

OFERTA FORMATIVA

Grados y Ciclos

UNIVERSITARIOS OFICIALES





@u_tad

Bienvenidos a

U-tad

CENTRO UNIVERSITARIO DE
TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

U-tad es un Centro Universitario especializado en la educación superior cuya misión principal es la formación de perfiles profesionales para las industrias tecnológicas y creativas. Nuestros alumnos salen excepcionalmente capacitados para el entorno en el que van a desarrollar sus carreras laborales.

Somos el único Centro Universitario de Europa fundado por profesionales de la industria digital y diseñado desde la visión y el conocimiento que aporta la experiencia de haber trabajado en el sector tecnológico durante más de 25 años.

Somos conscientes de la trascendencia que supone la elección de un Grado Universitario, y de lo importante que es desarrollar tanto el conocimiento como las aptitudes naturales de cada individuo. Pero también creemos que es igual de importante adquirir las capacidades necesarias para el control y el manejo de las herramientas tecnológicas que permitirán el uso y desarrollo de las plataformas digitales.

Hemos desarrollado Grados Universitarios únicos y excepcionales en los conocimientos, la planificación y el rigor de los mismos.

Todos los planes de estudio se han diseñado desde la experiencia de un equipo de profesionales y académicos del Centro Universitario, así como de comités asesores de empresas de primer nivel. Programas que son impartidos por profesionales en activo que transmiten la realidad empresarial de su área de especialización en el día a día a nuestros alumnos.

U-tad es un magnífico lugar en el que estudiar. Es uno de los Centros Universitarios más innovadores y creativos de Europa, con un modelo eminentemente práctico que hace a nuestros alumnos destacar en sus áreas de especialización y les prepara para una rápida evolución dentro de su ámbito profesional.

Estamos deseando darte la bienvenida a U-tad y compartir contigo nuestra experiencia, así como ayudarte a trabajar en aquello en lo que puedes ser brillante.

Jorge Calderón
Consejero Delegado Adjunto

Software Matemáticas Diseño Videojuegos Animación

HUB CREATIVO

U-tad se caracteriza por la riqueza y variedad de perfiles que conviven en el Campus (alumnos, profesores y profesionales de empresa).

Esto nos convierte en un hub creativo-tecnológico altamente especializado. Esta concentración de talento facilita la interacción y el intercambio de conocimiento, aportando una experiencia real al alumnado y facilitando la integración en el mundo laboral al finalizar los estudios.

Tu pasión, tu profesión

Si quieres trabajar en empresas tecnológicas ya sea desarrollando software, diseñando herramientas, siendo artista digital, creando videojuegos o trabajando en largometrajes de animación, U-tad es tu Centro Universitario.



Las industrias creativas y tecnológicas son en España, Europa y en el mundo, las áreas de mayor crecimiento y demanda laboral. Nosotros te ayudamos a transformar tu pasión en tu profesión a través de una sólida formación y planes de estudio que refleja la demanda y cambios de la industria digital.

Con un claustro de 270 profesores, el 85% de ellos profesionales en activo, se asegura que la transferencia del conocimiento técnico esté al día, alineada a la demanda del mercado y a las últimas tendencias. Si a esto unimos que nuestro modelo de enseñanza es eminentemente práctico y basado en proyectos reales, la adaptación al mercado laboral es inmediata.

Aplicaciones, videojuegos, cortos animados, campañas publicitarias y un largo etcétera de proyectos multidisciplinares, asegurarán que los alumnos no solo salen con el conocimiento, sino también con la experiencia y el portfolio que les colocará en ventaja a la hora de buscar trabajo.

Campus

Compartimos campus con **Skydance Animation Madrid/ Los Ángeles**, es el estudio dirigido por John Lasseter y el brazo de producción de Skydance Media fundada en el 2010 y una de las grandes productoras del sector de entretenimiento en Hollywood. Gracias a esta sinergia contamos con un claustro de profesores único, formado por profesionales con amplia experiencia internacional que contribuyen a incentivar el ambiente creativo propio de nuestro Campus.



Los 14.000 m² de nuestro campus, cuentan con la tecnología más puntera en hardware y software, al nivel de las mejores empresas.

Contamos con 200 Cintiqs, equipos de RV y RA, plató fotográfico, equipamiento de Motion Capture, Kits de desarrollo de Playstation 4, aulas de dibujo al natural, modelado, impresión 3D, etc. Y disponemos de más de 300 licencias de software de última generación y nuestra propia granja de renders,

para que los alumnos puedan desarrollar todo tipo de proyectos independientemente de las necesidades tecnológicas.

