

GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL

Animación





// Proyecto de Emilia Ibáñez, alumna de U-tad.

Bienvenido a

U-tad

CENTRO UNIVERSITARIO DE
TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

Me gustaría darte las gracias y felicitarte por tu decisión de formarte para convertirte en un profesional de la industria de la animación, los VFX o los videojuegos. Una industria que no solo ha experimentado un crecimiento constante a lo largo de su historia, si no que además destaca por su carácter vocacional y por la creatividad y la pasión por su trabajo de sus profesionales.

Nuestro modelo educativo recrea un entorno real que evoluciona al ritmo de la industria y nuestro grado ha sido diseñado con el objetivo de convertirte en un profesional de los diferentes perfiles más demandados. Formamos a futuros profesionales con los conocimientos técnicos y narrativos para poder integrarte con éxito en cualquier estudio de animación, VFX, videojuegos o casa de postproducción del mundo.

Estarás en contacto con la industria, replicando sus modelos de trabajo y producción en clase, en un entorno único en el que convivirás desde el primer día con algunos de los mejores profesionales del sector y recibirás formación de los mejores docentes, con una atención personalizada en grupos reducidos.

Además de adquirir los conocimientos teóricos necesarios en todas las áreas, tras dos años y con una perspectiva más amplia de las distintas especializaciones y saber cuál se adapta más a tu perfil, tendrás la oportunidad de estudiar una mención durante los dos últimos cursos y construirás un portfolio o demo reel profesional o desarrollarás un juego en equipo con ingenieros y diseñadores de videojuegos de otros grados mientras eres tutelado por profesionales en activo que te guiarán a lo largo del proceso.

Esta es una parte muy importante del proceso ya que además de la experiencia en realizar el proyecto y en entender las dinámicas del trabajo en equipo, el mismo proyecto se convertirá en tu mejor carta de presentación a las empresas al terminar tus estudios.

Estamos deseando darte la bienvenida a U-tad y ayudarte a recorrer el camino en aquello que te gusta.

José Antonio Rodríguez
Director Académico

José Antonio Rodríguez tiene una dilatada carrera profesional de más de 25 años en la industria de la animación, habiendo sido Production Manager en Berliner Film Company, Director de Producción en Ilion Animation Studios, Studio Manager en The Spa Studios, trabajando en producciones como Planet 51, Happily Never After, Fútbolín, Los Pitufos: The Legend of Smurfy Hollow, Smallfoot y además ha colaborado con Cartoon Master.

Un *hub* creativo único

SKYDANCE ANIMATION

MADRID • LOS ANGELES

Compartimos campus con Skydance Animation Madrid/Los Ángeles, es el estudio dirigido por John Lasseter y el brazo de producción de Skydance Media fundada en el 2010 y una de las grandes productoras del sector de entretenimiento en Hollywood.

Gracias a esta sinergia contamos con un claustro de profesores único, formado por profesionales con amplia experiencia internacional que contribuyen a incentivar el ambiente creativo propio de nuestro Campus.

Esto nos convierte en un Hub Creativo Tecnológico y de Talento altamente especializado a través del cual se favorece la interacción y el intercambio de conocimientos, aportando una experiencia real al alumnado que facilita su integración en el mundo laboral al finalizar sus estudios.

Tu pasión, tu profesión

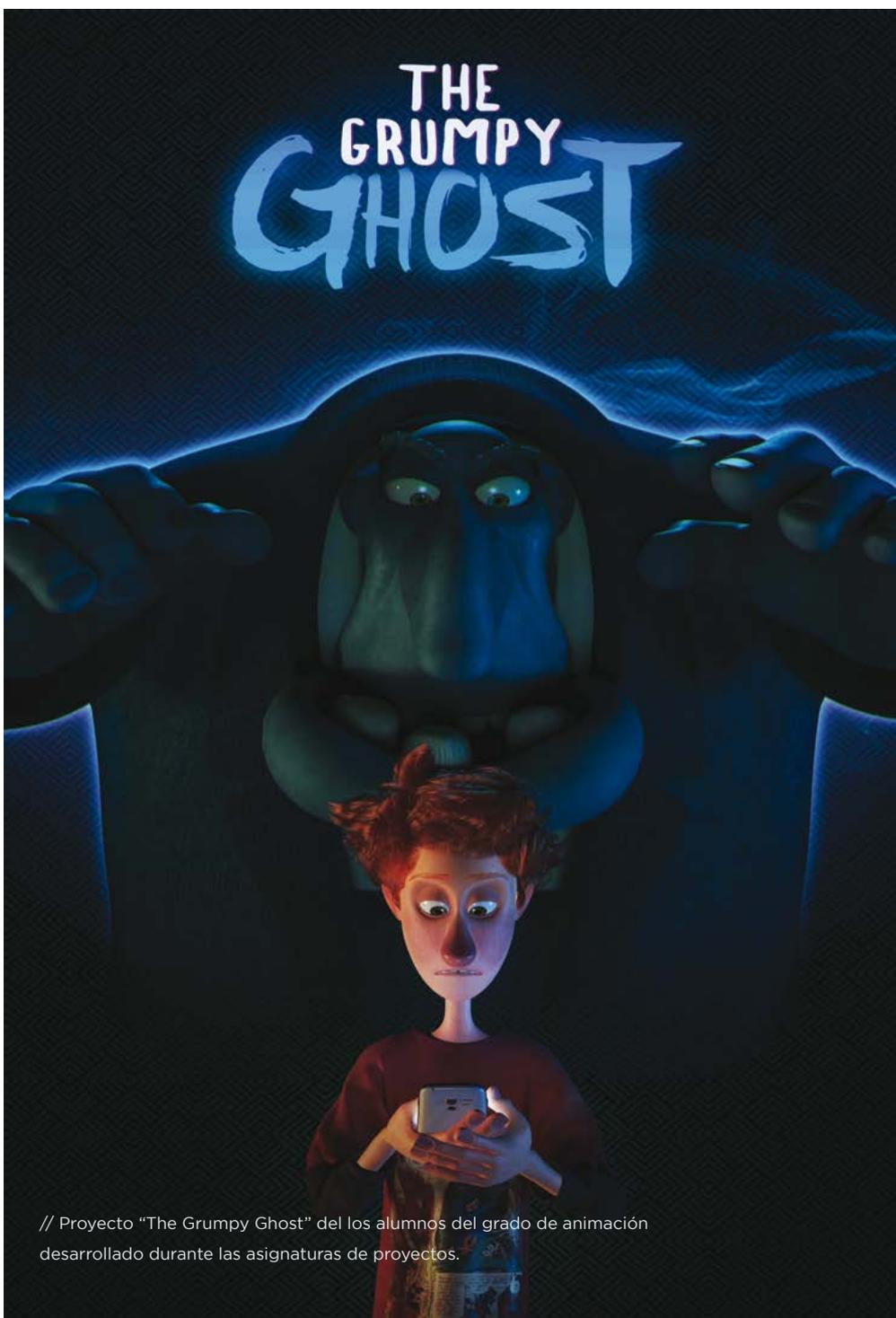
La palabra “animación” en su significado original proviene de la palabra latina *anima*, que significa alma. La animación consiste en dar vida a través del movimiento para contar historias, entretener, sorprender y sobre todo emocionar.

