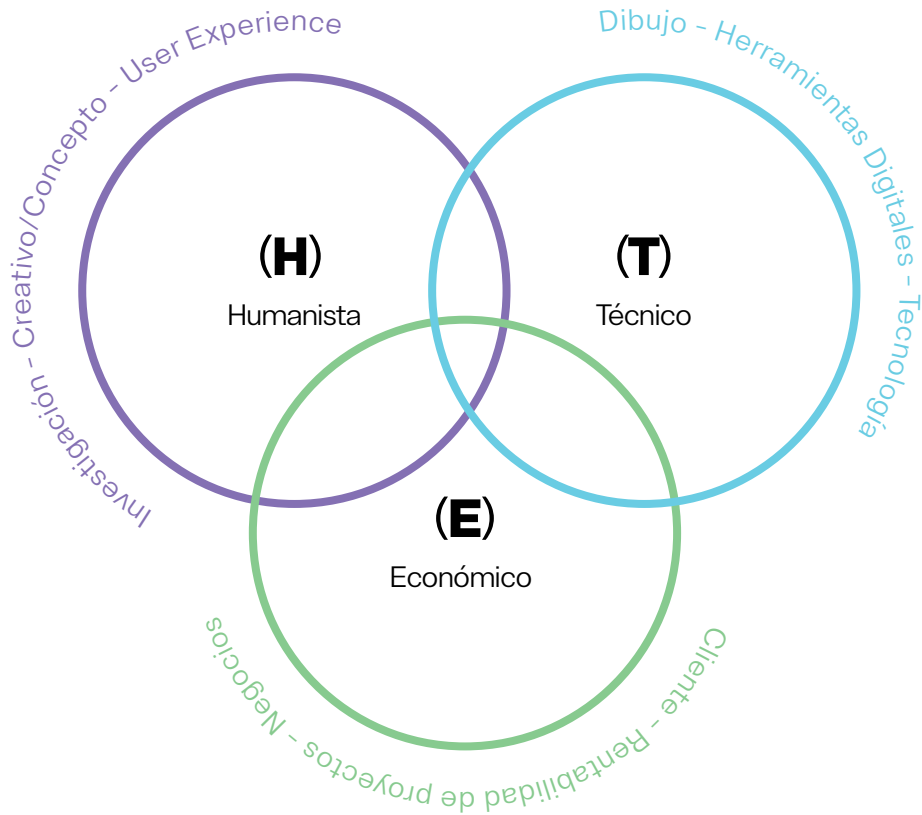
(->) DISEÑO

(->) INNOVACIÓN

(->) NEGOCIOS



Más de 45 años promoviendo el Diseño, la Innovación y los Negocios en México. 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.



En ©CEDIM preparamos estrategias creativos para pensar con un enfoque en innovación y negocios. Nuestro plan de estudios está metódicamente diseñado con el fin de que los egresados desarrollen diferentes estrategias para emprender proyectos con oportunidades de negocios y a la vez aporten soluciones a las problemáticas de nuestra sociedad. Contamos con un modelo único diferenciado al resto de las universidades en México que busca siempre retar el status quo, basado en el Design Thinking y el Human Centered Design.

¿POR QUÉ UN MODELO EDUCATIVO DIFERENTE?

Porque la escuela tradicional funciona bajo un modelo **alejado de la realidad profesional**.

Para explicar porqué el modelo educativo tradicional no funciona, usemos una analogía:

¿Cómo sería la experiencia de aprender a andar en bicicleta si lo estudiarás en una universidad?

Seguramente llevarías materias como:

+ La anatomía de la bicicleta: Asiento, pedales, frenos, cuadro, suspensión, etc...

+ Historia del ciclismo: ¿Quién inventó la bicicleta? ¿Cómo evolucionó? Usos recreativos y competitivos con un énfasis en nombres y fechas.

+ ¿Qué se necesita para usar una bicicleta? Balance, equilibrio, fenómenos físicos que permiten su funcionalidad.

Y después de 4 años y medio... ¡Felicidades! ¡Eres un ciclista pro! Ahora ve y participa en una carrera.

¿Crees que estás listo para ir a una carrera profesional? ¿Practicaste lo suficiente?

WE

DON'T

THINK

SO.



INNOVACIÓN PARA EL ÉXITO PROFESIONAL.

En **©CEDIM** seguimos un proceso que asegura la creación e innovación en proyectos económicamente sustentables. Este modelo educativo es reconocido por la **Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)** como uno de los más innovadores en el mundo, y ha sido implementado en más de 100 proyectos con compañías mexicanas de gran prestigio.

El modelo educativo de **©CEDIM** está presente en sus 6 licenciaturas y se refleja en cada semestre académico a través del Modelo Atelier. Por medio de este modelo educativo las materias se alinean secuencialmente para que desarrolles un proyecto real como una manera práctica y actual de aplicar tu aprendizaje.

©MODELO ATELIER = UNA ETAPA POR MATERIA

En ©CEDIM las materias están alineadas secuencialmente a un proyecto real: en cada materia cubres una etapa de su desarrollo. Al concluir el semestre habrás consolidado un proyecto de gran calidad.

Estudiando bajo el **Modelo Atelier** tendrás la visión de las distintas disciplinas y especialidades creativas, tal como lo requieres para tener mejores oportunidades en el mundo real.

