

ACTA DE SESIÓN DEL CONSEJO DE UNIDAD ACADÉMICA DE LA FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL REALIZADA EL 03 de junio del 2025

Se reúnen el 03 de junio del 2025, los siguientes miembros del Consejo de Unidad Académica de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual, para tratar asuntos inherentes a la Facultad, iniciando la sesión a las 14:00 horas:

Miembros del Consejo de Unidad:

- Nayeth Solórzano Alcívar, PhD., Decana de la Facultad y Miembro principal del Consejo de Unidad
- M.Sc. Carlos González Lema, Subdecano y Miembro principal del Consejo de Unidad
- Mgtr. Fausto Jácome López, Miembro principal del Consejo de Unidad
- Ruth Matovelle Villamar, PhD., Miembro principal del Consejo de Unidad
- M.Sc. Karla Fernanda Caicedo Arroyo, Miembro Principal del Consejo de Unidad
- M.Sc. Luis Rodríguez Vélez, Miembro alterno del Consejo de Unidad

Invitados:

- M.Sc. Diana Macias Velastegui, Coordinadora de la carrera de Diseño de Productos
- M.Sc. Ariana García León, Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico
- M.Sc. Edgar Jiménez León, Coordinador de la carrera de Diseño de Productos
- M.Sc. Hilda Flor Páez, Coordinadora General de Postgrados
- M.Sc. Omar David Rodríguez Rodríguez, Coordinador de la Maestría en Comunicación de marca transmedia
- M.Sc. Víctor Cantos Luces, Coordinador la Maestría en arte para animación y videojuegos

Una vez constatado el quórum reglamentario, la Decana de la Facultad declara abierta la sesión y pone a consideración de los miembros del Consejo de Unidad el orden del día propuesto, mismo que es aprobado por unanimidad, quedando de la siguiente forma:

A continuación, se presenta el orden del día con la modificación aprobada:

ORDEN DEL DÍA

1. Aprobación del acta anterior.
2. Recomendación de aprobación de la misión, visión, competencia general y específicas de la Maestría en arte para animación y videojuegos
3. Recomendación de aprobación de los sílabos de la Maestría en arte para animación y videojuegos
4. Aprobación de los nombres en inglés de las asignaturas de la Maestría en arte para animación y videojuegos
5. Recomendación de aprobación del sílabo de la materia electiva Design Thinking de la Maestría en comunicación de marca transmedia
6. Presentación del análisis de pertinencia epistemológica, relevancia y proyección de las carreras de grado de FADCOM

- a) Diseño de productos
 - b) Producción para medios de comunicación
 - c) Diseño Gráfico
 - d) Proyecto: carrera de animación digital y videojuegos
7. Temas varios
- a) Recomendación de aprobación del sílabo de la materia Proyecto de Graduación de la Maestría en comunicación de marca transmedia

1. *Aprobación del acta anterior.*

RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2025- 038

La Decana, PhD. Nayeth Solórzano Alcívar pone a consideración el acta de resolución del Consejo de Unidad del 30 de abril del 2025, misma que es aprobada por unanimidad.

2. *Recomendación de aprobación de la misión, visión, competencia general y específicas de la Maestría en arte para animación y videojuegos*

RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2025- 039

Se presenta a los miembros del Consejo de Unidad Académica, la propuesta presentada en las resoluciones MAVID-FADCOM-002-2025 y MAVID-FADCOM-003-2025 del Comité Académico de la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, relativa a la aprobación de la misión, visión y competencias propuestas para el mencionado programa. Tras una exhaustiva revisión, el Consejo de Unidad propone modificaciones en la propuesta original, las cuales quedan reflejadas de la siguiente manera:

Misión: *Cooperar con la sociedad formando profesionales, líderes creativos, éticos e innovadores, con capacidad investigativa y pensamiento crítico, que propongan soluciones en el área de arte para animación y videojuegos.*

Visión: *Ser un referente en la formación de profesionales para la industria de la animación y los videojuegos, que respondan de manera efectiva y oportuna a las demandas y necesidades cambiantes de la sociedad global.*

Competencia general: *Diseño y optimización de elementos 3D: Crear elementos visuales para animación y videojuegos, integrando modelado, iluminación y texturizado siguiendo estándares técnicos y artísticos de la industria.*

Competencias específicas por mención:

Maestría en Arte para Animación y Videojuegos con mención en animación	Maestría en Arte para Animación y Videojuegos con mención en modelado
C2: Creación de animaciones: Producir animación de personajes 3D para proyectos de diseño artístico, aplicando criterios técnicos que aseguren fluidez, expresividad y coherencia.	C2: Manejo de criterios en modelado 3D: Aplicar técnicas de modelado y texturizado para la creación de personajes, escenarios y objetos 3D acorde a los estándares de la industria de videojuegos y la animación.
C3: Optimización y flujo de trabajo en animación: Implementar técnicas de optimización del flujo de trabajo en	C3: Optimización y flujo de trabajo en modelado: Implementar métodos avanzados de optimización en el proceso de modelado



animación que garanticen la eficiencia en la producción, aplicando los estándares de la industria y los requisitos técnicos del proyecto.	que garanticen la eficiencia en la producción, aplicando los requisitos técnicos de los motores para render.
---	--

Una vez analizados los cambios, el Consejo de Unidad recomienda la aprobación de la Misión, Visión, Competencia General y Competencias Especificas de la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, ante las autoridades competentes.

3. *Recomendación de aprobación de los sílabos de la Maestría en arte para animación y videojuegos*

RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2025- 040

Considerando la exposición del coordinador de la Maestría en arte para animación y videojuegos, MSc. Victor Cantos, acerca de los syllabus (contenidos de curso) de la maestría, el Consejo de Unidad recomienda aprobar con modificaciones (mismas que fueron corregidas durante la sesión) los contenidos de curso que se detallan a continuación:

No.	Nombre de la asignatura	Código
1	ANIMACIÓN 3D DE PERSONAJES	ESPOL01930 (TEMPORAL)
2	ANIMACIÓN AVANZADA 3D DE PERSONAJES	ESPOL01931 (TEMPORAL)
3	CAPTURA DE MOVIMIENTO	ESPOL01929 (TEMPORAL)
4	ESCULTURA DIGITAL	ESPOL01923 (TEMPORAL)
5	INTRODUCCIÓN A MOTORES GRÁFICOS	ESPOL01925 (TEMPORAL)
6	MODELADO DE ESCENARIOS 3D	ESPOL01934 (TEMPORAL)
7	TEXTURIZADO	ESPOL01924 (TEMPORAL)
8	RIGGING DE PERSONAJES	ESPOL01928 (TEMPORAL)
9	MODELADO ANATÓMICO DIGITAL	ESPOL01937 (TEMPORAL)
10	MOTORES GRÁFICOS: OPTIMIZACIÓN	ESPOL01936 (TEMPORAL)
11	MODELADO DE PERSONAJES Y CRIATURAS	ESPOL01935 (TEMPORAL)



12	MODELADO 3D AVANZADO	ESPOL01922 (TEMPORAL)
13	ARTE DE CONCEPTO PARA VIDEOJUEGOS	ESPOL01919 (TEMPORAL)
14	ILUMINACIÓN, RENDER Y PROCESADO DE IMÁGENES	ESPOL01926 (TEMPORAL)
15	PROYECTO I	ESPOL01927 (TEMPORAL)
16	PROYECTO II	ESPOL01932 (TEMPORAL)

Una vez analizados los cambios, el Consejo de Unidad recomienda la aprobación de los sílabos (contenidos de curso) de la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, ante las autoridades competentes.

4. *Aprobación de los nombres en inglés de las asignaturas de la Maestría en arte para animación y videojuegos*

RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2025- 041

Se presenta a los miembros del Consejo de Unidad Académica la propuesta contenida en la resolución MAVID-FADCOM-001-2025, emitida por el Comité Académico de la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, referente a la adaptación de los nombres en inglés de las asignaturas de dicho programa, en cada una de sus dos menciones, conforme a los requerimientos de acreditación establecidos por NASAD. Tras una revisión exhaustiva, el Consejo de Unidad aprueba las propuestas, la cuales se detallan a continuación:

Course Units in Master of Arts in Animation and Videogame, Animation Concentration

COURSE UNITS NAMES IN ENGLISH	NOMBRES DE LAS MATERIAS EN ESPAÑOL
ACADEMIC TERM 2 -2025	
CONCEPT ART FOR VIDEOGAME	ARTE DE CONCEPTO PARA VIDEOJUEGOS
ADVANCED 3D MODELING	MODELADO 3D AVANZADO
DIGITAL SCULPTING	ESCULTURA DIGITAL
TEXTURING	TEXTURIZADO
LIGHTING, RENDERING, AND IMAGE PROCESSING	ILUMINACIÓN, RENDER Y PROCESADO DE IMÁGENES
CAPSTONE COURSE	PROYECTO I
ACADEMIC TERM 1 - 2026	



INTRODUCTION TO GAME ENGINES	INTRODUCCIÓN A MOTORES GRÁFICOS
CHARACTER RIGGING	RIGGING DE PERSONAJES
MOTION CAPTURE	CAPTURA DE MOVIMIENTO
CHARACTER ANIMATION	ANIMACIÓN DE PERSONAJES
ADVANCED 3D CHARACTER ANIMATION	ANIMACIÓN AVANZADA 3D DE PERSONAJES
ACADEMIC TERM 2 2026	
CAPSTONE PROJECT	PROYECTO II

Course Units in Master of Arts in Animation and Videogame,
Modeling Concentration

COURSE UNITS NAMES IN ENGLISH	NOMBRES DE LAS MATERIAS EN ESPAÑOL
ACADEMIC TERM 2 -2025	
CONCEPT ART FOR VIDEOGAME	ARTE DE CONCEPTO PARA VIDEOJUEGOS
ADVANCED 3D MODELING	MODELADO 3D AVANZADO
DIGITAL SCULPTING	ESCULTURA DIGITAL
TEXTURING	TEXTURIZADO
LIGHTING, RENDERING, AND IMAGE PROCESSING	ILUMINACIÓN, RENDER Y PROCESADO DE IMÁGENES
CAPSTONE COURSE	PROYECTO I
ACADEMIC TERM 1 – 2026	
INTRODUCTION TO GAME ENGINES	INTRODUCCIÓN A MOTORES GRÁFICOS
3D SCENERY MODELING	MODELADO DE ESCENARIOS 3D
CHARACTER AND CREATURE MODELING	MODELADO DE PERSONAJES Y CRIATURAS
3D ANATOMICAL MODELING	MODELADO ANATÓMICO DIGITAL
ADVANCED GAME ENGINES	MOTORES GRÁFICOS: OPTIMIZACIÓN
ACADEMIC TERM 2 2026	
CAPSTONE PROJECT	PROYECTO II



5. *Recomendación de aprobación del sílabo de la materia electiva Design Thinking de la Maestría en comunicación de marca transmedia*

RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2025- 042

El MSc. Omar Rodríguez, coordinador de la Maestría en comunicación de marca transmedia, presenta el sílabo (contenidos de curso) de la materia electiva *Design Thinking*.

No.	Nombre de la asignatura	Código
1	DESIGN THINKING	ESPOL02155 (TEMPORAL)

Una vez revisado, el Consejo de Unidad recomienda la aprobación del sílabo (contenido de curso) de la materia electiva *Design Thinking* de la Maestría en comunicación de marca transmedia, ante las autoridades competentes.

6. *Presentación del análisis de pertinencia epistemológica, relevancia y proyección de las carreras de grado de FADCOM*
- a) *Diseño de productos*
 - b) *Producción para medios de comunicación*
 - c) *Diseño Gráfico*
 - d) *Proyecto: carrera de animación digital y videojuegos*

RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2025- 043

Los coordinadores de las carreras de grado de FADCOM presentan el análisis sobre la pertinencia epistemológica, la relevancia y la proyección de las tres carreras de la facultad: Diseño de Productos, Diseño Gráfico y Producción para Medios de Comunicación, así como del proyecto de la carrera de Animación Digital y Videojuegos.

El Consejo de Unidad toma conocimiento del análisis presentado y resuelve recomendar que se mantenga una estructura uniforme en todas las presentaciones relacionadas con estos temas.

7. *Temas varios*
- a) *Recomendación de aprobación del sílabo de la materia Proyecto de Graduación de la Maestría en comunicación de marca transmedia*

RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2025- 044

El MSc. Omar Rodríguez, coordinador de la Maestría en comunicación de marca transmedia, presenta el sílabo (contenido de curso) de la materia Proyecto de Graduación:



No.	Nombre de la asignatura	Código
1	PROYECTO DE GRADUACIÓN	ESPOL01791 (TEMPORAL)

Una vez revisado, el Consejo de Unidad recomienda la aprobación del sílabo (contenido de curso) de la materia Proyecto de Graduación de la Maestría en comunicación de marca transmedia, ante las autoridades competentes.

Se levanta la sesión a las 18h00.

CERTIFICO. Que la presente acta fue conocida y aprobada por el Consejo de Unidad Académica de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual, en sesión del 03 de junio del 2025.

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

PhD. Nayeth Solórzano Alcívar
Decana
FACOM

Elaborado por:
Lda. Alisson Montoya