



Grado en

# Animación y Artes Digitales



**LCI  
Barcelona**

The World is  
Your Classroom

GRADO EN

# Animación y Artes Digitales

Este programa tiene como objetivo general la formación cualificada de profesionales capaces de diseñar, crear y desarrollar contenidos para cine, videojuegos, series, publicidad y un largo y diverso etcétera. Te ofrecemos las competencias necesarias para que alcances con éxito tus objetivos laborales, formándote desde la pasión y de la mano de grandes profesionales en activo.

El Grado en Animación y Artes Digitales asienta los procesos de creación, desarrollo y construcción del mundo de los dibujos animados y la animación mediante una perspectiva de entorno profesional, realizando como trabajo final de carrera un cortometraje que será llevado a festivales nacionales e internacionales para su proyección.

A lo largo del programa aprenderás diferentes procesos y técnicas de animación desde un punto de partida totalmente transversal que te permitirá orientarte hacia distintas especialidades como los videojuegos, la animación en 2D y 3D, el diseño de personajes, el modelado 3D o el concept art.

Tendrás la oportunidad de trabajar en un ambiente educativo de primer nivel, aprendiendo de grandes profesionales de las principales disciplinas del sector, involucrándote en proyectos y descubriendo las últimas tendencias en la industria de la animación para estar al día de las necesidades del mercado.

Además, podrás participar en talleres, workshops, masterclasses y eventos especializados del campo de la animación para potenciar al máximo tu capacidad creativa y técnica.

Al acabar los estudios, serás un profesional #MadeInLCI y estarás 100% preparado para comenzar tu carrera en el mundo profesional.

## Ficha Tècnica

**Titulación:** Grado en Diseño con itinerario en Animación

**Créditos:** 240 ECTS

**Duración:** 4 años académicos

**Fecha de inicio:** Septiembre

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial



**DAVID CARRETERO**  
Responsable del Área de Animación y Videojuegos

Animador y realizador con más de 20 años de experiencia en el sector, ha abarcado proyectos de consultoría, desarrollo, diseño, animación, realización y dirección. Asimismo, ha trabajado para clientes como Bassat Ogilvy, Mediapro, TV3, TVE, Danone, Orange, TMB, Nike, Adidas, Philip Roman y en diversas películas galardonadas con el Goya y una nominación a los Oscars. Actualmente compagina su trabajo con la coordinación de las áreas de Animación y Videojuegos en LCI Barcelona.

## Estructura

### FORMACIÓN BÁSICA

Asignaturas introductorias que permitirán al estudiante adquirir los conocimientos fundamentales para cursar las asignaturas de especialidad a medida que avance el curso.

### OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD

Núcleo formativo de la carrera. En este grupo de asignaturas se encontrará material más específico y se pedirá al alumno profundizar en conceptos y dominar técnicas de diseño.

### OPTATIVAS

Siempre dividido en itinerarios para elegir, este conjunto de asignaturas forman el cuerpo de especialización en los estudios. Al estudiante se le pedirá un plus en iniciativa personal para la experimentación y la capacidad de innovar.

### PRÁCTICAS EN EMPRESA

Son fundamentales para que el alumno adquiera conocimiento del mundo laboral, esté en contacto con la metodología más avanzada y la formación profesional. Tenemos firmados acuerdos de colaboración con empresas multinacionales, empresas medianas tanto nacionales como internacionales, gabinetes de diseño, comunicación, fotografía, imagen corporativa, páginas web, publicaciones y espacios comerciales.

### ERASMUS+

Estudiar en LCI Barcelona brinda oportunidades únicas y excepcionales de movilidad internacional a través del Programa Erasmus+ de intercambio con otras universidades europeas. Los intercambios Erasmus+ se realizan durante el tercer curso de grado.

### PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

La amplia variedad de especialidades que impartimos nos permite organizar actividades y proyectos de colaboración para fomentar las sinergias entre estudiantes de diferentes áreas y programas. Gracias a estas iniciativas, el alumno tendrá una visión panorámica e integral del mundo creativo y desarrollará una extensa red de contactos.

### TRABAJO FINAL DE ESTUDIOS

Proyecto autónomo e individual que cada estudiante debe hacer bajo la supervisión de un tutor/a y que se defiende ante un tribunal. Se trata de un trabajo en el que el alumno debe demostrar los contenidos formativos recibidos y las competencias adquiridas asociadas al grado.

