



Preguntas Frecuentes para la  
Tecnatura en Animación 3D y Efectos Visuales  
Última actualización: Agosto 2024

**Escuela de Arte y Patrimonio (EAyP)**

\*las imágenes pueden no visualizarse correctamente en celulares

[¿La carrera es gratuita?](#)

[¿Qué título otorga?](#)

[¿En qué horario se cursa?](#)

[¿Dónde se cursa?](#)

[¿Cuándo se abre la inscripción?](#)

[¿Cuáles son las fechas?](#)

[¿Cuáles son los Requisitos de Admisión?](#)

[¿Qué es CPU?](#)

[¿Cómo es el CPU?](#)

[¿Qué contienen los módulos/materias del CPU?](#)

[¿Tengo que tener conocimientos previos para ingresar?](#)

[¿Hay algún material que pueda leer para interiorizarme?](#)

[¿Puedo adelantar algún conocimiento con cursos o talleres?](#)

[¿Puedo visitar el Campus y conocer más sobre la Tecnicatura?](#)

[¿Puedo hablar con estudiantes avanzados para conocer su mirada?](#)

[¿Qué contenidos tiene la carrera?](#)

[¿Qué trabajos se realizan en la carrera?](#)

[¿Se verán contenidos relacionados a la animación digital 2D y Motion Graphics?](#)

[¿Qué equipamiento necesito?](#)

[¿Qué Software se usa a lo largo de la carrera?](#)

[¿Qué salida laboral tiene?](#)

[¿Cómo me inscribo?](#)

[¿A Dónde tengo que ir?](#)

### ¿La carrera es gratuita?

Por ser una Universidad Nacional Pública, la carrera no es arancelada por el/la estudiante. Es subvencionada por el estado Nacional.

### ¿Qué título otorga?

Nuestra carrera es una carrera universitaria de pre-grado y otorga el título de **Técnico Universitario en Animación 3D y Efectos Visuales**.

Se considera como educación Universitaria, no Terciaria.

### ¿En qué horario se cursa?

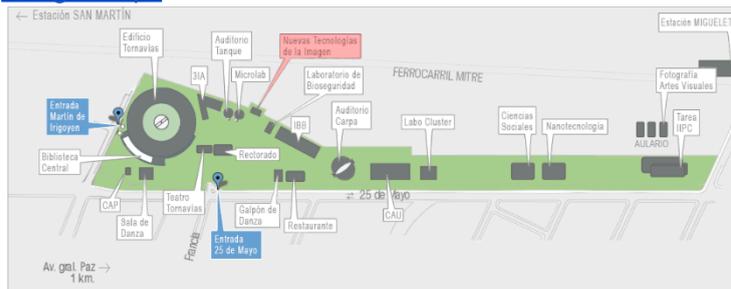
Las materias se dictan de Lunes a Viernes en dos comisiones: Matutina (8:30 a 12:30) y Vespertina (17:30 a 21:30).

Una vez aprobado el [CPU](#) se priorizará el turno para cursar 1° año en la misma comisión por orden de mérito. En caso de que haya diferencia en la cantidad de ingresantes entre los turnos se realizará un sorteo para asignar la misma cantidad de estudiantes en ambas comisiones.

### ¿Dónde se cursa?

En el **Área Nuevas Tecnologías de la Imagen de la Escuela de Arte y Patrimonio**, que está ubicada en el Campus Miguelete de la UNSAM.

[Google Maps](#)



### ¿Cuándo se abre la inscripción?

La inscripción se abre en años pares (cada dos años) a partir de Octubre. La próxima inscripción se abrirá el **7 de Octubre 2024**.

### ¿Cuáles son las fechas?

Hay un Curso de Preparación Universitaria ([CPU](#)) que se cursará del 3 de Febrero 2025 al 15 de Marzo 2025.

Hacia el final se darán los coloquios.

El 1° cuatrimestre comienza el 31 de marzo 2025.

Habrà más información cuando esté publicado el Calendario Académico 2025

### ¿Cuáles son los Requisitos de Admisión?

Podrán ingresar a la Tecnicatura argentinos y extranjeros **egresados de nivel medio, secundario o polimodal** con títulos de instituciones de gestión oficial o privada reconocidas. Al momento de finalizar el [CPU](#) tienen que estar todas las materias aprobadas y presentar constancia de título en trámite.

