

ARTE, ANIMACIÓN Y TECNOLOGÍA

LA SALLE

CAMPUS

BARCELONA

Grados Universitarios Oficiales en:

Animación & VFX

Artes Digitales

Técnicas de Interacción Digital y de Computación

Ingeniería Multimedia – Mención Videojuegos

Ingeniería de Sistemas Audiovisuales

laSalle

UNIVERSIDAD RAMON LLULL

we love challenge

We Love Challenge



La revolución digital que estamos viviendo ha llevado a los sectores de creación de contenidos digitales a vivir una época dorada y a convertirse en uno de los ámbitos que presenta mejores proyecciones de crecimiento nacional e internacional.

En La Salle ofrecemos un aprendizaje completo desde la tecnología más innovadora, los conocimientos artísticos para materializar las ideas de principio a fin, hasta los aspectos de la gestión que requiere cada una de las industrias.

A través de nuestra metodología propia Learning by Challenge los alumnos y alumnas tienen la posibilidad de desarrollar proyectos reales y transversales, trabajar en laboratorios singulares y realizar intercambios en Universidades de reconocido prestigio internacional.

ESTUDIAR ARTE, ANIMACIÓN Y TECNOLOGÍA EN LA SALLE CAMPUS BARCELONA

En La Salle Campus Barcelona **potenciamos la creatividad a través de la tecnología** en diversos ámbitos, desde las ingenierías más creativas como la **Ingeniería Multimedia y la Ingeniería en Sistemas Audiovisuales** y el Grado en **Técnicas de Interacción Digital y de Computación**, hasta los Grados más artísticos como son el Grado de **Animación & VFX** y el de **Artes Digitales**.

Ofrecemos un aprendizaje completo desde los **fundamentos y técnicas más innovadoras**, los **conocimientos artísticos** para materializar las ideas de principio a fin, hasta los conocimientos de **gestión** que requiere cada una de las industrias.

A través de un contacto cercano y constante con profesionales líderes del sector, los programas te preparan para entrar a formar parte de la industria en una gran variedad de roles.

- 1 Desarrollarás proyectos transversales** con estudiantes de otros Grados simulando el trabajo real en una empresa y creando tu propio portfolio.
- 2 Realizarás prácticas en empresas líderes a nivel mundial**, con las que La Salle mantiene convenios, y podrás crear tu propia empresa con la ayuda del área de Creación de Empresas de La Salle Technova Barcelona.
- 3 Podrás realizar intercambios y stages** en Universidades líderes en el sector multimedia como el MIT o Carnegie Mellon University.
- 4 Trabajarás en laboratorios singulares:** disponemos de más de 30 Laboratorios especializados y equipados con las últimas tecnologías, como el laboratorio de Animación, el Medialab, Userlab, Mediadome, cámara Anecoica, cámara Reverberante, talleres de pintura, escultura y maquetas y laboratorios de informática de altas prestaciones, a los que podrás acceder siempre que los necesites.

96%
tasa de ocupación

+30
laboratorios

POTENCIA TU CREATIVIDAD CON LA TECNOLOGÍA.



METODOLOGÍA

A través de la metodología propia Learning by Challenge adquirirás las habilidades y los conocimientos a través de la resolución de retos reales planteados por las empresas, instituciones o entidades. En el Campus trabajarás de forma interdisciplinar y transversal entre los cursos del propio Grado y las diferentes áreas del Campus, con grupos reducidos que permiten una enseñanza personalizada y con una orientación de un tutor o tutora durante todo el Grado.



GRADO EN ANIMACIÓN & VFX

En La Salle Campus Barcelona adquirirás un **aprendizaje completo de los fundamentos y técnicas de la animación y los efectos especiales**. Te formarás en **todas las fases de producción para crear tu propio proyecto de principio a fin**.

FASES DE PRODUCCIÓN:



- 240 ECTS
- 4 años
- Campus Barcelona
- Septiembre
- Mañanas o tardes
- Grupo 100% inglés
Grupo Trilingüe

PROGRAMA ACADÉMICO

1er CURSO

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad I	2
Cultura, Industria y Negocio de la Animación	6
Creatividad y Narrativa Audiovisual	10
Fundamentos del Dibujo y Herramientas Digitales	10
Escultura y Modelado Digital de Personajes	10
Fundamentos de la Animación y Herramientas Básicas	10
Cinematografía y color	6
Proyecto I	6

2º CURSO

Primer Semestre	ECTS
Guión Audiovisual	6
Fotografía	5
Actuación de Personajes	3
Ilustración y Storyboard	5
Herramientas Avanzadas para el Modelado 3D	5
Segundo Semestre	ECTS
Texturas	5
Iluminación	3
Herramientas Avanzadas para la Animación 3D	5
Animación de Personajes Digitales I	5
Postproducción de Video y Audio	3

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad II	2
Gestión y Dirección de Proyectos	4
Proyecto II	9

3er CURSO

Primer Semestre	ECTS
Render avanzado	5
Post-producción Digital	5
Efectos Visuales Digitales	3
Animación de Personajes Digitales II	3
Rodaje	3
Programación de Scripts para la Animación	3
Segundo Semestre	ECTS
Efectos Especiales Digitales	5
Herramientas y Animación para Videojuegos	5
Animación Facial Digital	3
Captura de Movimiento	3
Montaje y Gradación del Color	3
Música y Efectos Sonoros Digitales	3

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad III	3
Mercado y Propiedad Intelectual	3
Proyecto III	10

4º CURSO

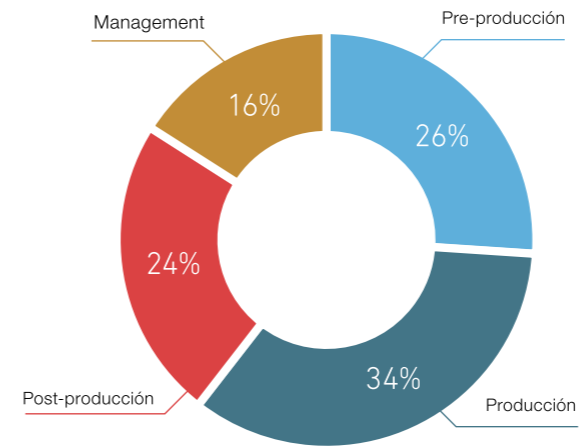
Primer Semestre	ECTS
Habilidades Directivas	3
Segundo Semestre	ECTS
Emprendimiento y Creación de Empresas	3

Asignaturas anuales	ECTS
Optativas	12
Trabajo Final de Grado	30
Prácticas Externas	12

EL GRADO EN ANIMACIÓN DE LA SALLE ES EL **PRIMER TÍTULO OFICIAL UNIVERSITARIO EN ANIMACIÓN DE CATALUÑA**.

Nombre oficial de la titulación: Grado en Animación

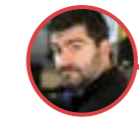
ÁREAS DE CONOCIMIENTO



PUNTOS CLAVE DEL GRADO

- 1 Aprendizaje completo:** Te ofrecemos un aprendizaje completo de los fundamentos y técnicas de animación. Aprenderás a trabajar con la más avanzada tecnología de animación 3D.
- 2 Producción:** Ponemos especial énfasis en la fase de producción para que sepas producir técnicamente tu idea, sepas ejecutarla y que funcione correctamente.
- 3 Podrás crear tu propio proyecto,** desde la idea, el guión y la creación de los personajes, que deberás integrar en un proyecto integral propio. Los alumnos de Animación tienen la propiedad intelectual de sus proyectos.
- 4 Título oficial universitario:** En La Salle Campus Barcelona obtendrás un título oficial universitario, que te capacita para trabajar en todo el mundo.

“Hay algo especial en el mundo de la animación: El interminable desafío y colaboración entre el arte, la tecnología y los artistas.”



Félix Balbás
Director del Grado

POTENCIA TU TALENTO Y CREA UNA PRODUCCIÓN DE PRINCIPIO A FIN.