## Salidas profesionales

**Ilustrador**

**Director artístico**

**Visual development artist**

**Concept artist**

**Character designer**

**Modelador de personajes 3D**

**Modelador de escenarios 3D**

**Generalista 3D**

**Animador 2D**

**Animador 3D**

**Realizador**

**Digital compositor**

# GRADO EN Animación y Artes Digitales

## CURSO 1

### PRIMER SEMESTRE

6 ECTS B Fundamentos del Diseño  
4 ECTS B Expresión y Representación I  
6 ECTS B Lenguaje y Técnicas Digitales  
4 ECTS B Ciencia y Tecnología Aplicada  
6 ECTS B Cultura y Sociedad  
4 ECTS OB Proyectos I

### SEGUNDO SEMESTRE

4 ECTS B Teoría del Color  
6 ECTS B Expresión y Representación II  
4 ECTS B Técnicas de Representación I  
6 ECTS B Historia de las Artes y el Diseño  
6 ECTS OB Tipografía  
4 ECTS OB Proyectos II

## CURSO 2

6 ECTS B Comunicación y Medios Audiovisuales  
4 ECTS B Gestión de las Industrias Creativas  
6 ECTS OB Proyectos III  
4 ECTS OB Composición Visual  
6 ECTS OB Producción Gráfica  
4 ECTS OB Historia de la Imagen y el Diseño

4 ECTS B Técnicas de Representación II  
4 ECTS OB Gestión del Diseño Gráfico y las Artes Visuales  
6 ECTS OB Proyectos IV  
4 ECTS OB Comunicación y Visualización  
6 ECTS OB Lenguajes Audiovisuales  
6 ECTS OB Tecnología Digital

## CURSO 3

4 ECTS OBI Guion y Comunicación  
6 ECTS OBI Diseño de Reel  
8 ECTS OBI Diseño de Personajes  
6 ECTS OBI Escultura 3D  
6 ECTS OBI Animación Avanzada  
3 ECTS OBI Prácticas en Empresa

4 ECTS OBI Guion Visual y Storyboard  
6 ECTS OBI Proyecto Art Book  
4 ECTS OBI Rigging  
4 ECTS OBI Edición de Vídeo  
6 ECTS OBI Acting en Animación  
3 ECTS OBI Prácticas en Empresa

## CURSO 4

6 ECTS OBI Producción Audiovisual  
8 ECTS OBI Dirección Artística  
6 ECTS OBI Animación de Proyecto  
12 ECTS OBI Trabajo Final de Grado

4 ECTS OBI Perfil Profesional  
6 ECTS OBI Diseño de Música y Sonido  
6 ECTS OBI Posproducción  
12 ECTS OBI Trabajo Final de Grado

GRADO EN

# Animación y Artes Digitales

## Curso 1

### FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Introducción a las teorías y principios de la percepción y el lenguaje visual. Se adquirirán conocimientos básicos de gramática visual: sus elementos (estructura, forma, color, espacio y volumen) y sus interrelaciones, con el objetivo de capacitar al estudiante para la percepción, el análisis y la composición plástica.

### TEORÍA DEL COLOR

Psicología del color, iniciación a la percepción y la composición del color aplicado a la animación y los videojuegos. Análisis del color en el cine, la televisión y los videojuegos, así como en el arte en general. Conocimiento de autores, directores y su trabajo con el color en el sector audiovisual.

### EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN I

Principios del dibujo artístico, composición, perspectiva, forma y técnica. Análisis y estudio de las diferentes escuelas de dibujo y movimientos del mundo del arte, desarrollo de las capacidades artísticas para su uso en la animación y los videojuegos.

### EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN II

Perfeccionamiento de los principios del dibujo artístico, centrados en conceptos como la anatomía, su perspectiva, su iluminación y su forma. Análisis de estilos de dibujo anatómico, principios del color y estudio de la técnica.

### TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN I

Uso, aplicación y representación de las técnicas de modelado en tres dimensiones, perfeccionamiento del software de modelado 3D. Representación de un objeto de manera tridimensional en diversos estilos y conocimiento de cómo trabajar según la especialidad.

### LENGUAJE Y TÉCNICAS DIGITALES

Inicio a la animación, aproximación a la técnica y estilo, estudio de su lenguaje, su estructura y los principios específicos para poder realizar una animación. Análisis de las 12 leyes establecidas por Disney como principios fundamentales y su adaptación al medio digital.

