

# PRÁCTICAS EN EMPRESAS

El Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos integra en su cuarto curso prácticas en empresas.

Estas proveerán a los estudiantes de una experiencia profesional que complementará la formación recibida a lo largo de los tres primeros cursos de la titulación e, incluso, les permitirán orientar su especialización a las diferentes industrias creativas.



## EXPERIENCIA

El alumnado podrá poner en práctica e incrementar las competencias adquiridas durante el grado a través del contacto directo con el día a día de la profesión y los principales agentes del sector.

## UN SECTOR DE FUTURO

La industria de la creación digital, en especial la relacionada con la animación 3D y los videojuegos, es en la actualidad uno de los sectores con mayor proyección internacional, con mejores estimaciones de crecimiento para los próximos años y altos ratios de exportación.

### CREATIVIDAD

Múltiples creaciones digitales españolas han cosechado premios en todo el mundo, contribuyendo así a la construcción de la marca España.

Con todo, la industria de la creación digital, en especial la relacionada con la animación y los videojuegos, demandará de manera clara profesionales especializados en los próximos años.

### INDUSTRIA

Desarrolla y posiciona en el mercado mundial contenidos de una calidad excepcional, gracias al uso de ideas y conceptos globales que le permite cosechar éxitos en los cinco continentes.

Los ingresos anuales del sector de la animación se han multiplicado en los últimos años y se prevé que esta tendencia continúe en el futuro. La animación y los videojuegos también destacan dentro del sector audiovisual español por su alto ratio de exportación, su elevada aplicación de las nuevas tecnologías y por la generación de actividad indirecta en otras industrias.

#### As Chiaventuras

TFG de  
Cristina García Aradas y  
Beatriz Pombo París (UDC)

Mejores gráficos  
en videojuego

Mejor  
videojuego

Festival Audiovisual Universitari III Oculis

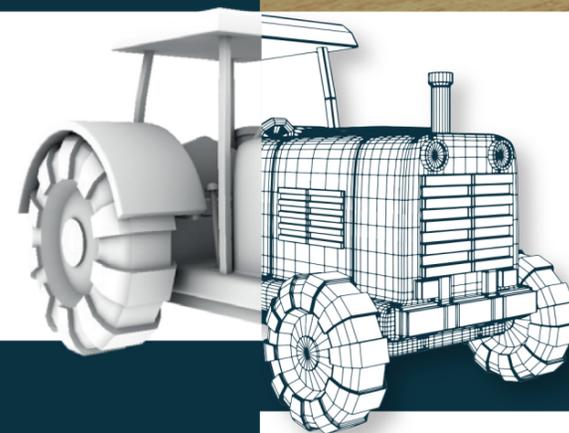
CAMPUS  
INNOVA



### Infórmate

+34 881 01 55 36  
oficina.innova@udc.gal

Campus Elviña, s/n, 15701-A Coruña  
f @ t in innova\_udc  
www.udc.gal/campus\_innova



GRADO EN  
**CREACIÓN DIGITAL,  
ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS.**  
PRIMER CURSO SEPTIEMBRE 2019 | 50 PLAZAS

#PressStartUDC

UNIVERSIDADE DA CORUÑA

f @ t in innova\_udc

GRADO EN  
Creación digital,  
animación  
y videojuegos.

CAMPUS  
INNOVA

## ¿QUÉ ES EL GRADO EN CREACIÓN DIGITAL, ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS?

Es un título oficial de la **Universidad da Coruña (UDC)** que abarca el proceso completo de producción de animación y videojuegos desde diferentes puntos de vista, incluyendo el creativo, técnico, artístico y comercial.

De esta manera el alumno adquiere progresivamente los conocimientos necesarios para diseñar y desarrollar los diferentes contenidos del proceso global de producción.



## ¿A QUIÉN SE DIRIGE ESTE GRADO?

Estos estudios están dirigidos a aquellos estudiantes interesados en adentrarse en un sector con amplias perspectivas de crecimiento y desarrollo en el ámbito laboral.

Estudiantes con interés en el sector de la creación digital, la animación y de los videojuegos, con un perfil creativo e innovador con aplicación práctica, con predisposición a la innovación, adaptación y aprendizaje continuo, en un entorno cambiante y en continua evolución, y con capacidad de observación del entorno y de aportar novedades de una forma creativa.

## ¿DÓNDE SE IMPARTE?

Facultad de Ciencias de la Comunicación, Campus de Elviña, en A Coruña.