“Estudiar Animación & VFX en La Salle ha sido un sueño hecho realidad”.

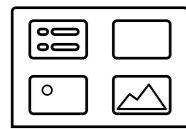
Miguel Morera, Alumno de la 1ª Promoción del Grado en Animación & VFX.

Joel Dalmau, estudiante de Animación & VFX.

GRADO EN ANIMACIÓN & VFX

QUÉ APRENDERÁS CON ESTE GRADO

Estudiando el Grado de Animación & VFX en La Salle adquirirás un conocimiento amplio y completo de todas las fases de la creación y producción, así como los aspectos más relevantes de la industria.



PRE-PRODUCCIÓN

Trabajarás la fase inicial de una producción, desde la **ideación, el guión, diseño y el storyboard**. Aprenderás también los principios de la anatomía, el movimiento y la actuación.



PRODUCCIÓN

Trabajarás todos los aspectos de la producción para dar forma a **tu idea**, desde el **modelaje 3D, las texturas, el rigging, la iluminación, render y los fx**.



INDUSTRIA

Aprenderás los aspectos fundamentales de la **industria y del negocio** para que seas capaz de participar y negociar con tu **propio proyecto a nivel empresarial**.



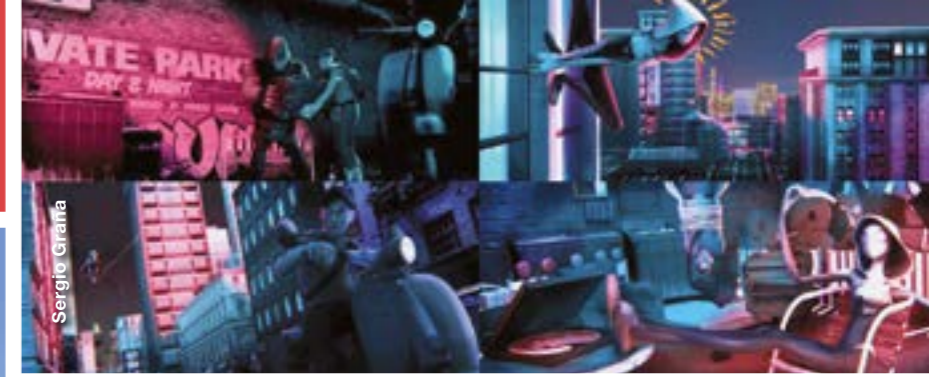
POST-PRODUCCIÓN

Conseguirás **unificar todas las partes de la producción para conseguir un proyecto acabado**. Trabajarás la composición, montaje y corrección de color. 3D, VFX y motion graphics.

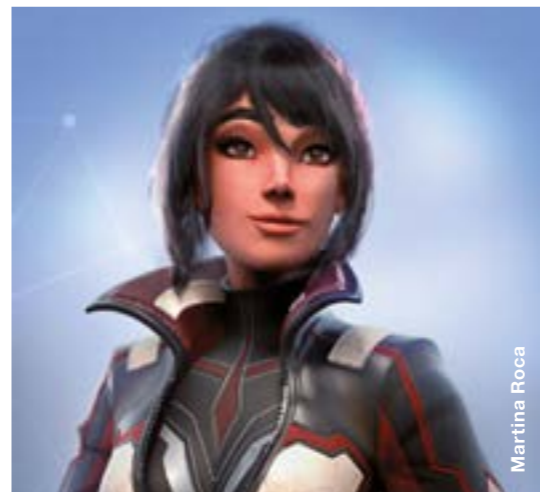
PROGRAMAS QUE UTILIZAMOS:

MAYA, ARNOLD, ADOBE, SUBSTANCE PAINTER, MARI, NUKE X, ZBRUSH, HOUDINI, UNREAL, MARVELOUS DESIGNER, TOON BOOM HARMONY PRO...

SERÁS CAPAZ DE CREAR TRABAJOS COMO ESTOS.



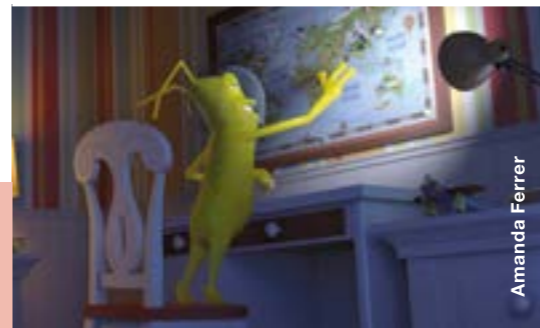
Sergio Graña



Martina Roca



Cristian Miró



Amanda Ferrer



Proyecto conjunto de alumnos de Animación & VFX

BUSCAMOS CANDIDATOS/AS CON:

Perfil **creativo**

Sensibilidad artística

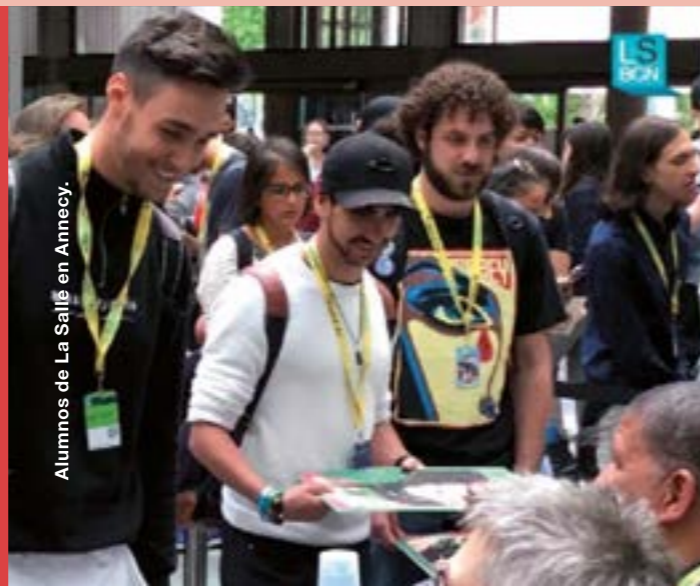
Amantes de la **animación, los efectos especiales y los videojuegos**

Interés por el **uso de la tecnología**

Con **ganas de trabajar** y sacar todo lo que llevan dentro

POR QUÉ EL GRADO ES ÚNICO

- 1 Aprenderás con **profesionales del sector** que han participado en las producciones más relevantes de los últimos años.
- 2 **Profesionales de primera línea mundial del sector** te impartirán master classes.
- 3 Podrás **viajar a Anney**, Festival de Animación de referencia mundial.



Alumnos de La Salle en Anney.

EN QUÉ TRABAJARÁS

Gracias a la formación completa en todo el proceso de creación, puedes especializarte y trabajar en cualquiera de las tres etapas fundamentales.

PRE-PRODUCCIÓN:

- Guionista narrativo.
- Guion ilustrado.
- Story-board.

PRODUCCIÓN:

- Modelador y texturas 3D.
- Rigger / Director de personajes.
- Director de iluminación.

POST-PRODUCCIÓN:

- Técnico en composición.
- Etalonador y corrección de color.
- Productor y Director Ejecutivo.



GRADO EN ARTES DIGITALES

Con este nuevo Grado en Artes Digitales **inspirado en las bases de las Bellas Artes tradicionales**, hemos incorporado el **conocimiento de herramientas digitales** para la formación de los **futuros artistas**, para que sean capaces de adaptarse a las nuevas tendencias artísticas y profesiones del futuro.

Durante el Grado trabajarás la **creatividad**, el conocimiento de la **cultura digital** y la **producción**, para que puedas crear obras de arte interactivas o intervenciones con medios tecnológicos, desde la ideación hasta la producción y toda su potencialidad.

