



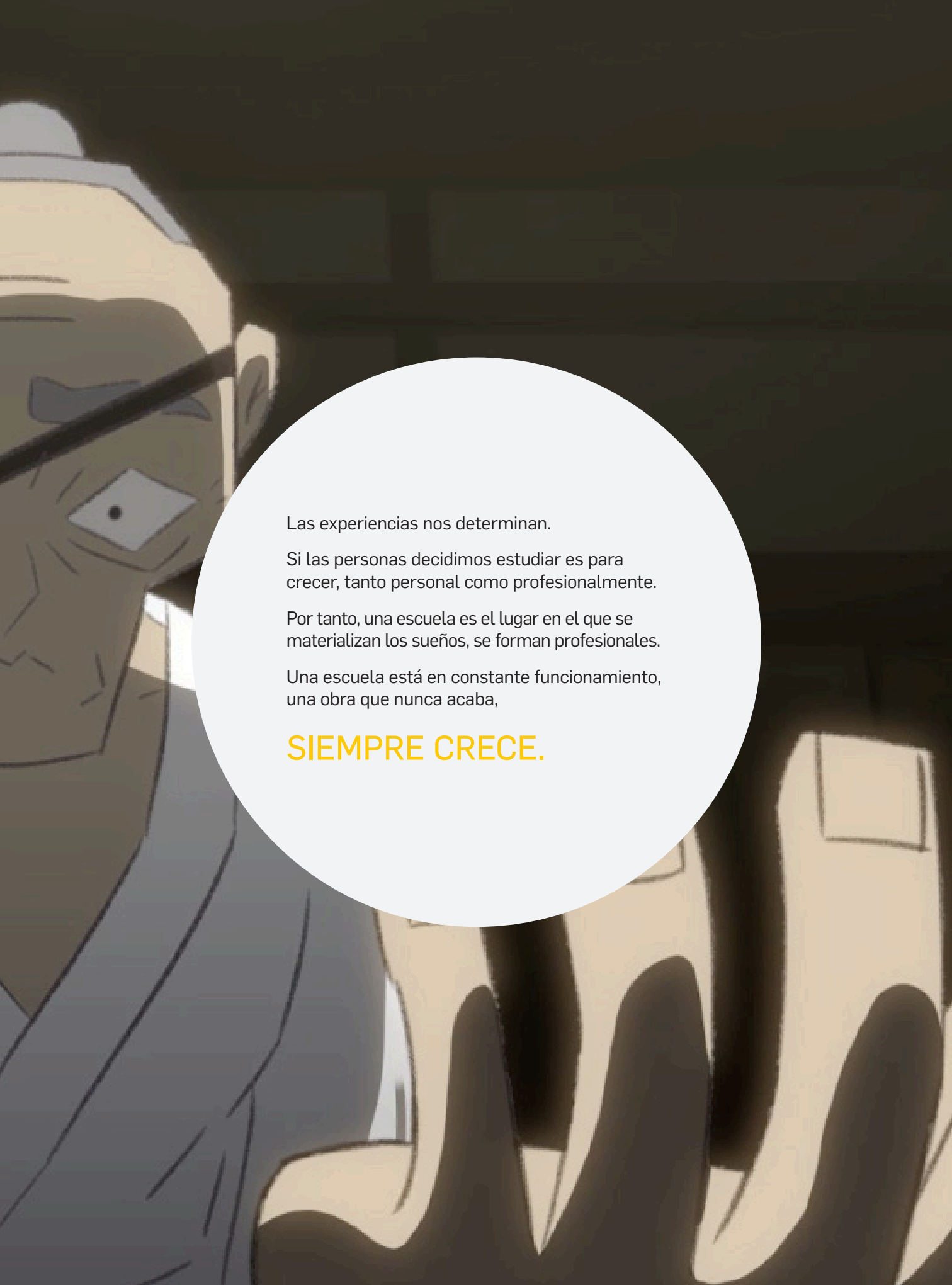
LCI
Barcelona

DIPLOMA SUPERIOR
ANIMACIÓN



2D Y 3D

ESCUELA
SUPERIOR
DE DISEÑO

A stylized illustration in a dark, muted color palette. On the left, a close-up of a person's face is visible, wearing a grey headband and a dark eye patch over their right eye. On the right, a hand is shown with fingers spread, wearing a light-colored glove. The background is dark and textured.