La animación es una técnica que se utiliza en muchas industrias para producción de contenidos digitales como películas de animación, series, videojuegos, realidad virtual, publicidad, VFX y para integrar personajes de animación digital en escenas de acción real, entre otras.

En el Grado de Animación aprenderás los procesos y técnicas artísticas y sus herramientas para la creación de contenidos digitales de animación desde el diseño y modelado de personajes y entornos, a la animación, iluminación de planos e integración de efectos.

ESPAÑOL / INGLÉS

Estudiarás en Español, Inglés o Bilingüe y a partir del tercer curso podrás elegir la especialidad idónea para desarrollar tu talento y aplicar lo aprendido en la realización de un corto o videojuego que será tu carta de presentación al mundo profesional.



// Proyecto “The Grumpy Ghost” del los alumnos del grado de animación desarrollado durante las asignaturas de proyectos.

Plan de estudios

CURSO 1º

- | Introducción al Dibujo y la Pintura
- | Guion
- | Principios de Gráficos 3D
- | Elementos de Composición Visual y Cinematográfica
- | Pensamiento Creativo
- | Historia y Tradición Artística
- | Principios de Animación
- | Narrativa Audiovisual
- | Anatomía Humana y Animal
- | Historia del Cine y la Animación
- | Teoría del Color y de la Luz
- | Proyectos I
- | Sistemas de Representación Geométrica

CURSO 2º

- | Modelado de Objetos
- | Principios de Dinámicas del Cuerpo
- | Producción Digital
- | Guión Visual - Storyboarding
- | Edición Digital
- | Fundamentos de Música y Diseño de Sonido
- | Escultura
- | Fotografía
- | Diseño de Personajes
- | Animación 3D de Personajes I
- | Previsualización y Realización
- | Proyectos II
- | Modelado Orgánico

CURSO 3º

COMUNES

- | Texturizado y Shading
- | Diseño y Desarrollo de Entornos y Elementos
- | Proyectos III
- | Animación 3D de Personajes II
- | Iluminación y Composición I

MENCIÓN ANIMACIÓN 2D

- | Desarrollo de Proyectos 2D
- | Layout 2D
- | Desarrollo de Personajes 2D
- | Ink & Paint 2D
- | Animación 2D de Personajes I

MENCIÓN EFECTOS VISUALES 3D

- | Desarrollo de Proyectos 3D y VFX
- | Layout 3D
- | Rigging
- | Character FX
- | Programación para Efectos Especiales

MENCIÓN ARTE VIDEOJUEGOS

- | Diseño de Videojuegos
- | Modelado para Videojuegos
- | Rigging para Videojuegos
- | Animación para Videojuegos
- | Shading e Iluminación
- | Videojuegos I

CURSO 4º

COMUNES

- | Animación Avanzada
- | Proyectos IV
- | Trabajo de Fin de Grado
- | Prácticas en Empresa
- | Proyectos IV
- | Animación Experimental

MENCIÓN ANIMACIÓN 2D

- | Composición y Efectos 2D
- | Animación 2D de Personajes II

MENCIÓN EFECTOS VISUALES 3D

- | Efectos Visuales 3D
- | Iluminación y Composición II
- | Matte Painting

MENCIÓN ARTE VIDEOJUEGOS

- | Efectos Visuales - Videojuegos
- | Shading e Iluminación para Videojuegos II
- | Sistemas de simulación en tiempo real

Para que una mención se oferte a matrícula requerirá un mínimo de 20 alumnos en dicha mención, según normativa interna del centro.

MENCIÓN EN

Animación 2D

El Grado en Animación con mención en Animación 2D es especialmente recomendable para todos aquellos alumnos con buenas habilidades para el dibujo que deseen complementar su formación en las técnicas de animación 3D. De esta forma, los alumnos aprenderán los procesos de trabajo de ambas técnicas (2D y 3D), con un especial énfasis en aquellas fases del proceso que requieran de buenas habilidades para el dibujo aplicado a la creación de contenidos de animación, tanto con herramientas digitales o tradicionales.

La animación 2D sigue siendo una de las técnicas de creación de contenidos de animación más populares, especialmente en países como Japón, Francia, Corea del Sur, Canadá y principalmente en series de animación, largometrajes, spots publicitarios, etc....

Como ejemplo de la gran cantidad de estudios y producciones recientes de animación 2D en las que han participado alumnos y profesores de U-tad destacan: "Klaus" (The SPA Studios), "Love, Death and Robots" (Blur Studios), "El Pan de la Guerra" (Cartoon Saloon) o "Buñuel en el Laberinto de las Tortugas" (Glow Animation), entre otras.



// Proyecto de Pilar Hernández, alumna de U-tad.



Los alumnos que cursen este grado aprenderán a trabajar con los procesos de animación de las técnicas 2D y 3D, lo que les permitirá usar los principios y técnicas necesarios para la realización de bocetos exploratorios (*concepts*), así como para el diseño y desarrollo de personajes y entornos, habilidades imprescindibles en las fases iniciales y en la preproducción de una producción con contenidos de animación.

Por otro lado, los alumnos de este grado aprenderán los principios tradicionales de la animación para su utilización con personajes y elementos creados con técnicas 2D como 3D así como reflejar el carácter de estos personajes mediante el uso de expresiones, movimientos y poses características.