(→) MODELO EDUCATIVO ATELIER

**Nuestro modelo educativo
guía a los estudiantes
a generar soluciones
atractivas y rentables
para los negocios,
preparándolos para el
éxito profesional.**

01

Investigación



Identificación del problema y procesos de investigación.



02

Conceptualización



Moodboard y storyboard.



03

Factores Humanos



Estudio de la sociedad actual para definir canales de comunicación y formatos. Creación de guión, historia y storytelling.



04

Factores Tecnológicos



Aprendizaje de herramientas técnicas para el desarrollo del proyecto a través de softwares y tecnologías análogas, digitales e inmersivas.



05

Modelo de Negocios



Gestión de equipos, estrategias y negocios relacionados al proyecto.



06

Representación



Desarrollo de personajes. Definir estilo visual, concept art / maquetado de la historia y modelado 3D.



07

Proyecto

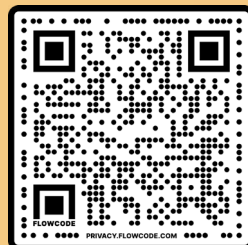


Representación digital y exhibición del primer corte para entrega y revisión del proyecto.

	01 semestre	02 semestre	03 semestre	04 semestre	05 semestre	06 semestre	07 semestre	08 semestre	09 semestre
MODELO EDUCATIVO ATELIER	(↓) AÑO BASE	(↓) DISEÑO DE PRODUCCIÓN 2D (↓) CORTOME-TRAJES 2D (↓) PRODUCCIÓN 3D (↓) ANIMACIÓN 3D (↓) PORTAFOLIO + MOCAP						(↓) TESIS MULTIDISCIPLINARIA	
	Tendrás la oportunidad de desarrollar proyectos de responsabilidad social en conjunto con las demás disciplinas de la institución.						Podrás experimentar el desarrollo de una tesis multidisciplinaria, fusionando el talento de todas las disciplinas para brindar una solución holística.		
Inmersión (↓)	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 dos entrevistas (↓) Herramientas para diseñar protocolos de entrevista.	Etnografía III artefactos culturales (↓) Contexto social y cultural del usuario.	Diseño participativo (↓) Técnicas de diseño participati-vo 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.
Conceptualización (↓)	Fundamentos del 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 animación IV (↓) Técnicas para la producción de animación publicitaria en 3D.	Taller de animación cinco (↓) Conceptualización de un video juego en 3D.	Análisis de conceptos (↓) Transformación de la información en datos útiles.	Validación de conceptos (↓) Criterios de validación de un proyecto de diseño.
Factores Humanos (↓)	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.
Factores Tecnológicos (↓)	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 (↓) Técnicas de animación por computadora.	Técnicas de animación II (↓) Software 3Dstudio Max y Maya para la creación de un videojuego.	Producción y documentación (↓) Documentar un proyecto de diseño.	
Modelo de Negocios (↓)	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 (↓) Definición y soluciones para los diferentes segmentos de mercado.	Relaciones y canales (↓) Definición de segmentos de mercado.	Alianzas (↓) Negociaciones y alianzas con 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.
Representación (↓)	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 experiemntales 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.	
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.	Postproducción (↓) Monitoreo de operación de un negocio.

NECESITAMOS QUE LA ESCUELA SE ACERQUE A LA REALIDAD.

¿CÓMO FUNCIONA LA REALIDAD PROFESIONAL DE LOS DISEÑADORES?



Escanea para ver el
video explicativo del
modelo educativo.

©CEDIM

THE SCHOOL OF DESIGN

01 El diseño sucede a través de proyectos.

¿Qué es un proyecto? - Un esfuerzo temporal enfocado en los diseñadores que sucede bajo una dinámica colaborativa. Por esto, nuestro modelo educativo se basa en aprender haciendo, siguiendo las necesidades y lineamientos de un cliente real.

En la vida profesional, los proyectos tienen, como una fórmula física, una serie de pasos en orden los cuales siguen un proceso creativo para resolver problemas. Mientras más se practique una dinámica con proyectos de la vida real, más se gana experiencia, tipos de solución, contactos de clientes futuros y confianza en tus ideas creativas. Por esto, ©CEDIM se enfoca en poder ofrecer experiencia con proyectos reales mientras estudias.

02 Los diseñadores trabajan siguiendo un proceso creativo.

Ese proceso tiene diferentes etapas:

A) Enfrentar el problema. **B)** Concebir una solución creativa. **C)** Adaptar esa solución a las necesidades de los usuarios. **D)** Definimos los materiales y la forma en que se va a construir la solución. **E)** Nos aseguramos de que la solución sea rentable. **F)** Representamos visualmente la solución antes de construirla. **G)** Prototipamos la solución y nos aseguramos de que funcione adecuadamente antes de construirla. Cada una de nuestras materias están diseñada para seguir cada una de las etapas de éste proceso creativo, en orden, como sucede en la vida real profesional.

03 Manejo del cliente.

Los mejores diseñadores son aquellos que logran manejar a todo tipo de clientes (fáciles, difíciles, que se resisten al cambio, distintos mercados, etc.). Ningún proyecto y tampoco ningún cliente es igual. Siempre será un reto poder darle la solución más rentable a los proyectos, como la manera en la que se vende y a quién. El plan de estudios de ©CEDIM te permite ver problemáticas y estrategias de venta desde distintos ángulos para que estés preparado a lidiar con distintos perfiles tanto de clientes como tipos de proyectos una vez que termines tu carrera profesional.



