

Ciclo Formativo de Grado Superior  
**Animaciones 3D, Juegos  
y Entornos Interactivos**  
+ HND in Creative Media Production  
**Game Development**



Crea, experimenta y comparte en el mayor Campus  
Universitario de Diseño y Tecnología

**ESNE**

Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología

 @esne

 @esne\_es

 @esne.eud

 @esne\_es

 @esne

 @esnevideos

# Bienvenidos a ESNE

ESNE es un Centro Universitario que tiene como principal misión educar a las futuras generaciones de profesionales creativos comprometidos en promover el cambio social y cultural a través de la consecución de sus objetivos profesionales.

**ESNE se ha consolidado como el mayor Campus Universitario de España especializado y referente en las áreas de Diseño y Tecnología Digital.**

En la actualidad, la aportación de la Industria Creativa y Digital al crecimiento de la economía global ha adquirido mayor relevancia e impacto. En este sentido, la Universidad tiene la responsabilidad, junto con las empresas, de contribuir a la definición y preparación de los profesionales del futuro, desarrollando al máximo sus competencias creativas, innovadoras y emprendedoras.

**ESNE ha sido galardonada en los Premios Nacionales de Innovación y Diseño en 2019.**

Con esta convicción, ESNE trabaja sobre tres ideas fundamentales:

**1.**

Ser Universidad significa rigor, exigencia, compromiso, excelencia académica e investigación.

**2.**

La relación Universidad-Empresa como esencia de nuestra institución. Todos los alumnos realizan prácticas en empresas como parte imprescindible de su formación. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de conocimientos y tecnología mediante sus grupos de I+D+i vinculados con empresas punteras en cada área del diseño.

**3.**

Potenciar el talento y la profesionalización de los alumnos, que desde el primer año de su formación se preparan para sus futuras responsabilidades con la elaboración y defensa de proyectos reales y la simulación de iniciativas de micro-emprendimiento.

Coincidiendo con la incorporación de España al Espacio Europeo de Educación Superior en 2007, ESNE logró que las titulaciones relacionadas con el Diseño y la Tecnología Digital alcanzaran la categoría de Grado Universitario, siendo los primeros en ofertar estos programas oficiales.

En el presente curso académico hay 1.800 alumnos que viven su pasión por todas las áreas del Diseño en las aulas e instalaciones de ESNE. Y cientos de alumnos reconocen, año tras año, haber acertado en su decisión de elegir a la Escuela Universitaria como mejor opción para formarse y potenciar toda su creatividad.

Campus

# Diseño + Tecnología



---

## MediaLab

### Laboratorio Multimedia

Cámaras digitales de vídeo y fotografía, focos, flashes, pantallas croma, trípodes o cámaras de realidad virtual para convertir en realidad audiovisual ideas y proyectos.

---

## Biblioteca

---

## Reprografía

---

## Materioteca

Acceso digital a más de 8.000 materiales renovados periódicamente y clasificados por categorías. En ESNE contamos con una representación física de alrededor de 300 tábulas.

---

**1.200 m<sup>2</sup>**  
**de talleres**

---

**+400 ordenadores**  
**con software específico**  
**de diseño**





---

## 13.000 m<sup>2</sup> Diseñados para el aprendizaje y la práctica

El Campus Universitario de ESNE, ubicado en el corazón de Madrid, cuenta con los mejores espacios y equipos tecnológicos, algunos de ellos únicos en la Universidad Española.

Los 13.000 m<sup>2</sup> de instalaciones están diseñados para el aprendizaje y práctica de los alumnos, que se verán envueltos en un entorno profesional y vanguardista, fundamental para su formación académica y personal.

Aulas, talleres, laboratorios y zonas comunes acercan a los alumnos a la realidad profesional que se encontrarán en sus primeras prácticas y en su posterior trayectoria laboral.

---

## Cafetería

---

## Auditorio de 400 butacas

Lugar de encuentro de profesionales y alumnos en masterclass, presentaciones de proyectos, jornadas, seminarios y conferencias.

---

## FabLab Taller y laboratorio de Investigación

Laboratorios de fabricación digital y experimentación de última generación.

---

## Aulas equipadas con Cintiqs 22”



# Ciclo Formativo de Grado Superior Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

## + HND in Creative Media Production Game Development

Desde hace más de 15 años el área de influencia del Videojuego se expande a otras muchas industrias que aplican su tecnología y sus principios psicológicos y sociológicos para mejorar todo tipo de procesos.

**La tecnología 3D se ha extendido a ámbitos tan diversos como la arquitectura o la publicidad, dotando de un máximo realismo a proyectos creativos y creando nuevos puestos de trabajo.**

La ingeniería, la salud, la educación o la moda cuentan con aplicaciones concretas como simuladores, gamificación,

desarrollo web y aplicaciones informáticas, tecnologías para la educación, aplicaciones para dispositivos móviles, e-sports, animación y efectos especiales. Esta es una industria en constante crecimiento y renovación, así como uno de los motores que impulsan los grandes cambios tecnológicos.

El ocio digital es diseño, programación, arte, música, guión, sonido, doblaje... y el abanico de salidas profesionales que brinda la industria del Videojuego y la Animación es enorme. Asimismo, su potencial en relación con todas las otras industrias que aplican sus herramientas e innovaciones es aún mayor.

Es un sector en constante expansión y con una elevada tasa de empleabilidad.

Además, la realidad de los puestos de trabajos está cambiando, con una mayor demanda de autonomía y proactividad, algo que requiere una mentalidad mucho más emprendedora y con ideas disruptivas.

Los alumnos de ESNE aprenden desde el primer día el valor de la innovación y el emprendimiento a través de la simulación empresarial como herramienta de experimentación, creando sus empresas virtuales desde los primeros compases de sus estudios.

**Distribución de los perfiles profesionales**



**Ofertas de empleo por tipo de perfil en los próximos 12 meses**



# Plan de estudios

2 años / 2000 horas

## Ciclo Formativo de Grado Superior

Módulos Profesionales	Horas
<b>1<sup>er</sup> curso</b>	
Animación de Elementos 2D y 3D	275
Color, Iluminación y Acabados 2D y 3D	200
Diseño, Dibujo y Modelado para Animación	200
Formación y Orientación Laboral	90
Realización de Proyectos Multimedia Interactivos	235

+

## Higher National Diploma

<b>HND</b>	
Individual Project	60
Environment & Level Design	60

## 2<sup>o</sup> curso

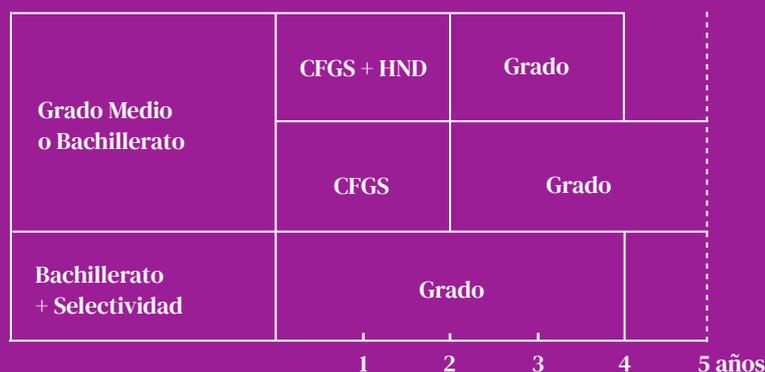
Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D	90
Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo	165
Empresa e Iniciativa Emprendedora	65
Inglés Técnico para Grado Superior	40
Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos	90
Realización del Montaje y Postproducción de Audiovisuales	150
Proyecto de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos	30
Formación en Centros de Trabajo	370

+

<b>HND</b>	
Creative Media Industry	60
Scripting for Games	60

## Progresión a Grados Universitarios

ESNE ofrece la posibilidad de complementar los estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior con el Higher National Diploma in Creative Media Production. Este HND es una titulación oficial, perteneciente al sistema educativo británico y reconocido internacionalmente que posibilita la progresión universitaria a los Grados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales, al Título Oficial de Animación o Diseño Multimedia y Gráfico con el sistema de convalidaciones correspondiente.