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

EQUIPAMIENTO

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

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

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

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

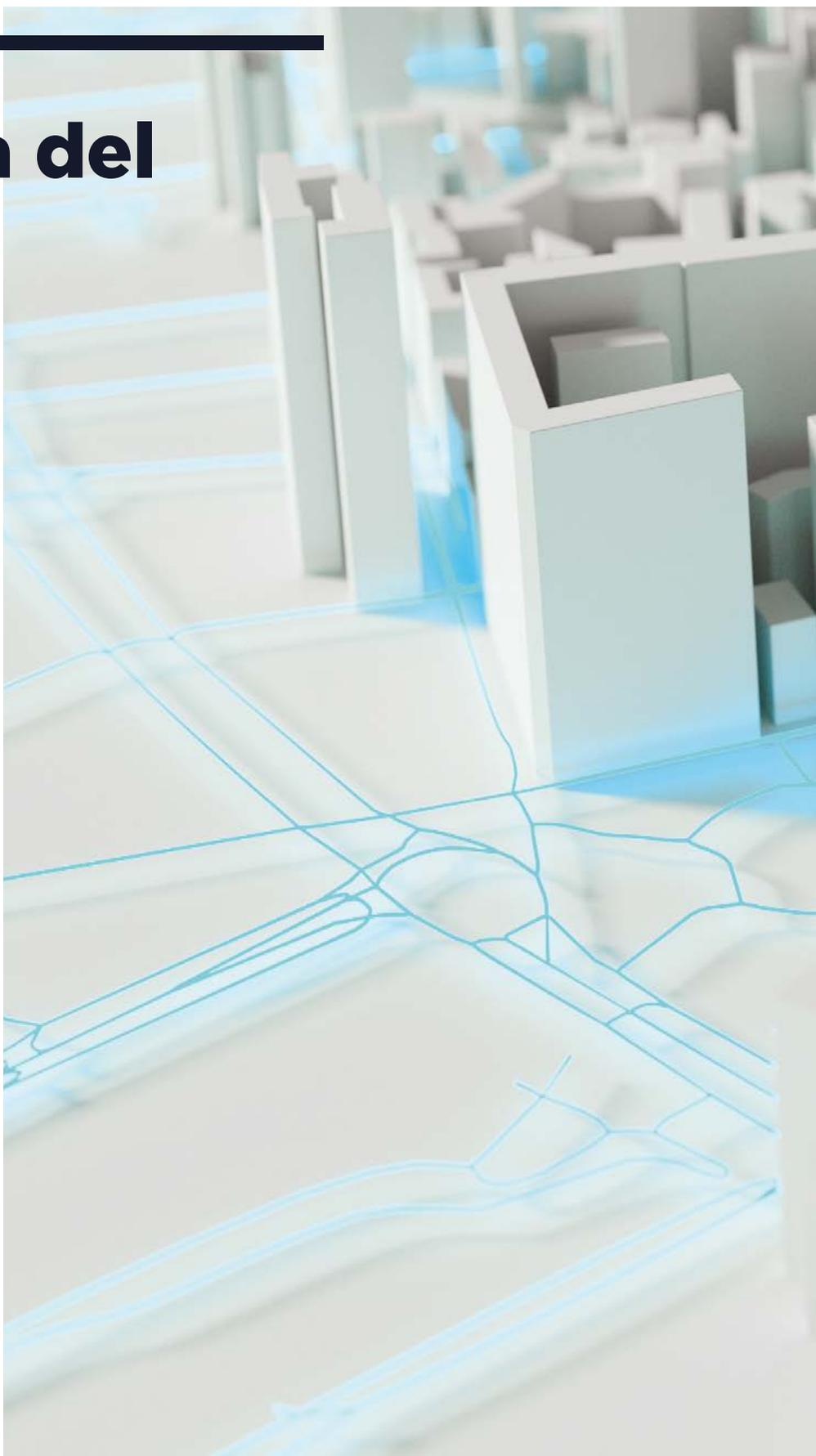
GRADO EN

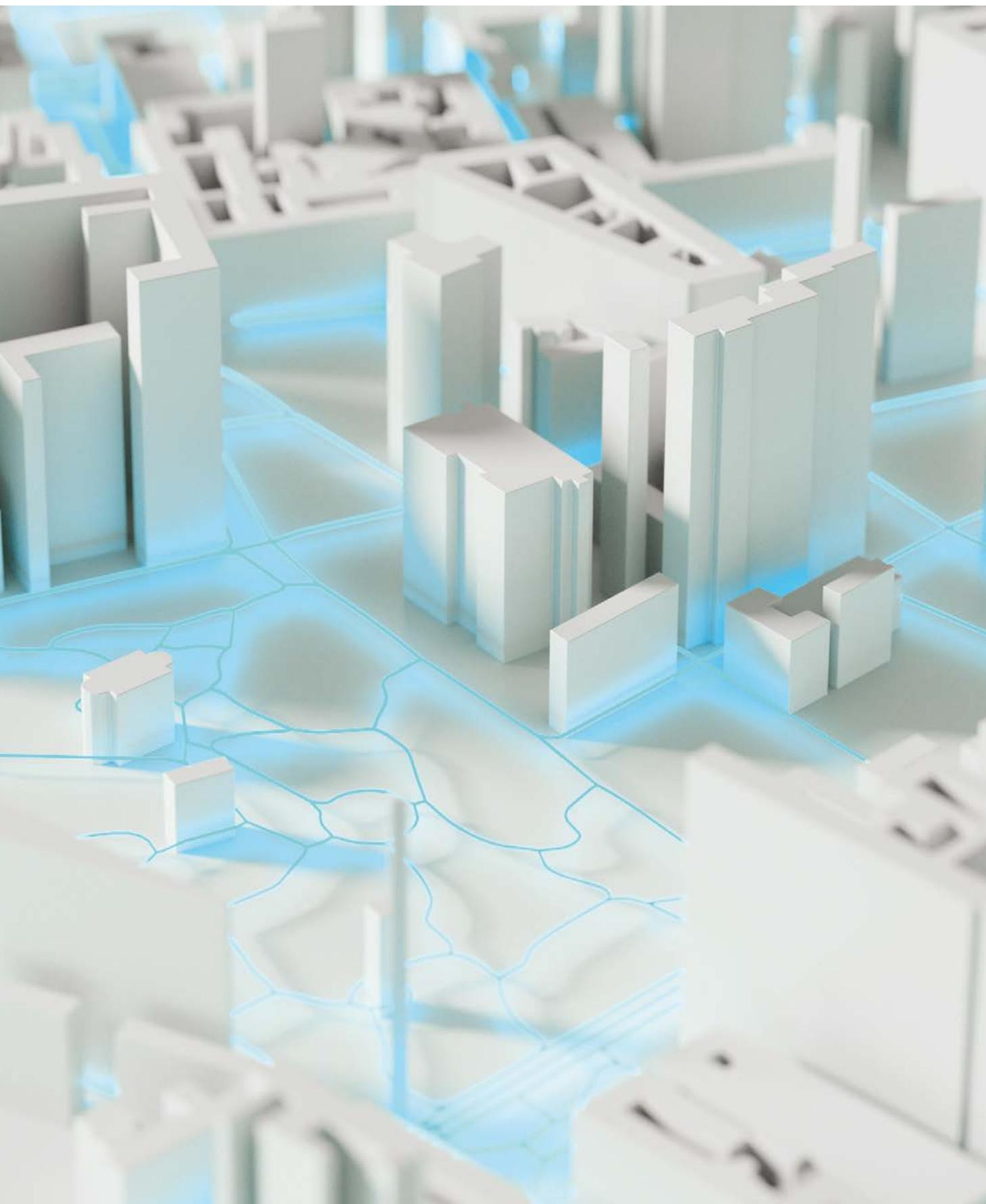
Ingeniería del Software

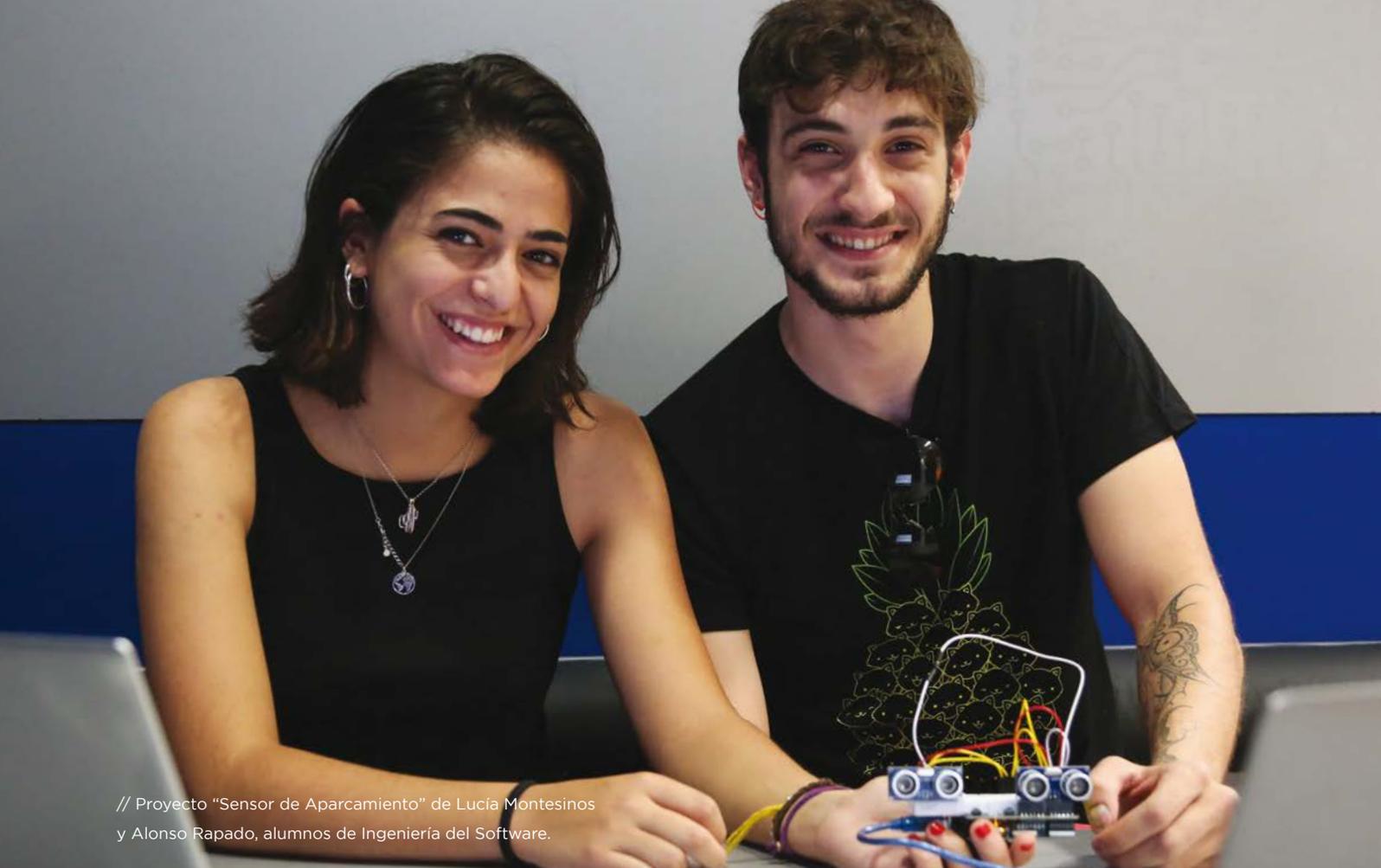
Estudiando este grado saldrás preparado para trabajar en los proyectos que están transformando la economía y la sociedad de hoy en todos los sectores: banca, servicios de salud, internet de las cosas, seguridad de los sistemas de información, servicios de ocio, etc.

Al finalizar esta formación estarás preparado para realizar y dirigir proyectos de desarrollo web y aplicaciones móviles, videojuegos y aplicaciones de realidad virtual, aplicaciones para ciudades inteligentes, internet de las cosas, seguridad de los sistemas de información, análisis forense, hacking ético, dirección de proyectos de software, proyectos de visualización de datos, aplicaciones para asistentes virtuales, programarás algoritmos para el procesamiento masivo de datos...