REAL PROJECTS, 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 8 proyectos, los cuales irán alimentando el portafolio profesional de nuestros alumnos desde antes de egresar de ©CEDIM.

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.

PRC: proyectos reales con objetivos de un cliente.

PRI: proyectos reales con objetivos de la industria.

Algunas de las empresas, instituciones y convocatorias para los que han desarrollado proyectos reales los alumnos de la licenciatura en Animación:



Nuevo
Amanecer

**Festival
Internacional
Santa Lucía**
MONTERREY NL MX

MADRINAS
juntas por San Pedro

Amway

CHIPINQUE

M MIKE TORRES



San Pedro
Garza García

ALEKS
SynTek



PERFIL DEL ANIMADOR.

Creatividad para resolver problemáticas. Actitud de colaboración en equipo. Pasión por el arte de la animación. Inclinación hacia la creación visual. Gusto por la narración.

Campos Laborales

- ↗ Diseñador de escenarios digitales.
- Post producción de películas y obras.
- ↘ Diseñador de Concept Art.
- ↗ Diseñador de Motion Graphics.
- Creador de storyboard.
- ↘ Diseñador de libros animados.
- ↗ Creador de Contenido 3D.
- Producción Audiovisual.
- ↘ Guionista y Storyteller.

Softwares

- ↗ Toon Boom Harmony.
- Story Board Pro.
- ↘ Autodesk Maya.
- ↗ Adobe Premiere Pro.
- ↗ Adobe After Effects.

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.

PROFESORES INVITADOS

→ HECTOR TORRES (MX)

Character rigger actualmente trabajando en sony pictures imageworks en Vancouver Canadá, participando en la nueva película de Spiderman: Across the spider-verse. Anteriormente trabajo en proyectos para cine y streaming como: "Monsters at work", "Spongebob 3", "Paw Patrol the movie", "Max Steel turbo" y "Alice's wonderland bakery".



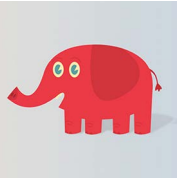
➤ ARTURO RODRIGEZ (MX)

Arturo "Artie" Rodriguez es un concept artist, visual development artist y director de arte que se especializa en el área contar historias a travez de imágenes. Su experiencia de más de 10 años lo ha llevado a colaborar con algunos de los mejores estudios tanto en su país como en el extranjero tales como Nickelodeon, Huevocartoon, Mightystudio y zebra. Así mismo, ha colaborado en proyectos internacionales para grandes estudios del calibre de Disney, Cartoonnetwork, Nickelodeon, StarWars, entre otros.



➤ XUAN PRADA (ES)

BFA en Art&Design. Actualmente trabaja para Framestore como Assests 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 de Arkromatic y Elephant Vfx.



→ IVÁN BENITEZ (ES)

Lighting & Compositing Artist 3D en cine de animación, ha trabajado en proyectos como Spiderman: Across the Spiderverse, Paw Patrol: The Mighty Movie, Tadeo Jones 3, entre otros. Fundador y mentor de The Lighting Lab, su experiencia lo ha llevado a colaborar en empresas como Sony Pictures, Lightbox Animation Studios, Mikros Animation y más.



➤ CJ MARKHAM (EU)

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.



➤ IVÁN AGUIRRE (US)

Art Director en Disney Television Animation. Galardonado con un premio Emmy en el campo de la animación. Actualmente se desempeña como Director de Arte en Disney Television Animation. Ha contribuido a proyectos como Mickey Mouse Shorts, Rick & Morty, El Libro de la Vida y The Cuphead Show, por el cual recibió un Emmy por su trabajo como Background Painter.



WORLDCLASS EDUCATORS

→ IGNACIO MAROTO (ES)

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.



➤ GERMÁN EDÉN (MX)

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.



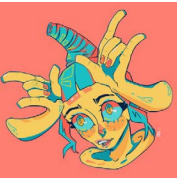
➤ ALEJANDRA ORTEGA (MX)

Alejandra Ortega es ilustradora y animadora 2D, a lo largo de su carrera ha trabajado como "Clean up" y "Color artist" en largometrajes animados en el estudio mexicano "Huevo Cartoon", además logrado colaborar en el mundo de la ilustración editorial y comercial apoyandose de marcas como Gillet. Actualmente se dedica a la docencia y proyectos multidisciplinarios.



→ FERNANDA TREVIÑO (MX)

Fernanda De Leon es rigger, animadora e ilustradora 2D, a lo largo de su carrera ha trabajado como "Harmony rigger" y "Cut-Out Animator" en series animadas y cortometrajes en estudios nacionales e internacionales como "Huevo Cartoon", "Mighty" y "Le Cube TV". Actualmente se dedica a la docencia y proyectos multidisciplinarios



➤ ILEANA SADA (MX)

Egresada con honores de la carrera de Animación y Efectos Digitales de la Universidad de Monterrey. Actualmente es una Technical Artist especializada en Rigging, Efectos Visuales, Modelado y su Implementación a los engines de juegos. Ileana tiene más de 5 años trabajando en empresas internacionales y locales en proyectos variados como cortometrajes, experiencias de VR y AR y videojuegos con clientes "Tetris Beat", Christus Mugerza, Tecnológico de Monterrey, Tecate, Comex entre otros.



