

© CEDIM

ANI



ANIMACIÓN

Think

The Unthinkable.



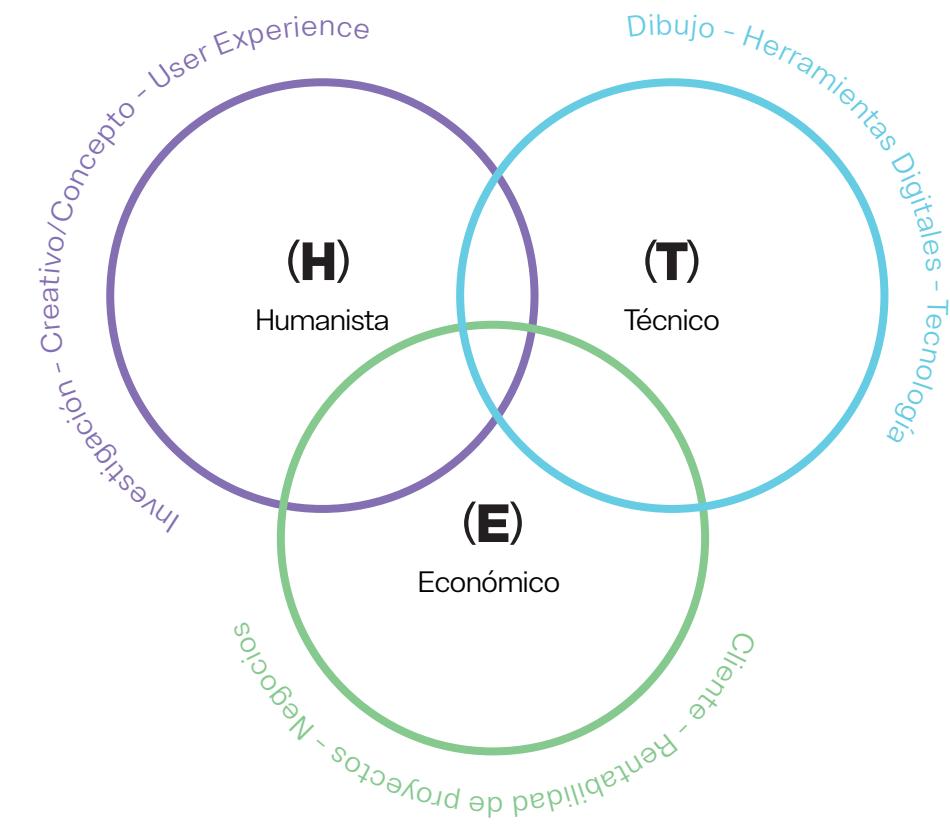
©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN

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 disruptión, 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.

→ DISEÑO

→ INNOVACIÓN

→ NEGOCIOS



En ©CEDIM preparamos estrategias creativas 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 estudiáras 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... ¡Felicitaciones! ¡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 EXITO 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

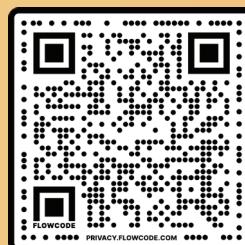


Representación digital y exhibición del primer corte para entrega y revisión del proyecto.

	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	(↓) CORTOMETRAJE 2D	(↓) PRE PRODUCCIÓN 3D	(↓) ANI. 3D + MOTION CAPTURE	(↓) PORTAFOLIO + EXP. INMERSIVA	(↓) 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 participativo 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.	Ánalysis 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. al diseño uno Industrial (↓) Trabajo sobre la concepción de productos.	Guion I (↓) Importancia del guion y las fórmulas creativas para su desarrollo.	Guion II (↓) Creación de historias para cortometrajes.	Guion III (↓) Creación de personajes de ficción.	Guion IV (↓) Técnicas para crear un guion 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 recreación de sonido.	Técnicas experimentales 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 proyectos de creación de 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.	Post producción (↓) 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 de taller. 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 físicas 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 :





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.