Las experiencias nos determinan.

Si las personas decidimos estudiar es para crecer, tanto personal como profesionalmente.

Por tanto, una escuela es el lugar en el que se materializan los sueños, se forman profesionales.

Una escuela está en constante funcionamiento, una obra que nunca acaba,

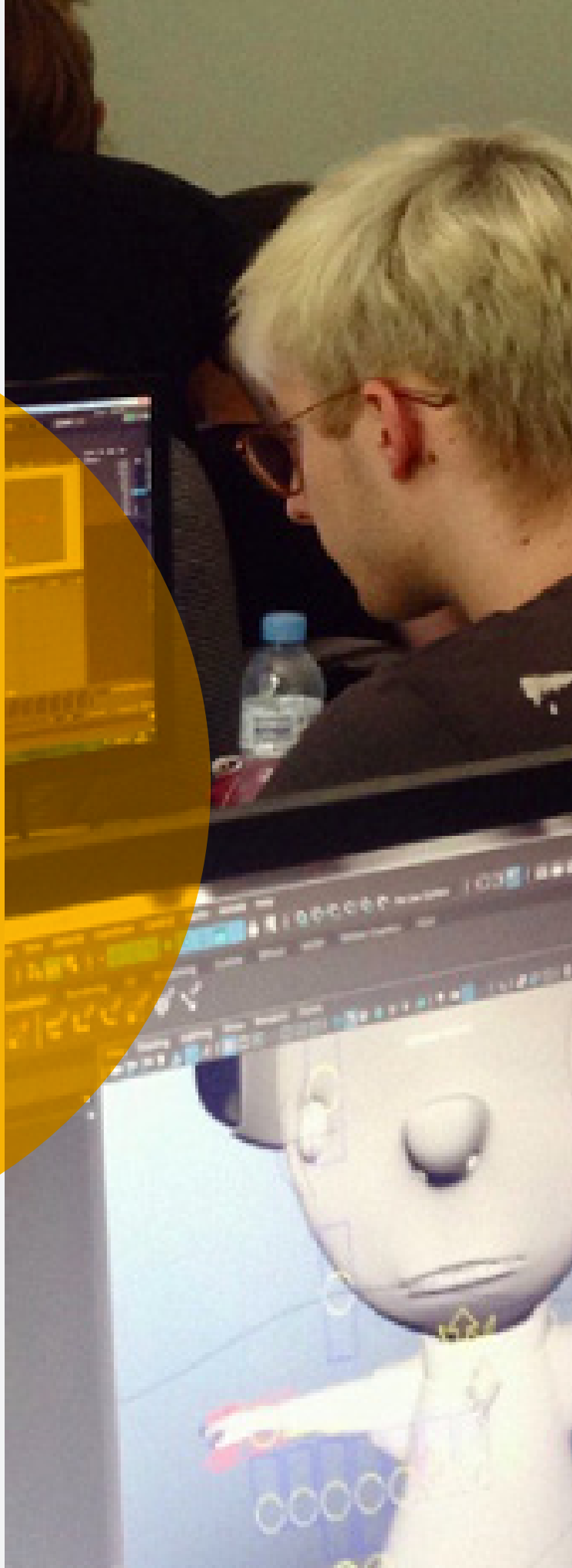
SIEMPRE CRECE.

LA ESCUELA

LCI Barcelona es la escuela de diseño, creatividad e innovación más internacional de la capital catalana gracias a los 23 campus repartidos en los 5 continentes que tiene la red canadiense LCI Education, a la cual pertenece.