➤ SERGIO GARZA (MX)

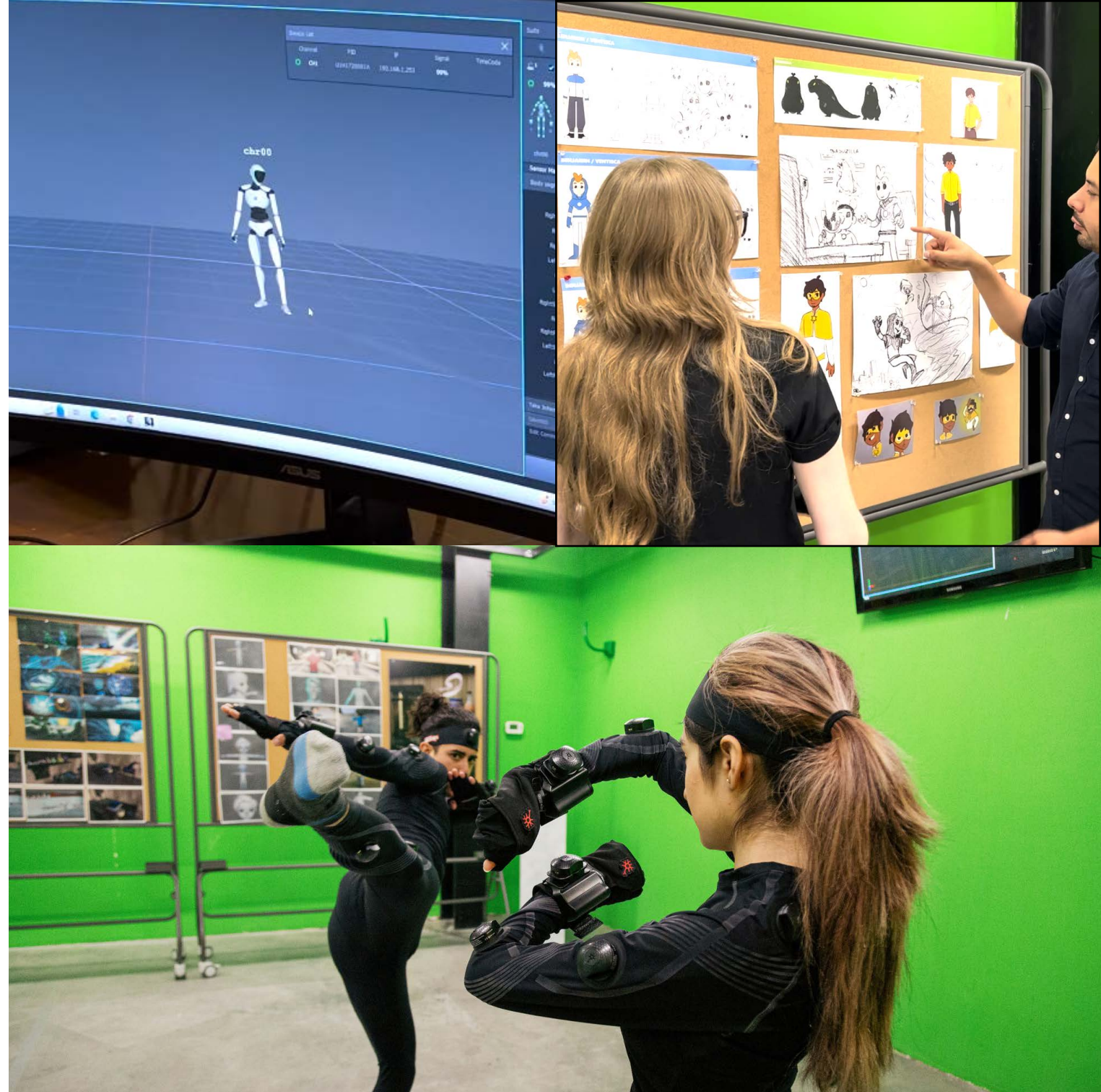
Sergio "Sersh" Garza Fernández es Show Director, Director Audiovisual y Post Productor mexicano, especializado en videos musicales y dirección de show; contenido en el área de videos y animación para pantallas de arenas, teatros y estadios. Ha trabajado con artistas como lo son grupo Bronco, grupo LMT, Mike Torres, Justin Quiles, Ales Syntek, Juanes, J Balvin, Caballo Dorado y empresas como Televisa mty (50 aniversario) y más.



LABORATORIOS MULTIDISCIPLI- NARIOS

En **©CEDIM** los estudiantes cuentan con 14 laboratorios multidisciplinarios (laboratorio patrones, **mocap**, laboratorio multimedia, **cómputo** y prototipos) para que los estudiantes puedan desarrollar sus proyectos en nuestras instalaciones. El laboratorio **mocap** y el laboratorio de **cómputo** cuentan con equipo especializado y tecnológico enfocado en Animación:

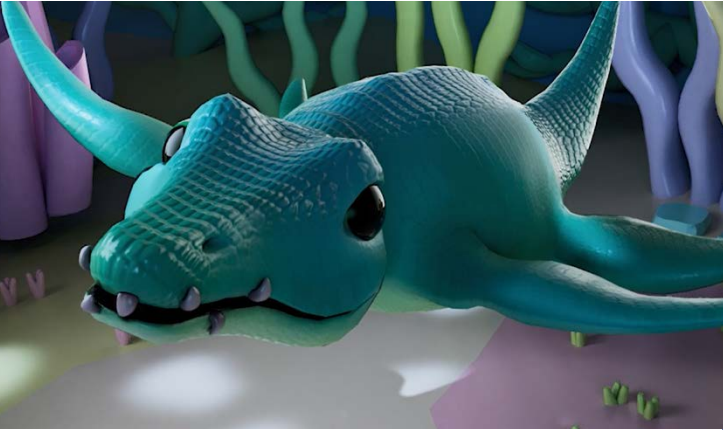
- Traje de Motion Capture
- Tabletas de dibujo Wacom
- Software
- Visores de Realidad Virtual
- Faceware de Motion Capture



PROYECTOS ↙

Defensores del futuro
©CEDIM x SPGG

(01)



Trazando el Camino

(02)

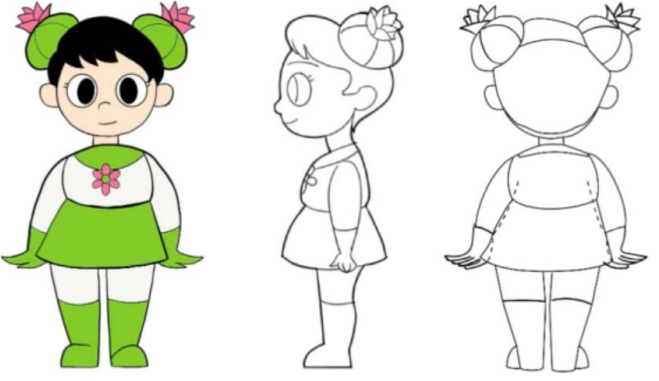
Invencible

(03)



Manahuia

(04)

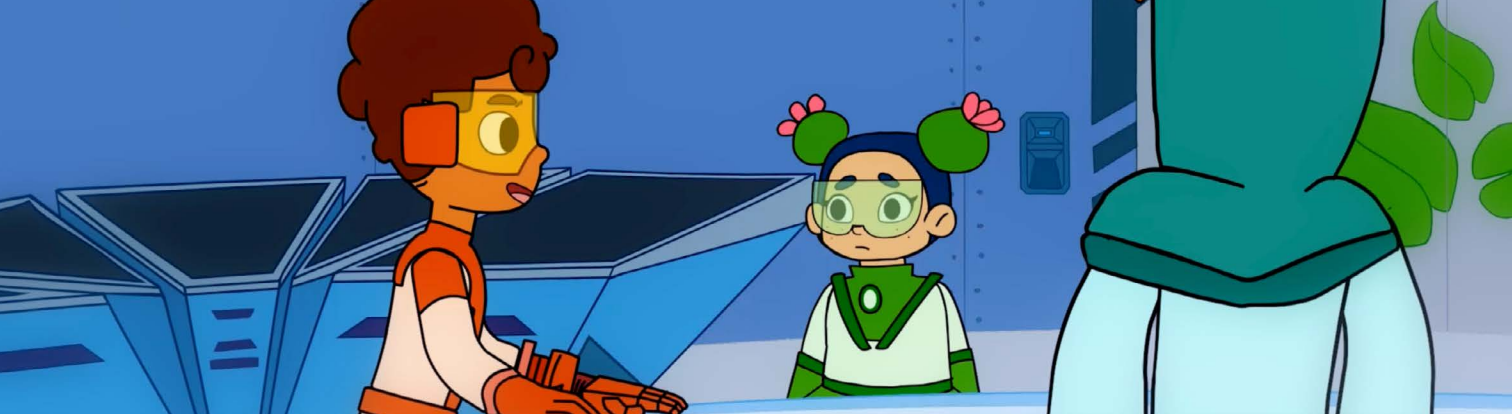


Defensores del futuro

Alumnxs Cuarto Semestre



Los alumnos de cuarto semestre trabajaron para el cliente de San Pedro Garza García en el proyecto para el Consejo de Niñas y Niños de San Pedro Garza García. Su participación está enfocada en garantizar el derecho a la ciudad, a la participación y a crecer en condiciones que propicien su sano desarrollo, que tienen todas las niñas y niños en el municipio según la Ley de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes para el Estado de Nuevo León. “Defensores del futuro” es uno de los cortometrajes realizados; cuenta la historia de un grupo de héroes listos para enfrentar una amenaza de grandes proporciones, con la ayuda de un miembro sorpresa, juntos detendrán y harán conciencia de como es importante cuidar la ciudad donde vivimos. Los cortometrajes realizados fueron proyectados para su estreno en las salas de Cinemex dentro de un evento privado organizado por CEDIM, al que asistieron: Miguel B Treviño De Hoyos, alcalde de SPGG, las regidoras Daniela Gómez, Martha Reynoso, Vivianne Clariond y Lily Barrera. Cortometraje seleccionado del XXIII Festival Infantil y Juvenil CHULPICINE 2024 en Ecuador. Seleccionado para el Festival Internacional “Ponme un Corto” 2023 en España. Ganador del premio a! Diseño 2023 Plata. Ganador del premio iF Design Student Award 2023. Ganador de Mejor Película en Animación Infantil del 1er Festival Internacional de Cine LA PICASITA 2024.