Este grado te permitirá formarte, entre otras cosas, como:

- | Artista de desarrollo visual (concept artists)
- | Artista de storyboard
- | Animador 2D/3D
- | Diseñador y creador de personajes y entornos
- | Desarrollador de personajes
- | Artista 2D/3D
- | Artista Layout 2D/3D
- | Diseñador 2D/3D
- | Desarrollador de efectos 2D
- | Entintador y coloreador digital (ink & paint artist)
- | Intercalador y artista clean-up
- | Generalista 3D

MENCIÓN EN

Efectos Visuales 3D

El Grado de Animación con mención en Efectos Visuales 3D está especialmente concebido para los alumnos que buscan formarse en un sector profesional cada vez más demandado en el sector audiovisual contemporáneo. Los alumnos que estudien este grado estarán preparados para trabajar en producciones de imagen real que integren efectos visuales y personajes digitales así como en largometrajes, series, cortos de animación o videojuegos en departamentos de VFX.

En las últimas décadas la demanda creciente de efectos visuales digitales para cine y televisión han generado enormes necesidades de profesionales de la animación y los efectos para imagen real, un sector en continua expansión, no solo para cine sino para otros sectores profesionales como la publicidad.

Algunas de las principales empresas del sector en las que han trabajado alumnos y profesores de U-tad son MPC (“El Rey León”, “Dumbo”), Double Negative (“Avengers Endgame”), Framestore (“Dumbo”, “El Libro de la Selva”), El Ranchito (“Juego de Tronos”), Blur Studios (“Love, Death and Robots”) o Ilion Animation Studios (“Wonder Park”), ILM (“Star Wars”), Sony Imageworks (“Spiderman into the Spiderverse”) o Weta Digital (“El Señor de los Anillos”) entre otros.



// Proyecto de Alex Rivas, alumno de U-tad.



Este grado te permitirá obtener un conocimiento profundo de todos los aspectos técnicos y artísticos que intervienen en una producción de animación 3D, incluyendo: la creación de controles digitales (rigs 3D) para el manejo de los personajes, las telas y las ropas; la simulación dinámica de entornos y efectos visuales como agua, fuego, explosiones o multitudes; o la integración de personajes fantásticos en producciones de imagen real.

Este grado te permitirá formarte, entre otras cosas, como:

- | Artistas de Efectos Especiales y Visuales
- | Artistas de Character FX (simulación de telas y pelo)
- | Animadores 3D
- | Artistas de Previsualización y Layout
- | Riggers
- | Color Artists
- | Modeladores 3D
- | Desarrolladores de Simulaciones Dinámicas y Sistemas Procedurales
- | Diseñadores de Interfaces
- | Artistas Técnicos
- | Especialistas en Iluminación y Composición Digital
- | Técnicos de Renderizado
- | Diseñadores 3D
- | Matte Painters
- | Desarrolladores de Texturas y Shaders
- | Generalistas 3D