## 1<sup>er</sup> curso

### **Animación de Elementos 2D y 3D**

En el módulo Animación de Elementos 2D y 3D los alumnos comprenderán los principios de la representación del movimiento, los métodos de animación más utilizados y su correcta aplicación para conseguir dar vida a cualquier objeto o personaje en 2D y 3D.

Complementariamente, desarrollarán técnicas de concept art orientadas al diseño de personajes, escenarios y objetos con los que estos interactúan, a partir de la comprensión del espacio, el uso del color tanto a nivel cromático como psicológico, esquemas de iluminación, creación de atmósferas, estilización al cartoon y otros estilos gráficos.

### **Color, Iluminación y Acabados 2D y 3D**

En Color, Iluminación y Acabados 2D y 3D los estudiantes aprenderán el uso de las herramientas necesarias para el desarrollo digital de modelos tridimensionales, creación de materiales virtuales, comportamiento de las superficies, aplicación de texturas, técnicas de iluminación, composición de escenas y renderizado de modelos, mediante el software de última generación en la creación de modelos 3D.

### **Diseño, Dibujo y Modelado para Animación**

En este módulo, eminentemente práctico, los alumnos adquirirán las competencias necesarias para lograr la correcta representación visual de una idea o historia y, a la vez, perfeccionarán sus destrezas en el dibujo técnico y formal a partir de las técnicas tradicionales y digitales, desarrollando un lenguaje plástico propio que les permitirá diseñar y construir personajes, escenarios y props para animación.

### **Formación y Orientación Laboral**

Formación y Orientación Laboral tiene como objetivo principal la preparación del alumnado para la actividad profesional, proporcionándole una formación polivalente que le permitirá adaptarse a las modificaciones en el entorno laboral que puedan producirse a lo largo de su vida, además de obtener conocimientos teórico-prácticos útiles para su desarrollo profesional: Derecho Laboral o del Trabajo, Prevención de Riesgos Laborales, relaciones en el entorno de trabajo, Búsqueda activa de empleo y Propiedad Intelectual.

### **Realización de Proyectos Multimedia Interactivos**

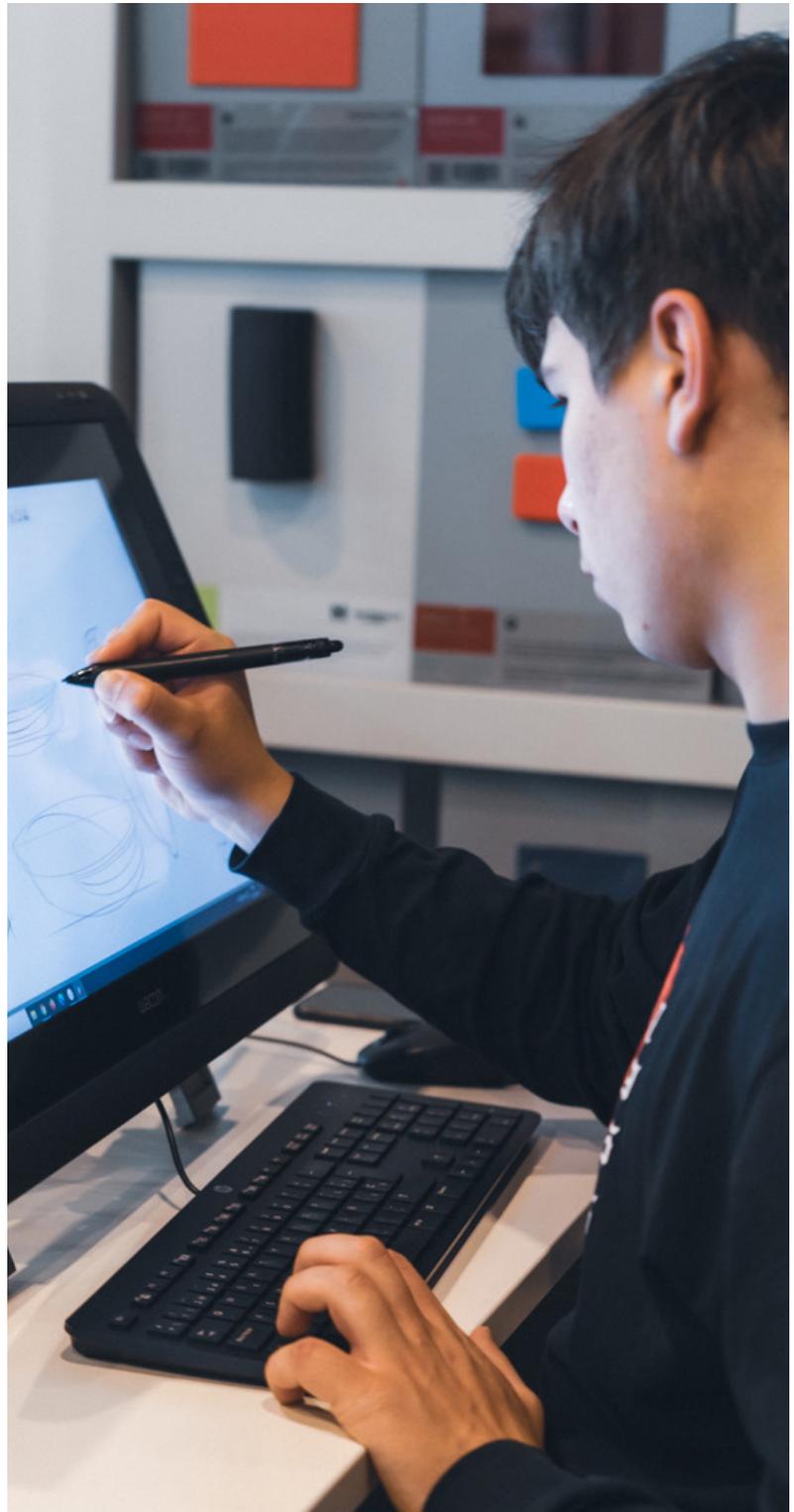
Este módulo se centra en la planificación y documentación necesarias para el desarrollo de un proyecto multimedia interactivo, la manipulación y clasificación de los elementos multimedia y, sobre todo, la implementación del código necesario para desarrollar la interactividad del proyecto. Los estudiantes serán capaces de implementar los aspectos técnicos de un proyecto multimedia interactivo, así como de elaborar los planes y especificaciones necesarios para ello, de evaluar la marcha del proyecto a medida que éste se va desarrollando y de analizar los resultados del mismo a su término.