-  180 ECTS
-  3 años
-  Campus Barcelona
-  Septiembre
-  Mañanas o tardes
-  Grupo Bilingüe



PROGRAMA ACADÉMICO

1er CURSO

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad I	2
Historia del arte y de los medios	10
Modelado	10
Dibujo tradicional	10

Primer Semestre

Anatomía y dibujo de la figura humana	4
Ilustración gráfica digital	5
Introducción al diseño 3D	5

Segundo Semestre

Pintura tradicional	4
Narrativa visual	5
Iluminación y color	5

2º CURSO

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad II	2
Comunicación visual	4
Cultura visual contemporánea	5

Primer Semestre

Escultura digital I	5
Dibujo digital	5
Introducción a la animación	5
Creatividad y storyboard	4
Fotografía digital	5

Segundo Semestre

Escultura digital II	5
Pintura digital I	5
Creación y animación 3D	5
Diseño de entornos 3D	5
Diseño gráfico	5

3er CURSO

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad III	3

Primer Semestre

Dirección de arte	5
Optativa	4
Pintura digital II	4
Post-producción	5
Lighting y render	5
Diseño de medios interactivos	5

Segundo Semestre

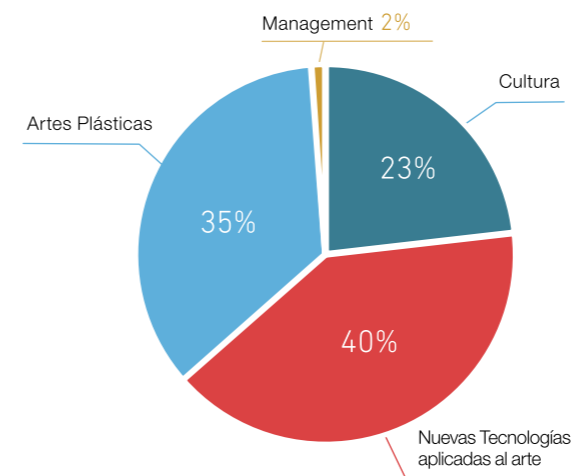
Emprendeduría para la creación artística	4
Optativa	4
Prácticas externas	5
Realidad aumentada y virtual	4
Trabajo Final de Grado	12

- Artes Plásticas (dibujo, escultura etc)
- Cultura
- Nuevas Tecnologías aplicadas al arte
- Management
- Humanidades y ética
- Optativas
- Trabajo Final y prácticas

Nombre oficial de la titulación: Grado en Artes Digitales



ÁREAS DE CONOCIMIENTO



NUEVOS ARTISTAS PARA EL TERCER MILENIO.

“ Coordinar este Grado surge de la motivación de formar nuevos artistas para crear, programar y proyectar todo lo que les guste, tanto en el ámbito visual como musical, así de simple. ”



Oriol Pastor
Coordinador del Grado

SI LLEVAS UN ARTISTA DENTRO Y QUIERES FORMAR PARTE DE LA **NUEVA GENERACIÓN DE ARTISTAS**, FÓRMATE CON ESTE NUEVO GRADO DE 3 AÑOS Y DESCUBRE TODO LO QUE PUEDES LLEGAR A CREAR CON LA TECNOLOGÍA.

Los nuevos artistas deben crear contenidos cada vez más avanzados, que permiten la comunicación con el público. Los sectores tradicionales “reinventados” y los nuevos sectores, cada vez demandan más contenidos para los diferentes canales de comunicación y campos de aplicación.

Como parte de la nueva generación de artistas **liderarás los nuevos estilos de producción y de consumo cultural, impactando en el arte y la cultura contemporánea**, con aplicaciones en la escenografía, el urbanismo, el interiorismo, la museística o el cine.

GRADO EN ARTES DIGITALES

QUÉ APRENDERÁS CON ESTE GRADO



CIMIENTOS DEL ARTE

Creatividad
Fotografía
Dibujo
Pintura
Ilustración Digital
Lenguaje
Narrativa

LA TECNOLOGÍA

Audio
Vídeo
Animación
Producciones Audiovisuales
Interacciones Digitales
Electrónica - Internet of Things



APRENDERÁS A PRODUCIR OBRAS ARTÍSTICAS

Trabajarás la fase inicial de una producción, desde la ideación, el guión, el diseño y el story-board

PRODUCCIÓN Y VALORIZACIÓN DEL ARTE

Obra única
Obra por encargo
Cómo financiar una obra



PROGRAMAS QUE UTILIZAMOS:

PAQUETE ADOBE, BLENDER, MAYA, ZBRUSH, SUBSTANCE PAINTER...

¿DÓNDE LO APLICARÁS?

Los nuevos artistas no solo deben conocer las últimas tecnologías, sino que también han de conceptualizar las ideas desde una perspectiva digital y contemporánea para aplicarlo en los ámbitos de:

CULTURA AUDIOVISUAL

Fotografía, cine, post-producción.

ARTES ESCÉNICAS

Dirección de arte en teatro, conciertos, festivales y danza. Diseño de escenarios, de iluminación y efectos especiales.

ARTES VISUALES

Creación de contenidos en 2D / 3D, proyecciones sobre edificios.

ARQUITECTURA EFÍMERA

Diseño de espacios, experiencias, iluminación y renders. Instalaciones de arte e intervenciones urbanas.

ARTES PLÁSTICAS

Pintura tradicional y digital, escultura e impresión 3D, instalaciones, artes performativas, de acción, arte urbano y arte ambiental.

BUSCAMOS CANDIDATOS/AS CON:

Perfil artístico y creativo

Alta sensibilidad estética

Apasionados/as por el arte

Interés por las **nuevas creaciones artísticas** realizadas con tecnología

Con **pasión en todo lo que hacen**

POR QUÉ EL GRADO ES ÚNICO

- 1 **Estudiarás la historia del arte clásico, moderno y contemporáneo y los cimientos del arte**, como la teoría del color, la fotografía, el dibujo y la escultura.
- 2 **Potenciarás tus ideas con la tecnología**: las herramientas digitales y las tecnologías te ayudarán a potenciar tus ideas y a dar forma a tu creatividad.
- 3 **Profesores/as de referencia en el sector**: reconocidos profesionales en activo del sector del Arte Digital.
- 4 **Podrás realizar proyectos con estudiantes de otros Grados como Arquitectura, Animación, Ingenierías o Business**. Aprenderás a trabajar en equipos multidisciplinares simulando la realidad laboral.

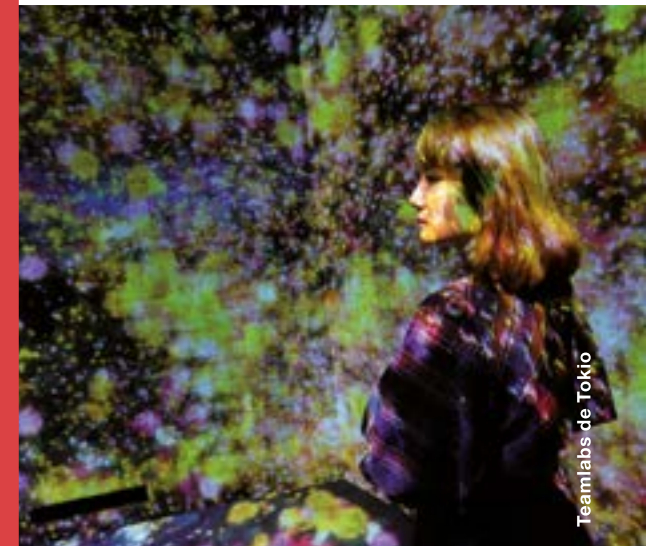
Nuestros estudiantes viven el arte de cerca a través de las visitas, talleres y colaboraciones con diferentes estudios y galerías:

- Galerías Swab, Museo Frederic Marés, Himmey Gallery, Mira Festival, Museo Picasso, IAM Festival.
- Estudios de referencia como el de La Fura dels Baus o Protapixel.
- Talleres en el espacio de Arte Digital Ideal, participación en el Llum Festival de Barcelona, en Digital Visions y colaboración con el OFFF Barcelona.

