

PREPA CREATIVA

EN CIENCIAS Y ARTES DIGITALES



INVADER
INSTITUTE
CREATIVITY + TECHNOLOGY

GO FURTHER,
DREAM HIGHER



UNIVERSIDAD
CAROLINA

THE SCHOOL FOR CREATIVES, GIFTED & UNIQUE





PREPARATORIA TÉCNICA EN CIENCIAS Y ARTES DIGITALES

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS LAS CIENCIAS Y ARTES DIGITALES HAN TENIDO UNA CRECIENTE NECESIDAD DE TALENTOS CREATIVOS QUE MUESTREN PROPUESTAS INNOVADORAS, DISRUPTIVAS E INSPIRADORAS; EN INVADER INSTITUTE TENEMOS LA FIEL CREENCIA EN QUE LOS JÓVENES TIENEN LA IMAGINACIÓN Y EL POTENCIAL NECESARIO PARA DESARROLLAR ESTAS PROPUESTAS, PRESENTANDO ASÍ NUESTRA PREPARATORIA CREATIVA: EL BACHILLERATO EN CIENCIAS Y ARTES DIGITALES.

¿CÓMO EDUCAR A LOS JÓVENES INTERESADOS EN LA TECNOLOGÍA Y EL DISEÑO?

LA PREPARATORIA CREATIVA, ESTÁ ENFOCADA EN POTENCIALIZAR LAS HABILIDADES CREATIVAS Y TECNOLÓGICAS DE LOS JÓVENES QUE MUESTRAN INTERÉS POR EL DISEÑO, LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS DIGITALES Y LA CREACIÓN EN GENERAL.



EL PROGRAMA SE DESARROLLA DURANTE 3 AÑOS UTILIZANDO LA MODALIDAD TEÓRICA-PRÁCTICA CULTIVANDO CONOCIMIENTOS DESDE EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES HASTA LA PRODUCCIÓN Y POSICIONAMIENTO DE CONTENIDOS DIGITALES.

OBJETIVO

EL OBJETIVO PRINCIPAL DE **LA PREPARATORIA TÉCNICA EN CIENCIAS Y ARTES DIGITALES** ES BRINDAR A NUESTROS ALUMNOS LAS HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA ENFRENTARSE A UN MUNDO DEMANDANTE DE PRODUCTOS DIGITALES DONDE APLICARÁN SUS CONOCIMIENTOS AMPLIANDO SU CREATIVIDAD.

EL ESTUDIANTE PODRÁ APLICAR SUS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN FOTOGRAFÍA, RETOQUE DIGITAL, COMO EN PRODUCCIONES DIGITALES Y MARKETING, PUDIENDO EL EGRESADO DESENVOLVERSE EN ÁREAS COMO MEDIOS DE COMUNICACIÓN, AGENCIAS CREATIVAS, O ESTUDIAR LICENCIATURAS ENFOCADAS A DISEÑO, COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN VISUAL.

PLAN DE ESTUDIOS PREPA CREATIVA



SEMESTRE 1

MATEMÁTICAS I
 QUÍMICA I
 ÉTICA Y VALORES I
 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
 TALLER DE LECTURA Y REDACCIÓN I
 LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL I
 INFORMÁTICA I
 INTRO Y PREP PARA EL DESEMPEÑO LABORAL
DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO
 IDENTIDAD DRAGÓN

SEMESTRE 2

MATEMÁTICAS II
 QUÍMICA II
 ÉTICA Y VALORES II
 INTRODUCCIÓN A LAS CIENCIAS SOCIALES
 TALLER DE LECTURA Y REDACCIÓN II
 LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL II
 INFORMÁTICA II
DISEÑA CREATIVAMENTE
EMPLEA TÉCNICAS FOTOGRAFICAS
 DESARROLLO HUMANO

SEMESTRE 3

MATEMÁTICAS III
 BIOLOGÍA I
 FÍSICA I
 HISTORIA DE MÉXICO II
 LITERATURA I
 LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL III
DISEÑA EDITORIALMENTE
ILUSTRA GRÁFICAMENTE
 FORMACIÓN CIUDADANA