### **Environment and Level Design (HND)**

En Environment and Level Design los estudiantes comprenderán el funcionamiento del diseño del videojuego, los mecanismos de gestión de proyectos, equipo y desarrollo para poder crear un nivel o escenario de un videojuego. Desarrollarán las habilidades necesarias para abarcar desde el diseño inicial a la creación de activos del juego, niveles envolventes, mecánicas del juego, reglas, narrativa y estéticas para mejorar la jugabilidad y la experiencia de usuario.

### **Individual Project (HND)**

Individual Project fomenta la capacidad de los estudiantes para desarrollar un proyecto individual utilizando técnicas de investigación adecuadas para industrias culturales como la animación 3D, los videojuegos y el diseño de interacción, desde una perspectiva basada en la práctica por proyectos. Los contenidos de la misma les proporcionarán la oportunidad de desarrollar habilidades de investigación, desarrollo y comunicación a nivel profesional para estos ámbitos.



## 2º curso

### **Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo**

Este módulo supone, en muchos aspectos, una continuación de Realización de Proyectos Multimedia Interactivos Multimedia que se cursa en el primer año. En ese sentido, los estudiantes explorarán conceptos avanzados del desarrollo de videojuegos y habilidades de programación, específicamente orientada a objetos, a través de la utilización del motor Unity.

### **Empresa e Iniciativa Emprendedora**

En Empresa e Iniciativa Emprendedora los alumnos verán la realidad de la empresa y el emprendimiento como oportunidad de desarrollo profesional y considerarán la iniciativa, elaboración y puesta en marcha de una idea de negocio teniendo en cuenta los condicionantes del entorno y las oportunidades que la adquisición del título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos brinda al alumnado. El hilo conductor será la elaboración de un Plan de Empresa que será muy similar al que, en un futuro, pueda suponer una oportunidad laboral real.

### **Inglés Técnico para Grado Superior**

Enfocado a la adquisición y perfeccionamiento de las cuatro destrezas que forman la base de la competencia comunicativa: comprensión auditiva, comprensión lectora, producción oral y producción de textos escritos. Teniendo en cuenta la internacionalización de las empresas relacionadas con el mundo de la animación y del videojuego, el dominio del idioma y la utilización de la terminología específica del sector se convierte en una ventaja competitiva en el proceso de inserción laboral.

### **Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D**

En este módulo los alumnos desarrollarán competencias y habilidades para comprender los principios de animación 2D y 3D y distintos métodos que permiten al animador crear una animación fluida y correcta. Los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura permitirán a los animadores entender de manera clara la mecánica del cuerpo en personajes bípedos a nivel fisiológico y técnico, permitiéndoles resolver cualquier ejercicio relacionado con físicas.

### **Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos**

Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos es un módulo orientado a proporcionar a los alumnos conocimientos relacionados con el diseño, planificación, ejecución, producción y seguimiento de proyectos 3D, animaciones y entornos multimedia interactivos. Los estudiantes se prepararán para la actividad en un campo profesional mediante una formación polivalente e intensiva en modelado 3D (modelado poligonal y escultura digital) para la creación de assets, escenarios y personajes, adquiriendo el dominio de herramientas avanzadas y técnicas artísticas que le permitirán adaptarse a las diferentes situaciones que puedan producirse en un proyecto real.

### **Realización del Montaje y Postproducción de Audiovisuales**

Este módulo tiene como objetivo dotar de los conocimientos técnicos y procedimentales necesarios en todas las fases de producción de un proyecto audiovisual: preproducción, producción y postproducción y montaje. El módulo se dividirá en dos partes, una de ellas será la encargada de abordar la narrativa audiovisual a través del análisis de ejemplos con el fin de comprender los principales códigos que componen

el lenguaje audiovisual dentro del discurso narrativo. La otra parte irá dirigida a desarrollar la puesta en marcha del manejo y funcionamiento de los programas de edición y postproducción a partir de una planificación previa y con el objetivo de crear diversas composiciones en las que se integrarán elementos 3D, efectos visuales y motion graphics.

### **Proyecto de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos**

Este módulo final supone la realización y creación de un trabajo original (bien sea un producto audiovisual, un corto animado, un videojuego, un proyecto de realidad virtual, etc.) en el que los alumnos pondrán en práctica todas las competencias adquiridas a lo largo del ciclo, recorriendo cada una de las fases del proceso de producción hasta obtener un producto final acorde a las exigencias del mercado, acompañado de una memoria que demuestre la suficiencia del alumnado en la culminación de su formación.

### **Formación en Centros de Trabajo**

Una vez superados los módulos profesionales, la FCT acercará al alumnado a la realidad profesional y le permitirá una primera incursión en el mundo laboral, desempeñando tareas específicas del ciclo en una empresa del sector. Podrán poner en práctica las destrezas y competencias adquiridas realizando un programa formativo en un entorno real de trabajo, conocer de primera mano el funcionamiento de la empresa colaboradora y, a la vez, iniciar una red de contactos profesionales que puede ser decisiva para su inserción laboral.

### **Creative Media Industry (HND)**

Creative Media Industry persigue la capacidad de contextualizar el desarrollo y la evolución de los videojuegos en el panorama actual. En esta unidad, los alumnos realizarán un proceso de investigación para obtener una amplia comprensión contextual de la industria del videojuego, prácticas comerciales y habilidades específicas de la producción de medios creativos.

### **Scripting for games (HND)**

Con Scripting for games el alumno será capaz de prototipar e iniciar el desarrollo de proyectos desde su fase más conceptual hasta su exportación a formatos comunes. Para ello, los motores de juegos ofrecen soluciones de scripting que permiten a los desarrolladores implementar funciones más rápido y más eficazmente para la creación de contenido.

# Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Proyectos anuales\*

Cursos	Conocimientos transversales	P
<b>1<sup>er</sup> curso</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Corto alcance</li> <li>&gt; Juego 2D</li> </ul>	<p>Se trabajan competencias intrínsecas al perfil profesional de <b>Técnico de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos, así como un lenguaje común transversal de la profesión.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Visión global de las disciplinas profesionales.</li> <li>&gt; Dinámicas y flujo de trabajo.</li> <li>&gt; Trabajo en equipo.</li> <li>&gt; Habilidades de comunicación.</li> <li>&gt; Capacidad de toma de decisiones y resolución de conflictos.</li> <li>&gt; Gestión del tiempo.</li> <li>&gt; Habilidades de planificación, organización y priorización del trabajo.</li> </ul>	
<b>2<sup>o</sup> curso</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Medio alcance</li> <li>&gt; Juego 3D o Cortometraje de Animación</li> </ul>		
<b>1<sup>o</sup> HND</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Individual Project</li> <li>&gt; Environment &amp; Level Design</li> </ul>		
<b>2<sup>o</sup> HND</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Creative Media Industry</li> <li>&gt; Scripting for Games</li> </ul>		