Referente en el ámbito de la formación en diseño, animación, videojuegos y fotografía, LCI Barcelona atrae año tras año a estudiantes de todo el mundo que quieren convertirse en profesionales competitivos.

En junio de 2019, LCI Barcelona adquirió la Escuela Seeway para ampliar y consolidar su oferta formativa.





LA RED LCI EDUCATION



17.000 estudiantes



3.000 profesores



100 nacionalidades



23 campus



5 continentes

CAMPUS DE LA RED

América:

Montreal, Canadá · Vancouver, Canadá · Monterrey, México · Bogotá, Colombia · Barranquilla, Colombia · San José, Costa Rica

Asia:

Yakarta, Indonesia · Surabaya, Indonesia

África:

Casablanca, Marruecos · Marrakech, Marruecos · Rabat, Marruecos · Tángen, Marruecos · Túnez, Túnez

Europa:

Barcelona, España · Estambul, Turquía

Oceanía:

Melbourne, Australia

DIPLOMA SUPERIOR EN ANIMACIÓN 2D Y 3D

TITULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD SAN JORGE

1^{ER} CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

Dibujo Artístico
Historia de la Animación I
Principios de la Animación Tradicional
Módulo Generalista 3D. Inicio al 3D
Dibujo para Animación

2^º TRIMESTRE

Dibujo Artístico
Historia de la Animación II
Animación 2D I
Animación 3D I
Módulo Generalista 3D. Modelado I
Dibujo para Animación

3^{ER} TRIMESTRE

Dibujo Artístico
Análisis de la Animación
Animación 2D I
Animación 3D I
Módulo Generalista 3D. Modelado II

2^º CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

Concept Art
Lenguaje Cinematográfico
Módulo Generalista 3D. *Rigging*
Animación 2D II
Animación 3D II
Dibujo Anatómico

2^º TRIMESTRE

Lenguaje Cinematográfico
Diseño de Personajes
Módulo Generalista 3D. *Sculpting*
Animación 2D II
Animación 3D II
Dibujo Anatómico

3^{ER} TRIMESTRE

Edición y Postproducción
Acting para Animación
Módulo Generalista 3D. Proyecto
Animación 2D II
Animación 3D II
Dibujo Anatómico

3^{ER} CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

Guion
Producción
Animación
Storyboard
Desarrollo de una Biblia Gráfica

2^º TRIMESTRE

Creación de Personajes
Layout & Previs
Composición Digital
Diseño de Animación
Desarrollo Visual

3^{ER} TRIMESTRE

Edición de Sonido
Mercado Laboral
PROYECTO FINAL DE ESTUDIOS

1^{ER} CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

DIBUJO ARTÍSTICO

Técnicas de perspectiva, dibujo anatómico e iluminación del dibujo artístico orientadas a sus aplicaciones en el mundo de la animación.

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN I

Origen y desarrollo de la animación desde su contexto histórico, realizando especial hincapié en los principales impulsores y referentes de la animación.

PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL

Bases de la animación a partir del desarrollo de los 12 principios de los estudios Disney.

MÓDULO GENERALISTA 3D. INICIO AL 3D

DIBUJO PARA ANIMACIÓN

2º TRIMESTRE

DIBUJO ARTÍSTICO

Técnicas de perspectiva, dibujo anatómico e iluminación del dibujo artístico orientadas a sus aplicaciones en el mundo de la animación.

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN II

Origen y desarrollo de la animación en su contexto histórico partiendo del siglo XX.

ANIMACIÓN 2D I

Principios, técnicas y procesos de animación 2D usando el *software* de animación TVPaint.

ANIMACIÓN 3D I

Principios, técnicas y procesos de animación 3D usando Autodesk Maya.