EN QUÉ TRABAJARÁS

- Diseño Conceptual.
- Arte y diseño de VR y AR.
- Diseño de iluminación.
- Dirección de Arte.
- Diseño y conceptualización de instalaciones artísticas.
- Producción de eventos y comisariado artístico.
- Diseño de experiencias inmersivas.
- Arte y diseño de interactividad.
- Diseño gráfico y audiovisual.


EL ARTE SE TRANSFORMA: NUEVAS HERRAMIENTAS. NUEVOS ESPACIOS. NUEVOS FORMATOS. NUEVA EDUCACIÓN. NUEVOS ARTISTAS.



Teamlabs de Tokio

Sarah Loetsche

GRADO EN TÉCNICAS DE INTERACCIÓN DIGITAL Y DE COMPUTACIÓN

-  180 ECTS
-  3 años
-  Campus Barcelona
-  Septiembre
-  Mañanas o tardes
-  Grupo Trilingüe

NUEVO

El Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación te formará para que seas un **profesional del diseño de productos multimedia**, y puedas desarrollar toda tu creatividad en este campo.

Serás un/a experto/a en la **comunicación y creación de contenidos interactivos**, así como en la **experiencia de usuario** y los **periféricos interactivos**. El Grado se fundamenta en cuatro bloques: el diseño de productos multimedia, la electrotecnia, la programación y la producción multimedia. A lo largo de estos cuatro bloques **irás adquiriendo conocimientos para el desarrollo y la programación de aplicaciones móviles y web, la programación para la comunicación con periféricos o para generar efectos especiales, y la interacción**, que permite comunicar y ofrecer una experiencia entre el usuario y la máquina.

PROGRAMA ACADÉMICO

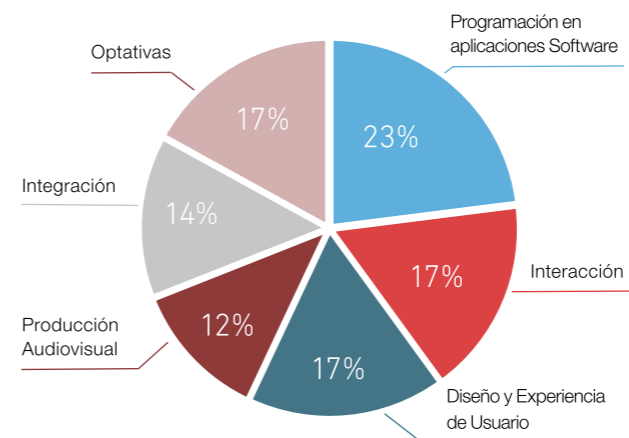
1er CURSO		2º CURSO		3er CURSO	
Primer Semestre	ECTS	Primer Semestre	ECTS	Primer Semestre	ECTS
Fundamentos de la Programación	6	Programación Orientada a Objetos	6	Optativa	6
Base de Datos	6	Diseño de instalaciones	6	Optativa	6
Diseño Gráfico	5	Animación	6	Domótica y Robótica	6
Redes de Área Local	6	VFX & SFX I	6	Proyectos Multimedia	6
User Experience I	6	Guión Multimedia	4	Entrepreneurship and Innovation	3
Pensamiento y Creatividad I	1	Pensamiento y Creatividad II	1	Pensamiento y Creatividad III	1,5
Segundo Semestre		Segundo Semestre		Segundo Semestre	
Álgebra y lógica para la Programación	6	Programación Web	6	Optativa	6
Electrónica Aplicada	6	Aplicaciones Móviles I	6	Optativa	6
Modelado y creación 3D	6	Instalaciones Interactivas	6	Prácticas	6
Fotografía	6	Producción Audiovisual	6	Trabajo Final de Grado	12
User Experience II	5	Optativa	6	Pensamiento y Creatividad III	1,5
Pensamiento y Creatividad I	1	Pensamiento y Creatividad II	1		

El Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación consta de 3 años divididos cada uno en 2 semestres. En el segundo semestre del tercer curso se realizan **prácticas externas en empresa y el Trabajo Final de Grado.**

- Programación en aplicaciones Software
- Interacción
- Diseño y Experiencia de Usuario
- Producción Audiovisual
- Integración
- Optativas

Nombre oficial de la titulación: Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación

ÁREAS DE CONOCIMIENTO



En el Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación encontrarás **asignaturas optativas** que permiten la especialización en varias áreas.

INFORMÁTICA (SOFTWARE)

- Metodología del Software
- Algorítmica Avanzada
- Business & Technology
- Career & Technology
- Desarrollo de Servicios en línea
- Sistemas Operativos
- Administración de Sistemas Operativos
- Visualización y Cloud
- Sistemas Gestores de Bases de datos
- Herramientas de Apoyo al Desarrollo
- Marketing Digital
- Sistemas de Información
- Especialización en Desarrollo en Dispositivos Móviles
- Estructuras de Datos
- Metodologías Ágiles

AUDIOVISUALES

- Efectos Audiovisuales II
- Iluminación
- Música y Efectos Sonoros
- Dramaturgia Audiovisual

INTERACCIÓN

- Comportamiento Automático de Sistemas
- Vehículos Eléctricos

GRÁFICOS

- Diseño de Interfaces
- User Experience III
- Motion Capture
- Mapping
- Programación de Gráficos

REDES

- Redes de Área Local
- Arquitecturas y Protocolos de Internet
- Especialización en Arquitecturas y Protocolos de Internet



“

APRENDERÁS A CREAR PRODUCTOS MULTIMEDIA EN ENTORNOS REALES Y VIRTUALES, APLICABLES A CUALQUIER DISPOSITIVO O TECNOLOGÍA MULTIMEDIA.



GRADO EN TÉCNICAS DE INTERACCIÓN DIGITAL Y DE COMPUTACIÓN

QUÉ APRENDERÁS CON ESTE GRADO

CONCEPTUALIZAR Y DISEÑAR ELEMENTOS FÍSICOS Y VIRTUALES con criterios estéticos, técnicos y funcionales.

SOFTWARE MULTIMEDIA, implementarlo y mantenerlo, permitiendo la interacción entre el hombre y la máquina.



DISEÑAR Y REALIZAR PROYECTOS que satisfagan la experiencia de usuario.

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE EFECTOS de audio, imagen y vídeo digital.

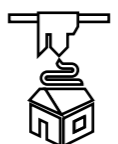


Crearás productos multimedia en entornos reales y virtuales.



UTILIZAR LA CAPACIDAD CORPORAL EN LOS PROCESOS DE PRE-PRODUCCIÓN: expresión corporal y captación de movimientos para la correcta generación de imágenes y vídeos.

ACOPLAR E INTEGRAR COMPONENTES ELECTRÓNICOS, software propio y fuentes de energía alternativas.



CREAR, MODELAR, IMPRIMIR, ILUMINAR Y ANIMAR software propio y fuentes de energía alternativas.



CONCEBIR Y ELABORAR GUIONES que requieren las producciones multimedia/audiovisuales.

BUSCAMOS CANDIDATOS/AS CON:

Perfil **técnico**

Espíritu **creativo**

Visión **práctica**

Apasionados por las nuevas tecnologías

Interés por el **uso de la tecnología** para realizar nuevas creaciones



POR QUÉ EL GRADO ES ÚNICO

- Más de 30 laboratorios** a los que podrás tener acceso y poner en práctica todo lo aprendido desde el primer día.
- Metodología única Learning by Challenge** con un trato muy personalizado.
- Podrás trabajar en equipos multidisciplinares** con compañeros/as de **otros Grados** como Ingeniería Multimedia, Ingeniería Audiovisual o Artes Digitales.
- Materializarás tus ideas interactivas** a través del uso de la tecnología.
- El profesorado** pertenece a distintas áreas de investigación que **colaboran y trabajan conjuntamente con las empresas del sector.**

EN QUÉ TRABAJARÁS

DISEÑO

- Diseñador de instalaciones interactivas.
- Diseñador de interacción de usuario.
- Consultor de experiencia de usuario.
- Diseñador de interfaces.
- Guionista multimedia.