Programa formativo	Salidas profesionales
<p><b>Habilidades artísticas</b> Modelado y Escultura 3D, Texturizado, Ilustración y Concept Art.</p>	<p>Modelador 3D Diseñador de Niveles (HND) Diseñador de Juego (HND) Animador 2D y 3D Ilustrador Concept Artist Beta Tester Guionista Gamificación Técnico de Efectos Especiales 3D Integrador Multimedia Audiovisual Desarrollador de Aplicaciones y Productos</p> <p>Audiovisuales Multimedia Editor de Contenidos Audiovisuales Multimedia Interactivos y no Interactivos Diseñador / Desarrollador de Serious Games y Simuladores Inteligencia Artificial y Simuladores Realidad Virtual, Aumentada y Extendida Prop and Character Artist Artista Técnico Desarrollador de Motores y Librerías Gráficas</p>
<p><b>Habilidades de animación</b> Preproducción, Producción y Postproducción. Animación 2D y 3D.</p>	
<p><b>Habilidades de programación</b> Conceptos de lenguaje, generalidades de programación. Desarrollo e implementación del producto interactivo en motores gráficos.</p>	
<p><b>Diseño (HND)</b> Conceptos técnicos específicos de diseño de personajes, escenarios y/o props aplicados a su producción. Composiciones gráficas, cromatismos, ángulos de cámara, puesta en escena. Diseño de niveles y monetización.</p>	

# ¿Por qué cursar un Ciclo Formativo de Grado Superior + Higher National Diploma (HND) en Game Development?

El mundo de la creación digital está en plena efervescencia. Tanto el reconocimiento de los videojuegos como parte de la industria cultural, como la pujanza del ocio digital que ya supera en volumen de consumidores y de negocio a los formatos tradicionales, hace constatar que el sector goza de muy buena salud. Toda la prospectiva indica que esta industria va a necesitar un número creciente de trabajadores que puedan aportar un alto componente de conocimiento e innovación.

Cursando estos estudios se obtiene el Título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en dos intensos años. Es un programa oficial reconocido por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid y por el Ministerio de Educación del Gobierno de España, totalmente homologable en el mercado de trabajo europeo. Las enseñanzas que recoge el Ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos de ESNE son eminentemente prácticas y multidisciplinarias, se cursan bajo la guía y tutela de profesionales del sector en activo y con la disponibilidad de herramientas y programas

de última generación para la creación de contenidos visualmente potentes y funcionales. El plan de estudios se basa en la materialización de proyectos reales, con un seguimiento personalizado por parte de los profesores que persigue el desarrollo de las capacidades técnicas y creativas de los alumnos y la cualificación que demanda una industria en alza.

Complementariamente, ESNE ofrece la posibilidad de cursar una Titulación Oficial que pertenece al Sistema Educativo Superior Británico. El “Higher National Diploma (HND) in Creative Media Production (Game Development)” está reconocido internacionalmente, más allá del ámbito de la Unión Europea y esto lo hace enormemente atractivo para los alumnos que buscan una empleabilidad global.

Hay dos razones que explican el potencial formativo del HND como elemento diferenciador:

1. Los alumnos que cursan HND amplían sus conocimientos en el diseño de videojuegos, un área fundamental para mejorar la experiencia de juego y, por tanto, el éxito del producto

2. Su enfoque permite conocer el contexto real de la industria del videojuego y, con ello, favorecer una comercialización más eficaz de los diseños desarrollados.

**La combinación de CFGS + HND es muy valiosa por sí misma y, más aún, si se considera que es una pasarela inmejorable para la progresión al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.**

Su equivalencia en número de 120 créditos ECTS permite la convalidación de dos cursos completos del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Esta es una opción que goza de gran acogida entre los alumnos.

La oportunidad de progresar al grado universitario también está disponible sin pasar previamente por el HND, pero cursando, en este caso, menos de 3 cursos académicos para completar el grado. En cualquiera de los casos, el paso previo por las enseñanzas del Ciclo Formativo permite que el estudiante pueda continuar su formación gradualmente, con la obtención de una cualificación y un título intermedios y seguir ampliando su profesionalización con la consecución del título universitario.

# Dimensión Internacional

ESNE apuesta por preparar a sus alumnos para su pertenencia a un entorno global promoviendo actividades de carácter internacional.

A nivel institucional, ESNE forma parte de CUMULUS, la asociación de universidades dedicadas al diseño más importante del panorama internacional que promueve la educación e investigación conjunta en las áreas de Arte, Diseño y Comunicación en el mundo.

Otra opción muy interesante para los estudiantes de Ciclo Formativo de Grado Superior es que pueden participar en los programas de prácticas internacionales en empresas lo que les aporta una experiencia personal, formativa y profesional de extraordinario valor. En este último año, por ejemplo, los alumnos han realizado prácticas profesionales en Reino Unido a través del programa ERASMUS+.

En ESNE se promueven las experiencias internacionales por ser enriquecedoras y valiosas para los alumnos de todas las titulaciones.



Todos los estudiantes de CFGS y Grado cuentan con clases de inglés como parte de su formación obligatoria, pueden optar también a cursos preparatorios de certificaciones oficiales y reciben de manera eventual cursos o conferencias en inglés.

Además, ESNE tiene diferentes acuerdos con empresas para estas prácticas profesionales en Alemania, Países Bajos o Bulgaria dentro del programa ERASMUS+.



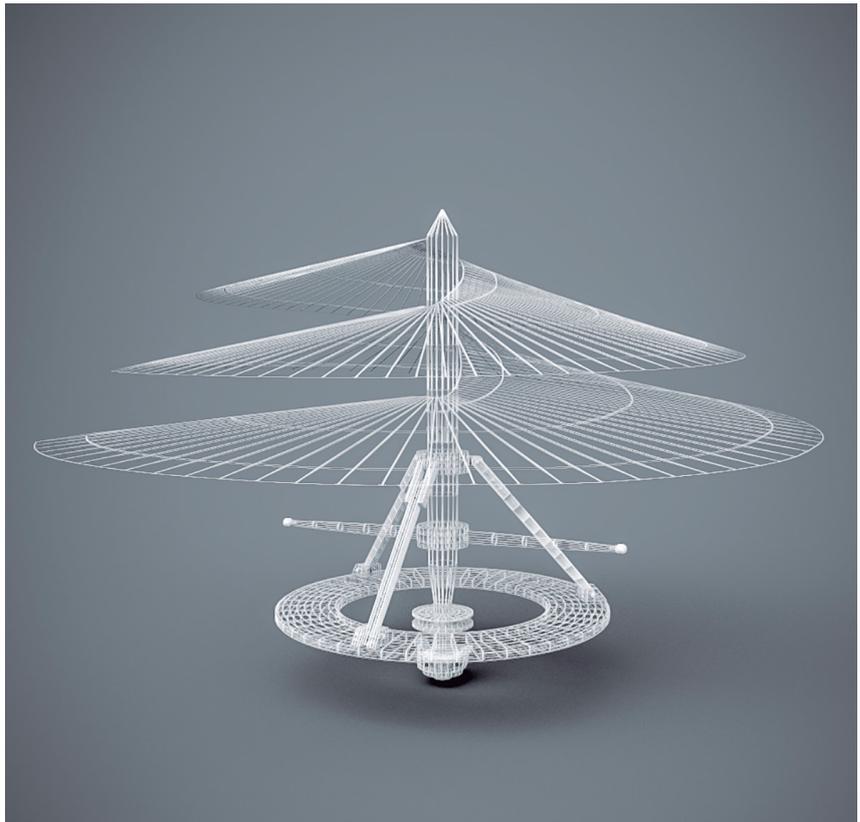
### Proyecto

Modelado 3D de las máquinas de Leonardo Da Vinci para la exposición *Los Rostros del Genio*.