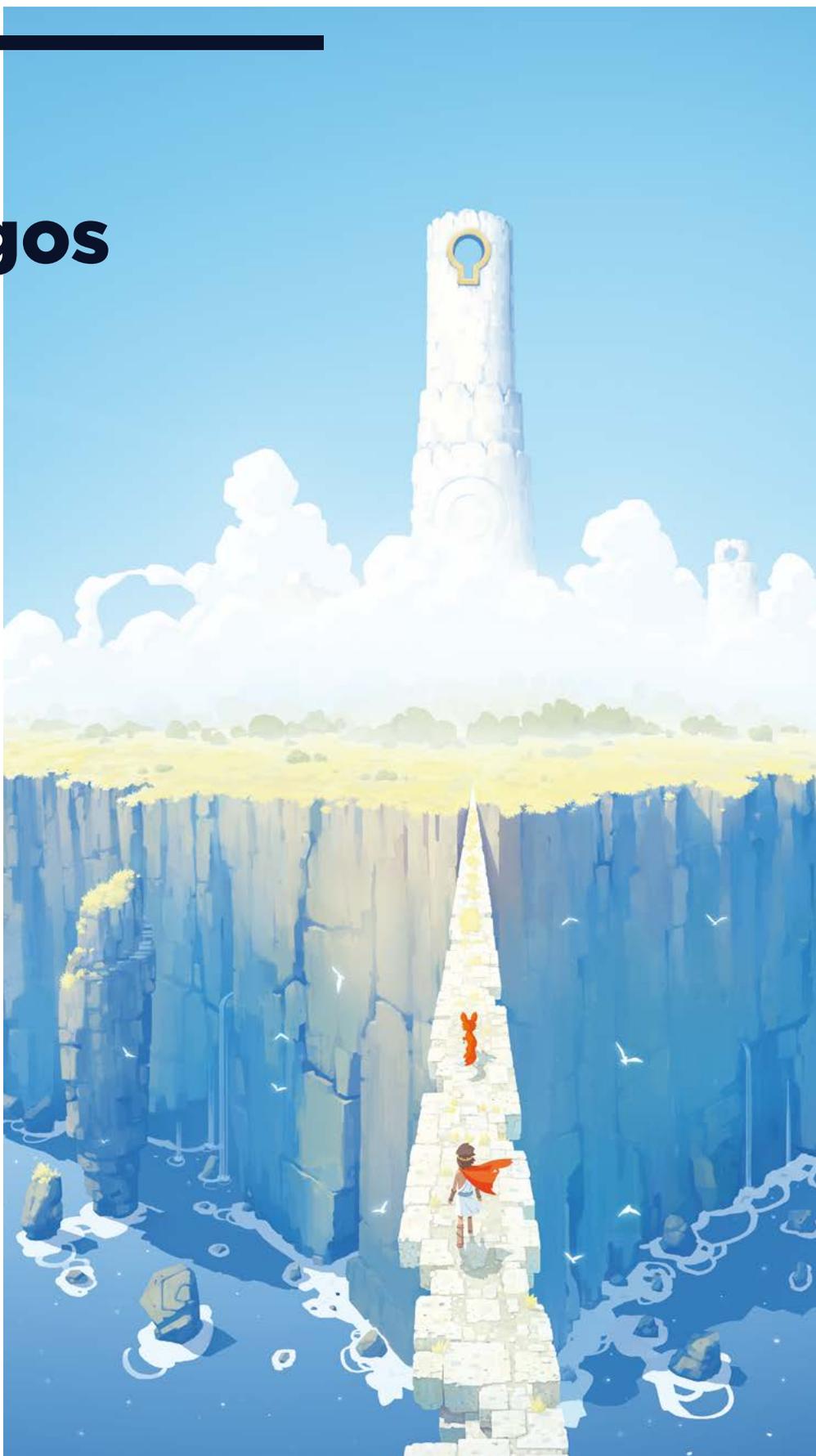
MENCIÓN EN

Arte para Videojuegos

El Grado de Animación con mención en Arte para Videojuegos ha sido especialmente diseñado para todos aquellos que desean trabajar en el desarrollo visual y artístico de contenidos gráficos de animación 3D para videojuegos y otros productos inmersivos como realidad virtual y aumentada, una industria con un crecimiento exponencial en el entretenimiento global.

Los alumnos que cursan este grado reciben una formación integral que les permite trabajar generando todos los aspectos visuales necesarios tanto en una producción audiovisual de animación 3D como para videojuegos y otros sistemas interactivos e inmersivos, teniendo en cuenta las necesidades y condicionantes de estos productos.

En el grado los alumnos aprenderán a diseñar personajes para videojuegos y a animarlos, crear los entornos y elementos necesarios para la experiencia inmersiva, diseñar las texturas e interfaces, crear los controles y rigs, así como generar los ambientes y simular los efectos con motores de renderizado en tiempo real que más se utilizan en estudios AAA, como Unreal Engine o Unity.



En definitiva, tras pasar por este Grado, estarás preparado para desarrollar los universos y escenarios, personajes, y demás contenidos necesarios en cualquier videojuego y experiencia inmersiva.

Los alumnos que cursen la mención de Arte para Videojuegos desarrollarán juegos en equipos multidisciplinares con compañeros de otros grados – Ingeniería del Software mención en Programación de Videojuegos y Diseño de Videojuegos – durante el periodo de formación, siendo ellos responsables de la parte artística.

Estos proyectos se presentan a los premios más reconocidos del sector, los PlayStation Awards, Fun & Serious, Gamingfest, SXSW e IndieMad entre otros. U-tad es el centro formativo con mayor número de PlayStation Awards (8), y ya tenemos 5 juegos nacidos en nuestras aulas a la venta en PlayStation 4.

Entre algunas de las principales empresas del sector en las que trabajan alumnos y profesores de U-tad, destacan: Ubisoft (“Assassins Creed”), Rockstar North (Red Dead Redemption), Mercury Steam (“Castlevania”), King (“Candy Crush”), Tequila Works (“Sexy Brutale”), Splash Damage (Gears of War saga) o Saber Interactive (“NBA Playground”), entre otras.



PlayStation.First

Este grado te permitirá formarte, entre otras cosas, como:

- | Artistas de Desarrollo Visual para Videojuegos y Sistemas Inmersivos
- | Artistas de Cinemáticas y Gameplay
- | Modeladores 3D
- | Animadores 2D y 3D
- | Artistas de Iluminación y Composición
- | Diseñadores 3D
- | Artistas de Efectos Visuales
- | Desarrolladores de Texturas y Shaders
- | Generalistas 3D
- | Riggers

“RIME © y © 2017. Tequila Works, SL.”

Proyectos, tu mejor carta de presentación



// Proyecto "COLRUN" del los alumnos del grado de animación desarrollado durante las asignaturas de proyectos.

Para llegar a trabajar en el lugar soñado, en la industria digital son importantes tanto la titulación oficial que piden las empresas que buscan una garantía de la capacidad del alumno, como un buen reel o portfolio que demuestre tu capacidad para desempeñar tu trabajo.

A lo largo de los cuatro años de tu formación en U-tad desarrollarás proyectos individuales y en equipo cada vez más complejos. Esta metodología es importante ya que te aporta la experiencia necesaria para formar parte de un equipo dentro de una empresa.

Estos proyectos muestran el nivel creativo de nuestros alumnos y certifican su capacidad de trabajo en equipo. La calidad de sus portfolios, unida a la altísima reputación de nuestros alumnos en la industria (más de 70 premios en los últimos 3 años), les coloca en una posición ventajosa a la hora de ser seleccionados para un trabajo.



Campus

Nuestras instalaciones cuentan con 14.000m² de aulas y un estudio de animación con la tecnología más puntera en hardware y software al nivel de las mejores empresas.

Contamos con 200 Cintiqs, equipos de RV y RA, plató fotográfico, equipamiento de Motion Capture, Kits de desarrollo de Playstation 4, aulas de dibujo al natural, modelado, impresión 3D, etc. Y disponemos de más de 300 licencias de software de última generación y nuestra propia granja de render, para que los alumnos puedan desarrollar todo tipo de proyectos independientemente de las necesidades tecnológicas.

Todos los alumnos de U-tad aprenderán gradualmente a desarrollar proyectos tanto individuales como multidisciplinares



EQUIPAMIENTO

En U-tad hemos optado por el modelo BYOD, ya que la formación de nuestros alumnos está basada en el desarrollo de proyectos para los cuales se requiere el uso constante de la tecnología dentro y fuera del Centro.

El desarrollo de proyectos es imprescindible para su formación, y es necesario que el alumno disponga de su propio equipamiento portátil. U-tad proporciona todas las licencias de software necesarias según el plan de estudios para cursar las asignaturas y para el desarrollo de los proyectos durante los cursos que dure su formación. Estos proyectos serán su carta de presentación a las empresas.

U-tad también facilita la posibilidad de adquirir los equipos portátiles a precios especiales. Sin embargo, el alumno puede traer su propio equipo portátil o adquirir uno de su elección, siempre y cuando el equipo cumpla con los requisitos mínimos requeridos. Previamente les facilitamos las características técnicas de los equipos que serán necesarios para las distintas titulaciones.

Este modelo implantado desde hace cuatro años está demostrando ser un gran apoyo para el desarrollo educativo de nuestros estudiantes, por la autonomía y flexibilidad que les aporta poder trabajar en cualquier entorno, igual que harán en su futuro profesional.