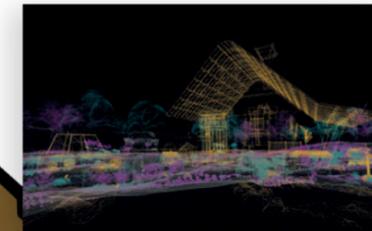
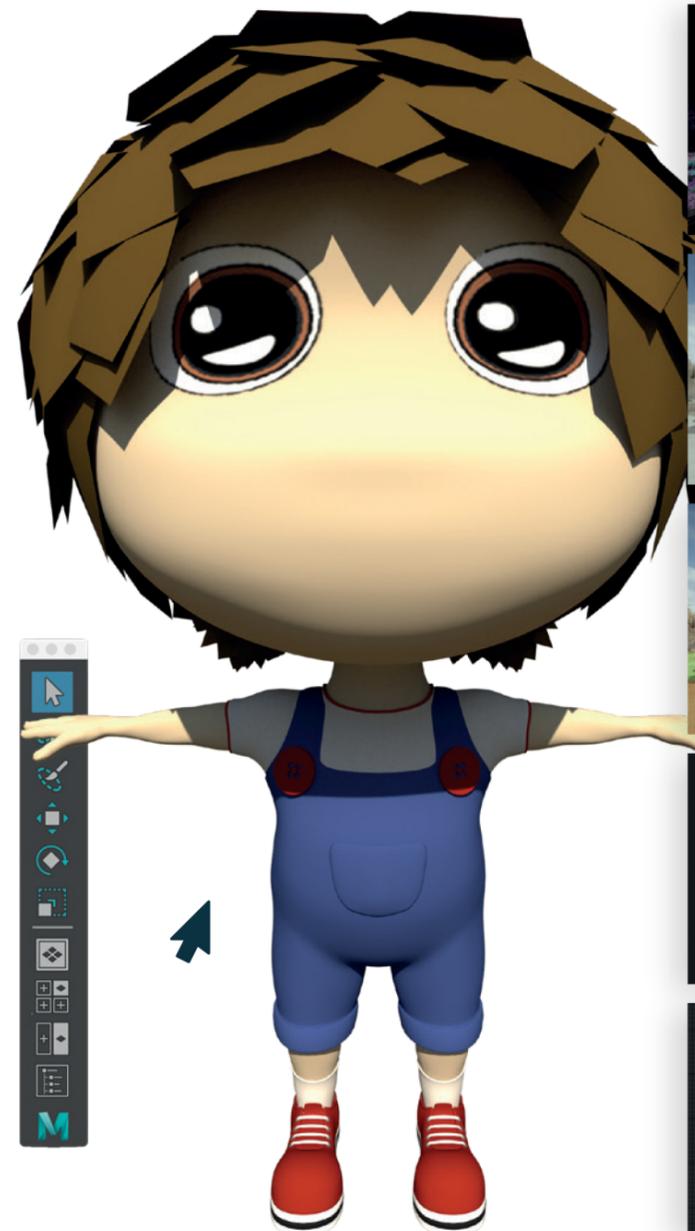


## PLAN DE ESTUDIOS

El Plan de Estudios del Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos de la UDC se articula en **240 créditos** divididos en 4 cursos.

PRIMER CURSO	PRIMER CUATRIMESTRE				
	BÁSICA DE LA RAMA	BÁSICA DE LA RAMA	BÁSICA DE LA RAMA	BÁSICA	
Producción de la animación y el videojuego	Lenguaje y narrativa gráfica y visual	Historia de la animación y los videojuegos	Dibujo anatómico	Modelado 1	
SEGUNDO CURSO	SEGUNDO CUATRIMESTRE				
	BÁSICA			BÁSICA	BÁSICA
Dibujo en entornos y arte de concepto	Animación 1	Materiales e iluminación	Fundamentos de programación	Gráficos por computador	
TERCER CURSO	PRIMER CUATRIMESTRE				
	BÁSICA DE LA RAMA	BÁSICA DE LA RAMA			
Guion	Dirección y realización	Diseño de producción	Modelado 2	Programación orientada a objetos	
CUARTO CURSO	SEGUNDO CUATRIMESTRE				
		BÁSICA DE LA RAMA			
Animación 2	Animación de personajes	Edición y montaje	Diseño sonoro	Proyecto de animación	
PRIMER CURSO	PRIMER CUATRIMESTRE				
Diseño de niveles y jugabilidad	Diseño narrativo y de interfaces	Postproducción 3D y efectos visuales	Sector de la animación y el videojuego.	Desarrollo de videojuegos 1	
SEGUNDO CURSO	SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Programación de videojuegos	Desarrollo de videojuegos 2	Sonido	Desarrollo de personajes	Proyecto de videojuego	
PRIMER CUATRIMESTRE	Empresa y emprendimiento	Inglés profesional	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA
			Precios y distribución de animación y vj.	Videojuegos 2D	Arte digital y electrónico
SEGUNDO CUATRIMESTRE	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA
	IA	Interpretación de personajes animados	Modelado escultórico	Animación 2D	Públicos y jugadores
PRIMER CUATRIMESTRE	OPTATIVA	OPTATIVA			
	Shading	Rigging facial			
SEGUNDO CUATRIMESTRE	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	9 CRÉDITOS	12 CRÉDITOS
	Dispositivos avanzados y captura de mvo.	Efectos especiales en animación	Técnicas avanzadas de render	Prácticas en empresa	Trabajo de fin de grado
PRIMER CUATRIMESTRE	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	Obligatorias: 6 créditos	
	Juegos serios	Marco legal de la animación y el vj.	Promoción y publicidad de animación y vj.	Trabajo fin de grado: 12 créditos	
SEGUNDO CUATRIMESTRE				Prácticas en empresa: 9 créditos	
				Optativas: 4,5 créditos (6 a elegir entre 16)	

\*Plan de estudios en proceso de verificación ANECA.



## ¿QUÉ LO HACE DIFERENTE?

El plan de estudios del Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos desarrolla una línea de formación en la que estos dos formatos convergen, siguiendo la tendencia unificadora de la industria que ya no aborda el ámbito de la animación y el ámbito del videojuego como dos campos independientes sino como uno solo con variaciones específicas dentro de cada caso.



## METODOLOGÍA

Los estudiantes de esta titulación se formarán en los métodos de creación de contenidos digitales desde el conocimiento de su aplicabilidad en uno u otro caso, pero siendo conscientes de la validez de buena parte de sus competencias para la aplicación en ambos entornos, y en muchos casos buscando, precisamente, esa doble capacidad.

## FORMACIÓN

Este grado dotará a sus egresados de una formación completa, generalista y multidisciplinar, que permita conocer en profundidad todo este proceso de desarrollo, y en consecuencia poder abordar desde su concepción hasta su implementación final y comercialización cualquier proyecto de creación digital en los campos de la animación y los videojuegos.