MÓDULO GENERALISTA 3D. MODELADO I

Bases técnicas de modelado poligonal 3D a partir de la elaboración y creación de objetos y personajes utilizando Autodesk Maya.

DIBUJO PARA ANIMACIÓN

3^{ER} TRIMESTRE

DIBUJO ARTÍSTICO

Técnicas de perspectiva, dibujo anatómico e iluminación del dibujo artístico orientadas a sus aplicaciones en el mundo de la animación.

ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN

Estudio de películas y obras clave en la historia de la animación ya sea por estética o por concepto.

ANIMACIÓN 2D I

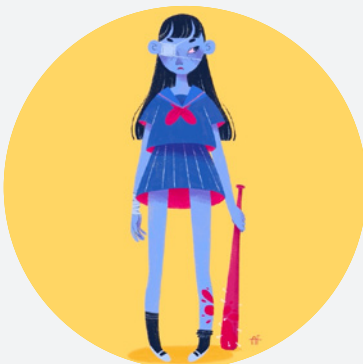
Principios, técnicas y procesos de animación 2D usando el *software* de animación TVPaint.

ANIMACIÓN 3D I

Principios, técnicas y procesos de animación 3D usando Autodesk Maya.

MÓDULO GENERALISTA 3D. MODELADO II

Técnicas de modelado poligonal 3D a partir de la elaboración y creación de objetos y personajes utilizando Autodesk Maya.



2^o

CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

CONCEPT ART

Principios básicos del color, la composición y la creación de escenarios usando técnicas de pintura digital.

LENGUAJE CINEMATográfico

MÓDULO GENERALISTA 3D. *RIGGING*

Principios básicos del *rig* de personajes en animación 3D. La asignatura desarrolla desde la creación de un *rig* propio a la adaptación del *autorig* sobre un modelo ya creado en Autodesk Maya.

ANIMACIÓN 2D II

Conceptos avanzados de animación 2D trabajando con varios personajes y desarrollando los principios del *acting* y *lipsing* a partir de secuencias reales de películas.

ANIMACIÓN 3D II

Conceptos de la animación con personajes ya definidos, desarrollando los principios del *acting* y *lipsing* a partir de secuencias reales de películas.

DIBUJO ANATÓMICO

Bases del dibujo artístico a partir de los principios del dibujo anatómico, composición, gestualidad y perspectiva.

2^º TRIMESTRE

LENGUAJE CINEMATográfico

DISEÑO DE PERSONAJES

Fundamentos del diseño de personajes para animación 2D y 3D. Se profundizará en el desarrollo gráfico y técnico de un personaje para su posterior uso en series y películas, dotándolo de estilo, temperamento y carácter.

MÓDULO GENERALISTA 3D.

SCULPTING

Principios técnicos y artísticos del modelado en 3D a partir del uso del *software* ZBrush.

ANIMACIÓN 2D II

Conceptos avanzados de animación 2D trabajando con varios personajes y desarrollando los principios del *acting* y *lipsing* a partir de secuencias reales de películas.

ANIMACIÓN 3D II

Conceptos de la animación con personajes ya definidos, desarrollando los principios del *acting* y *lipsing* a partir de secuencias reales de películas.

DIBUJO ANATÓMICO

Bases del dibujo artístico a partir de los principios del dibujo anatómico, composición, gestualidad y perspectiva.

3^{ER} TRIMESTRE

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN

Desarrollo de edición y posproducción cinematográfica para generar piezas acabadas con efectos finales, ya sea para 2D o 3D.

ACTING PARA ANIMACIÓN

Principios básicos del movimiento y la actitud del ser humano aplicados a la animación de personajes a partir de su interpretación y estudio.

MÓDULO GENERALISTA 3D.

PROYECTO

Desarrollo de un proyecto en 3D, sus métodos, particularidades y cómo afrontar un encargo profesional.

ANIMACIÓN 2D II

Conceptos avanzados de animación 2D trabajando con varios personajes y desarrollando los principios del *acting* y *lipsing* a partir de secuencias reales de películas.