TRANSFORMACIÓN

- Técnico de instalaciones interactivas.
- Técnico de mappings.
- Técnico en dispositivos móviles.
- Técnico en vehículos eléctricos.
- Técnico en acoplamiento de componentes electrónicos.

PROGRAMACIÓN

- Programador web.
- Programador de dispositivos móviles.
- Desarrollador de interacción.
- Programador audiovisual.
- Programador de aplicaciones de escritorio (PC).

ARTE

- Creador de objetos 2D/3D.
- Creador de efectos especiales (VFX).
- Creador de efectos de sonido (SFX).
- Iluminador de fotografía y vídeo.
- Operador de cámara.

GRADO EN INGENIERÍA MULTIMEDIA

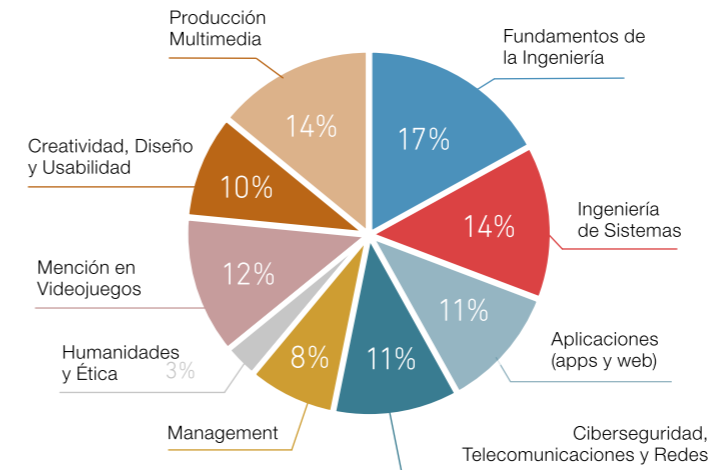
MENCIÓN VIDEOJUEGOS

Con el Grado de Ingeniería Multimedia aúnas **Tecnología y Creatividad**. Durante los estudios **aprenderás a crear y desarrollar productos multimedia** en todas sus fases: **desde la Creatividad y el Diseño del contenido, al Desarrollo y la Gestión**. El Grado se estructura en estos 3 ejes fundamentales que te dan la visión global de cualquier proyecto y las herramientas para actuar de forma transversal en cualquier fase de la creación y de la gestión, en sectores como el de videojuegos, el arte digital, la fotografía, el cine, automoción entre otros.

El primer año del Grado es común en todas las ingenierías, y el aprendizaje se basa en la metodología Learning by Challenge, a través de la que se interiorizan los conceptos de forma práctica y orientada al mundo empresarial, con proyectos reales para empresas locales y europeas.

- 240 ECTS
- 4 años
- Campus Barcelona
- Septiembre
- Mañanas o tardes
- Grupo Trilingüe

ÁREAS DE CONOCIMIENTO



PROGRAMA ACADÉMICO

1er CURSO

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad I	2
Business and Engineering	4
Álgebra	8
Cálculo	10
Metodología y Tecnología de la Programación	10
Electrónica Básica	12
Diseño y Usabilidad	5
Introducción a los ordenadores	9

2º CURSO

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad II	2
Value Chain and Financial Economics	4
Estadística y Análisis Matemático	8
Señales y Sistemas de Transmisión	6
Animación 3D	5
Lenguaje Audiovisual	5
Diseño y Usabilidad II	5
Diseño y Programación Orientados a Objetos	6
Bases de Datos	5
Optativas	4
Primer Semestre	
Programación de Gráficos 3D	5
Segundo Semestre	
Fotografía Digital	3
Expresión Artística	2

3er CURSO

Asignaturas Anuales	ECTS
Pensamiento y Creatividad III	3
Producción Multimedia I	4
Redes de Área Local	6
Optativa	5
Primer Semestre	
Proyectos Web	4
Procesado Digital de la Señal	4
Dramaturgia Audiovisual	3
Televisión Digital	4
Optativa	4
Segundo Semestre	
Proyectos Web II	5
Procesado Digital de la Imagen	4
Organizational Management	3
Simulación Física	6
Optativa	5

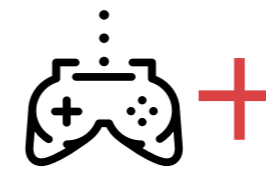
4º CURSO

Asignaturas Anuales	ECTS
Producción Multimedia II	6
Optativa	5
Primer Semestre	
Project Management	3
Procesamiento de Audio y Habla	4
Televisión Interactiva	3
Inteligencia, Realidad y Virtualidad	4
Prácticas Externas	4
Optativa	4
Segundo Semestre	
Entrepreneurship and Innovation	3
Tendencias Tecnológicas	4
Trabajo Final de Grado	16
Optativa	4

- Fundamentos de la Ingeniería
- Ciberseguridad, Telecomunicaciones y Redes
- Ingeniería de Sistemas
- Management
- Producción Multimedia
- Mención en Videojuegos
- Humanidades y Ética
- Creatividad, Diseño y Usabilidad
- Trabajo Final y Prácticas

El Grado en **Ingeniería Multimedia** es un programa de 4 años divididos cada uno en 2 semestres. **El primer año es común en todas las ingenierías.** Llevarás a cabo **prácticas en empresas** y en el cuarto año presentarás tu **trabajo final de Grado**.

DURANTE EL GRADO DE MULTIMEDIA PUEDES OBTENER LA MENCIÓN EN VIDEOJUEGOS SI REALIZAS LOS 30 ECTS OBLIGATORIOS. DE ESTA FORMA LLEGARÁS A SER INGENIERO EN MULTIMEDIA, ESPECIALIZADO EN VIDEOJUEGOS.



MENCIÓN EN VIDEOJUEGOS

- Diseño de Videojuegos
- Programación de Videojuegos
- Síntesis de Imágenes
- Arte para Videojuegos
- Producción de Videojuegos
- Animación de Personajes
- Música y Efectos Sonoros

SI DESEAS ESPECIALIZARTTE EN OTRAS ÁREAS, PUEDES REALIZAR 12 ECTS DE LAS ASIGNATURAS OPTATIVAS A PARTIR DE 2º CURSO Y SER UN EXPERTO EN:



ROBÓTICA



INFORMÁTICA



CIBERSEGURIDAD



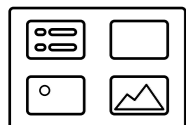
CON LA MENCIÓN EN VIDEOJUEGOS TE SITUAS EN UNA POSICIÓN PRIVILEGIADA EN EL MERCADO LABORAL, YA QUE ES EL **ÚNICO GRADO OFICIAL EN INGENIERÍA MULTIMEDIA CON MENCIÓN EN VIDEOJUEGOS EN TODA CATALUÑA.**

GRADO EN INGENIERÍA MULTIMEDIA

MENCIÓN VIDEOJUEGOS

QUÉ APRENDERÁS CON ESTE GRADO

El Grado se estructura en los 3 ejes fundamentales que te dan la visión global de cualquier proyecto multimedia.



CREATIVIDAD Y DISEÑO

Trabajarás la fase inicial de una producción, desde la **ideación, el guión, diseño y el story-board**. Aprenderás también los principios de la **anatomía, el movimiento y la actuación**.



LA GESTIÓN

Al tener una **visión global y transversal de todo el proceso**, serás capaz de gestionar un producto de principio a fin. Además con las asignaturas de gestión que se incluyen en el programa académico, **sabrás dirigir proyectos y gestionar los equipos** formados por los diferentes profesionales que intervienen en la realización de un producto multimedia.