### CIENCIA Y TECNOLOGÍA APLICADA

Iniciación a los fundamentos del entorno 3D y conocimiento del software específico, su capacidad y uso, así como su aplicación en la animación y los videojuegos. Introducción al pipeline de una producción en 3D y a todos los procesos técnicos, del modelado al render.

### CULTURA Y SOCIEDAD

Significado del diseño, la animación y los videojuegos en la cultura y la sociedad contemporáneas. Teoría de la información y la comunicación, la semiología y la estética. Fundamentos de la antropología aplicados al diseño de videojuegos y la animación. Fundamentos de la cultura del consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### TIPOGRAFÍA

Introducción a los fundamentos de la tipografía y la composición de textos. Conocimientos sobre la letra como forma y expresión y su uso efectivo. Inicio a la caligrafía de la forma y el diseño de lettering. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### PROYECTOS I

Iniciación a la metodología de proyectos. Estrategia, criterios y técnicas para la visualización de ideas. Desarrollo de estrategias para fomentar el trabajo en equipo. Métodos de investigación y experimentación en proyectos de animación y videojuegos y cómo llevar a cabo uno.

### PROYECTOS II

Creación de un proyecto de animación 2D a partir de los fundamentos aprendidos. Estudio de técnicas y modos de representación para crear una animación. También se tratarán los métodos de investigación y experimentación.

GRADO EN

# Animación y Artes Digitales

## Curso 2

### TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II

Iniciación a la pintura digital, la forma y la conceptualización de la técnica. Comunicación mediante el color, investigación y aplicación de este, percepción y composición. Diseño del color para la realización de propuestas, color script y concept art para animación y videojuegos.

### COMUNICACIÓN Y MEDIOS AUDIOVISUALES

Se tratarán los fundamentos de la teoría de la imagen y las bases de la ilustración, tanto desde un punto de vista técnico como de lenguaje expresivo. El objetivo de esta asignatura es dotar al estudiante de las competencias técnicas y conceptuales necesarias para la producción de un estilo propio adecuado a la especialidad.

### GESTIÓN DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS

Introducción a los conceptos fundamentales de las empresas de videojuegos en el marco económico y de mercado. El alumno aprenderá las herramientas básicas para entender el propósito de una empresa y los cimientos de la creación de un negocio en el ámbito de las industrias creativas. Se brindarán también herramientas de trabajo y gestión basadas en los estándares de la empresa, la competencia y el mercado.

### GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO Y LAS ARTES VISUALES

Iniciación a la gestión personal de un animador. Conocimiento del sistema de producción y de un proyecto. Introducción a las técnicas de análisis de mercado de la animación. Gestión del trabajo, costes laborales y promoción personal.

### PROYECTOS III

Realización de un proyecto de animación 2D para publicidad. Creación de una pieza animada como encargo profesional, simulación de trabajo, diseño de la creatividad, experimentación, adaptación al mercado y la metodología proyectual del sector (cómo funciona y cómo se trabaja).

### PROYECTOS IV

Desarrollo de un proyecto de animación para cine y televisión. Creación de una pieza animada como encargo profesional, simulación de trabajo y adaptación al estilo y la metodología proyectual del sector (cómo funciona y cómo se trabaja).

### COMUNICACIÓN Y VISUALIZACIÓN

Introducción en el ámbito del diseño de información y el trabajo transmedia. El estudiante aprenderá a documentarse y a analizar la información para después saber comunicarla visualmente haciendo uso de distintos recursos de representación artística. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### COMPOSICIÓN VISUAL

Adaptación de la animación tradicional 2D a su espacio de trabajo en 3D. Elaboración y estudio de la mecánica específica y del software para que la animación 3D comunique.

### LENGUAJES AUDIOVISUALES

Iniciación al lenguaje audiovisual, cinematográfico, planos y narrativa. Se trabajarán los principios de la edición a partir de un trabajo práctico en el que se pondrán en práctica las habilidades y herramientas adquiridas.

### TECNOLOGÍA DIGITAL

Se perfeccionarán los conceptos fundamentales del diseño en 3D trabajando las técnicas para la creación de los modelos, el mapeado, la iluminación y el render. El estudiante aprenderá los métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### PRODUCCIÓN GRÁFICA

Conceptos fundamentales de la producción para animación y videojuegos a partir del diseño de merchandising y la elaboración física de un producto. Elaboración de una impresión en 3D y edición de material gráfico.