ANIMACIÓN 3D II

Conceptos de la animación con personajes ya definidos, desarrollando los principios del *acting* y *lipsing* a partir de secuencias reales de películas.

DIBUJO ANATÓMICO

Bases del dibujo artístico a partir de los principios del dibujo anatómico, composición, gestualidad y perspectiva.



3^{ER} CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

GUIÓN

PRODUCCIÓN

Principios básicos de la producción de un cortometraje de animación, así como la legislación vigente en materia de derechos de autor y propiedad intelectual.

ANIMACIÓN

Perfeccionamiento de los conceptos de la animación desarrollando planos complejos y analizando y trabajando estilos de animación.

STORYBOARD

Principios del *storyboard* o narración gráfica centrándose en su apartado práctico a partir del estudio de los encuadres de imágenes, el posicionamiento de cámara y el desarrollo visual. Todo ello para que una historia tenga fluidez y sentido.

DESARROLLO DE UNA BIBLIA GRÁFICA

Creación de un proyecto de animación y su documento gráfico como base para la elaboración de un cortometraje final.

2^º TRIMESTRE

CREACIÓN DE PERSONAJES

Introducción al desarrollo y la preparación de los planos para su posterior animación a partir de la elaboración de una animática en 3D (*Previs*).

LAYOUT & PREVIS

Perfeccionamiento de los conceptos de la animación desarrollando planos complejos y analizando y trabajando estilos de animación.

COMPOSICIÓN DIGITAL

Mediante el *software* de composición Nuke se trabajará la integración, composición y edición final en producciones audiovisuales, tanto en animación 2D como 3D.

DISEÑO DE ANIMACIÓN

Desarrollo del diseño y el estilo de animación que se utilizará en el cortometraje final de carrera.

DESARROLLO VISUAL

3^{ER} TRIMESTRE

EDICIÓN DE SONIDO

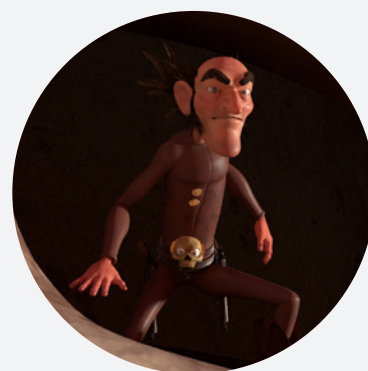
Sonido y sonorización de los efectos, música y voces requeridas para el cortometraje final.

MERCADO LABORAL

Salidas profesionales del mundo de la animación, desde la búsqueda de trabajo en estudios hasta la creación de uno propio, así como las bases para crear presupuestos y darse a conocer.

PROYECTO FINAL DE ESTUDIOS

Desarrollo por equipos de un cortometraje de animación emulando el trabajo de una productora.



WIND TALES



Uno de mis proyectos fue seleccionado en el importante certamen de animación Animac para ser presentado en el Incubator"

Arnau Martín
Alumni

DAVID CARRETERO JEFE DEL ÁREA DE ANIMACIÓN

Animador y realizador con más de 19 años de experiencia en el sector, ha abarcado proyectos de consultoría, desarrollo, diseño, animación, realización y dirección. Asimismo, ha trabajado para clientes como Bassat Ogilvy, Mediapro, TV3, TVE, Danone, Orange, TMB, Nike, Adidas, Philip Roman y en diversas películas galardonadas con el Goya y una nominación a los Oscars. Actualmente compagina su trabajo con la coordinación de las áreas de Animación y Videojuegos en Seeway de LCI Barcelona.