Si eres de los que creen que el software es el motor principal de la transformación digital, si quieres ser parte activa de este cambio e integrarte en una comunidad universitaria que te prepara para trabajar en los grandes proyectos que están revolucionando el mundo, U-tad debe ser tu elección.







// Proyecto "Sensor de Aparcamiento" de Lucía Montesinos y Alonso Rapado, alumnos de Ingeniería del Software.

TRES MENCIONES DE ESPECIALIZACIÓN

Podrás especializarte a partir del tercer año en una de estas disciplinas tan demandadas en la economía digital

INGENIERÍA DE DATOS

Si decides cursar esta mención profundizarás en el conocimiento de las bases de datos, aprenderás a desarrollar sistemas que recopilen y procesen dichos datos, utilizarás las técnicas de Aprendizaje Automático o Machine Learning para crear modelos predictivos y conocerás los recursos para presentar y visualizar datos de manera efectiva. Adéntrate en el apasionante mundo de las Arquitecturas Distribuidas y la Inteligencia Artificial y conviértete en un experto en el área de Data.

CIBERSEGURIDAD

Si optas por esta mención adquirirás unos sólidos conocimientos que te permitirán garantizar la seguridad de las infraestructuras TI de las empresas y de sus comunicaciones, así como evitar ciberataques. Saldrás preparado para desempeñar funciones de analista de seguridad, arquitecto de seguridad, hacker ético, CISO, CSO, especialista en investigación digital y análisis forense en os entornos empresariales más exigentes.

PROGRAMACIÓN GRÁFICA, SISTEMAS INMERSIVOS Y VIDEOJUEGOS

Estudiando esta mención adquirirás competencias como la programación optimizada para tiempo real, el diseño de aplicaciones en Realidad Virtual y Aumentada, la programación de efectos visuales para ingeniería o cine, el desarrollo de videojuegos serious game o la programación a bajo nivel de motores gráficos. Si te gusta la programación y quieres trabajar con dispositivos hardware únicos de realidad virtual, ésta es tu mención.

Plan de estudios

CURSO 1º

- | Lógica y Matemática Discreta
- | **Introducción a la Programación I**
- | Pensamiento Creativo
- | **Fundamentos de desarrollo Web**
- | Laboratorio de Redes y Sistemas Operativos
- | **Álgebra**
- | Introducción a la Programación II
- | **Laboratorio de Bases de Datos y Sistemas Distribuidos**
- | Arquitectura de Ordenadores
- | **Sociedad Digital**
- | Proyectos I: Técnicas y Tecnologías Digitales

CURSO 2º

- | Probabilidad y Estadística
- | **Programación Orientada a Objetos**
- | Redes de Ordenadores
- | **Sistemas Operativos**
- | Fundamentos de Composición Visual
- | **Cálculo**
- | Análisis y Diseño de Algoritmos
- | **Bases de Datos**
- | Diseño de Software
- | **Negocio y Modelos Digitales**
- | Proyectos II: Tendencias de la Ingeniería del Software

CURSO 3º

COMUNES

- | Inteligencia Artificial
- | **Programación Web I: Cliente**
- | Programación de Sistemas Distribuidos
- | **Dirección y Gestión de Proyectos**
- | Programación Web II: Servidor
- | **Desarrollo de Aplicaciones móviles**
- | Fundamentos de UX
- | **Proyectos III: Desarrollo Web/ Apps**

MENCIÓN EN INGENIERÍA DE DATOS

- | Ampliación de Bases de Datos
- | **Procesamiento de Datos**
- | Búsqueda y Análisis de la Información

MENCIÓN EN CIBERSEGURIDAD

- | Introducción a la Seguridad Informática
- | **Hacking Ético**
- | Análisis Forense

MENCIÓN EN PROGRAMACIÓN GRÁFICA, SISTEMAS INMERSIVOS Y VIDEOJUEGOS

- | Programación de Videojuegos
- | **Física e Inteligencia Artificial para Videojuegos**
- | Programación Gráfica

CURSO 4º

COMUNES

- | Paradigmas de Programación
- | **Ingeniería de Software**
- | Creación y Dirección de Empresas
- | **Optativa (Programación de Bajo Nivel / Verificación de Software)**
- | Prácticas en Empresa
- | Trabajo Fin de Grado

MENCIÓN EN INGENIERÍA DE DATOS

- | Aprendizaje Automático I
- | **Visión por Computador**
- | Aprendizaje Automático II
- | **Visualización de Datos**
- | Proyectos IV: Ingeniería de Datos

MENCIÓN EN CIBERSEGURIDAD

- | Bastionado
- | **Técnicas y metodologías de investigación en Ciberseguridad**
- | Análisis de Malware
- | **Desarrollo de herramientas de Ciberseguridad**
- | Proyectos IV: Ciberseguridad / Ciberejercicios

MENCIÓN EN PROGRAMACIÓN GRÁFICA, SISTEMAS INMERSIVOS Y VIDEOJUEGOS

- | Sistemas Inmersivos
- | **Diseño de Videojuegos**
- | Programación de Videojuegos Avanzada
- | **Simulación de Efectos Especiales**
- | Proyectos IV: PG, SI y Videojuegos