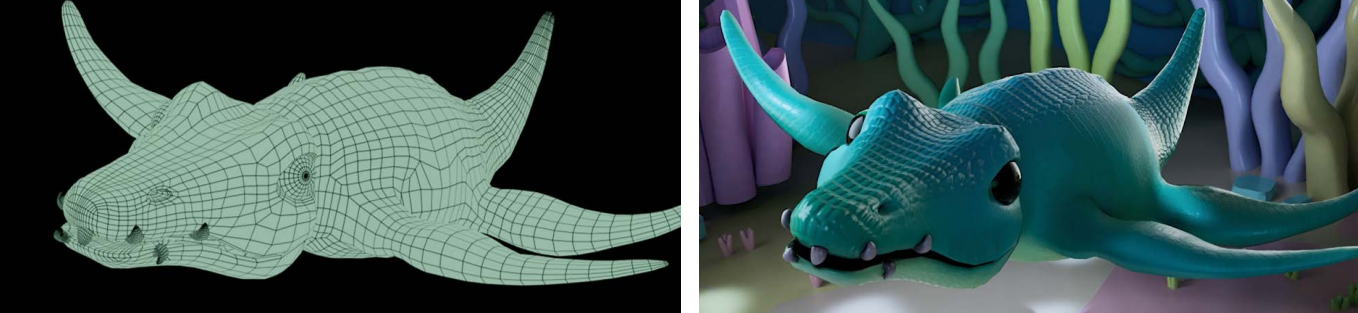


Cortometraje 3D realizado para el cliente Papalote Museo del Niño, el cual, está localizado en el Parque Fundidora en Monterrey, México. El motivo del museo es formar un centro de educación no formal donde los niños aprenden jugando y conviviendo, contando con una gran sección con la historia de los dinosaurios que habitaron en el área de Nuevo león, México hace millones de años, donde relatan y muestran las acciones y características de éstos dinosaurios, incentivando el aprendizaje por la historia de una manera divertida y emocionante.

El cortometraje relata la historia hace millones de años, un pequeño dinosaurio acuático pasea con su madre en el gran océano. El pequeño asombrado y distraído con lo que sucede a su alrededor, decide desobedecer a su madre para explorar por su cuenta y experimentar más del mundo que se encuentra ante sus ojos. Sin embargo, durante su travesía, ocurren ciertos sucesos que ponen en riesgo su vida y tiene que encontrar la manera de sobrevivir.

El cortometraje “Trazando el camino” fue realizado por los alumnos de 6° semestre de la carrera de animación en CEDIM The School of Design, con la técnica de animación 3D en el software Autodesk Maya, Adobe Substance Painter 3D, Adobe After Effects y Adobe Audition. Buscando dar a conocer cómo era la vida hace millones de años en Nuevo León de una manera llamativa, divertida y con una historia animada.

Cortometraje seleccionado del XXIII Festival Infantil y Juvenil CHULPICINE 2024 en Ecuador. Ganador de la Subcategoría de Animación y Ganador Absoluto de la Categoría Diseño Digital Estudiantil del Premio Nacional de Diseño, Diseña México 2024. Selección del 1er Festival de Cine para Infancias y su Juventud “La Picasita” 2024 y seleccionado como finalista en el premio a! Diseño 2024. Seleccionado en el Festival de Cortos Itinerante de Valladolid, España “Oficial Selection International, Short, Film Festival RODINIA” 2024



INVENCIBLE

Alumnxs Tercer Semestre

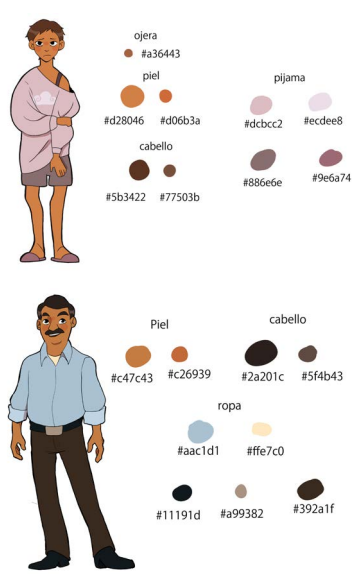
Este cortometraje en animación 2D fue creado especialmente para la canción “Corazones Invencibles” de Aleks Syntek, reconocido cantautor y productor mexicano de pop y rock latino. Syntek ha sido nominado siete veces a los Premios Grammy Latinos, una vez al Grammy, y ha recibido múltiples galardones internacionales, incluidos dos Premios Billboard Latinos.