Para saber cómo proceder con la inscripción continuá en [¿Cómo me inscribo?](#)

### ¿Qué es [CPU](#)?

Sus siglas quieren decir Curso de Preparación Universitaria. Es un curso breve que prepara a lxs aspirantes a ingresar a la carrera con contenidos mínimos para poder empezar el 1° cuatrimestre.



Para poder ingresar a la carrera es necesaria la aprobación de todos sus módulos y no puede ser tomado por equivalencia con ninguna materia de otra institución pública o privada.

### ¿Cómo es el [CPU](#)?

Consta de 5 módulos/materias de 4 hs. semanales cada una.  
Los días Lunes, Martes, Jueves y Viernes (a confirmar) y te preparan para el 1° cuatrimestre de la carrera.  
Los programas de cada módulo/materia serán publicados durante el período de inscripción.

### ¿Qué contienen los módulos/materias del [CPU](#)?

- **Introducción a los Estudios Universitarios (IEU)**  
Es la materia obligatoria de todos los [CPU](#) de UNSAM. Abarca temas que van desde la metodología del estudio, análisis y comprensión de textos, filosofía del arte e historia de la Universidad Pública en Argentina y su importancia para la educación superior.
- **Taller de escritura académica (TEA)**
- **Introducción al lenguaje cinematográfico (ILC)**  
Dará los conocimientos básicos introductorios a la interpretación del guión, las corrientes cinematográficas, la confección de story boards y la composición de cuadro.
- **Introducción al 3D (I3D)**  
Dará los conocimientos básicos introductorios a la percepción visual del universo en 3 Dimensiones, el reconocimiento del espacio, la creación y el movimiento de objetos dentro de este universo.
- **Introducción a la Animación y los Efectos Visuales (IAEV)**  
Dará los conocimientos básicos introductorios a la creación de realidades ficticias integrando elementos reales y generados por computadora en espacios que puedan percibirse como existentes.

Los programas de cada módulo/materia serán publicados durante el período de inscripción.

### ¿Tengo que tener conocimientos previos para ingresar?

No pedimos conocimientos previos pero habrá un documento que te será enviado durante el período de inscripción con información útil y recomendada para empezar el [CPU](#).

### ¿Hay algún material que pueda leer para interiorizarme?

Durante el período de inscripción te enviaremos un documento con información útil, links de tutoriales, filmografía y bibliografía recomendada para empezar el [CPU](#).  
Pero si querés investigar por tu cuenta, te recomendamos que empieces a buscar los principios de la animación y los entornos 3D en sistemas como Maya o Blender.  
También te será útil conocer algún software para manejo de imágenes digitales, composición y edición.

### ¿Puedo adelantar algún conocimiento con cursos o talleres?

En el "Documento Informativo" que compartiremos cuando cierre la inscripción tendrás información necesaria para obtener los conocimientos que necesitarás en el CPU.

### ¿Puedo visitar el Campus y conocer más sobre la Tecnicatura?

Si, podés visitarnos a partir de Agosto 2023 los días Martes de 10 a 12 hs.

### ¿Puedo hablar con estudiantes avanzados para conocer su mirada?

Si, por supuesto.  
Nuestros estudiantes tienen su propio grupo en Facebook y reciben constantemente consultas.  
No dudes en sumarte y compartir experiencias y opiniones:



## ALUMNES TECNICATURA UNIVERSITARIA EN ANIMACIÓN 3D Y EFECTOS VISUALES UNSAM

### DISCORD DE INGRESANTES

Además, podés acercarte de Lunes a Viernes en los [horarios de cursada](#) y hablar personalmente con ellos en los recreos o a la salida.

#### **¿Qué contenidos tiene la carrera?**

Los principales objetivos son: crear los mejores profesionales que puedan estar a la altura de las grandes producciones, y que nuestro país sea un polo de producción internacional tanto para producciones locales como internacionales en el área de producción virtual, postproducción y videojuegos..