DOBLE GRADO EN

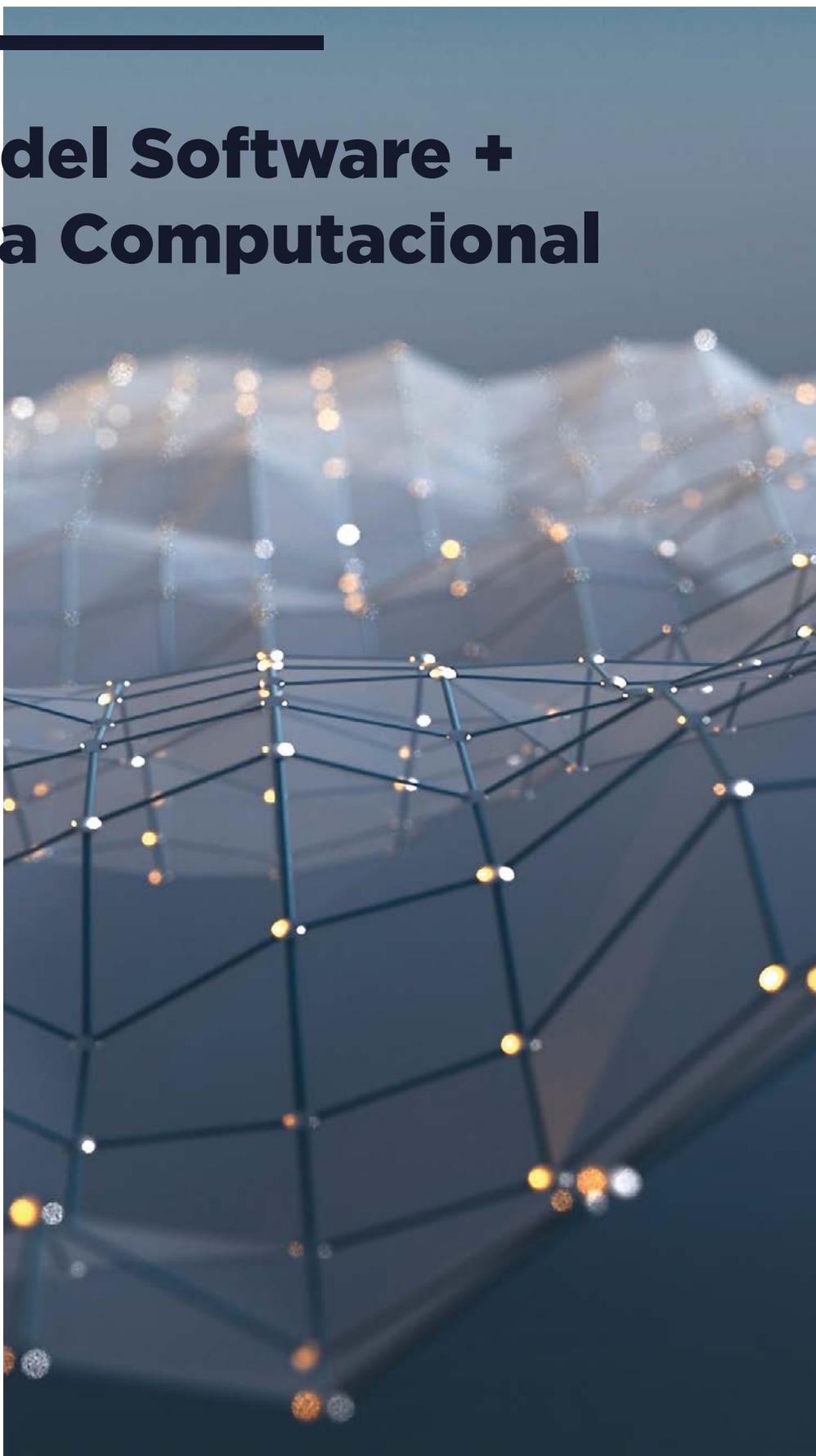
Ingeniería del Software + Matemática Computacional

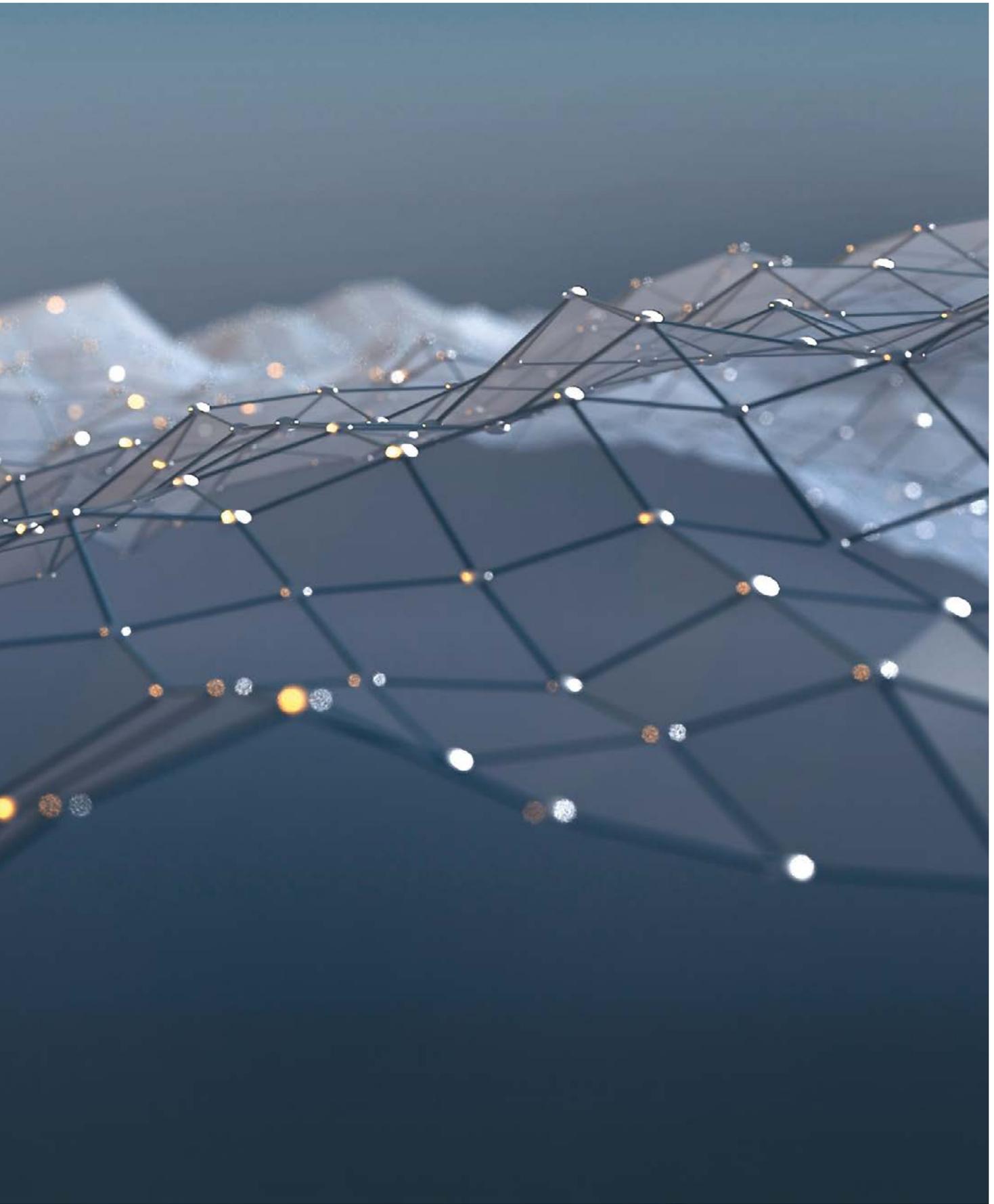
El Doble Grado en Ingeniería del Software y Matemática Computacional está especialmente indicado para alumnos con inclinación hacia las matemáticas y a la resolución de problemas concretos.