La licenciatura en **Animación** cuenta con extenso campo laboral como:

- ↗ Diseñador de escenarios digitales.
- Post producción de películas y obras.
- ↘ Diseñador de videojuegos.
- ↗ Diseñador de páginas web.
- Creador de storyboard.
- ↘ Diseñador de libros animados.
- ↗ Propuestas de realidad virtual.
- Animaciones "stop motion".
- ↘ Guionista y Storyteller.

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 imagerworks 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".



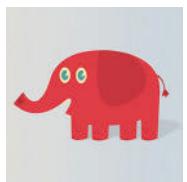
↗ ARTURO RODRIGEZ (MX)

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, Cartoontnetwork, Nickelodeon, StarWars, entre otros.



↘ XUAN PRADA (ES)

BFA en Art&Design. Actualmente trabaja para Framestore como Assets 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.



→ ALEJANDRO PUENTE (MX)

Apasionado de las computadoras desde primer commodore 64 y desde 1995 intensamente dedicado al arte del 3D debido a TOY STORY. Fundador de Keyfarm School cuenta con más de 15 años de experiencia en el área de 3D, siendo altamente proeficiente en Autodesk Maya y específicamente en el rubro de animación de personajes.



↗ 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 VERDUZCO (MX)

Ivan "Ivanobich" Verduzco fue uno de los co-fundadores de Moster View, en donde además trabajo como ilustrador, concept artist y animador 2D. Creador de la serie animada "Vikingos" para Cartoon Network Latinoamérica y transmitida en los Estados Unidos como Viking Tales. Actualmente es director de Arte en Mighty Studio.



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.



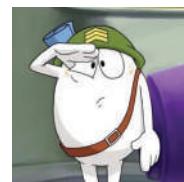
↗ GERMÁN EDÉN (MX)

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.



→ RUBÍ ARMÁSS (MX)

Directora y artista digital que actualmente dirige su propio estudio boutique "Armass Productions" donde realiza servicios de modelado/animación 3D , escritura de guion y desarrollo de IP's propias para cortometrajes, largometrajes y series. Ha trabajado en empresas desarrollando conceptos tridimensionales para la industria automotriz, industrial y publicidad. Así como también ha colaborado en el desarrollo de animaciones y modelado de personajes y escenarios para un videojuego español en Roblox (Metazells).



↗ 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 Muguerza, Tecnológico de Monterrey, Tecate, Comex entre otros.



↙ SERGIO GARZA (MX)

Sergio "Sersh" Garza Fernández es Show Director, Director Audiovisual y Post Producer 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 05 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**
- **Computadoras Gamer**
- **Visores de Realidad Virtual**
- **Faceware de Motion Capture**



PROYECTOS ↵

Defensores del futuro
©CEDIM x SPGG

(01)



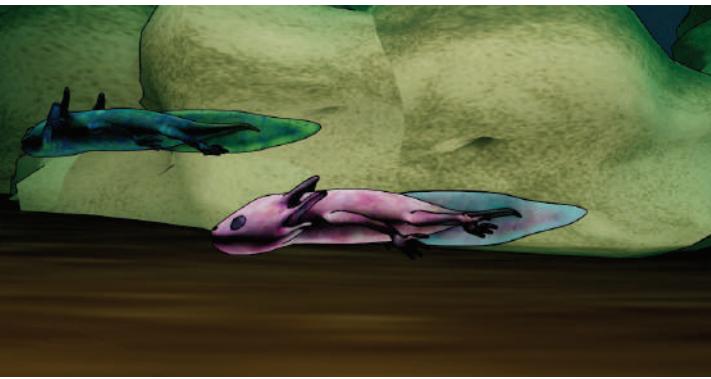
Amway

(02)



SIN CUPO ©CEDIM x SPGG

(03)



Manahuia

(04)



Defensores del futuro

Alumnxs Cuarto Semestre

© CEDIM

X



San Pedro
Garza García

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.

