



Postgrados[®]
espol

¡NUEVO PROGRAMA!

Maestría en
**Arte para Animación
y Videojuegos**

RPC-SO-15-No.221-2025

Elige ESPOL



1

PRESTIGIO INSTITUCIONAL

La mejor universidad pública del país y una de las mejores de Latinoamérica, según rankings internacionales.



**WORLD
UNIVERSITY
RANKINGS**

2

ACELERA TU CARRERA PROFESIONAL

Optimiza tus tiempos y alcanza tus metas con programas de estudio diseñados para obtener tu título en menor tiempo.



**SCIMAGO
INSTITUTIONS
RANKINGS**

3

REDES DE CONTACTO

Desarrolla tu red profesional forjando relaciones duraderas con líderes y expertos de la industria que impulsarán tu carrera.



4

DOCENTES CON AMPLIA EXPERIENCIA

Obtén conocimiento de la mano de profesores con amplia trayectoria profesional y académica, reconocidos a nivel nacional e internacional.



5

AMPLÍA TUS HORIZONTES

Enriquece tu experiencia académica y potencia tu perfil profesional complementando tu formación con cursos de otras maestrías ESPOL y otros centros universitarios.



6

EMPLEABILIDAD

Graduados con alta tasa de empleabilidad en empresas nacionales y extranjeras.



**OBJETIVOS DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**



Facultad de
Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

La Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), forma profesionales creativos en los campos de las artes, el diseño y la comunicación audiovisual. Nuestro compromiso es responder a las necesidades del sector artístico y productivo, entregando a la sociedad graduados altamente capacitados y comprometidos con la excelencia.

La Unidad de Postgrados de FADCOM se destaca por su propuesta académica innovadora y de alta calidad. Nuestros programas de postgrado, como la Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, la Maestría en Postproducción Digital Audiovisual, la Maestría en Arte y Tecnología, y la Maestría en Comunicación de Marca Transmedia, están diseñados para formar a profesionales con conocimientos actualizados y habilidades prácticas que les permitan destacarse en un entorno competitivo.

Te invitamos a unirte a nuestra comunidad académica para vivir una experiencia enriquecedora que te permitirá desarrollar los conocimientos necesarios para sobresalir en el campo profesional y contribuir de manera significativa al desarrollo de la sociedad.

¡BIENVENIDOS!



Maestría en **Arte para Animación y Videojuegos**

RPC-SO-15-No.221-2025

La Maestría en Arte para Animación y Videojuegos, es un programa innovador diseñado para quienes desean destacar en la industria del arte digital, el cine de animación y los videojuegos. Con un enfoque práctico y creativo, esta maestría te prepara para dominar herramientas de vanguardia en modelado 3D, escultura digital, texturizado, rigging, captura de movimiento, animación de personajes y optimización en motores gráficos.

Nuestro plan de estudios, alineado con los estándares internacionales de calidad, te brinda una formación integral que combina arte, tecnología y responsabilidad social. Aprenderás a crear contenido visual de alto impacto, adaptarte a estilos artísticos diversos y trabajar de forma colaborativa en entornos multidisciplinarios, simulando el flujo real de la industria.

¡Sé protagonista de las historias que transforman el mundo! Elige la Maestría en Animación y Videojuegos y conviértete en el artista digital que el futuro necesita.

HAZ BRILLAR TU POTENCIAL
y marca la diferencia en tu campo profesional

Marca la diferencia en **TU CAMPO PROFESIONAL**

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.

Valores de ESPOL



INTEGRIDAD

Practicamos la ética en nuestro accionar y rendimos cuentas sobre lo que hacemos.



COOPERACIÓN

Conformamos una comunidad abierta a la cooperación para resolver los problemas de forma solidaria.



COMPROMISO

Manifestamos nuestro compromiso con la excelencia académica, con el bienestar del ser humano y el cuidado de la naturaleza.



DEDICACIÓN

Hacemos más de lo que se espera de nosotros, con pasión y entusiasmo al servicio de la sociedad.



INNOVACIÓN

Generamos valor, buscando nuevas y mejores soluciones para resolver problemas y aprovechar oportunidades.



EMPATÍA

Manifestamos una genuina sensibilidad ante las necesidades de nuestros grupos de interés y trabajamos en equipo para satisfacerlas.



APERTURA

Estamos abiertos al mundo, a nuevas experiencias, y acogemos a personas valiosas con opiniones y perspectivas diversas.



Explora la fusión

CREATIVA DIGITAL

Objetivo General del Programa

Crear elementos artísticos de alta calidad en 3D, tanto estáticos como dinámicos, con el propósito de aplicarlos al cine de animación y videojuegos a través de métodos y herramientas profesionales.

Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Aplicar técnicas de modelado y texturizado para la creación de personajes, escenarios y objetos 3D, implementando los estándares de calidad de la industria.
- 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.