### Alumnos

Paul Corona, Aitor González y Diana Montoro.

Los alumnos del Ciclo han sido protagonistas en la exposición *Los Rostros del Genio* con el desarrollo de los modelos tridimensionales y renders de las máquinas del inventor extraídas de los códices originales. Unos modelos que se han desarrollado para su uso en Realidad Virtual y Aumentada, en colaboración con la empresa Iniciativas y Exposiciones, permitiendo interactuar al público con las máquinas y plantear una aproximación a cómo el artista ideó su funcionamiento.



# Conexión Empresarial

La relación Universidad-Empresa es vital para el éxito profesional de los alumnos y, por tanto, su formación en ESNE está absolutamente vinculada con la industria de cada ámbito. En el caso de los Ciclos Formativos esta unión es aún más especial, al formar en dos intensos años a profesionales capaces de dar respuesta a las necesidades reales de las empresas.

**ESNE mantiene más de 500 convenios firmados con las principales empresas del sector y adscritas a áreas de negocio transversales. Con ellas, se desarrollan proyectos de investigación, prácticas en empresas y actividades conjuntas. Algunas de ellas son: Sony, Lenovo, Microsoft, Zinkia o FX Interactive.**

Para consolidar las relaciones con las diferentes industrias ESNE ha desarrollado un ecosistema de empresas e instituciones que colaboran en la actividad académica con su asesoramiento e intercambio de experiencias y con la involucración de profesionales en proyectos desarrollados por los alumnos.

ESNE es pionera en la investigación aplicada en el ámbito del Videojuego con proyectos de I+D + i en realidad virtual, realidad mixta y simulación. Muchos de estos proyectos se desarrollan con organismos públicos y empresas privadas como el Proyecto para la Dirección General de Tráfico y la Purdue University de Indianapolis (EEUU) para reducir o evitar el riesgo de accidentalidad en colectivos de usuarios vulnerables, peatones, ciclistas, personas con movilidad reducida, etc.

Es importante destacar que en muchos casos trabajan conjuntamente en los proyectos y prácticas los alumnos de ESNE tanto del Grado como del Ciclo.

Un grupo de alumnos del CFGS ha participado en el proceso de producción del cortometraje de Animación *Cazatalentos* ganador del Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación en 2019 y otra alumna ha participado en el proceso de producción de la película de animación *Klaus*, nominada al Oscar a la Mejor Película de Animación.

Alumnos del Ciclo también han participado junto con LENOVO y el Ayuntamiento de Madrid en un proyecto de Seguridad Ciudadana para analizar los flujos de masas en la Puerta del

Sol mediante realidad virtual en eventos y celebraciones a través de planos del ayuntamiento y fotos de la plaza.

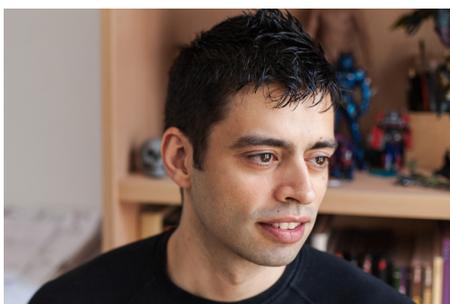
Las aplicaciones en salud y su investigación también son destacadas como el proyecto con la Universidad Complutense de Madrid y la Fundación Querer con una aplicación interactiva para niños con lesiones cerebrales o trastornos del lenguaje.

# Animaciones 3D, Juegos y Entornos interactivos 360°

# Ferias, eventos y concursos

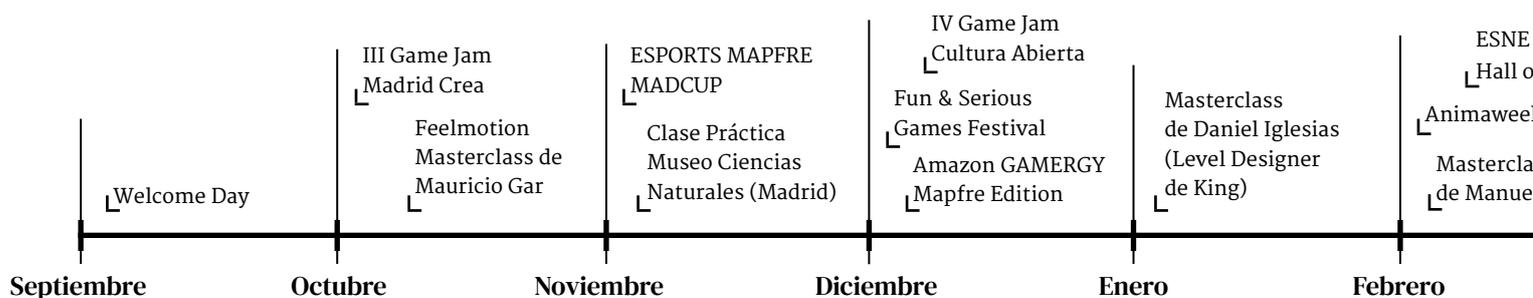
## Masterclasses

Los profesores de ESNE compatibilizan su labor docente trabajando en las empresas claves del sector, como Mercury Steam, Tequila Works, 2K Games, Sngular, entre otras. Asimismo, Patrice Désilets, Rami Ismail, Rafater, Kevin Sardà o Risa Cohen son algunos de los ponentes que han impartido masterclasses en ESNE.



Rafater es uno de los concept artist más reputados y experimentados de España, habiendo trabajado para clientes como Wizards of the Coast, Games Workshop, Applibot, Hex Entertainment...

Patrice Désilets y Rami Ismail entusiasmaron al auditorio de ESNE contando su experiencia en el desarrollo de Assassins Creed y Nuclear Throne, respectivamente.



← Eventos



ESNE acude a las principales ferias del sector presentando su oferta académica y los trabajos profesionales de sus alumnos.



El Campus de ESNE celebra la primera edición del ESPORTS MAPFRE MADCUP.

## Eventos

Anualmente los alumnos y profesores de ESNE participan en eventos relacionados con el mundo del videojuego como la Madrid Games Week, ESNE GameJamOn, Fun & Serious, Game Lab y Feria de Emprendimiento y Empleo.