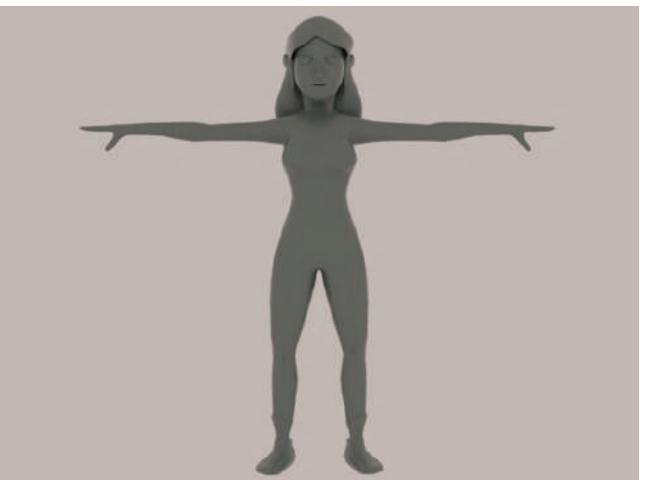
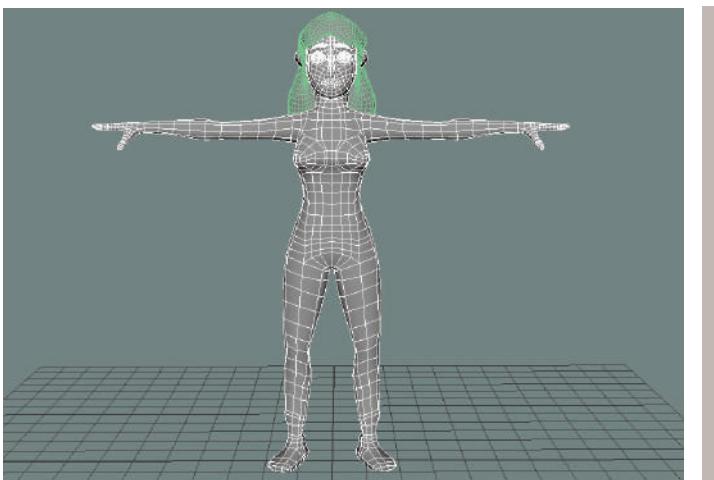
“Defensores del futuro” es uno de los cortometrajes realizados; cuenta la historia de un grupo de héroes listos para enfrentar una amenaza de grandes proporciones, con la ayuda de un miembro sorpresa, juntos detendrán y harán conciencia de como es importante cuidar la ciudad donde vivimos.

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.



Los cortometrajes animados de 3D realizados para Amway Latinoamérica estuvieron inspirados en el aniversario a nivel internacional tomando como referencia los diferentes productos que se destacan en la empresa como lo son el desmaquillante Agua Micelar, el Labial Artistry y la malteada Nutriliteen el cual, se desarrollan diferentes escenarios donde se reflejan el beneficio que tienen en nuestra vida cotidiana, así como también, un cortometraje se inspiró en las personas que dan todo su esfuerzo trabajando en los campos para que el producto llegue en excelente calidad a toda la sociedad.

En estos proyectos se desarrollaron en diferentes herramientas como Autodesk Maya, Adobe Substance Painter, After Effects, Adobe Photoshop y Unreal Engine.