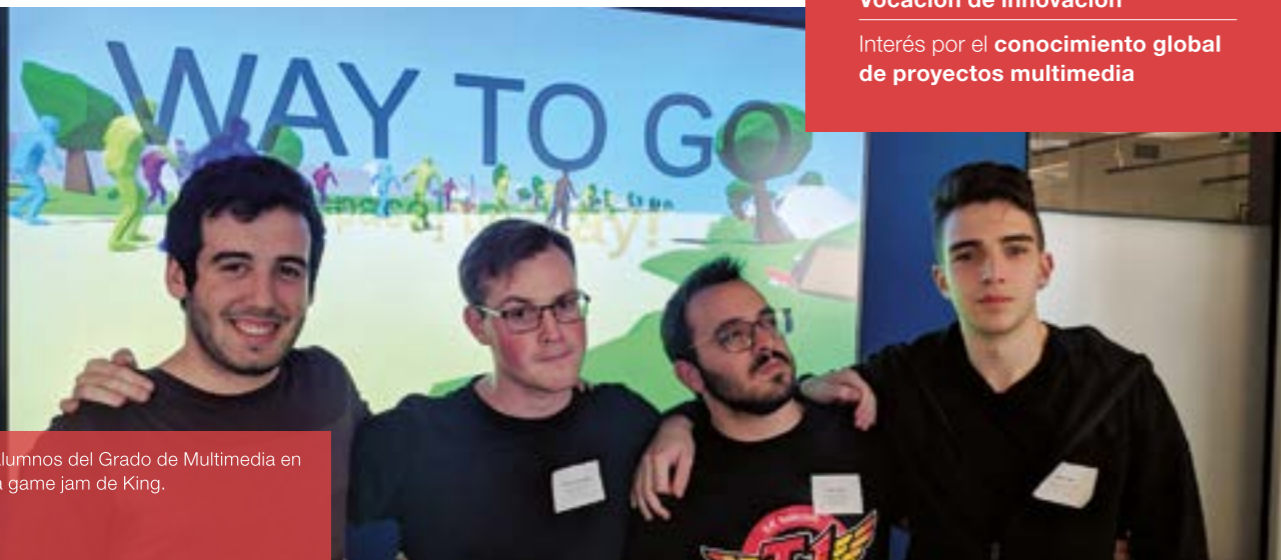


DESARROLLO

Aprenderás a desarrollar y producir un producto multimedia completo: **Programarás frontend y backend, programación de apps, realidad virtual y realidad aumentada, programación de gráficos, bases de datos, procesamiento digital, televisión interactiva**. Y si realizas la mención en Videojuegos, **aprenderás la programación propia de los videojuegos**. También realizarás **edición de vídeo, de fotografía y aprenderás a realizar efectos sonoros**. Realizarás **modelado 3D**, usarás diferentes herramientas de **dibujo digital, creación de animaciones y uso de motion capture**.

BUSCAMOS CANDIDATOS/AS CON:

- Un perfil de **ingeniería y creatividad**
- Interés por las **nuevas tecnologías**
- Vocación de innovación**
- Interés por el **conocimiento global de proyectos multimedia**



Alumnos del Grado de Multimedia en la game jam de King.

POR QUÉ EL GRADO ES ÚNICO

- Más de 30 laboratorios** para uso de los estudiantes.
- Único Grado** en Ingeniería Multimedia en Cataluña y fue la primera Universidad de España en ofrecer estudios universitarios de Ingeniería Multimedia (1996).
- Te sitúa en una posición de liderazgo**. Todas las certificaciones obtenidas en La Salle-Universidad Ramon Llull son oficiales y reconocidas internacionalmente.
- Podrás obtener la **mención en videojuegos**.



REALIZARÁS PRÁCTICAS EN LABORATORIOS SINGULARES COMO:

MEDIALAB
El laboratorio de captura de movimiento en tiempo real con 8 cámaras de última generación de alta velocidad y resolución.

USERLAB
Laboratorio de evaluación de UX.

MEDIADOME
Laboratorio creativo en el que podrás participar con diferentes metodologías en materia de Creatividad, Innovación y Teoría de Juegos.

EN QUÉ TRABAJARÁS

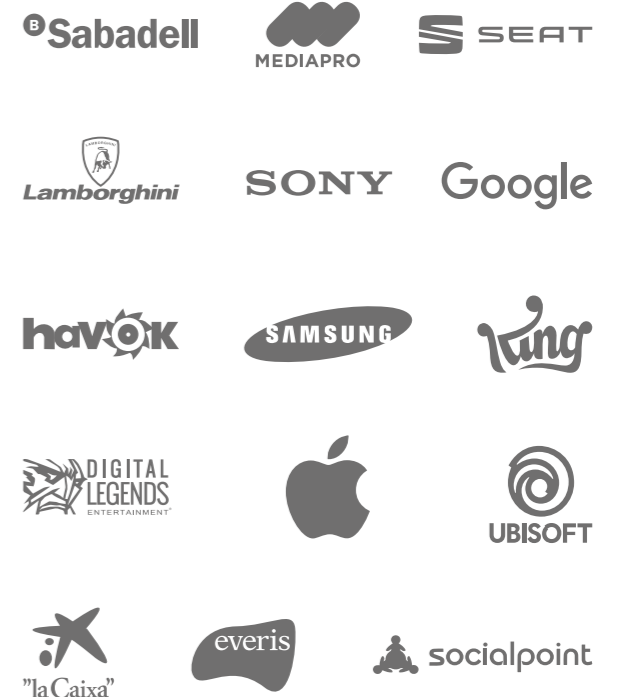
El aumento del consumo de contenidos digitales multimedia por parte de la sociedad ha llevado a las empresas a demandar perfiles profesionales transversales capaces de crear y gestionar cualquier proyecto multimedia.

PODRÁS TRABAJAR EN LOS SECTORES DE:

- Empresas Tecnológicas: realizando proyectos de interfaces de web, apps, smartphones, instalaciones interactivas o cualquier tipo de proyecto multimedia.
- Desarrollo de Videojuegos.
- Cine y Televisión: fotografía, música y audio, etc.
- I + D.
- Human machine interactive.
- UX designer.
- Interaction designer.

DESARROLLO PROFESIONAL

Algunas empresa donde trabajan nuestros estudiantes:



GRADO EN INGENIERÍA DE SISTEMAS AUDIOVISUALES

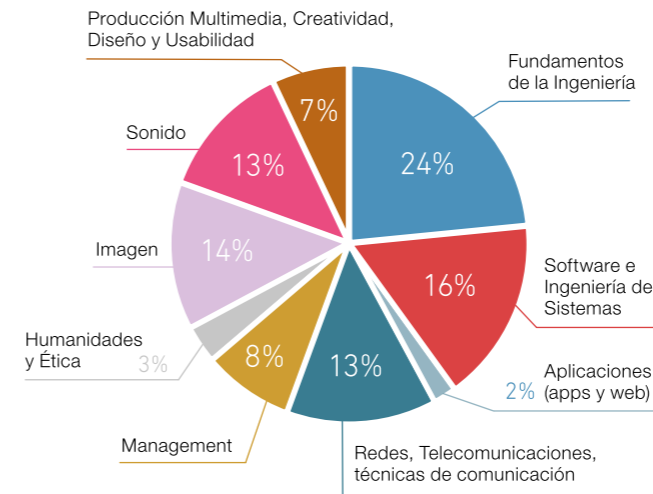
- 240 ECTS
- 4 años
- Campus Barcelona
- Septiembre
- Mañanas o tardes
- Grupo Trilingüe

Estudiando el Grado en Ingeniería de Sistemas Audiovisuales llegarás a ser **ingeniero/a de telecomunicaciones experto/a en el ámbito del sonido y de la imagen**. Por lo tanto, serás **experto/a en todo el proceso de producción y difusión de contenido audiovisual**.