### HISTORIA DE LA IMAGEN Y EL DISEÑO

Conocimiento de las principales manifestaciones audiovisuales a lo largo de la historia. Se realizará un recorrido a través de los distintos conceptos, corrientes, autores y tendencias artísticas en el campo de la animación y los videojuegos, desde sus inicios hasta la actualidad.

GRADO EN

# Animación y Artes Digitales

## Curso 3

### GUIÓN Y COMUNICACIÓN

Análisis, investigación y creación de los principios narrativos que forman la estructura de un guion cinematográfico. Estudio de las peculiaridades del sector y la estructura específica en animación, ya sea un largometraje, un cortometraje o una serie de televisión.

### GUIÓN VISUAL Y STORYBOARD

Desarrollo de una secuencia gráfica a partir de un guion preestablecido. Análisis de estilos narrativos y sus géneros. Composición visual, estilo de dibujo y estudio de la creación de storyboards específicos para animación.

### DISEÑO DE REEL

Creación de un portafolio visual, análisis de casos y diseño de la estructura de un reel personal como carta de presentación de un artista de la animación. Selección de trabajos, incorporación de la música y búsqueda de un estilo personal.

### DISEÑO DE PERSONAJES

Principios psicológicos, antropológicos y gráficos para establecer los patrones que componen un personaje. Análisis de estilos visuales y adecuación de estos según el diseño de series, cine o videojuegos.

### PROYECTO ART BOOK

Diseño y adaptación de un trabajo literario a un proyecto artístico gráfico. Traslación del papel a la pantalla teniendo en cuenta el desarrollo y la adaptación para una plataforma cinematográfica mediante el concept art y el diseño de personajes.

### ESCULTURA 3D

Aprendizaje y adaptación de la escultura clásica al 3D a través de software específicos. Modelado de personajes orgánicos y estudio de los diferentes estilos que existen.

### RIGGING

Diseño del sistema de controles de un modelo 3D para poder ser animado. Análisis del pipeline de animación 3D, conocimientos de scripting, rigging y skinning y desarrollo de los sistemas que faciliten una movilidad lógica y correcta.

### EDICIÓN DE VÍDEO

Se tratarán los principios de la edición cinematográfica. Conocimiento del software y adaptación del lenguaje cinematográfico a la mesa de trabajo. Edición y composición de planos, primeros efectos, música y sonido.

### ANIMACIÓN AVANZADA

Animación de acciones 2D/3D, estudio de la biomecánica y análisis de la mecánica del movimiento del cuerpo humano. Conocimiento del cuerpo, su forma y movimiento.

### ACTING EN ANIMACIÓN

Interpretación y actuación en la animación 2D/3D. Análisis, creación y desarrollo de planos interpretativos a partir de un guion preestablecido, incorporando el audio.

### PRÁCTICAS EN EMPRESA

Prácticas profesionales en empresas o instituciones donde el estudiante realizará tareas propias del animador, a la vez que adquiere experiencia en el entorno laboral.

GRADO EN

# Animación y Artes Digitales

## Curso 4

### PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Diseño del pipeline de una producción de animación. Conocimiento de los procesos de empresa para establecer los costes y elaborar un plan de proyecto, así como descubrir los eventos, los festivales y la distribución de proyectos de animación.

### DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Creación, análisis y desarrollo de todo el apartado artístico de un proyecto de animación. A partir de la búsqueda se dirige el arte para que tenga correlación con el producto, teniendo en cuenta la eficacia y la singularidad de cada proyecto.

### PERFIL PROFESIONAL

Estudio de las salidas profesionales, adaptación al mercado, diseño de un proyecto personal propio y creación de un plan de trabajo. Comunicación y difusión en redes sociales profesionales. Conocimiento de los estudios, eventos, artistas y festivales más relevantes del sector.

### ANIMACIÓN DE PROYECTO

Preparación, análisis e investigación en la animación 2D/3D. Adecuación de la animación al producto, estudio de proyectos y creación de una animación personal y adaptada a un proyecto.

### DISEÑO DE MÚSICA Y SONIDO

Principios de la música aplicada al proyecto, análisis y estudio de los diferentes estilos musicales y de las bases sonoras utilizadas en proyectos afines. Conocimiento del software para la edición de sonido e implementación del audio en proyectos propios.

### POSPRODUCCIÓN

Manipulación de la edición, igualado de la colorimetría, luminosidad de cada plano, implementación de VFX y edición gráfica de los créditos finales. Uso de cromas y dotación del look visual definitivo.