Ferias y eventos



// Keyframe Spain es el evento de referencia de animación y VFX organizado por U-tad, que reúne a los profesionales más relevantes a nivel internacional del sector.

En U-tad sabemos que en las industrias tecnológicas y creativas el networking y la capacidad de relacionarse con el mundo profesional es clave para el desarrollo de las carreras de nuestros alumnos. Es por ello que hemos diseñado un plan de eventos en el que los alumnos tienen la oportunidad de exponer sus trabajos, adquirir conocimientos, conocer a figuras internacionales y orientar su salida profesional.

Además acompañamos a nuestros alumnos a eventos internacionales como el Festival de Annecy, Animayo o Mundos Digitales entre otros y organizamos nuestro propio evento KeyFrame donde poder aprender de estrellas internacionales.

Además colaboramos enviando ponentes a eventos y a instituciones educativas nacionales e internacionales.

También organizamos programas anuales de Master Clases a lo largo de el año en nuestras instalaciones, para que los ponentes compartan su experiencia en producciones recientes con nuestros alumnos.

La opinión de nuestros alumnos

Estamos muy orgullosos de nuestros alumnos porque destacan con su talento y seguimos estando orgullosos a lo largo de los años porque trabajan en empresas y producciones de primer nivel internacional como

ILM, Motion Picture Company, Trixstar, Ilion Animation Studios, Disney, The Spa Studios, Sony Imageworks, Animal Logic, Reel FX, Anima, Weta Digital, Double Negative...



Inmaculada Ureña

ALUMNA DE U-TAD

“ Desde pequeña, el cine y la animación me han atraído. Aquí se trabaja mucho, pero notas una gran evolución. Además he descubierto nuevos campos como el 3D, que se ha convertido en uno de los más interesantes para mí.



Alejandro Baena

ALUMNO DE U-TAD

“ Gracias a U-tad, he aprendido a poner en valor mi trabajo y madurado mis aspiraciones. Si antes tenía sueños, ahora también tengo herramientas y posibilidades para llevarlos a cabo.



Jorge Roldán

ALUMNO DE U-TAD

“ Entré en U-tad porque me gustaba mucho el mundo del 3D, aquí he descubierto que me quiero dedicar a la previsualización porque lo que más me gusta es la planificación de cámaras y planos. Lo que más disfruto son los cortos porque puedo trabajar en un ambiente similar al entorno laboral.

Proyección laboral

READY, SET, GO!

Desde nuestro departamento de Servicio de Desarrollo Profesional tenemos acuerdos de prácticas y empleo con más de 600 empresas nacionales e internacionales en búsqueda de talento dentro de los perfiles que se forman en U-tad, con las que establecemos un networking de primer nivel.

Como parte de las actividades del departamento organizamos ciclos de Master Classes con profesionales de empresas que están interesados en apoyar la formación y también en la búsqueda de talento dentro de los perfiles que se forman en U-tad.



// Alumnos en nuestro
Company Day (feria de empleo de U-tad).

95%
empleabilidad

Todos los años en octubre celebramos el **Company Day**, una jornada donde las empresas tienen la oportunidad de ver de primera mano los proyectos de los alumnos, conocerles personalmente y buscar el mejor talento para incorporarlos a sus equipos de trabajo.

Además cada dos años organizamos un viaje a un hub tecnológico internacional para que los alumnos de tercero y cuarto puedan visitar empresas del sector con las cuales tenemos una estrecha relación.



Javier Borrego

MODELING, SHADING & TEXTURING

SUPERVISOR EN SKYDANCE ANIMATION MADRID.

“ Los alumnos de U-tad reciben una formación enfocada a su futuro, orientada a la industria, vienen al departamento con los objetivos muy claros, con pocas dudas, es cuestión de muy pocos días que se pongan al ritmo de la producción.



Paulo Alvarado

HEAD OF STORY EN
ROVIO ENTERTAINMENT

“ De U-tad me impresionó cómo se centra en ayudar a sus alumnos a construir una base sólida desde su primer año. Preparan a sus alumnos para el mercado laboral actual, altamente competitivo, profesionalizado y sumamente exigente.



Israel Tamayo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
EN ÁNIMA KITCHENT

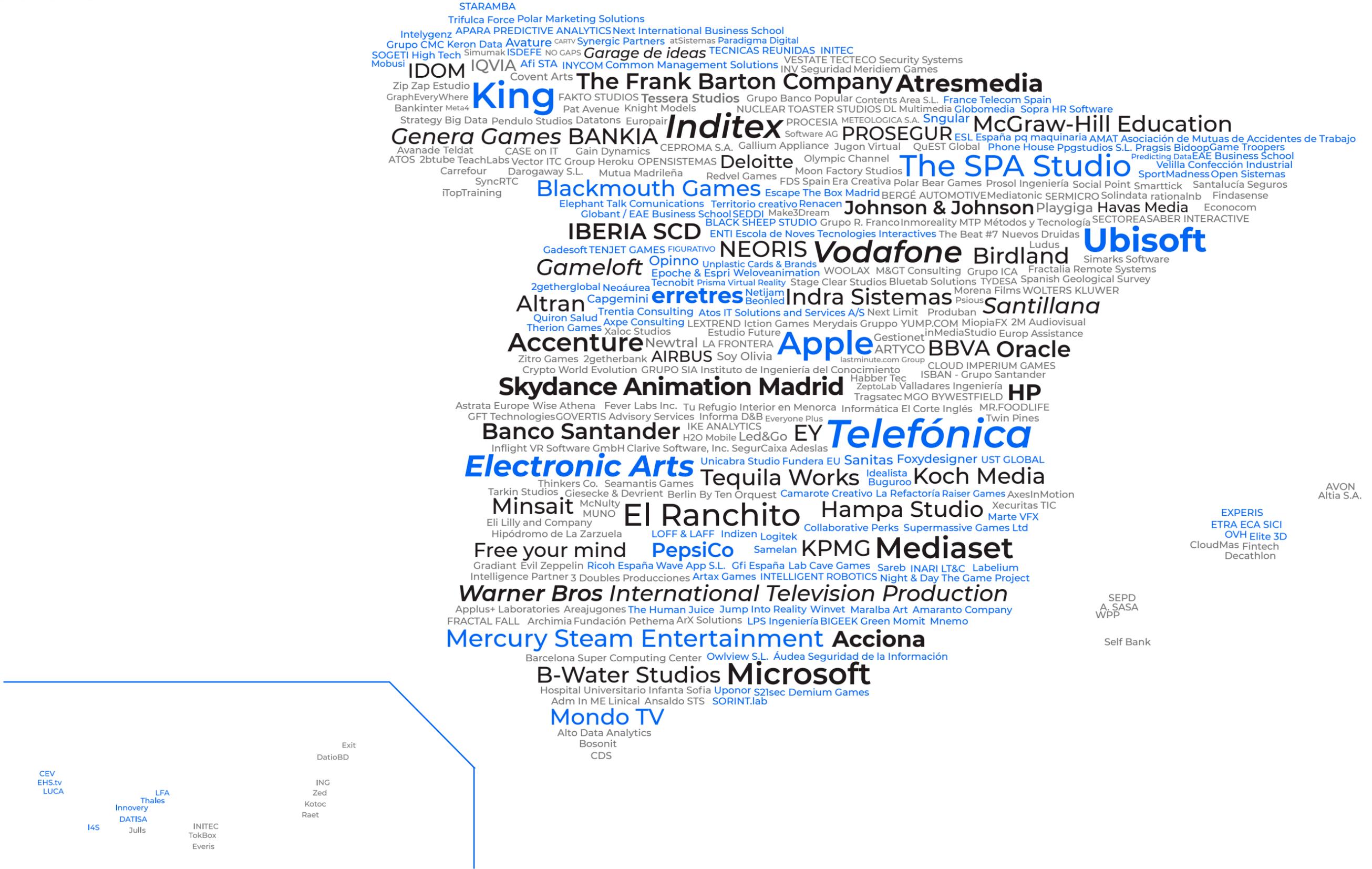
“ Llevamos más de dos años reclutando alumnos de U-tad y podemos decir que la formación que imparten beneficia a las productoras y al sector de la animación en sí.