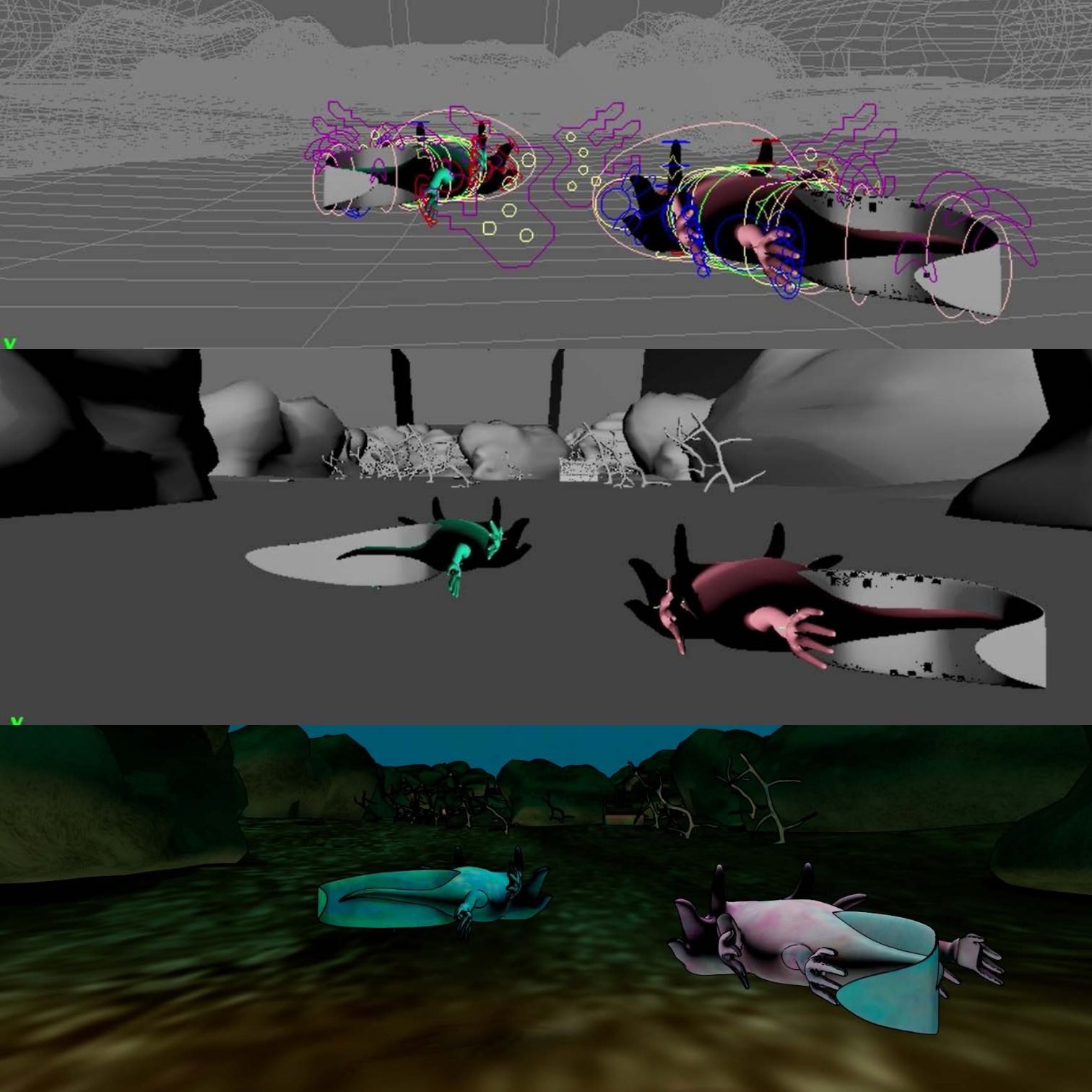
La historia narra la vida de Samanta, una joven piloto aviadora que se dedica a realizar espectáculos aéreos. Justo cuando está por vivir el momento más importante de su carrera, un giro inesperado cambia su rumbo. Con valentía y el apoyo incondicional de su padre, Sam deberá encontrar la fuerza para seguir volando... no solo en el aire, sino también en su vida.

"Invencible" es mucho más que un cortometraje: es una carta de amor al poder de la pasión, la resiliencia y el lazo entre padres e hijas.

Fue realizado con gran entrega por estudiantes de tercer semestre de la carrera de Animación en CEDIM The School of Design, utilizando la técnica de animación 2D en Toon Boom Harmony.

Contamos con la autorización oficial del compositor Aleks Syntek para el uso de su canción, lo cual da un valor aún más especial a este proyecto que une música, narrativa y talento emergente.





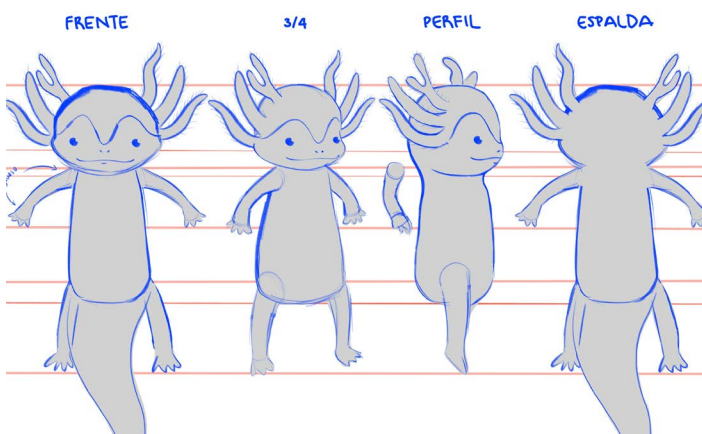
Manahuia

Alumnxs Cuarto y Sexto Semestre

Cortometraje animado utilizando técnicas de 3D y 2.5D que muestra la carrera entre dos amigos ajolotes que se ve afectada por la presencia del humano y contaminación en el habitat natural de los ajolotes el cual, ambos descubren su lado místico para salir adelante.

