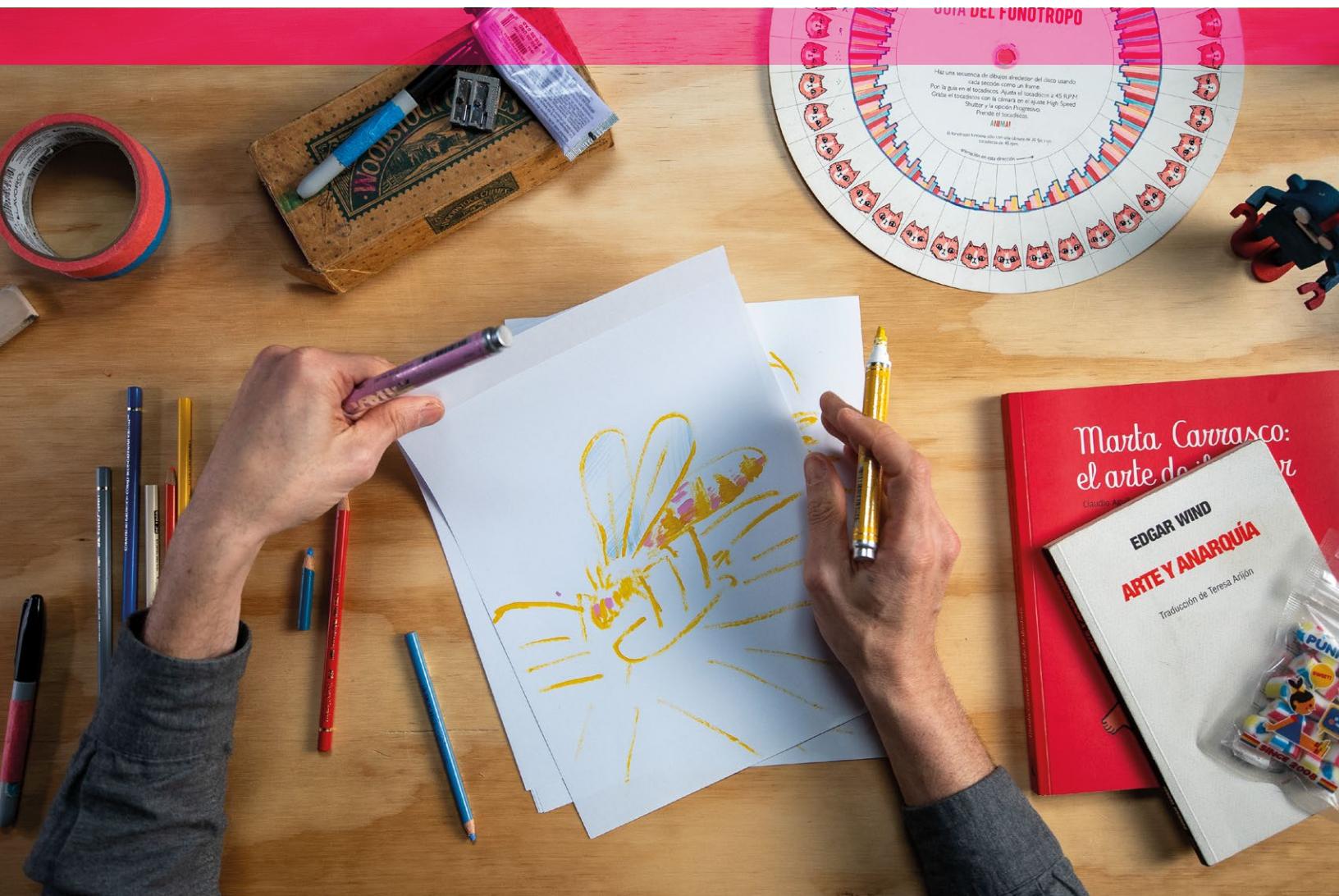


MAGÍSTER EN ANIMACIÓN Y CREACIÓN



DESCRIPCIÓN DEL MAGÍSTER

El Magíster en Animación y Creación es un programa profesional orientado al desarrollo de proyectos autorales de animación, a la formación especializada en narrativas visuales y la incorporación de tecnologías emergentes. Está dirigido a profesionales de áreas como animación, cine, diseño, artes visuales y medios digitales, con el propósito de fortalecer una mirada crítica y creativa sobre el lenguaje animado, sus formatos y múltiples posibilidades expresivas.

Con un enfoque basado en la práctica de la creación a través de la investigación, el programa articula la reflexión sobre los procesos artísticos con la producción profesional, integrando la diversidad de estilos, técnicas y plataformas actuales. Su modalidad en línea y sincrónica permite la participación activa desde distintos lugares, fomentando el trabajo colaborativo y la proyección internacional de sus estudiantes.