El Grado en Ingeniería de Sistemas Audiovisuales de La Salle ofrece una formación integrada que te permitirá ejercer como profesional en muchos ámbitos gracias a la combinación de conocimientos sólidos en **electrónica, computadores, programación y redes**. En el programa académico se incluyen también asignaturas de gestión para que seas capaz de gestionar un proyecto de forma transversal.

El **objetivo principal** de estos estudios es que seas **capaz de innovar y desarrollar nuevas soluciones tecnológicas**.

ÁREAS DE CONOCIMIENTO



SI DESEAS ESPECIALIZARTÉ PUEDES REALIZAR 12 ECTS DE LAS ASIGNATURAS OPTATIVAS A PARTIR DE 2º CURSO Y SER UN EXPERTO EN:



PROGRAMA ACADÉMICO

1er CURSO		2º CURSO		3er CURSO		4º CURSO	
Asignaturas Anuales	ECTS	Asignaturas Anuales	ECTS	Asignaturas Anuales	ECTS	Primer Semestre	ECTS
Pensamiento y Creatividad I	2	Pensamiento y Creatividad II	2	Pensamiento y Creatividad III	3	Project Management	3
Business and Engineering	4	Value Chain and Financial Economics	4	Lenguaje Audiovisual	5	Ingeniería Acústica II	3
Álgebra	8	Estadística y Análisis Matemático	8	Diseño y Programación Orientados a Objetos	6	Producción TV	4
Cálculo	10	Señales y Sistemas de Transmisión	6	Redes de Área Local	6	Acústica Arquitectónica	4
Metodología y Tecnología de la Programación	10	Fundamentos de Acústica y Audio	6	Animación 3D	5	Procesamiento de Audio y Habla	4
Electrónica Básica	12	Electrónica Analógica	8			Interconexión de Redes de Datos	4
Diseño y Usabilidad I	5	Sistemas Digitales y Microprocesadores	9	Primer Semestre		Mercado y Servicios de Telecomunicaciones	1
Introducción a los Ordenadores	9	Física	6	Ingeniería Acústica I	3	Prácticas Externas	4
		Producción de Video y Audio	4	Vídeo Digital	4	Optativa	3
				Procesado Digital de la Señal	4	Segundo Semestre	
		Primer Semestre		Propagación Electromagnética	4	Entrepreneurship and Innovation	3
		TV Digital I	4	Optativa	2,5	Laboratorio de Ingeniería Acústica II	3
		Segundo Semestre				Difusión TV	4
		Optativa	3	Segundo Semestre		Tendencias Tecnológicas	4
				Laboratorio de Ingeniería Acústica I	3	Trabajo Final de Grado	16
				Equipamiento de Vídeo	4		
				Procesado Digital de la Imagen	4		
				Organizational Management	3		
				Optativa	3,5		

- Fundamentos de la Ingeniería
- Redes, Telecomunicaciones, técnicas de comunicación
- Software e Ingeniería de Sistemas
- Aplicaciones (apps y web)
- Management
- Producción Multimedia, Creatividad, Diseño y Usabilidad
- Imagen
- Sonido
- Optativas
- Humanidades y Ética
- Trabajo Final y Prácticas

Nombre oficial de la titulación: Grado en Ingeniería de Sistemas Audiovisuales



Este Grado habilita para ejercer la profesión regulada de **ingeniero/a técnico/a de telecomunicación**. Además, te da acceso, entre otros, a los **Másters Universitarios** pertenecientes al ámbito de conocimiento de las Ingenierías de Telecomunicación.

PODRÁS AFRONTAR PROYECTOS DE I+D EN EL ÁMBITO DE LA VISIÓN POR COMPUTADOR, LAS TECNOLOGÍAS DEL HABLA, ACÚSTICA Y VIBRACIONES.

GRADO EN INGENIERÍA DE SISTEMAS AUDIOVISUALES

QUÉ APRENDERÁS CON ESTE GRADO

Durante el Grado adquirirás habilidades científico-técnicas especialmente aplicadas al procesamiento del audio, la imagen y el vídeo, en la producción musical, en la animación por ordenador y en la producción y distribución televisiva.

Conocerás la **acústica** en sus diversas vertientes en recintos, vibraciones, audio y habla; la **TV digital**, desde la grabación a la transmisión, pasando por la visualización y trabajarás con los **contenidos** audiovisuales y multimedia.

Por lo tanto, **serás un/a experto/a en todo el proceso de producción y difusión de contenido audiovisual** y tendrás los conocimientos para afrontar proyectos de I+D en diferentes ámbitos, como por ejemplo, de la **visión por computador, de las tecnologías del habla, acústica y vibraciones, etc.**

BUSCAMOS CANDIDATOS/AS CON:

Interés por **la imagen y el sonido**

Afán de **investigación**

Interés por la **innovación y el desarrollo de nuevas soluciones tecnológicas**

Inquietud por **descubrir e ir más allá**

Interés por los **procesos de producción y difusión de contenido audiovisual.**

APRENDERÁS A APRENDER: RECIBIRÁS UNA FORMACIÓN SÓLIDA EN INGENIERÍA QUE TE PERMITIRÁ ADAPTARTE A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DEL FUTURO.



POR QUÉ EL GRADO ES ÚNICO

- 1 **Por la metodología práctica y trabajo activo** de los alumnos/as en los laboratorios.
- 2 Trabajamos con **las últimas tecnologías y los contenidos más actuales.**
- 3 **Por el estrecho contacto entre La Salle y el mundo empresarial.** Gracias a que el profesorado está en activo los alumnos/as conocen la realidad actual del sector y las últimas novedades.
- 4 **Por los 40 años de experiencia** en el Grado en Ingeniería de Sistemas Audiovisuales.

REALIZARÁS PRÁCTICAS EN LABORATORIOS SINGULARES COMO:

CÁMARA ANECOICA

Lo utilizarás para llevar a cabo mediciones acústicas en condiciones de campo libre.

MEDIALAB

El laboratorio de captura de movimiento en tiempo real con 8 cámaras de última generación de alta velocidad y resolución.

CÁMARA REVERBERANTE

Lo utilizarás para realizar experimentos acústicos en condiciones de campo difuso.

ESTUDIO DE GRABACIÓN

En el estudio tienes todo el equipamiento necesario para realizar grabaciones y mezclas de audio.

EN QUÉ TRABAJARÁS

Las **tecnologías relacionadas con el procesamiento de la imagen y del sonido** están cada día más presentes en todos los ámbitos de nuestra sociedad, como en la **industria creativa** (música, cine, televisión, videojuegos e internet); la **robótica** (interacción persona-robot); la **ingeniería biomédica** (visión por computador, audífonos); el **sector del automóvil** y las **smart cities**.

SECTOR AUDIOVISUAL

- Empresas de televisión y emisoras de radio.
- Productoras de vídeo.
- Operadores de contenidos.
- Difusión de audio y vídeo.
- Industria cinematográfica.

DEPARTAMENTOS DE I+D+I

- Procesamiento de la imagen y el vídeo.
- Procesamiento del audio y el habla.

ACÚSTICA Y AUDIO

- Consultoría y proyectos de acústica.
- Acústica arquitectónica, medioambiental e industrial.
- Instrumentación acústica e industria del automóvil y el transporte.
- Sonorización.
- Industria musical.

SECTOR DE INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

- Streaming de vídeo.
- Transmisión de televisión digital.
- Bases de datos audiovisuales.

Alumno de Ingeniería de Sistemas Audiovisuales realizando prácticas en la cámara Reverberante.