Perfil del Postulante

El programa está dirigido a profesionales con título de tercer nivel de grado, preferentemente en el campo amplio de las artes. En el caso de profesionales de otras áreas de conocimiento, deberán acreditar experiencia en el campo de la animación o modelado 3D. En el caso de que el título de grado sea obtenido en el exterior, el estudiante para inscribirse en el programa deberá presentarlo a la IES debidamente apostillado o legalizado por vía consular.

**Arte digital
con propósito
profesional**

Perfil del Graduado

Nuestros graduados serán profesionales integrales, con la capacidad de aplicar el flujo de trabajo estándar de la industria del arte 3D para la creación de animaciones y modelados tridimensionales de alta calidad destinados al cine de animación y videojuegos. Poseerán un profundo entendimiento para analizar diseños 2D y transformarlos en modelos 3D detallados, demostrando dominio en métodos de modelado, texturizado e iluminación para la generación de contenido visualmente impactante.

TÍTULO QUE SE OTORGA

**Magíster en Arte para
Animación y Videojuegos**

Mención en Modelado
Mención en Animación

TÍTULO DE
POSTGRADO EN

18
MESES



Malla Curricular

La malla consta de tres periodos ordinarios dentro de un año y medio, en los que se imparten 12 materias, incluido el proyecto de titulación.

PERÍODO ACADÉMICO 1											
ARTE DE CONCEPTO PARA VIDEOJUEGOS		MODELADO 3D AVANZADO		ESCULTURA DIGITAL		TEXTURIZADO		ILUMINACIÓN, RENDER Y PROCESADO DE IMÁGENES		PROYECTO 1	
2	32	3	48	3	48	2	32	2	32	2	32
PERÍODO ACADÉMICO 2											
MENCIÓN EN ANIMACIÓN		INTRODUCCIÓN A MOTORES GRÁFICOS		RIGGING DE PERSONAJES		CAPTURA DE MOVIMIENTO		ANIMACIÓN 3D DE PERSONAJES		ANIMACIÓN AVANZADA 3D DE PERSONAJES	
		3	48	2	32	2	32	3	48	3	48
MENCIÓN EN MODELADO		INTRODUCCIÓN A MOTORES GRÁFICOS		MODELADO DE ESCENARIOS 3D		MODELADO DE PERSONAJES Y CRIATURAS		MODELADO ANATÓMICO DIGITAL		MOTORES GRÁFICOS: OPTIMIZACIÓN	
		3	48	2	32	3	48	3	48	2	32
PERÍODO ACADÉMICO 3											
PROYECTO 2											
3	48										
NOMENCLATURA											
NOMBRE DE LA MATERIA											
CRÉDITOS						HORAS CLASE					

Aprendizaje vivencial

480 HORAS DE CONTACTO CON EL DOCENTE

HORARIOS

Materias de 32 horas

Lun. - Vie. 18:00 - 21:00 | 3 semanas al mes
online en vivo

Materias de 48 horas

Mar. - Vie. 18:00 - 21:00 | 3 semanas al mes
Sab. 9:00 - 13:00 | online en vivo



MODALIDAD HÍBRIDA

Funciona mediante la combinación de actividades presenciales y en línea. Mientras el docente dicta sus clases desde el aula, los maestrantes tendrán la opción de asistir de forma presencial, o conectarse en vivo a través de la plataforma.

Algunos de nuestros docentes

Nuestros docentes cuentan con amplia experiencia en el área profesional y forman parte del equipo de trabajo de reconocidas empresas públicas y privadas. En el ambiente académico, han sido titulados por las mejores universidades del mundo y poseen experiencia docente en instituciones educativas de gran trayectoria.



Milton Sancán

Milton Elías Sancán Lapo, PhD. es cofundador de Ronin Flame Games, vicepresidente de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Ecuatorianos (ADVEC) y del Clúster de Industrias Creativas. Ha trabajado con marcas como Coca-Cola, Xbox y Adidas, y ha participado en la postproducción de películas.



María Santalla

Profesional 3D con más de cuatro años de experiencia en la industria del videojuego, especializada en modelado de assets y personajes para entornos interactivos en Unreal Engine. Combina creatividad y capacidad técnica en todo el pipeline. Ha formado a nuevos talentos en estudios y se ha capacitado en educación para ofrecer una enseñanza práctica y vinculada al entorno profesional.



David Fernandez

David Fernández Barruz tiene 25 años de experiencia como Lead 3D y Character Artist en videojuegos, animación, publicidad y escultura digital. Ha liderado equipos, optimizado flujos de trabajo con IA, y cofundado Barru Studio. También ha sido instructor por más de 18 años para Autodesk, Adobe, The Foundry y Pixologic.