### TRABAJO FINAL DE GRADO

Realización de un cortometraje de animación por grupos. Diseño del proyecto desde cero, investigando y analizando la idea y los festivales donde posteriormente se presentará. Búsqueda de un estilo propio, tanto narrativa como artísticamente. En su desarrollo se simularán las posiciones laborales existentes en el mundo profesional y cada estudiante se especializará adoptando un rol específico. La presentación final tendrá lugar ante un tribunal en una sala de cine.

GRADO EN

# Animación y Artes Digitales

## Preguntas frecuentes

**¿Los grados en enseñanzas artísticas superiores de diseño son equivalentes a los grados universitarios?**

Sí. Están enmarcados en el mismo nivel dentro del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior (MECES) y, por lo tanto, son equivalentes. El título de grado da acceso a los estudios oficiales de máster y, posteriormente, a la posibilidad de continuar con estudios de doctorado.

**¿El grado de diseño de LCI Barcelona tiene la misma estructura didáctica que un grado en una universidad?**

Sí, son 4 años académicos (240 ECTS). El plan de estudios engloba asignaturas de formación básica, obligatorias de la especialidad, optativas, prácticas en empresa y trabajo final de grado.

**¿Se pueden solicitar becas públicas?**

Sí. Los estudiantes pueden solicitar las becas del Ministerio de Educación de España que se convocan cada año, así como optar a otras ayudas nacionales e internacionales dependiendo de su procedencia.

**¿Se puede participar en el programa Erasmus+?**

Sí. Desde el año 2007, LCI Barcelona es parte del sistema Erasmus+ y tiene convenios con numerosas universidades y escuelas de toda Europa. Nuestros estudiantes pueden irse de Erasmus+ en el tercer año de estudios, y también recibimos alumnos internacionales de esas universidades europeas.

**¿Cuándo se realizan las prácticas en empresas?**

En el tercer año de la carrera hay una asignatura obligatoria de prácticas en empresas, pero también existe la posibilidad de realizar prácticas extracurriculares a partir del segundo año. Nuestro Servicio de Empresa gestiona los convenios de prácticas y contribuye a la inserción del estudiante en el mundo laboral.

**Para obtener el título de grado, ¿se debe acreditar el dominio de idiomas?**

Sí. A fin de poder obtener el título de grado, el estudiante deberá acreditar el conocimiento de una lengua extranjera (inglés, alemán, francés, italiano, etc.) por medio del certificado de nivel B2 del MECR con validez oficial.

**¿Se puede acceder a estudios de grado en LCI Barcelona sin haber cursado un bachillerato de arte o similar?**

Sí. El acceso a los estudios de grado no requiere una formación previa específica en diseño o artes plásticas. Valoramos a los alumnos con interés y dedicación que quieran desarrollar su talento en el mundo del diseño y la creatividad.

**¿Se requiere la selectividad para acceder a LCI Barcelona?**

No. Las vías de acceso a los grados en enseñanzas artísticas superiores de diseño no requieren selectividad. Se debe superar una prueba oficial específica de acceso que regula el Departamento de Educación. Esta prueba se realiza en nuestra escuela y los estudiantes de nuevo ingreso pueden participar en sesiones gratuitas de preparación.

**¿Qué trámites se requieren para un estudiante que haya cursado el bachillerato en un sistema educativo que no sea el español?**

El alumno deberá homologar sus estudios de bachillerato o equivalente y realizar la prueba oficial específica de acceso. Es una gestión sencilla que debe realizarse antes de iniciar los estudios en LCI Barcelona. Nuestro equipo de Admisiones asesora a los estudiantes para que puedan hacer la homologación correspondiente.

**¿Cuál es la inserción laboral de los graduados de LCI Barcelona? ¿Están en alta demanda las carreras vinculadas con el diseño y artes visuales?**

Los alumnos de LCI Barcelona ingresan en el mercado laboral rápidamente. De hecho, el 80% consigue trabajo en el transcurso de los primeros seis meses desde su graduación. Cataluña es una región puntera en la generación de empleo de calidad en diseño y artes visuales tanto a nivel nacional como europeo.



-  LCIBarcelona
-  LCI\_Barcelona
-  LCI\_Barcelona
-  LCIBarcelona
-  LCI-Barcelona
-  LCIBarcelona

+34 93 237 27 40  
admisiones@lcibarcelona.com  
barcelona.lcieducation.com

Centro Autorizado (Código 08058398)



Member of  
**LCI Education**