SALIDAS PROFESIONALES

- Animador 2D
- Animador 3D
- Modelador 3D
- Generalista 3D
- *Concept artist*
- *Visual development artist*
- Ilustrador
- Realizador
- *Digital compositor*



SERVICIOS AL ESTUDIANTE

BIBLIOTECA

Centro de apoyo a la docencia, el estudio y la investigación que tiene como finalidad contribuir al desarrollo continuo del aprendizaje, la enseñanza y otras actividades de la Escuela. Nuestra biblioteca tiene un convenio con el Catálogo Colectivo de la Red de Universidades de Cataluña que permite acceder a los libros de todas las bibliotecas universitarias adheridas.

TECNOFAB

Espacio polivalente que ofrece a los estudiantes y profesores diferentes herramientas para cubrir sus necesidades de trabajo (impresora 3D, cortadora láser, fresadora CNC, etc.).

FOTOLABS

Estudios fotográficos totalmente equipados para que nuestra comunidad pueda llevar a cabo sus proyectos.

AULALAB

Aula abierta durante todo el día donde los estudiantes pueden trabajar en grupo o individualmente. Incluye impresoras 3D, máquinas de coser, ordenadores y una máquina de reprografía para imprimir, fotocopiar y escanear.

OFFICE

Zona equipada para el ocio y el descanso de los alumnos. Este espacio está habilitado para que puedan relajarse, comer, tomar algo o simplemente charlar con sus compañeros.

OMNIVOX

Campus virtual que facilita la coordinación de los estudios poniendo en contacto a profesores y alumnos mediante la entrega de ejercicios, la consulta de notas, etc.

BECAS Y AYUDAS AL ESTUDIO

Servicio de asesoramiento para la tramitación de las becas y ayudas que concede el Ministerio de Educación, así como las Becas a la Excelencia Académica que LCI Barcelona otorga a los mejores estudiantes de Enseñanzas Artísticas Superiores.

CONCURSOS

Servicio de información, orientación y acompañamiento dirigido a aquellos alumnos que desean presentar sus proyectos a concursos nacionales e internacionales.

CARNÉ LCI BARCELONA

Acreditación oficial de la Escuela con la que los estudiantes pueden acceder a todas las instalaciones y servicios, además de estar vinculados con la comunidad LCI Barcelona para disfrutar de beneficios en diferentes establecimientos.

CONSIGNA

Servicio de depósito para que los alumnos puedan guardar el material de trabajo y sus efectos personales.



VISITAS A EMPRESAS

Nuestra Escuela fomenta la visita a empresas del sector creativo para que los estudiantes conozcan de primera mano las instalaciones, las tecnologías utilizadas y los procesos de trabajo de la industria. Además, estas visitas permiten que los responsables de las empresas transmitan los retos y proyectos del futuro inmediato.

BOLSA DE TRABAJO Y PORTAFOLIO

Nuestro Departamento de Empresa y Bolsa de Trabajo ofrece una atención personalizada en todos los procesos de orientación profesional y de búsqueda de prácticas profesionales y empleo. El objetivo es asesorar, acompañar y aportar conocimientos a los candidatos sobre estrategias eficaces de búsqueda de empleo e información de cómo utilizar los recursos disponibles en LCI Barcelona y la red LCI Education para la gestión proactiva del desarrollo profesional.