TOP RECRUITERS

- | Skydance Animation Madrid
- | Anima Kitchent
- | The SPA Studios
- | Disney Animation Studios
- | Illumination Mac Guff
- | Cartoon Saloon
- | Jellyfish Pictures
- | Weta Digital
- | Industrial Light & Magic
- | Boulder Media
- | Dwarf Animation Studio
- | MPC
- | Double Negative
- | El Ranchito
- | Trixter
- | The Frank Barton Company
- | Miopia FX
- | B-Water Studios
- | Mondo TV
- | Twin Pines
- | Giant Animation
- | Cartoon Network
- | Bron Studios
- | ON Animation
- | Axis Animation
- | 3 Doubles Producciones
- | Tandem Films
- | Mikros Animation
- | Birdland
- | Brown Bag Films
- | Hampa Studio
- | KOTOC
- | Globomedia
- | Illusorium Studios
- | Able&Baker

Empleabilidad nacional e internacional

España



Brown Bag Films
DIGIT Game Studios
Giant Animation
Google
Workday
Boulder Media

Cartoon Saloon

Deep Silver Dambuster Studios
Lockwood Publishing
Super Punk Games

Ubisoft Reflections

Geospatial Insight Limited

Brown Bag Films
Travellers Tales

Rockstar North

Firesprite Games

Axis Animation

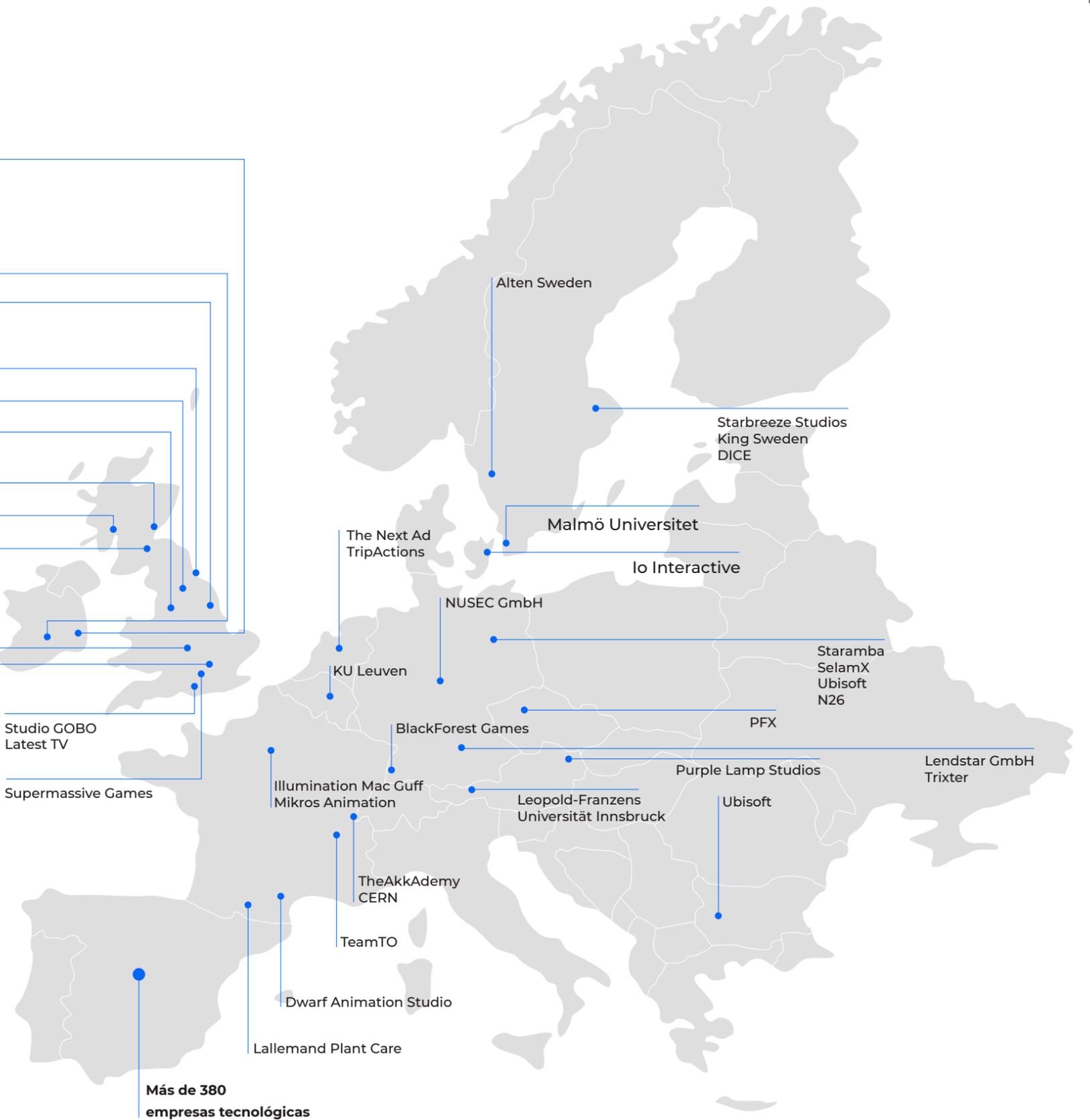
Rebellion

Double Negative Visual
Animal Logic
Avanade
Criterion Games
Effects
EY
Happy Finish
King
MPC Film
Nexus Studios
Splash Damage
Amazon Game Tech
Cartoon Network
Framestore
Jellyfish Pictures