Por esta razón visitamos las mejores escuelas del mundo como [Gnomon](#), [Vancouver Film School](#), [Think Tank](#) y [Escape Studios](#) entre otras y, comparando nuestras propias ideas con las que ya están puestas en marcha, generamos la diagramación de esta carrera.

Estos son los temas que toca la carrera a lo largo de sus 3 años:

- Historia de la Animación y Los Efectos Visuales
- Historia del Arte
- Lenguaje Cinematográfico
- Dibujo (lápiz y digital)
- Animación
- Introducción al 3D
- Modelado 3D (orgánico e inorgánico)
- Rigging
- Dinámicas
- Textura
- Iluminación
- Shading
- Render
- Producción de Animación
- Producción de VFX
- Supervisión en Set
- Composición Digital
- Scripting
- Games / VR
- Desarrollo de tu carrera profesional
- Creación de contenidos propios y Demo Reel

#### **¿Qué trabajos se realizan en la carrera?**

Te invitamos a suscribirte al [canal de YouTube de la Tecnicatura](#) donde podrás ver los reels realizados por lxs estudiantes con sus trabajos prácticos por materias y por año.

#### **¿Se verán contenidos relacionados a la animación digital 2D y Motion Graphics?**

Nuestra carrera forma artistas para la industria del entretenimiento con el difícil objetivo de lograr imágenes fotorrealistas basadas en la generación de imágenes por computadora (CGI), por esta razón no se ven en nuestros programas contenidos para crear animación 2D o motion graphics, ya que estos impedirían lograr el perfil buscado en solo 3 años.

#### **¿Qué equipamiento necesito?**

Para empezar el [CPU](#) y el primer año, con una máquina básica con buen procesador y 8 Gb de RAM vas a estar bien. Luego la demanda de equipo va aumentando a medida que la carrera avanza. Te recomendamos también tener una buena placa de video.



### ¿Qué Software se usa a lo largo de la carrera?

A medida que la carrera avanza nos encontramos con nuevos desafíos técnicos frente a los requerimientos artísticos, por lo que las herramientas pueden ir variando.

De todas formas, algunos de los software más usados son:

- Maya - Modelado, Animación, Textura e Iluminación 3D
- Blender - Modelado, Animación, Textura e Iluminación 3D
- Houdini - Textura 3D
- Z Brush - Modelado
- Fusion - Composición digital
- Photoshop - Retoque y dibujo digital

### ¿Qué salida laboral tiene?

A lo largo de la carrera nuestros estudiantes tienen que cumplir con una cantidad mínima de horas de práctica profesional para la obtención del título. Este requerimiento nos obliga a estar en permanente contacto con la industria nacional e internacional, generando convenios de pasantía laboral para dar oportunidades a todos los que quieran realizar sus primeros pasos en la industria del entretenimiento.

Las principales áreas de desarrollo profesional de nuestra carrera, dentro de la industria audiovisual (tanto para Cine como para TV) y del entretenimiento interactivo (Videojuegos, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, etc.) son:

- Compositor Digital
- Animador 3D
- Modelador (orgánico e inorgánico)
- Game Designer
- Level Designer
- Diseñador de Arte 3D (set dressing y props)
- Supervisor en Set

### ¿Cómo me inscribo?

En Octubre 2024 se publicarán los instructivos para poder inscribirte.

### ¿A Dónde tengo que ir?

Por consultas sobre la inscripción te recomendamos leer la información del siguiente [link](#). Una vez que hayas completado la pre-inscripción tenés que dirigirte al [Departamento de Servicios Académicos \(Escuela de Arte y Patrimonio\)](#)

### Por email

[serviciosacademicos.eayp@unsam.edu.ar](mailto:serviciosacademicos.eayp@unsam.edu.ar)

### Horario de Atención

Lunes a viernes de 9:00 a 12:00 y de 13:00 a 18:00 horas

### Teléfono

(011) 4006-1500 int. 2204

**Si tenés alguna otra consulta, no dudes en seguirnos y mandarnos un inbox a nuestras redes...**



[/eaypunsam](#)



[@eayp\\_unsam](#)



[@eayp\\_unsam](#)



[Escuela de Arte y Patrimonio UNSAM](#)



Instituto de Artes  
Mauricio Kagel  
IAMK\_UNSAM