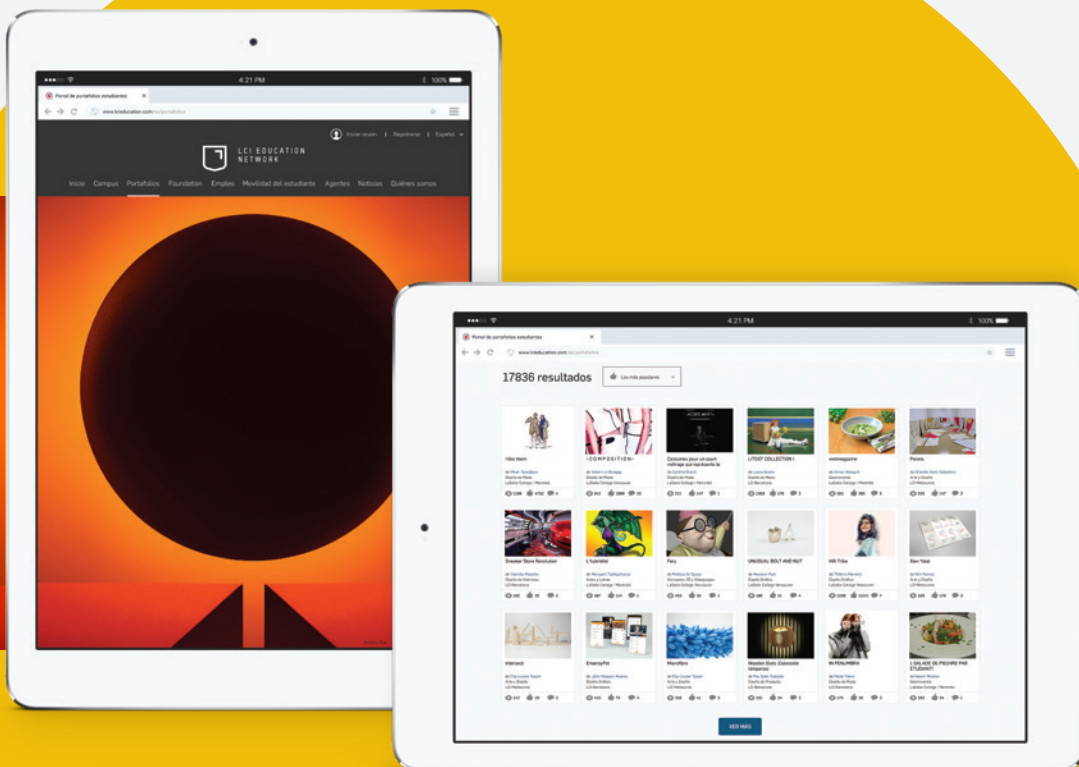
La Escuela cuenta con una bolsa de trabajo internacional gracias a la exclusiva herramienta Portfolio de LCI Education: una plataforma *online* que permite a los alumnos y graduados de la red colgar sus portafolios para dar visibilidad a los proyectos que realizan y aprovechar la oportunidad de acogerse a las ofertas de trabajo y prácticas de empresas situadas en todos los países donde la red tiene un campus y donde se necesitan nuevos talentos.

La plataforma Portafolio permite:

- Publicar hasta un total de 20 proyectos.
- Redirigir a LinkedIn a través del perfil.
- Compartirlo en diferentes redes sociales como Facebook, Twitter, etc.
- Acceder de manera exclusiva a las ofertas de trabajo publicadas.

LCI Education premia a los mejores portafolios dándoles un distintivo especial, haciendo que el proyecto seleccionado obtenga una mayor difusión por las redes sociales, facilitando al candidato más visibilidad y la posibilidad de que empresas del sector puedan fijarse en él.

www.lcieducation.com/portafolios



LCI BARCELONA Y LA EMPRESA

La Escuela mantiene relación con una amplia red de empresas, instituciones y *partners*, espacios del futuro desarrollo profesional de nuestros estudiantes. En el último curso académico, LCI Barcelona ha realizado casi un centenar de nuevos convenios.

ALGUNAS DE NUESTRAS MÁS DE 150 EMPRESAS COLABORADORAS



INSTITUCIONES COLABORADORAS



SOMOS MIEMBROS DE



PARTNERS TECNOLÓGICOS



PROCESO DE ADMISIÓN

El candidato tendrá que haber finalizado sus estudios de bachillerato o de ciclo formativo de grado superior.

Para ser evaluado, deberá enviar al Departamento de Admisiones de LCI Barcelona la siguiente documentación:

- *Curriculum vitae*
- Carta de motivación

La evaluación se realizará teniendo en cuenta dicha documentación o cualquier otro tipo de aportación relacionada con el curso, además de la entrevista de admisión.