© CEDIM

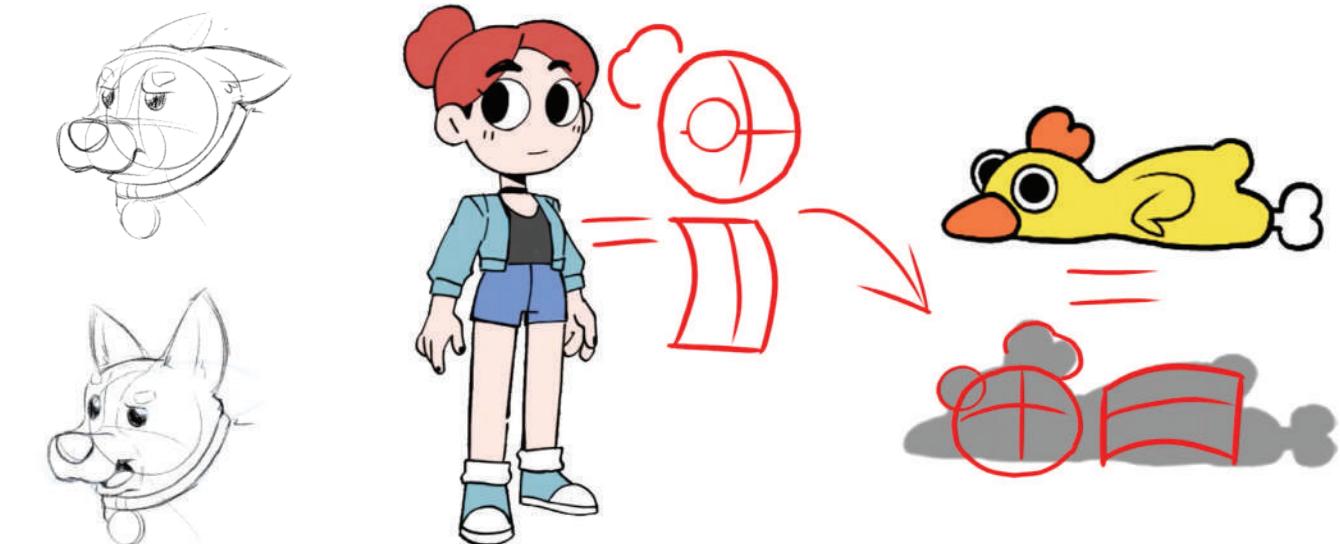
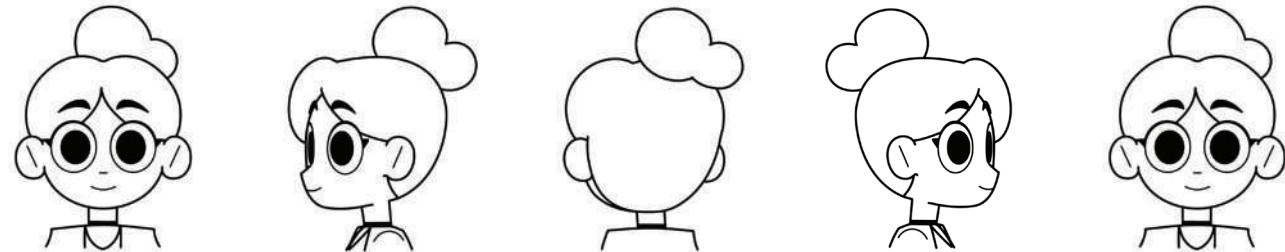
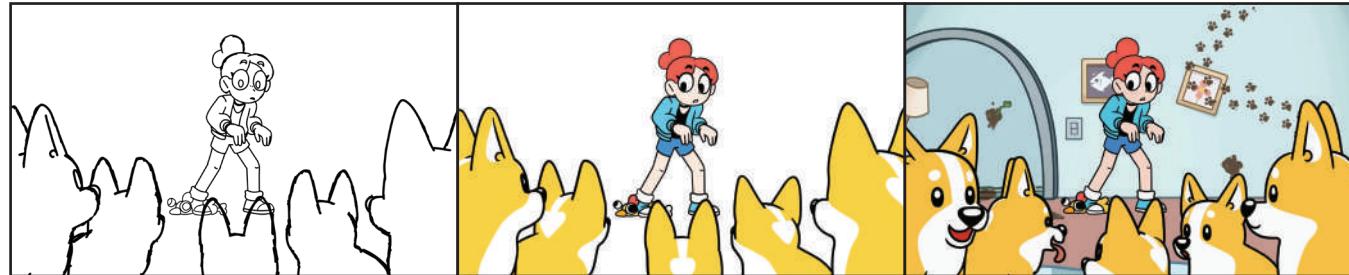
X