El plan de estudios, de cuatro semestres, se organiza en torno a tres grandes áreas de desarrollo: narrativa, arte de la animación y exploración creativa. Mediante estos ejes, se articulan contenidos teóricos y prácticos que profundizan en la animación como lenguaje artístico, capaz de generar formas de expresión visuales únicas; como herramienta creativa, que articula disciplinas, estilos y medios diversos; y como proceso de creación, en el que confluyen experimentación, técnica y reflexión crítica.

El programa culmina con la realización de un anteproyecto final que integra dimensiones conceptuales, visuales y de producción, en coherencia con los estándares de la industria y con una perspectiva autoral.

Junto a lo anterior, el magíster cuenta con una alianza estratégica con Punkrobot, estudio chileno de prestigio internacional, además de vínculos con festivales, clases magistrales impartidas por invitados internacionales y redes de co producción latinoamericanas.

El egreso del programa habilita a sus estudiantes para liderar y dirigir proyectos de animación independientes o como parte de estudios creativos, agencias, productoras, iniciativas transmedia, videojuegos y plataformas educativas o interactivas, destacando por una estética propia y una sólida proyección profesional.

Equipo Directivo Magíster Animación
Gabriel Osorio. Director Magíster en Animación y Creación.
Facultad de Arquitectura, Animación, Diseño y Construcción.

OBJETIVO GENERAL

Formar creadores especializados en animación, capaces de desarrollar proyectos artísticos innovadores, integrando la práctica creativa con la reflexión teórica y la investigación, mediante el uso de herramientas tecnológicas, con el fin de contribuir a la identidad y estética local, así como al desarrollo de la industria emergente en la región.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar proyectos animados originales, incorporando estrategias narrativas, dirección creativa y la exploración de identidades locales, para impulsar la creación de propuestas artísticas originales.
- Implementar tecnologías emergentes en el desarrollo y producción de recursos para un proyecto de animación, fortaleciendo los procesos creativos y explorando nuevas formas de expresión en la disciplina.
- Aplicar metodologías de investigación-creación en el desarrollo de obras animadas, articulando reflexión teórica y práctica artística para potenciar producciones con impacto social y cultural.
- Impulsar la inserción profesional de los estudiantes mediante la vinculación con la industria, festivales y mercados especializados, creando espacios de colaboración y coproducción que amplíen sus redes y potencien su proyección internacional.

BENEFICIOS DEL PROGRAMA

- Formación especializada: enfoque en narrativa, dirección creativa y tecnologías emergentes.
- Proyecto creativo dirigido: desarrollo de proyecto autoral con mentoría de expertos.
- Modalidad online: compatible con la vida profesional, con encuentros colaborativos.
- Vinculación con la industria: alianza con Punkrobot, workshops y redes de festivales.
- Entorno de producción profesional: trabaja con las principales herramientas del sector, integrando flujos que emplean software 2D y 3D estándares de la industria.
- Certificación con proyección profesional: grado respaldado por Universidad de Las Américas y referentes de la animación global.

OPORTUNIDADES LABORALES

- Estudios de animación y productoras: creación de proyectos animados con bases sólidas en dirección de arte, diseño de personajes y desarrollo visual.
- Cine, TV y publicidad: formulación de propuestas para storyboards, concept art y diseño narrativo, orientadas a futuros contenidos cinematográficos, televisivos o publicitarios.
- Videojuegos y entornos interactivos: concepción de cinemáticas, narrativas visuales y experiencias interactivas.
- Educación y formación: generación de proyectos que impulsan la reflexión académica y técnica sobre la animación.
- Proyectos autorales y emprendimiento: diseño de cortometrajes, series y contenidos digitales originales, explorando identidad autoral y estrategias de financiamiento.

SELLO DEL PROGRAMA

Énfasis en la creación de animación: impulsamos una visión integral que permite desarrollar proyectos únicos, relevantes y con proyección internacional, adaptados a diversos formatos y audiencias, combinando creatividad, narración visual y procesos de producción.

Enfoque en arte visual y narrativa: fomentamos propuestas autorales que integran identidades locales y diversidad cultural, proyectando narrativas visuales con un estilo propio y una mirada internacional.

Alianzas estratégicas con la industria: vinculamos la academia con la industria a través de una alianza académica de 17 años con Punkrobot, facilitando la inserción profesional en el ecosistema latinoamericano.

Integración de tecnologías en el proceso creativo: exploramos herramientas digitales para fortalecer la narrativa y consolidar identidades visuales propias, elevando la expresión artística.