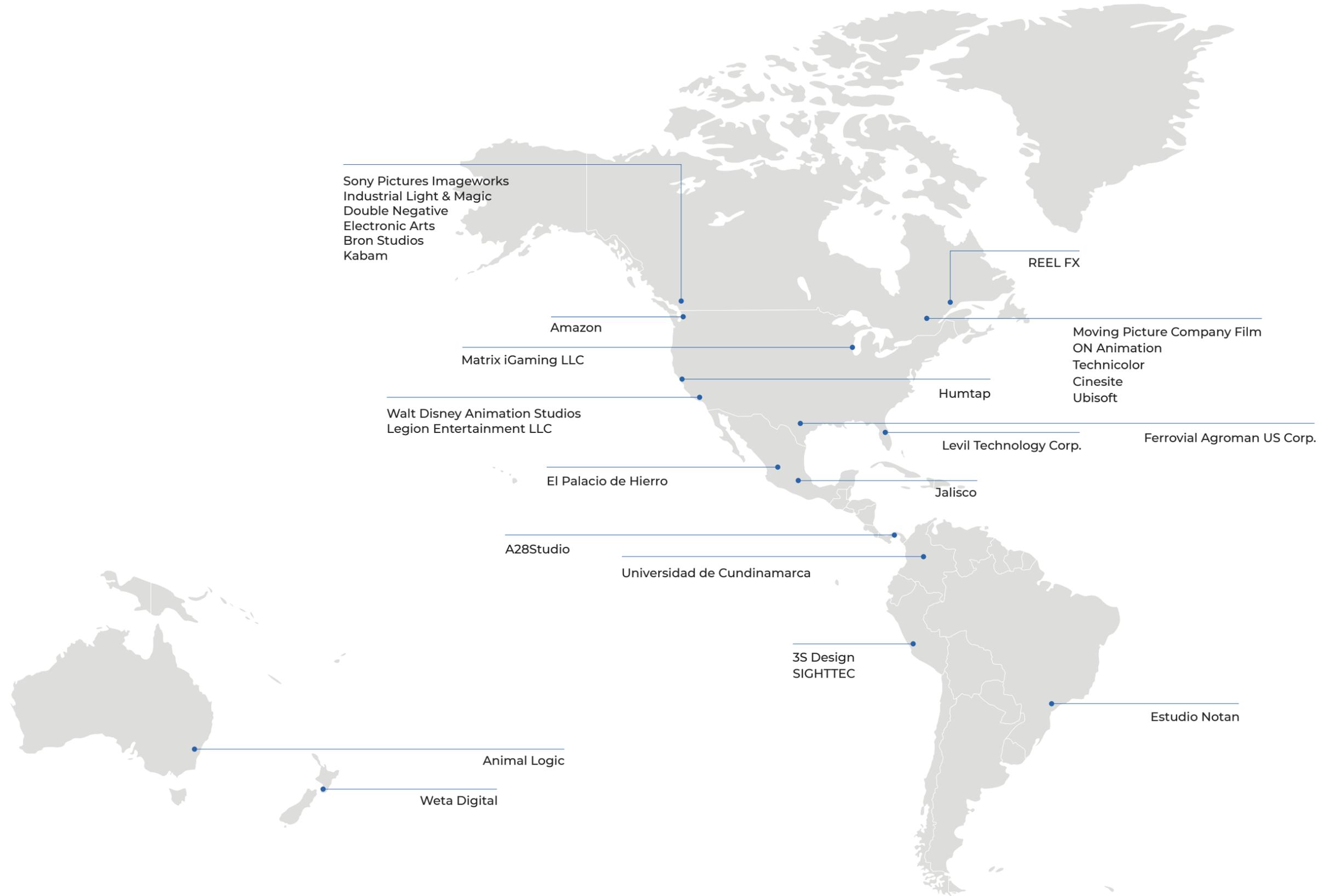
Studio GOBO
Latest TV

Supermassive Games

Más de 380
empresas tecnológicas

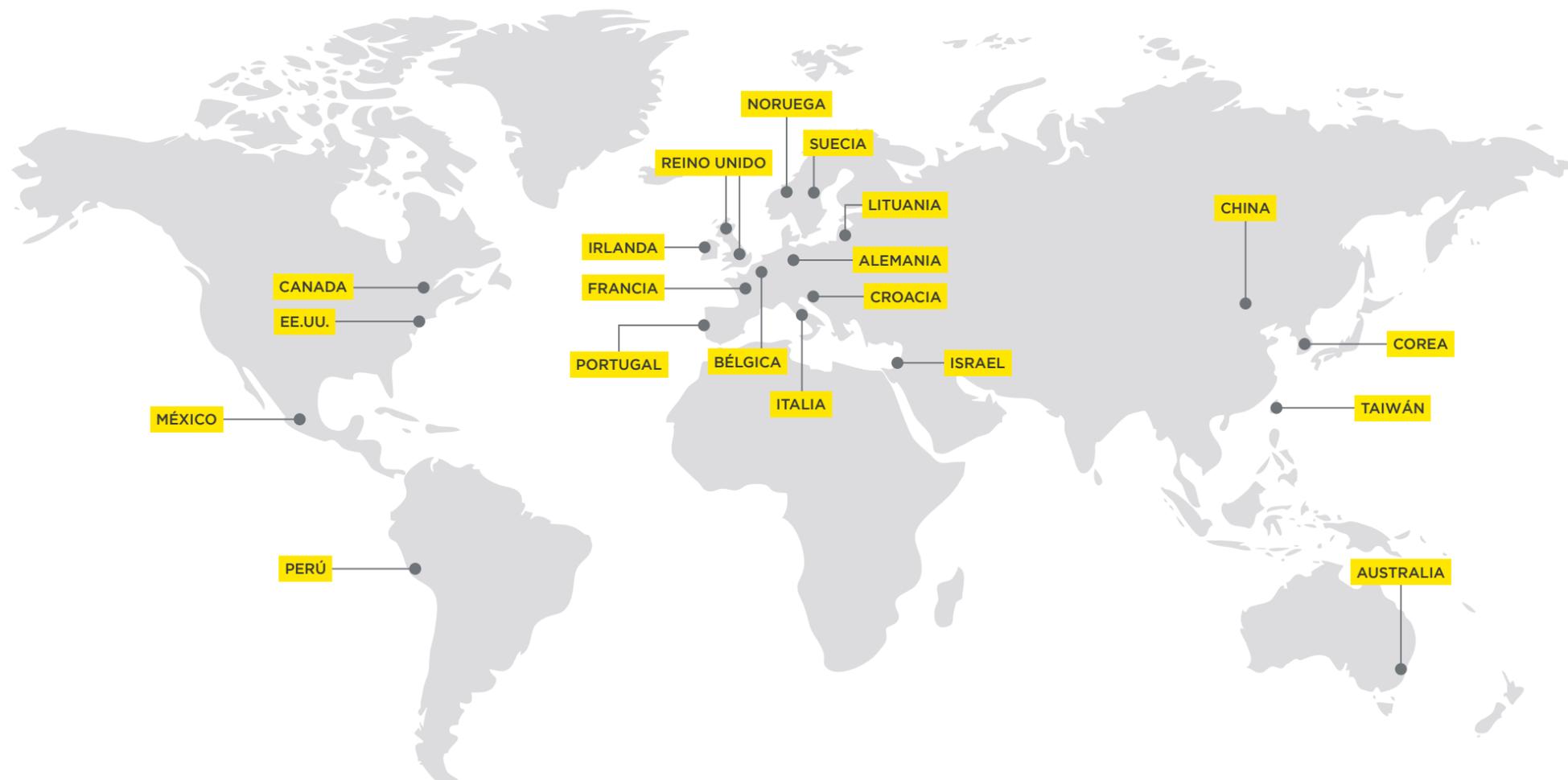


América & Oceanía



Intercambios internacionales

El Departamento de Relaciones Internacionales de U-tad trabaja para coordinar y cerrar acuerdos con instituciones universitarias por todo el mundo y con organismos oficiales responsables de la cooperación interuniversitaria a nivel internacional.



Gracias a este trabajo cada año se amplía el número de acuerdos bilaterales de movilidad y dentro del programa Erasmus + para que los alumnos disfruten de una experiencia que les permita obtener una visión global de cara a su futuro profesional.

Universidades como:

- | SVA (Nueva York)
- | Gobelins (París)
- | Hertfordshire (Hatfield)
- | Soongsil University (Seúl)

forman parte de los más de 30 acuerdos actualmente vigentes.

AMÉRICA

- | **School of Visual Arts**
New York, USA
- | **OCAD University**
Toronto, Canadá
- | **Universidad de Monterrey**
Monterrey, México
- | **U-ERRE**
Monterrey, México
- | **Universidad Panamericana**
Guadalajara, México
- | **UPAEP**
Puebla, México
- | **Anahuac**
México
- | **Toulouse Lautrec**
Lima, Perú
- | **Universidad San Ignacio de Loyola**
Lima, Peru

ASIA & OCEANÍA

- | **Beijing Jiatong University of Software Engineering**
Pekín, China
- | **Xi'an Jiaotong-Liverpool University**
Suzhou, China
- | **Academy of Information Technology-AIT**
Sidney, Australia
- | **Griffith University**
Queensland, Australia