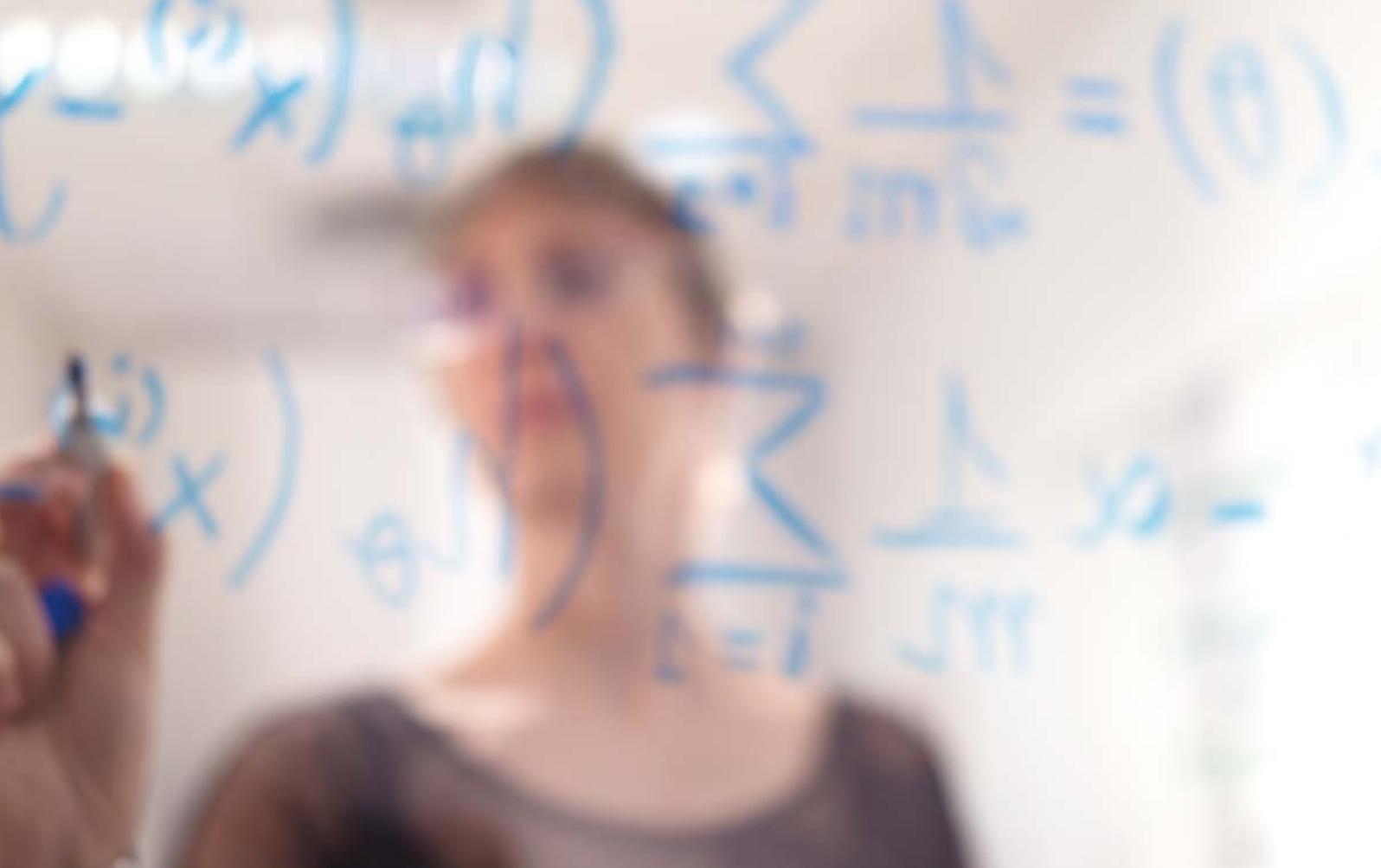
Estudiando este doble grado adquirirás sólidos conocimientos en programación, estadística, matemáticas, inteligencia artificial, análisis y visualización de datos necesarios para extraer información de valor que marque las estrategias adecuadas de los negocios digitales.