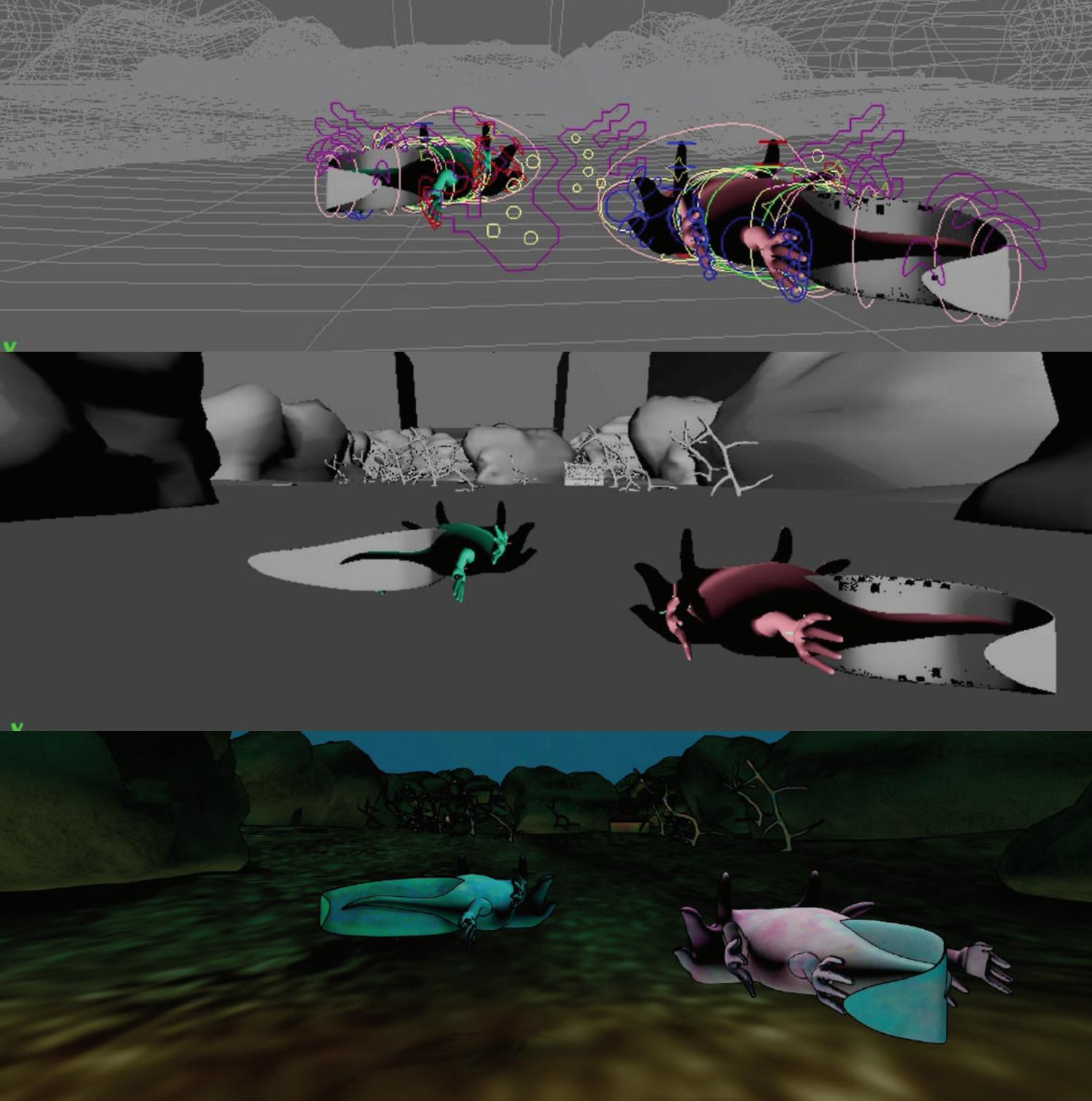


San Pedro
Garza García

Los alumnos de tercer semestre colaboraron con la regidora de San Pedro Daniela Gómez para solucionar 3 problemáticas del nuevo centro de bienestar animal de San Pedro, las cuales son la Adopción, la Esterilización y Hogar Temporal, así mismo, los alumnos realizaron una investigación detallada sobre estas problemáticas, los usuarios y el entorno con respecto a las mascotas para así generar 6 guiones cinematográficos y presentar dos propuestas para cada problemática. Se elaboró el concepto creativo, diseño de personajes, storyboard y el animatic.