SEMESTRE 4

MATEMÁTICAS IV
 BIOLOGÍA II
 FÍSICA II
 HISTORIA DE MÉXICO III
 LITERATURA II
 LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL IV
EDITA VIDEO
USA ADECUADAMENTE LA CÁMARA DE VIDEO Y SUS FUNCIONES
 DEPORTES

SEMESTRE 5

GEOGRAFÍA
 HISTORIA UNIVERSAL CONTEMPORÁNEA
 LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL V
 ADMINISTRACIÓN I
 ECONOMÍA I
 CÁLCULO DIFERENCIA
 CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN I
CREA GRÁFICOS Y EFECTOS ESPECIALES
ANIMA GRÁFICAMENTE
 CULTURA

SEMESTRE 6

FILOSOFÍA
 ECOLOGÍA Y MEDIO AMBIENTE
 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
 LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL VI
 ADMINISTRACIÓN II
 ECONOMÍA II
 CÁLCULO INTEGRAL
 CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN II
COLABORA EN ESTRATEGIAS DE MARKETING
USA HERRAMIENTAS DE MÉTRICAS
 DESARROLLO HUMANO

1ER SEMESTRE PROCESO CREATIVO



1. NOCIONES GENERALES

Definición y función de la creatividad.

¿Qué es una idea?

¿Qué es una buena idea?

El proceso creativo:

De la idea inicial al proyecto.



2. APRENDER A PENSAR

Tipos de pensamiento.

- Pensamiento vertical.
- Pensamiento lateral.
- Pensamiento crítico vs pensamiento creativo.

Mecanismos mentales de elaboración conceptual.

Observación, imaginación, abstracción, reconocimiento de pautas, analogías.

3. TÉCNICAS DE CREACIÓN DE IDEAS

- a. La curiosidad como punto de partida
- b. Asociación / mapas mentales.
- c. Pensamiento lateral.
- d. Lluvia de ideas.
- e. Empatía.
- f. Relaciones forzadas.

Fases de proceso creativo: preparación, incubación, visión y verificación.

Herramientas para dirigir la atención del pensamiento: los 6 sombreros para pensar.

4. APLICACIÓN DE PROCESOS DE CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Ejercicios prácticos de desarrollo de habilidades del pensamiento.

Ejercicios de gimnasia cerebral.

Integración de las diferentes técnicas de creación de ideas en una sola metodología aplicada a casos y ejercicios de aplicación práctica.

5. TENDENCIAS

Análisis y detección de tendencias

Desarrollo
implementación

6-. Diseño e implementación de mensajes.



2DO SEMESTRE

FOTOGRAFÍA DIGITAL

Y RETOQUE



DISEÑO (ADOBE PHOTOSHOP)

- 1.- Conocer Photoshop
- 2.- Adquisición de imágenes y sus características, formato psd y gestión de archivos
- 4.- Imagen y Lienzo.
- 5.- Creación, gestión y manipulación de selecciones.
- 6.- Las Capas en Photoshop.
- 7.- El color en Photoshop y herramientas de pintura.
- 8.- Herramientas de Texto y modificación.
- 9.- Las medidas en el documento y ajustes en imagen.
- 10.- Canales y Máscaras.
- 11.- Funcionamiento del trazado en Photoshop y Opciones de fusión y filtros.
- 12.- Acciones.
- 13.- Formatos gráficos Guardar para Web

FOTOGRAFÍA

- 1.- Historia e influencias
- 2.- Manejo de equipo
- 3.- Planos e iluminación
- 4.- Fotografía en medio ambiente
- 5.- Fotografía de producto
- 6.- Fotografía editorial



3ER SEMESTRE REVISTA O COMIC



DISEÑO EDITORIAL (ADOBE INDESIGN)

1-. CONCEPTOS BÁSICOS

- Maquetación
- Pre-impresión
- Indesign como herramienta para la web

2-. ENTORNO DE TRABAJO

- Reglas / Cuadrícula / Líneas de Base
- Elementos Principales / Paleta de Herramientas
- Barra de control