Trabajarás en los proyectos más importantes e innovadores en las principales empresas tecnológicas, desempeñando puestos como analista cuantitativo de mercados financieros, ingeniero de simulación en la industria automotriz o aeronáutica, científico de datos, especialista en optimización, criptoanalista, desarrollador de aplicaciones médicas a partir de datos biométricos, etc.

Donde quiera que trabajes serás protagonista del futuro y contribuirás a diseñarlo y liderarlo.







CON MENCIÓN DE ESPECIALIZACIÓN EN INGENIERÍA DE DATOS

En 5 años saldrás con la formación más completa y demandada del mercado, y de mayor proyección profesional.

Un Grado Oficial en Ingeniería del Software con **mención en Ingeniería de Datos**, en el centro pionero y referente de la industria española en formación en Data.

Un Grado Oficial en Matemática Computacional.

Plan de estudios

CURSO 1º

- | Matemática Discreta I
- | Estadística
- | Introducción a la Programación I
- | Fundamentos de Desarrollo Web
- | Laboratorio de Redes y Sistemas Operativos
- | Pensamiento Creativo
- | Álgebra
- | Cálculo
- | Arquitectura de Ordenadores
- | Introducción a la Programación II
- | Laboratorio de Bases de Datos y Sistemas Distribuidos
- | Sociedad Digital
- | Proyectos I: Técnicas y Tecnologías Digitales

CURSO 2º

- | Álgebra Lineal
- | Análisis Matemático I
- | Redes de Ordenadores
- | Sistemas Operativos
- | Programación Orientada a Objetos
- | Geometría Lineal
- | Análisis Matemático II
- | Bases de Datos
- | Análisis y Diseño de Algoritmos
- | Diseño de Software
- | Proyectos II: Tendencias de la Ingeniería de Software

CURSO 3º

- | Topología
- | Programación de Sistemas Distribuidos
- | Inteligencia Artificial
- | Programación Web I Cliente
- | Ampliación de Bases de Datos
- | Fundamentos de Composición Visual
- | Ecuaciones de Diferenciales Ordinarias
- | Cálculo Numérico
- | Programación Web II Servidor
- | Desarrollo de Aplicaciones Móviles
- | Procesamiento de Datos
- | Búsqueda y Análisis de la Información
- | Matemática Discreta II

CURSO 4º

- | Estructuras Algebraicas
- | Análisis Matemático III
- | Optimización
- | Ingeniería de Software
- | Aprendizaje Automático I
- | Aprendizaje Automático II
- | Curvas y Superficies
- | Cálculo de Probabilidades
- | Fundamentos de UX
- | Inferencia Estadística
- | Optativa (Programación de Bajo Nivel / Verificación de Software)
- | Proyectos III: Desarrollo Web / Apps

CURSO 5º

- | Dirección y Gestión de Proyectos
- | Ecuaciones en Derivadas Parciales
- | Paradigmas de Programación
- | Creación y Dirección de Empresas
- | Negocios y Modelos Digitales
- | Prácticas en Empresa
- | Visualización de Datos
- | Visión por Computador
- | Proyectos IV: Ingeniería de Datos
- | Trabajo Final de Grado (Ingeniería del Software)
- | Trabajo Final de Grado (Matemática Computacional)

GRADO EN

Diseño Digital

El Grado en Diseño Digital de U-tad está dirigido a jóvenes con gran sentido estético, jóvenes como tú que están deseando desarrollar su creatividad, les apasiona el dibujo y quieren dar forma a sus ideas a través del diseño.

Estudiando este grado te convertirás en un diseñador de experiencias, de aplicaciones y páginas web y de interfaces de usuario. Afrontarás con éxito la dirección artística de proyectos y campañas publicitarias para trasladar la imagen de marca a distintos formatos y medios. Aprenderás a comunicar gráficamente, a dominar el uso de la tipografía y a comprender la construcción y psicología de la imagen, ilustración, imagen de marca o identidad corporativa, cartelería, etc.

Harás tuya la tecnología para usarla como medio de expresión artística: Vídeo Mapping, VR y AR, Impresión 3D, Net.art. Dominarás los Motion Graphics y la edición de vídeo, tanto en 2D como en 3D, aprendiendo a usar estas técnicas con After Effects y Cinema 4D para Publicidad, Cine y TV.

// Proyecto de iluminación 3D de Eva Sanz, alumna de U-tad.