## Festivales

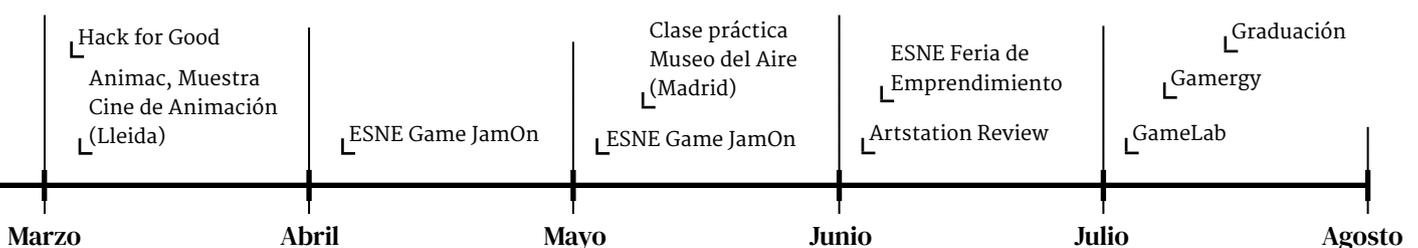
**ANIMAC.** Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña, uno de los acontecimientos audiovisuales más conocidos de los que se celebran en España, que tiene como objetivo promocionar y dar a conocer la animación audiovisual y ser un punto de encuentro entre los profesionales del sector.

**ANIMAWEEK.** La convocatoria de Animaweeek reta a los alumnos y alumnas de ESNE para formar equipos de trabajo e idear, producir y realizar un cortometraje de animación en un tiempo récord, a partir de una temática determinada.



ANIMAC, la Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña, donde ESNE cuenta con un espacio en el que alumnos de Animación desarrollan un taller de personajes, diseño de fondos y elementos en 2D y 3D.

f Fame  
k  
ss  
l Sirgo



anuales

## Casos de éxito

# Factoría de Talento

Los proyectos que se muestran a continuación son una selección representativa de las distintas disciplinas que forman parte de los portfolios de los alumnos que han mostrado un crecimiento exponencial en sus aptitudes técnicas y artísticas y significa un reconocimiento a su talento, motivación y, sobre todo, esfuerzo a lo largo de su recorrido en ESNE.

*Carro nativo americano, proyecto de Charlotte Craigie Castellote. Esta pieza forma parte de su proyecto final de 3D, un carro basado en los medios de transporte de los nativos americanos del siglo XIX.*



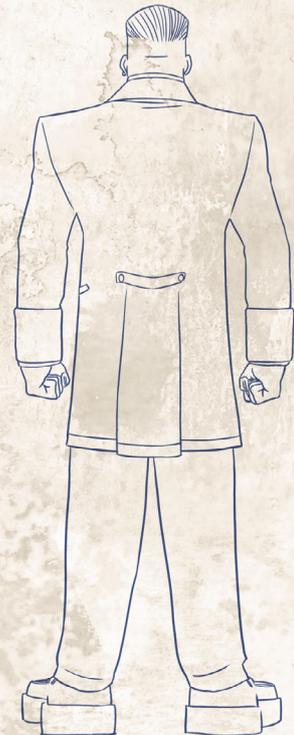
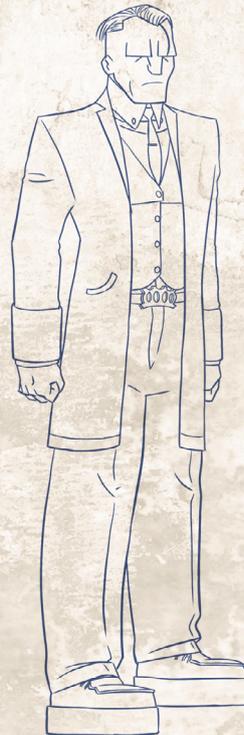
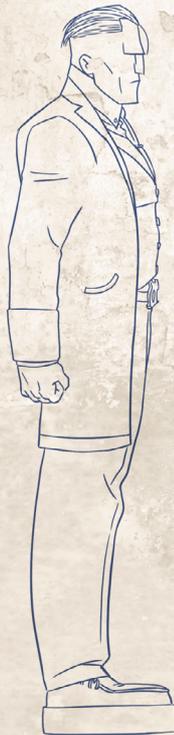
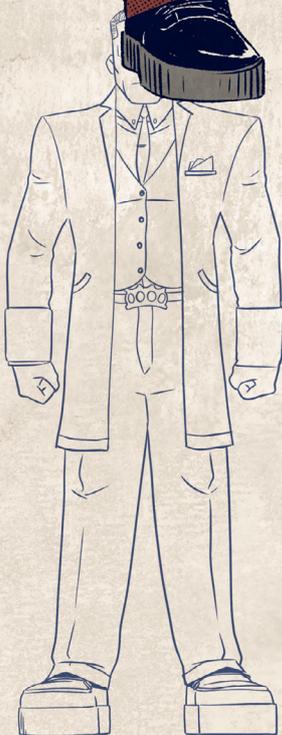
Modelado de personaje en 3D, proyecto realizado por el alumno Martín Alba.



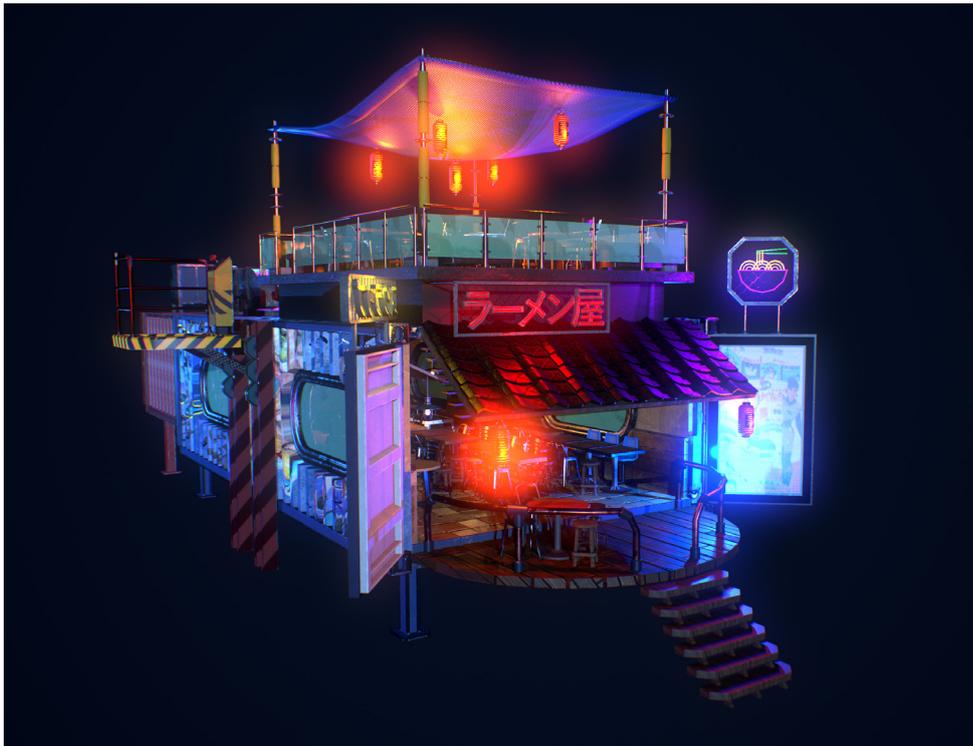


## Gonor "Smartboy" Bourke

*Criado en las calles de Belfast, Gonor se hizo un nombre como boxeador clandestino antes de los dieciocho años. Los combates amañados eran una forma fácil de hacer dinero, pero tan bien enemigos. Ahora vive en Manchester, donde se ha hecho un hueco privilegiado entre las bandas de Inglaterra.*

