



GRADO ACADÉMICO:	LICENCIADO/A EN ANIMACIÓN
TÍTULO PROFESIONAL:	ANIMADOR/A DIGITAL
CARRERA:	ANIMACIÓN DIGITAL

DEFINICIÓN PROFESIONAL

El(la) egresado(a) de la carrera Animación Digital de la Universidad San Sebastián, es un(a) profesional íntegro(a) que evidencia en el ámbito profesional y humano el sello Humanista Cristiano de la Universidad. En virtud de ello, la Universidad resguarda que sus planes de formación profesional y todos sus espacios formativos tributen a este sello.

El(la) egresado(a) está formado(a) para aportar con soluciones innovadoras en la generación de producciones para el sector de la Animación Digital e Industrias Creativas, desarrollando propuestas en el ámbito audiovisual y empresas productoras, así como para entornos artísticos, educativos, científicos y tecnológicos, usando distintos formatos a partir de herramientas tecnológicas análogas y digitales. Es un profesional propositivo y facultado para integrar creatividad con tecnología, preparado para desempeñarse en las áreas de Animación e Integración de Procesos Creativos y Tecnológicos, Gestión y Desarrollo de Soluciones y Propuestas, Innovación y Emprendimiento e Inglés como herramienta de comunicación que facilita el aporte de producciones audiovisuales creativas para distintos contextos, integrando para ello su capacidad creativa, sensibilidad y lenguaje visual y el conocimiento técnico de diseño y producción audiovisual, que le permite generar contenido audiovisual animado desde una perspectiva ética y de vanguardia.

El(la) egresado(a) está capacitado(a) para seleccionar y utilizar técnicas y tecnologías vinculadas a las etapas de preproducción, producción y postproducción en el ámbito de la animación digital, para el desarrollo de contenido para páginas web, interfaces de aplicaciones móviles, para proyectos en 2D y 3D y video juegos en distintas plataformas entre otros, así como el uso de otras herramientas tecnológicas como la inteligencia aumentada (inteligencia humana y artificial integradas) que permiten responder y aportar a las necesidades y requerimientos de nuevas audiencias.

Asimismo, está en condiciones de participar en equipos de trabajo interdisciplinarios, aportando con una visión propositiva y de responsabilidad social, que le permite contribuir con experiencias propias del ámbito audiovisual e involucrarse en procesos de investigación aplicada y desarrollo experimental. Posee capacidad para participar en iniciativas de emprendimiento e innovación y ejercer su profesión a partir de un comportamiento ético y de acuerdo con la normativa legal vigente.

El(la) egresado(a) de Animación Digital podrá desempeñarse en empresas productivas y de servicios de carácter públicas o privadas, en el área de animación, entretención, salud y salud digital, cultura, educación y la enseñanza-aprendizaje a distancia (online), ciencia y tecnología, comunicaciones, en productoras de cine y televisión, en la industria de los video juegos, e-sports, en startups, en ingeniería, minería, comercio y comercio electrónico (e-commerce), arquitectura o en otros ámbitos emergentes. Asimismo, podrá prestar servicios a personas e industrias a través del ejercicio libre de la profesión.



DESEMPEÑOS ESPERADOS PROFESIONALES:

Área de Desempeño 1: Animación e Integración de Procesos Creativos y Tecnológicos

1. Propone metodologías de trabajo para la producción de contenido audiovisual, que integra elementos y procesos creativos, técnicos y tecnológicos, para favorecer el trabajo artístico, así como la proyección y el impacto de las producciones en función de audiencias específicas.
2. Evalúa las necesidades del usuario a partir de la complementariedad creativa, metodológica y tecnológica, para generar propuestas de innovación y desarrollo de nuevos productos audiovisuales de carácter estratégicos de acuerdo a consideraciones éticas
3. Elabora propuestas de relatos narrativos y audiovisuales, integrando aspectos históricos, artísticos y culturales, en 2D y 3D, usando técnicas y aplicaciones de animación, y otras como inteligencia aumentada (inteligencia humana y artificial integradas) para enriquecer su propuesta de producto y contenido, así como su impacto y sintonía con la audiencia.
4. Diseña producciones de contenido audiovisual animado que consideran ambientes, personajes, ilustraciones vectoriales, storyboard y micrometrajés animados, a través de la integración de elementos creativos, herramientas digitales y tecnologías para generar valor y pertinencia a los productos audiovisuales en función de los requerimientos y necesidades de usuarios y clientes.

Área de Desempeño 2: Gestión y Desarrollo de Soluciones y Propuestas.

1. Gestiona proyectos audiovisuales para la creación de modelos mecánicos y orgánicos, animaciones de personajes y representaciones tridimensionales para distintos ámbitos, considerando aspectos creativos, tecnológicos y narrativos, que le permitan posicionarse en el mercado con criterios éticos.
2. Desarrolla soluciones de animación digital, resguardando criterios de creatividad, innovación y uso tecnológico para responder a las necesidades detectadas, evaluar resultados y verificar el impacto en los usuarios y proveedores de la industria de la animación digital de acuerdo a la normativa legal.
3. Evalúa propuestas de productos de contenido audiovisual, usando herramientas tecnológicas propias de la animación y diseño de la gráfica animada y digital, considerando distintos escenarios, productivos, económicos, tecnológicos, así como estrategias y herramientas de análisis pertinentes con criterios éticos.
4. Participa en equipos interdisciplinarios aportando con actividades de diseño de contenido audiovisual, ideas creativas propias de la animación y transformación digital para generar propuestas integrales que aporten valor al mercado, industria y usuario.
5. Colabora en proyectos de investigación aplicada y desarrollo experimental empleando metodologías de investigación que permitan la concreción de soluciones a través de animaciones creativas durante el desarrollo del (los) proyectos.



Área de Desempeño 3: Innovación y Emprendimiento.

1. Propone proyectos de innovación y emprendimiento en el ámbito de la animación digital, para abordar desafíos de la industria, que le permitan posicionarse estratégicamente con determinados productos en el mercado de la animación audiovisual, desde una perspectiva de la sustentabilidad.
2. Promueve instancias de emprendimiento a través de creaciones de contenido audiovisual favoreciendo gestiones para su financiamiento a través del ámbito público o privado, para aportar a la sociedad, empresa, al desarrollo productivo y de servicios sustentables.

Área de Desempeño 4: Inglés como Herramienta de Comunicación.

1. Comunica ideas de forma escrita y oral en inglés, como lengua extranjera a nivel B1 (Marco Común Europeo de referencia para la lengua), para desenvolverse en contextos sociales y laborales, con el fin de fortalecer su quehacer profesional y facilitar su inserción en un mundo global.

DESEMPEÑOS ESPERADOS FORMACIÓN INTEGRAL:

1. Toma decisiones en torno a su proyecto de vida, utilizando el discernimiento propio de la antropología del Humanismo Cristiano que, desde el bien, la belleza y la verdad, propone la búsqueda de la felicidad y la virtud de Hombre.
2. Propone, en su ámbito profesional, soluciones en torno a problemáticas del mundo contemporáneo, considerando el cuidado de la dignidad del Hombre y el bien común, con el fin de promover la justicia y la solidaridad.
3. Participa en la construcción de comunidades sociales y profesionales, colaborando en el desarrollo de proyectos que respondan a las necesidades del ámbito sociopolítico del país, resultantes del compromiso de una ciudadanía responsable con las personas y con el medio.