Experiencia de nuestra planta docente



50%

De nuestros docentes son internacionales



90%

Lideran proyectos nacionales e internacionales en la industria



100%

De nuestros profesores tienen título de Ph.D o maestría



Movilidad Académica

Los estudiantes de Postgrados ESPOL pueden acceder a los siguientes programas de intercambio académico:

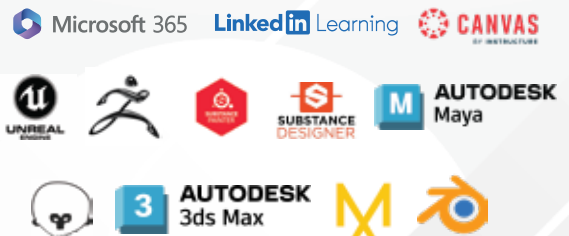
PIU



Programa
de Intercambio
Universitario



Plataformas de estudio



Otros Beneficios

Todos los estudiantes cuentan con seguro médico de accidentes personales dentro de la institución



Requisitos de equipamiento tecnológico para estudiantes

Con el fin de garantizar el desempeño apropiado en el desarrollo de renders, procesamiento en tiempo real y flujo de trabajo continuo, el maestrante deberá contar con el siguiente equipo personal:

Recomendaciones estándar de Windows

- Intel Core i5 (13th Generación) o equivalente.
- Almacenamiento interno de 512 GB.
- 16GB RAM.
- Tarjeta gráfica integrada.
- 3-4 años de garantía.
- Acceso a internet estable.
- Monitor con cobertura de color 100% sRGB.

Incluidos: monitor, teclado y mouse en modelos estándar.

Equipo recomendado de Windows

- Intel Core i7 (13th Generación) o equivalente.
- Almacenamiento interno de 1 TB (SSD).
- 24 GB de RAM.
- Tarjeta gráfica dedicada Nvidia RTX con 8 GB de VRAM o superior.
- Acceso a internet estable.
- Monitor con cobertura de color 100% sRGB.

Incluidos: monitor, teclado y mouse en modelos estándar.

Aplicaciones

- Autodesk Maya, ZBrush, Adobe Substance 3D Painter, Marmoset Toolbag, Unreal Engine, MotionBuilder, Cascadeur.





Recursos Tecnológicos

En FADCOM, ponemos a tu disposición equipamiento tecnológico de nivel profesional y el respaldo de la infraestructura central de ESPOl para potenciar tu desarrollo académico e investigativo.

1. Equipamiento y Laboratorios Especializados

- Laboratorios PC y Mac: Aulas de cómputo de alta gama equipadas con procesadores 13th Gen- Intel(R) Core™ i7 13700 y computadoras Apple Mac M1 preparadas para diseño, animación y desarrollo multimedial.
- Laboratorio de Captura de Movimiento (CTI - Domo): Espacio de 140 m² equipado con tecnología mocap con capacidad de trabajo simultáneo para hasta 10 personas.
- Infraestructura Híbrida: Aulas con proyectores y sistemas preparados para modalidades presenciales e híbridas.

2. Software y Plataformas Digitales Incluidas

- Suite Creativa y Productividad: Acceso completo a Adobe Creative Cloud y Microsoft 365.
- Motores Gráficos y Entornos 3D: Herramientas instaladas para arte digital, programación visual, IA y motores de animación/videojuegos.
- Acceso Remoto y Recursos: Máquinas virtuales configuradas con el software de la maestría, entorno Aula Virtual, VPN para conexión segura y bibliotecas virtuales (CIB) con bases de datos internacionales.

Requisitos de Postulación



DOCUMENTACIÓN

- Título universitario de tercer nivel.
- Certificado de registro del título emitido por la Senescyt que se obtiene por internet (*apostillado en caso de ser extranjero*).
- Cédula de identidad o pasaporte.
- Certificado de votación (solo ecuatorianos).
- Carnet de discapacidad (en caso de tenerlo).
- Copia de hoja de vida o portafolio artístico en formato simple.
- Copia o planilla digital de servicio básico.
- Prueba de aptitud (PAEP, EXAIP u otra) con componente de inglés.



FINANCIAMIENTO

- Crédito directo ESPOL.
- Crédito educativo bancario.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Desarrollo académico en pregrado.
- Experiencia laboral.
- Carta de exposición de motivos.
- Carta de recomendación.
- Entrevista.



MEDIOS DE PAGO

- Pagos con tarjetas de crédito o débito.
- Pago mediante transferencia bancaria.



CONSULTA POR NUESTRAS

BECAS





Facultad de
Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

www.postgrados.espol.edu.ec

 PostgradosFadcom

 postgradosfadcom



INFORMACIÓN Y CONTACTOS

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual, ESPOL
Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 Vía Perimetral

WhatsApp: (+593) 96 357 8157
Email: mavid@espol.edu.ec

Natalia Avilés, Mgtr.
Coordinadora del Programa
natmavil@espol.edu.ec