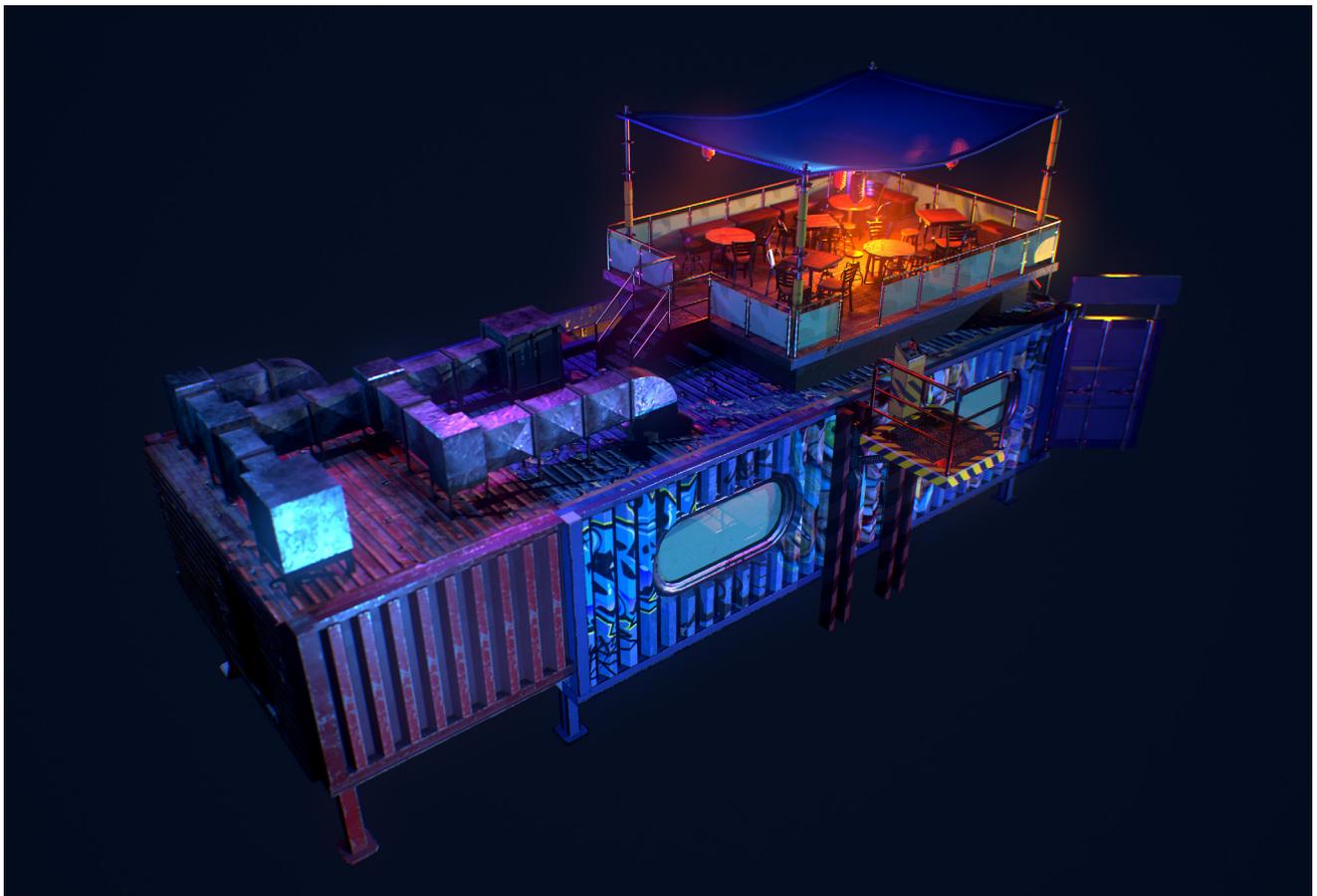


Diseño de personaje realizado con técnicas digitales por el alumno Rafael de la Mata.



*Scrap 'N Junk: Ramen Bar.*  
Escenario 3D de un ramen bar de dos plantas, construido a partir de las piezas y materiales descartados por los habitantes de Night City. El establecimiento cuenta con un amplio restaurante interior, una terraza cubierta al aire libre, una modesta cocina y un montacargas.

Premio del Público en el concurso #CyberpunkESNE 2021. Proyecto del alumno Guillermo Rodríguez Benavides.





Modelo 3D del  
Ford Mustang  
GT500 de 1967,  
creado por el  
alumno Martín  
Alba.

# 7 razones para elegir ESNE

1.

**ESNE es el Campus Universitario de diseño y tecnología más grande de España.**

Y está en el centro de Madrid con fácil acceso en metro, autobús o cercanías. En este centro especializado, todos los alumnos comparten los mismos intereses e inquietudes por el mundo de la Animación, los Videojuegos, las Aplicaciones, aunque sean de áreas diferentes como el Diseño Gráfico o el Diseño de Producto.

2.

**ESNE es el Centro Universitario Oficial con más experiencia en formación de Graduados en sus áreas de España.**

Fue el primero en conseguir que se reconociera la Educación Superior en Videojuegos como Grado Universitario.

3.

**ESNE ofrece un itinerario formativo único y diferenciador.**

Ofrece al alumno cursar junto con el Ciclo Formativo de Grado Superior el Higher National Diploma in Creative Media Production para continuar con el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en unas condiciones excepcionales y conseguir todas las titulaciones en 4 años.

4.

**Las instalaciones están totalmente orientadas al éxito del alumno.**

ESNE ofrece un itinerario formativo único y diferenciador. Cuenta con el mayor parque de ordenadores específicos, kits de desarrollo para PlayStation, aulas Wacom Cintiq de 22", software profesional, laboratorios, aulas de dibujo y tecnologías de realidad virtual como herramienta de trabajo.

**90%**

**tasa de empleabilidad a los 6 meses de terminar los estudios.**

5.

**El modelo educativo se basa en proyectos vinculados a empresas para que el aprendizaje esté adaptado al mundo real.**

Dos años intensos que incluyen la formación en centros de trabajo. Además, el Campus está lleno de actividad y experiencias: Ferias, concursos, masterclass, viajes...

6.

**El profesorado está compuesto por profesionales acreditados.**

Muchos de ellos trabajando en activo en la industria del Videojuego, la Animación y el desarrollo de Aplicaciones, apasionados de su profesión, accesibles y comprometidos con la educación.

7.

**Los grupos son reducidos y la atención es personalizada.**

El objetivo es lograr que los alumnos aprovechen al máximo su formación y todas las oportunidades que abren los Ciclos Formativos de Grado Superior.