El cortometraje esta inspirado en el peligro de extinción de una de las especies mas icónicas de México el cual es el ajolote, así como en sus atribuciones místicas por parte de la cultura azteca donde los ajolotes fueron creados por el dios relámpago y fuego Xólotl (hermano de Quezalcóatl) y en la intensa contaminación que hay hoy en día para inspirar y hacer conciencia a toda nuestra comunidad lo importantes que son los ajolotes, así como cualquier especie. Se desarrollo el cortometraje desde el storyboard original hasta la producción y post producción en 3D y 2.5D usando distintas herramientas técnicas innovadoras aplicadas en la grande industria del cine.

Cortometraje Seleccionado para el Festival Internacional “Ponme un Corto” 2023 en España. Mención Honorífica y Premio Especial ONU Medio Ambiente en Premio Nacional de Diseño MX Diseña México 2023.





PROYECCIÓN DE CORTOMETRAJES EN PANTALLA GRANDE

Al final de cada semestre, los estudiantes de la carrera de Animación presentan lo mejor de su talento en una experiencia cinematográfica que reúne creatividad, esfuerzo y mucho corazón. Esta proyección final se ha convertido en una tradición esperada, donde los cortometrajes creados durante el semestre cobran vida en pantalla grande.

Durante varias ediciones, este evento tuvo lugar en Cinemex, contando con invitados especiales como el alcalde Miguel Treviño, quien reconoció el trabajo de nuestros alumnos y la importancia de impulsar la industria creativa desde la formación académica.

A partir de hace algunos semestres, este espacio evolucionó gracias a un convenio con Epic Cinemas, un lugar que nos abrió sus puertas para seguir creciendo.

Lo que hace única a esta presentación es la participación de clientes reales que colaboran directamente con los estudiantes durante el proceso creativo. Entre ellos hemos contado con Madrinas de San Pedro, el músico y productor Aleks Syntek, así como directivos del Festival Internacional Santa Lucía, entre otros nombres clave del medio artístico y cultural.

Este evento no solo celebra el cierre de un semestre, sino también el comienzo de nuevas oportunidades. Es el punto de encuentro entre la formación académica y la experiencia profesional, donde cada proyecto representa una historia contada con pasión, técnica y una enorme dosis de imaginación.

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.

VANCOUVER
FILM SCHOOL

(CANADÁ)

www.vfs.edu



DISNEY
IMAGINATION
CAMPUS
(VIAJE DE ESTUDIOS)

(E. U. A)

www.disneycampus.com



La carrera de Animación en CEDIM ofrece una formación única en México al brindar a sus estudiantes la oportunidad exclusiva de visitar estudios de animación de clase mundial como Nickelodeon, Disney Television Animation, Warner Bros Animation y Lucasfilm / Industrial Light & Magic. A esto se suma la participación en LightBox Expo, una de las exposiciones internacionales más importantes de la industria, donde los estudiantes tienen contacto directo con profesionales, estudios y reclutadores de renombre. Estas experiencias académicas internacionales permiten conocer de cerca los procesos profesionales de la industria, interactuar con expertos en activo y ampliar su visión del campo creativo en un entorno real, fortaleciendo así su preparación técnica y profesional desde una perspectiva global.

Experiencia Estudiantil

Estudiar en ©CEDIM es toda una experiencia que te conecta con la industria del diseño cada semestre por medio de sus proyectos reales y diferentes programas curriculares que enriquecerán tu curriculum profesional.

PROGRAMA AÑO BASE

Nuestro programa les proporciona a los estudiantes de primer y segundo semestre una sólida estructura en diseño a través de materias de tronco común. Este periodo no solo sirve como una introducción integral a la industria del diseño, sino que también actúa como una guía esencial para que los estudiantes se adapten al modelo educativo centrado en proyectos reales. Ofrece a los estudiantes la oportunidad de colaborar en proyectos de responsabilidad social y pertenecer a un salón multidisciplinario.

PROGRAMA BRIDGE OF KNOWLEDGE (BOK)

Programa extracurricular en donde se imparten cursos de especialización, pláticas con especialistas y workshops de tu licenciatura o de cualquier otra licenciatura especializada de ©CEDIM. El programa ideal para seguir añadiendo un expertiz a tu portafolio creativo.

CONVOCATORIAS

Cada semestre nuestros estudiantes y egresados participan en diversas convocatorias especializadas en diseño como parte de la promoción y exhibición de proyectos.



En este curso aprenderas las bases para contar una historia o transmitir un mensaje, ya sea por medio de un audio o un escrito mediante una historia con distintos personajes. El Storytelling te será de mucha ayuda durante tu carrera universitaria y vida profesional como artista de animación. Regístrate en nuestra plataforma y toma el curso gratuito en:

<https://cedim.thinkific.com/courses/animacion>



Think the Unthinkable.

admisiones@cedim.edu.mx

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

Antiguo Camino a la Huasteca ,No.360
Col.Mirador de la Huasteca ,C.P.66354,
Santa Catarina ,N.L., México.

+52 (81) 82 62 22 00
LADA sin costo: 01 800 288 22 00

Reconocimiento de validez oficial de estudios otorgado por el Gobierno del
Estado de Nuevo León, 14-I-85, Periódico Oficial 6-III-85; CDL-VI 005/2008.

INSTAGRAM@CEDIM

CORREO ADMISIONES: ADMISIONES@CEDIM.EDU.MX

TELÉFONO: 82 62 22 00

CEDIM.EDU.MX