MALLA CURRICULAR

MAGÍSTER EN ANIMACIÓN Y CREACIÓN

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Escritura Creativa Visual	Escritura y Construcción del Argumento	Narrativa y Cinematografía	Trabajo Final de Magíster*
Diseño de Movimiento	Look Development	Dirección de Arte y Visión Autoral	
Investigación para la Creación	Creatividad y Tecnología	Ciclo de Proyecto Animado	

* Realización anteproyecto que integra procesos y productos propios de las etapas de desarrollo de una obra animada, como Biblia de Arte, Guión, Dossier del Proyecto y Teaser, entre otros.

ÁREA DE DESARROLLO

NARRATIVA



ARTE DE LA ANIMACIÓN



EXPLORACIÓN CREATIVA





ACADEMY AWARD® WINNER
Best Animated Short

HISTORIA DE UN OSO

UN CORTOMETRAJE DE GABRIEL OSORIO



NÚCLEO ACADÉMICO

Gabriel Osorio

Licenciado en Artes Plásticas, Universidad de Chile. Director y cofundador del estudio de animación Punkrobot. Ganador del Premio Óscar en 2016 por su rol como director del cortometraje Historia de un Oso. Su trayectoria incluye más de 50 premios internacionales. Referente en la animación latinoamericana, ha combinado la dirección artística con temáticas sociales y narrativas de alta sensibilidad. Es miembro de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas y ha participado como jurado en festivales de cine y animación en América, Europa y Asia.

Pato Escala

Comunicador audiovisual y productor. Cofundador del estudio de animación Punkrobot y fundador de Animachi, Asociación Chilena de Animación. Ganador del Premio Óscar en 2016 por su rol como productor del cortometraje Historia de un Oso. Ha trabajado en más de 20 proyectos de animación, entre los que destacan series de televisión, cortometrajes, largometrajes y el festival Noche de Monos. Es miembro de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas y se desempeña desde hace 15 años como académico en la Escuela de Animación de la Universidad de Las Américas (UDLA).

Marisol Campillay

Doctora en Educación. Magíster en Educación, mención Gestión Curricular de

la Pontificia Universidad Católica de Chile, Profesora de Historia y Ciencias Sociales y Licenciada en Educación de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Su línea de investigación es creación y producción interdisciplinaria en la profesión académica del arte, a partir de un cruce teórico entre los estudios de la performance y la epistemología feminista. Ha publicado en revistas indexadas. Participa del equipo editorial de la revista ACTOS 2452-4727. Ha participado como organizadora de congresos de investigación en artes. Fue vicepresidenta de la Red de Investigadores en Educación RIECH (2022-2024) promoviendo espacios de reflexión en educación superior, desde el estudio del profesorado universitario de las artes.

Eduardo Fuenzalida

Productor de cine documental con obras exhibidas y premiadas en Chile, India, Perú, Colombia y Europa. Su filmografía aborda derechos humanos, memoria y temáticas sociales, destacando "Yo no canto por cantar", reconocido en In-Edit y FECICH. Ha trabajado en colaboración con productoras internacionales y plataformas culturales. Su trayectoria vincula comunicación, creación audiovisual y territorio, consolidando un enfoque ético y comprometido en el desarrollo de obras documentales. Magíster en Comunicación Integrada de la Universidad del Desarrollo. Publicista de la Universidad del Pacífico.

Marcos Sánchez

Artista visual, animador y cineasta. Su producción es híbrida y combina escultura, dibujo y animación con un énfasis en la experimentación. Ha expuesto en los principales museos de Chile y en galerías de Argentina, China y EEUU. Su trabajo como director y animador ha sido premiado en certámenes como el Festival South by

Southwest, los ADC Awards en Nueva York y el Festival de Artes Mediales de Tokyo. Ha dirigido videoclips de animación para The Breeders y colaborado en videoclips para Coldplay, Tierra Whack y John Grant, entre otros. Magíster en Producción de Cine de la Universidad de Nueva York (NYU) y licenciado en Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

REQUISITOS DE POSTULACIÓN

- Título profesional o grado de licenciado en áreas afines: Animación, Artes Visuales, Diseño, Dirección Audiovisual, Cine, Arquitectura, Comunicación Visual u otras disciplinas vinculadas al campo de la creación visual y narrativa.
- Currículum vitae actualizado.
- Carta de motivación personal, en la que se explice su interés en el programa y su proyección profesional.
- Copia de cédula de identidad o pasaporte.
- Certificado de concentración de notas de pregrado o postgrado, si corresponde.
- Formulario de postulación completo.
- Entrevista personal (virtual o presencial), convocada por el Comité Académico del Programa.



INFORMACIÓN GENERAL

Fecha de inicio

Abril 2026

Modalidad

Online Sincrónico

Duración

4 semestres

Becas

Comunidad UDLA 10%

Días y horarios de clases

Martes, miércoles y jueves de 18:30 a 21:30 horas.

CONTÁCTANOS

postgrados.udla.cladmisionpostgrado@udla.cl