# Testimoniales

---

**Alberto Alonso Sánchez, titulado CFGS y actual estudiante de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.**

“ El CFGS sobre animación que realicé en ESTEC no es solo un título académico para mí. Son los dos años que recordaré durante toda mi vida como aquellos que me abrieron los ojos sobre mi futuro. En tan corto período de tiempo tuve la oportunidad de mejorar y aprender muchísimas competencias relacionadas con el arte digital, conocer a maravillosos compañeros y amigos con los que hoy en día trabajo en nuestros propios proyectos y aprender de los mejores profesionales de la docencia que he tenido la suerte de conocer. Por mucho que trabaje, estudie, o enseñe en un futuro, nada podrá hacerme olvidar el lugar donde por primera vez en mi vida sentí que encajaba y que me motivó a estudiar.

---

**Nicolás Rodríguez Jveschuk, titulado CFGS.**

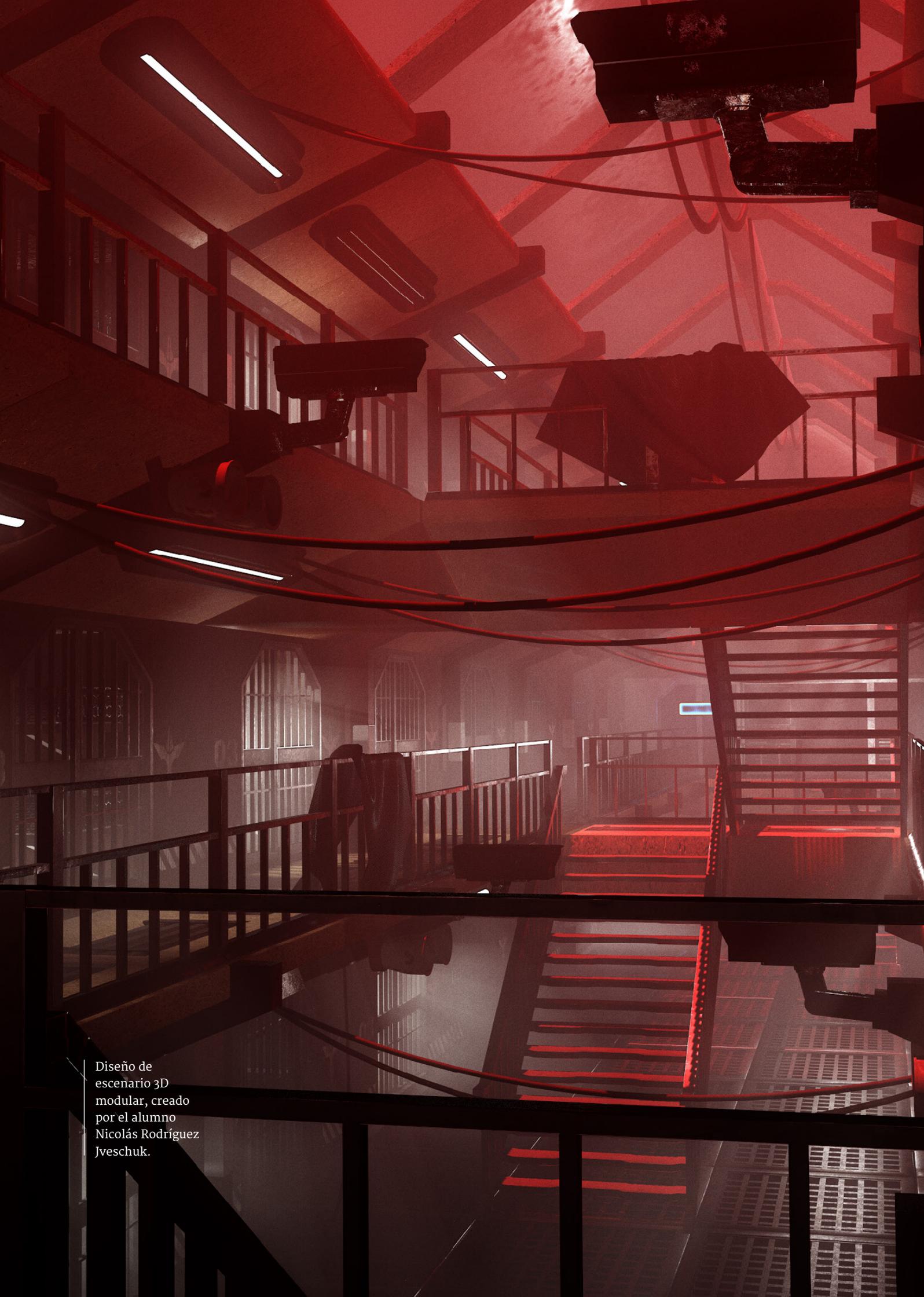
“ Cuando empecé a estudiar en ESTEC no sabía a qué me iba a dedicar ni tenía idea de lo que conllevaba desarrollar un videojuego. Dos años más tarde, estos estudios me han dado un rumbo y me han enseñado todo lo que hoy sé, y me siento preparado para poner un pie en la industria. Esto se lo debo a los profesionales que he tenido el placer de tener como docentes durante este tiempo, quienes me han enseñado a perfeccionar mis habilidades y me han mostrado cómo afrontar proyectos de manera eficiente. Siempre recordaré mi paso por ESNE como el tiempo donde se sentaron las bases de mi carrera profesional.

---

**Guadalupe Romero Carrasco, titulada CFGS y autónoma en Immune Technology Institute, Arextech y Logix5.**

“ En el ciclo aprendí a desenvolverme en diferentes ámbitos, a ser proactiva, autodidacta y a mostrar mi potencial a través de mi trabajo. Y aunque mi principal interés era la animación y el diseño 3D, en cuanto descubrí el Level Design supe que era a lo que me quería dedicar y fue el rol que adopté en la mayoría de proyectos que hicimos en el curso, junto con la creación de entornos en 3D. El Level Design es base de cualquier videojuego, es el razonamiento, el contraste de información y el por qué de todo lo que ocurre dentro de ellos. Es la magia del backstage, el engranaje de todo desarrollo.

Tras conocer el Level Design, descubrí el Diseño UX/UI y desde entonces aplico todo lo que aprendí en los productos y servicios que diseño. También me ha permitido desarrollar diferentes proyectos de gamificación en el entorno educativo y siempre que puedo apporto mi madera de diseñadora 2D, 3D y a través de la edición de vídeo.



Diseño de  
escenario 3D  
modular, creado  
por el alumno  
Nicolás Rodríguez  
Jveschuk.



[esne.es](http://esne.es)

**Calle del Moscatelar, 10-12**

**28043 Madrid**

**+34 910 494 747**

**Metro: Arturo Soria y Esperanza**

**Bus: 120, 122, 11 y 70**

-

**Avenida Alfonso XIII, 97-99**

**28016 Madrid**

**+34 910 770 055**

**Metro: Colombia, Alfonso XIII y Av. de la Paz**

**Bus: 40, 7, 87 y 11**

Centro de Formación Profesional  
autorizado por la Comunidad de Madrid:



**Comunidad de Madrid**

Centro Extranjero autorizado  
por la Comunidad de Madrid:



Approved Centre from Pearson

**ESNE**