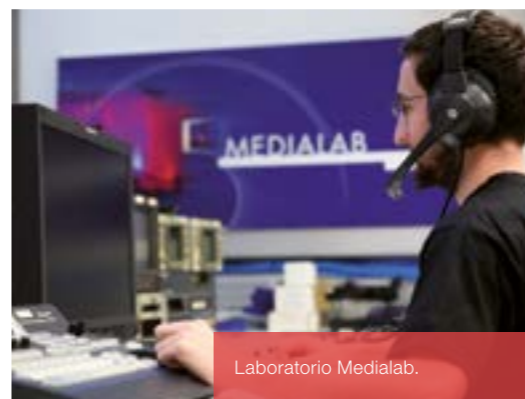
We love Art, Animation & Technology challenges



PROYECTOS Y TALLERES REALIZADOS POR NUESTROS ESTUDIANTES



Estudio de Grabación.



Laboratorio Medialab.



Alumno de La Salle Campus
Barcelona.



Grupo de alumnos/as de Ingeniería
Multimedia en la presentación de
un proyecto conjunto.



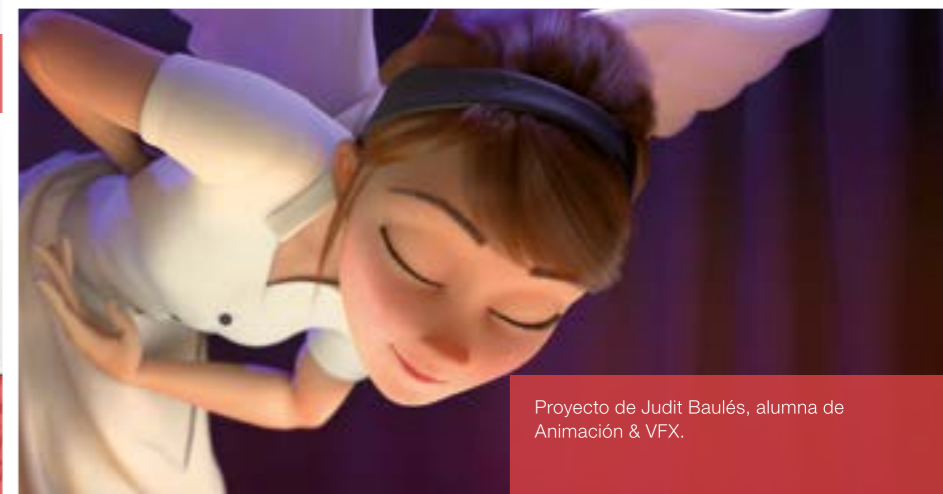
Alumnos/as de Artes Digitales en Mira
Festival.



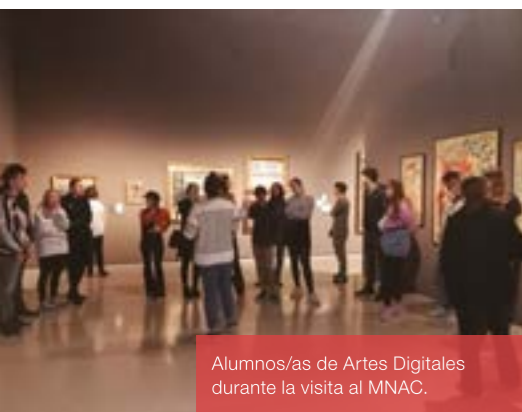
Proyecto de estudiantes de Multimedia.



Visita de los/as alumnos/as de Artes
Digitales a la exposición inmersiva de
Monet.



Proyecto de Judit Baulés, alumna de
Animación & VFX.



Alumnos/as de Artes Digitales
durante la visita al MNAC.



Gerard Ginovart, graduado en
Ingeniería Audiovisual en Proyecto
Solidario de Urubamba.



Grupo de alumnos/as en Bagà,
Aula Natura.

LA SALLE, UNA RED EDUCATIVA GLOBAL

Formamos parte de una organización mundial con más de **300 años de historia**.

65 Universidades en todo el mundo

80 Países donde estamos presentes

90.000 Educadores y educadoras

350.000 Estudiantes universitarios

650.000 Estudiantes de primaria y secundaria

laSalle
UNIVERSIDAD RAMON LLULL
we love challenge

Miembro fundador de la Universidad Ramon Llull y uno de los 3 Campus de Excelencia Internacional de España.

RANKINGS UNIVERSIDAD RAMON LLULL

8^a Universidad con mayor rendimiento del estado 2019 (Ranking CYD)

3^a Universidad en España y núm. 38 de Europa (Ranking Multirank 2018)

Top 25 Worldwide & TOP 25 Europa, mejor Universidad de negocios y dirección de empresas 2019 (QS World University Rankings)

Clasificada 76/100 Mejores Universidades de Europa en docencia (University Teaching Ranking 2019)

Top 150 Ranking Dirección de Empresas (Shanghai Academic World University Ranking)

 UNIVERSIDAD
RAMON LLULL

 Aristos
Campus
Mundus

Campus de
Excelencia
Internacional

LA SALLE CAMPUS BARCELONA

Contamos con **más de 110 años de historia** y ofrecemos programas universitarios de Grado, Postgrado, Máster, PhD y Cursos de Especialización.

16 Grados universitarios oficiales

6 Dobles titulaciones

66 Másteres, Postgrados y Programas Ejecutivos

6 Grupos de investigación

4.748 Estudiantes

31% Estudiantes Internacionales

73 Nacionalidades

ADN LA SALLE

Formamos profesionales con valores, con espíritu innovador y capacidad emprendedora, que dominen la tecnología y tengan una **visión global internacional**.

LA SALLE, EXPERTOS EN TECNOLOGÍA

Somos expertos en Tecnología desde hace más de 50 años y está presente en todos los Grados como eje transversal.

ALTA TASA DE EMPLEABILIDAD Y UN NETWORKING EXCLUSIVO INTERNACIONAL

+ 4.500 Ofertas laborales anuales

96% Empleabilidad de los estudiantes

+ 800 Acuerdos anuales con empresas

laSalle Technova **Barcelona** En el top 10 europeo de las aceleradoras de startups con **más de 150 startups incubadas**.

En La Salle impartimos una formación de calidad en las áreas de **Arquitectura y Edificación, Ingenierías TIC y Tecnología, Informática, Business & Management y Arte Digital, Animación & VFX.**

Las 5 áreas de conocimiento se relacionan también de forma transversal a través de la investigación, la estrecha relación con el mundo empresarial y una metodología única y puntera.



INSCRÍBETE A
NUESTRAS **SESIONES**
INFORMATIVAS en
www.salleurl.edu
¡Nos vemos en el Campus!

PROCESO DE ADMISIÓN

El **proceso de admisión** se inicia cada año el **1 de diciembre**. Te recomendamos que lo inicies en nuestra web, rellenando los datos solicitados y adjuntando la documentación necesaria, antes de finalizar tus estudios.

**INICIA EL PROCESO DE
ADMISIÓN EN NUESTRA
WEB PARA RESERVAR
TU PLAZA.**



Más información: www.salleurl.edu/es/admisiones/grados/proceso-de-admision

BECAS Y AYUDAS

En La Salle, **las personas están por encima de todo**, y nuestro programa de becas permite que los jóvenes con los conocimientos y competencias necesarias puedan estudiar con nosotros, independientemente de su situación económica, familiar, procedencia geográfica y cultural. Como media, un **49% de los estudiantes de Grado** de La Salle - URL se benefician anualmente de las becas otorgadas por La Salle.

TIPOS DE BECAS



Económicas



**Escuelas
La Salle**



Méritos Académicos



Summer School

**CADA SOLICITUD SE
ANALIZA DE MANERA
INDIVIDUALIZADA.**

Más información: www.salleurl.edu/es/admisiones/grados/becas

laSalle

UNIVERSIDAD RAMON LLULL

we love challenge



We love
technology

We love
entrepreneurship

We love
global thinking

We love
innovation

CAMPUS BARCELONA
Sant Joan de La Salle, 42.
08022 Barcelona
+34 932 902 405
+34 682 002 366 
sia@salleurl.edu

www.salleurl.edu

Síguenos en @LaSalleBcn:     



**Aristos
Campus
Mundus**

Campus de
Excelencia
Internacional