- | **Sogang University**
Seúl, Corea
- | **Chung-Ang University (CAU)**
Seúl, Corea
- | **Soongsil University**
Seúl, Corea
- | **Shih Chien University**
Taipei, Taiwán
- | **Bezalel University**
Jerusalén, Israel

EUROPA

- | **University Hertfordshire**
Hatfield, Reino Unido
- | **University of The West of Scotland. School of Business & Enterprise**
Paisley-Escocia, Reino Unido
- | **Nord University**
Steinkjer & Levanger, Noruega
- | **IED**
Milán, Italia
- | **Universita' degli Studi di Milano**
Milán, Italia
- | **Algebra University College**
Zagreb, Croacia
- | **Haute École Francisco Ferrer**
Bruselas, Bélgica
- | **Artesis Plantijn Hogeschool Antwerpen**
Amberes, Bélgica
- | **Haute École Albert Jacquard**
Namur, Bélgica
- | **Gobelins L'ecole de L'image**
París, Francia
- | **ArtFX**
Montpellier, Francia
- | **Epitech**
Francia
- | **Hochschule Darmstadt**
Darmstadt, Alemania
- | **Malmö University**
Malmö, Suecia
- | **Universidade Lusófona**
Lisboa, Portugal
- | **IPCA, Barcelos**
Barcelos, Portugal
- | **Instituto Politécnico de Bragança**
Braganza, Portugal
- | **Limerick Institute of Technology (LIT)**
Limerick, Irlanda
- | **Vilnius Academy of Arts de Lituania**
Vilna, Lituania

📍 Calle Playa de Liencres, 2
Complejo Europa Empresarial
28290 Las Rozas, Madrid

🌐 www.u-tad.com

☎ 900 373 379 ✉ info@u-tad.com



Centro adscrito a
 **Universidad
Camilo José Cela**

Proyecto cofinanciado por el Ministerio de Economía y Competitividad



U-Tad
CENTRO UNIVERSITARIO
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL