

FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

El Consejo de Unidad, mediante consulta efectuada el día 27 de junio del 2025, facultado legal, estatutaria y reglamentariamente adoptó la siguiente resolución:

1. Ratificación de la misión y visión de la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos aprobadas mediante resolución CUA-FADCOM-2025- 039.

El Consejo de Unidad ratifica la aprobación de la misión y visión de la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, previamente aprobadas mediante la resolución CUA-FADCOM-2025-039, puesto que no se recibieron observaciones por parte de la Comisión de Docencia:

“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.”

2. Recomendación de aprobación de las competencias la Maestría en arte para animación y videojuegos

Antecedentes

El Consejo de Unidad revisa la nueva propuesta de competencias de la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, presentada mediante la resolución MAVID-FADCOM-004-2025, de fecha 19 de junio de 2025, por el Comité Académico del programa.

Dicha propuesta incorpora las modificaciones realizadas tras el análisis y la acogida de las observaciones formuladas por la Comisión de Docencia en relación con la resolución CUA-FADCOM-2025-039, así como las recomendaciones emitidas por la directora de la Dirección de Acreditación y Rankings (DAR) y por el personal del Centro de Investigaciones y Servicios Educativos (CISE). Posteriormente, el Consejo de Unidad Académica resuelve:

RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2025-045

APROBAR las competencias de la Maestría en arte para animación y videojuegos, quedando de la siguiente manera:

Competencias:

- **C1: Diseño y optimización de elementos 3D:** Crear elementos visuales para su integración en proyectos de animación y videojuegos, aplicando técnicas de modelado, iluminación y texturizado siguiendo estándares técnicos y artísticos de la industria.
- **C2: Creación de animaciones:** Producir animación de personajes 3D para su incorporación en proyectos de diseño artístico, aplicando criterios técnicos que permitan la fluidez, la expresividad y la coherencia acorde a los estándares de la industria.

- **C3: Optimización y flujo de trabajo en animación:** Implementar técnicas de optimización del flujo de trabajo para la gestión eficiente de la producción de animaciones, aplicando los estándares de la industria y los requisitos técnicos del proyecto.
- **C4: Manejo de criterios en modelado 3D:** Aplicar técnicas de modelado y texturizado para la creación de personajes, escenarios y objetos 3D, implementando los estándares de calidad de la industria.
- **C5: Optimización y flujo de trabajo en modelado:** Adaptar métodos avanzados de optimización en el proceso de modelado para la gestión eficiente en la producción de elementos tridimensionales, aplicando los requisitos técnicos de los motores para render.

Nayeth Idalid Solórzano Alcívar, PhD.
Decana

Elaborado por:

Alisson Montoya Cabrera.

CERTIFICO. Que la presente acta fue conocida y aprobada por el Consejo de Unidad Académica de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual, por consulta el 27 de junio del 2025.