"Sin Cupo" es uno de los 6 cortometraje realizados; trata sobre la problemática de esterilización donde relata la historia de una mujer que tiene a dos perritos corgi, en un día común tiene una visión donde sus perros se convierten en uno solo y se empiezan a multiplicar sin control alguno, temiendo por su vida y la de su mascota.



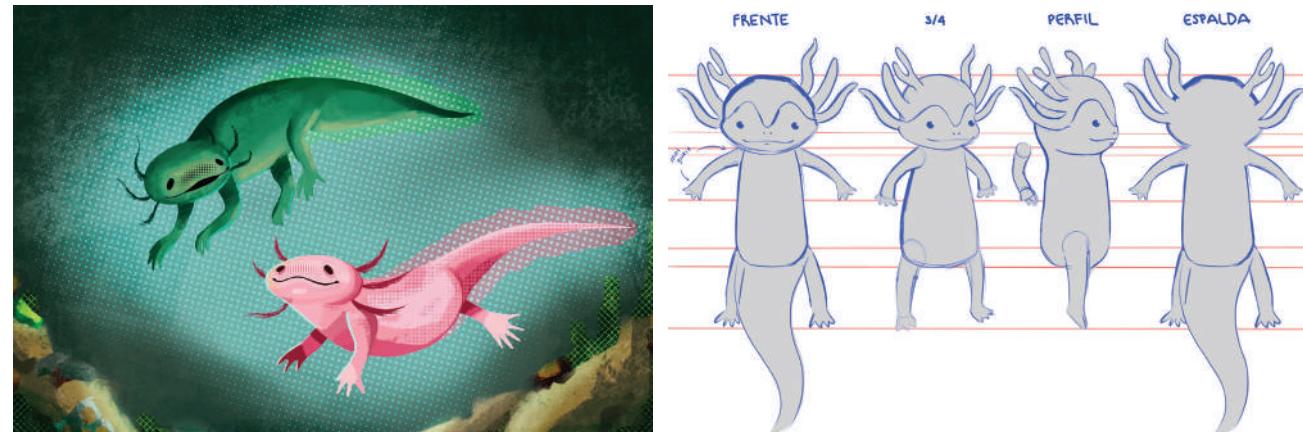


Manahuia

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 Quetzalcóatl) 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.





PROYECCIÓN DE CORTOMETRAJES EN PANTALLA GRANDE

Los alumnos de tercer y cuarto semestre presentaron los cortometrajes realizados para el proyecto con el municipio de San Pedro Garza García.

La presentación se llevó a cabo en las salas de **Cinemex**, fue un evento abierto al público dentro de la audiencia se encontraba el alcalde Miguel Treviño.

Intercambios

Experiencia Global

©CEDIM ofrece la oportunidad de realizar estudios en el extranjero en prestigiadas 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



A través de su exclusivo plan de estudios y entorno de aprendizaje, Disney Imagination Campus están comprometidos a fomentar el pensamiento creativo, la exploración intrépida y, por supuesto, la magia de Disney. Su misión es proporcionar a los estudiantes las herramientas que necesitan para expresarse de manera creativa y académica y prepararlos para los desafíos del mundo real. Su visión es inspirar a la próxima generación de pensadores y hacedores creativos ya que creen en el aprendizaje impulsado por la imaginación.

A través de una colección integral de talleres en una variedad de artes escénicas y materias académicas, se comprometen a ayudar a los estudiantes a aprender cómo aplicar su imaginación para resolver muchos de los desafíos que pueden enfrentar a lo largo de su vida, de maneras tremadamente creativas. Creen en que las nuevas perspectivas, el pensamiento creativo, la exploración intrépida y el asombro sin restricciones pueden conducir a cosas asombrosas.

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 currículum 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.

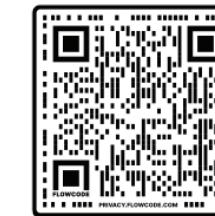
CONVOCATORIAS

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 aprenderás 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, 14-1-85, Periódico Oficial 6-III-85; CDL-VI 005/2008.

INSTAGRAM@CEDIM

CORREO ADMISSIONES: ADMISIONES@CEDIM.EDU.MX

TELÉFONO: 82 62 22 00

CEDIM.EDU.MX