3-. CONFIGURACIÓN DE PÁGINAS

- Nuevo / Configuración del documento
- Trabajar con páginas y dobles páginas
- Marcos y Columnas / Uso de los masters

4-. TRABAJAR CON TEXTO

- Marcos y enlaces de texto
- Inserción de caracteres de fuentes
- Estilos de texto y párrafos
- Revisión Ortográfica

5-. HERRAMIENTAS INDESIGN

- Paleta de capas / Paleta de navegación
- Paleta de páginas / Paletas de vínculos
- Paleta de carácter
- Paleta de formato de párrafos
- Paleta de tabulaciones

6-. HERRAMIENTAS AVANZADAS

- Paleta de transformaciones
- Paleta de líneas
- Paleta de color y transparencia
- Paleta de degradados
- Paletas de vista previa de salida

7-. TÉCNICAS DE MAQUETACIÓN.

- Herramientas de selección
- Herramienta de la pluma
- Definir el contenido de un marco
- Pegar texto dentro de imagen
- Pegar imagen dentro de trazado
- Trayectoria de recortes / Efectos de vértice
- Desvanecer una imagen



8-. TÉCNICAS DE MAQUETACIÓN AVANZADA.

- Trazados compuestos
- Conversión de contornos de texto en trazados
- Conceptos básicos InDesign como aplicación de maquetación
- InDesign como aplicación para preimpresión
- InDesign como herramienta para la Web

9-. EXPORTACIÓN

- Exportación en HTML
- Exportación en EPS
- Exportación en archivo de preimpresión
- Exportación en PDF

10-. PREPARACIÓN PARA IMPRESIÓN

- Sobreimpresión y transparencia
- Uso de las zonas de reventado.

ILUSTRACIÓN (ADOBE ILLUSTRATOR)

- 1-. Introducción a la ilustración
- 2-. Manejo de luz y colores
- 3-. Perspectivas
- 4-. Introducción al Illustrator e interfaz del programa
- 5-. Aplicación de estilos gráficos, símbolos y acciones
- 6-. Preparación para ilustraciones con fin digital
- 7-. Preparación para impresión

4TO SEMESTRE CINEMINUTO DIGITAL



ADOBE PREMIER

- 1-.Configurando un proyecto
- 2.,Importando media
- 3.Organizando media
- 4-.fundamentos de edición de video
- 5-.Trabajando con clips y marcadores
- 6-.Transiciones/ efectos de video / creación de títulos
- 7-.Técnicas de edición
- 8-.Editando multicámara y mezcla de audio
- 9-.Corrección de video
- 10-.Técnicas de composición
- 11-. Gestión de proyectos
- 12-.Exportación

CÁMARA DE VIDEO

- 1-. Historia e influencias
- 2-. Lenguaje cinematográfico
- 3., Manejo de color
- 4.,Formatos /códices / extensiones
- 5-.Resolución
- 6-. FPS



5TO SEMESTRE ANIMACIÓN & MOTION GRAPHICS



ADOBE AFTER EFFECTS

1.-ENTORNO DE TRABAJO Y CONCEPTOS ESENCIALES

- Qué es la edición lineal y la no lineal
- Ventana de proyecto
- Ventana de composición
- Ventana Línea de Tiempo
- Paleta de efectos de video

2-.IMPORTACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

- Imágenes de píxeles
- Texto / Dibujos vectoriales / Video
- Integración con Photoshop e Illustrator

3-.TÉCNICAS DE EDICIÓN

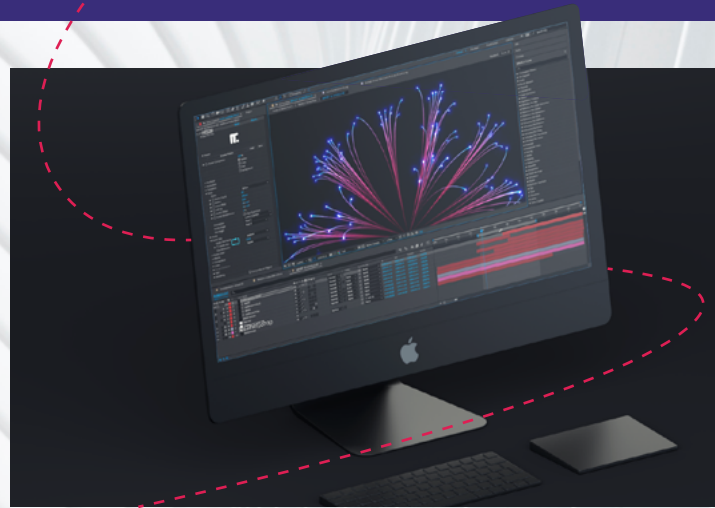
- Ripple edit / Overlay edit
- Slip edit / In & Out / Reversa y frame blending

4-.MANEJO DE CAPAS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

- Animación de Keyframing
- Animación de propiedades de elementos
- Escala / Rotación / Opacidad / Posición
- Formas de aceleración
- Ease In / Ease Out
- Animación de transición suave por medio de roving keyframes
- Movimientos en reversa
- Animación por medio de Motion Sketch
- Emparentar capas
- Usar un objeto nulo

5-.USO DE MÁSCARAS

- Crear máscaras básicas
- Múltiples máscaras de una capa
- Animación de máscaras en una capa
- Animación de máscaras
- Expansión de difuminados (Feather expansion)
- Máscaras de transparencia
- Máscaras móviles con la técnica Morph Shape



6-.MODOS DE MEZCLA Y MATTES

- Modos de mezcla entre objetos (Blendings)
- Luma matte y Alpha Matte
- Creación de transparencia con stencils

7-.CREANDO 3D

- Inserción de luces
- Aplicación de materiales
- Integración y control de cámaras

8-.GENERACIÓN DE ANIMACIÓN FINAL (Rendering)

- Orden de render, ingrtación y compresión
- Formatos de exportación.

ADOBE ANIMATE

1.-INTRODUCCIÓN AL ANIMATE

- 2-.Creación de gráficos y texto
- 3-.Animación de símbolos
- 4-.Avanzada interpolación de movimiento
- 5-.Animación de personajes
- 6-.Control de la cámara
- 7-.Animación de formas y uso de cámara
- 8-.Creación de navegación interactiva
- 9-.Creación de entornos de realidad virtual
- 10-.Trabajo con sonido y video
- 11-.Publicación

6TO SEMESTRE ESTRATÉGIAS DE MARKETING DIGITAL



MARKETING DIGITAL

- 1-. Introducción al marketing digital
- 2-. Branding
- 3-. Conociendo a la audiencia
- 4-. Plan de Marketing
- 5-. Content Marketing
- 6-. Redes sociales
- 7-. Campañas en redes sociales

MÉTODOS ESTADÍSTICOS EN MARKETING DIGITAL

- 1-. Perspectiva general del marketing digital
- 2-. Métodos estadísticos para segmentación y posicionamiento
- 3-. Métodos estadísticos para la investigación y experimentación comercial
- 4-. Métodos multivariantes en marketing
- 5-. Herramientas digitales de posicionamiento y medición
- 6-. Aplicación de medición.



INVASION IS THE NEW BLACK

ESTA INVASIÓN LA INTEGRAN PIONEROS,
QUE ROMPEN FRONTERAS UTILIZANDO SU
PASIÓN COMO PRINCIPAL COMBUSTIBLE.
AQUÍ CELEBRAMOS LA DIVERSIDAD, LA
AUTENTICIDAD Y LA COLECTIVIDAD.



UNIVERSIDAD
CAROLINA



INVADER
INSTITUTE
CREATIVITY TECHNOLOGY

INFORMES:

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN O TIENES DUDAS
BÚSCANOS EN:

CONTACTO@UCAROLINA.EDU.MX

WWW.UCAROLINA.EDU.MX
WWW.INVADER.INSTITUTE

TEL: (844) 414 1435



¡Contáctanos!



INVADER



INSTITUTE