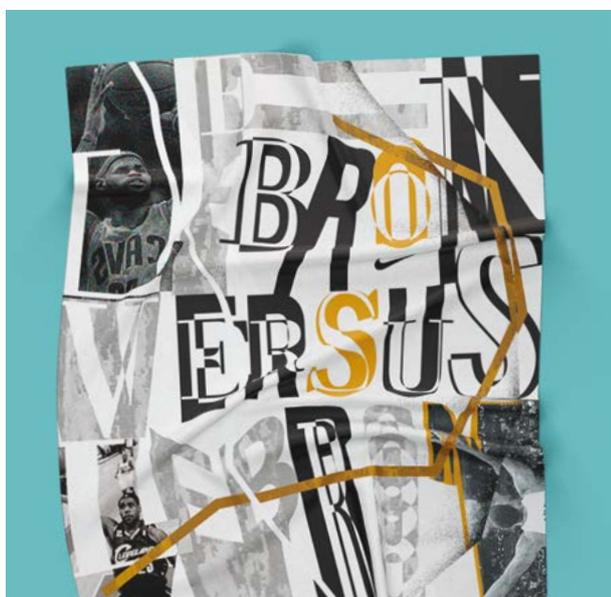




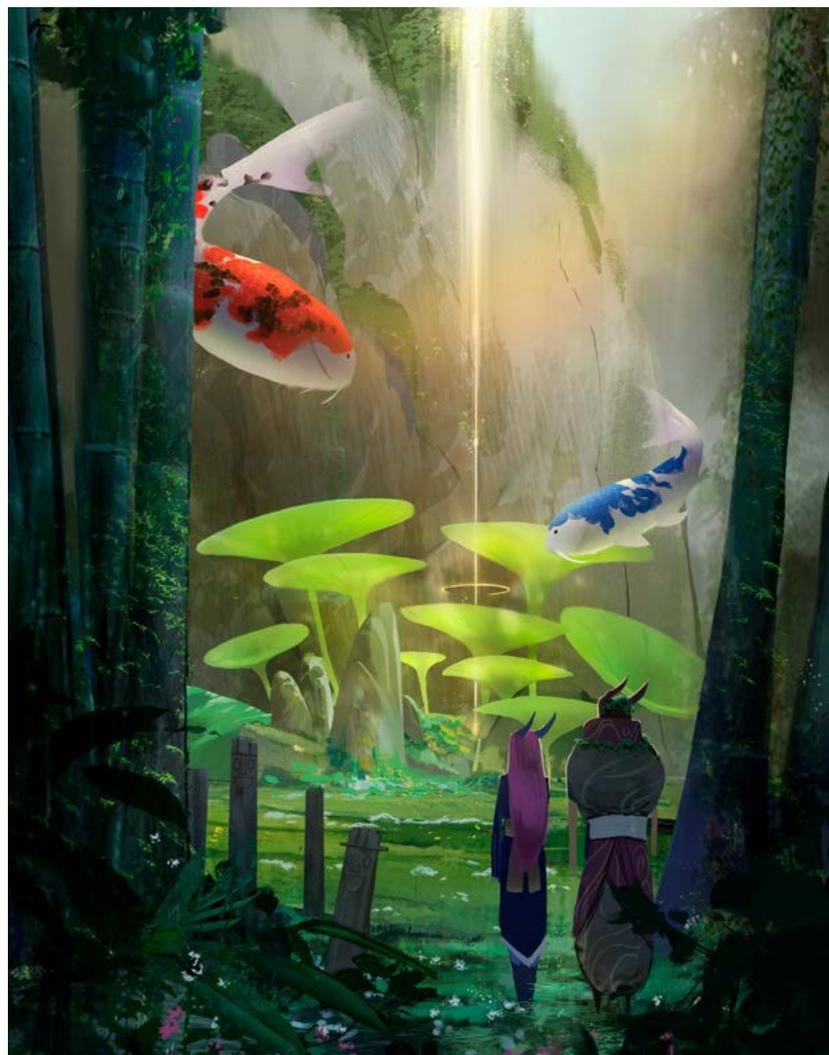
Tu portfolio, tu mejor carta de presentación

A lo largo del grado aprenderás a desarrollar proyectos y construirás un completo portfolio o reel.

// Proyecto de motion graphics de alumnos de Diseño Digital.



// Proyecto de composición gráfica de Fernando de Górgolas.



// Proyecto de ilustración de Pablo Alonso.

Plan de estudios

CURSO 1º

- | Historia del Arte
- | **Dibujo, Análisis e Ideación I**
- | Historia del Diseño y la Iconografía
- | **Tratamiento Digital de la Imagen**
- | Sistemas de Representación Geométrica
- | **Fundamentos de Estética y Análisis de la Imagen**
- | Composición Gráfica
- | **Dibujo, Análisis e Ideación II**
- | Teoría del Color y de la Luz
- | **Tipografía y Caligrafía**
- | Pensamiento Creativo

CURSO 2º

- | Fotografía
- | Dirección de Arte y Comunicación Publicitaria I
- | Narrativa Audiovisual
- | Ilustración
- | Escultura
- | **Infografía y Visualización de Datos**
- | Edición y Postproducción Digital
- | **Motion Graphics I**
- | Historia del Arte Electrónico y Digital
- | **Fundamentos de Entornos 3D**
- | Dirección de Arte y Comunicación Publicitaria II
- | **Negocios y Modelos Digitales**
- | **Proyectos I: Creación de Imagen Digital**

CURSO 3º

- | Programación para el Arte y el Diseño
- | **Entornos 3D I**
- | Diseño y Usabilidad de Interfaces I
- | **Motion Graphics II**
- | **Proyectos II: Desarrollo de Imagen de Marca**
- | **Sistemas Interactivos**
- | Sociedad Digital
- | **Entornos 3D II**
- | Maquetación y Estructura Web/App I
- | **Proyectos III: Creación de un Proyecto de Motion Graphics**
- | Optativa I (Diseño Editorial / Proyectos Tecnológicos / Diseño de Personajes)

CURSO 4º

- | Digitalización y Materialización
- | **Creación y Dirección de Empresas**
- | Diseño y Usabilidad de Interfaces II
- | **Proyectos IV: Desarrollo Web/App/Arte Electrónico**
- | Prácticas en Empresa
- | **Maquetación y Estructura Web/App II**
- | Marketing en la Red
- | **Optativa II (Animación 3D / Entornos Interactivos para TV / Diseño de Packaging)**
- | Trabajo de Fin de Grado

GRADO EN

Diseño de Productos Interactivos

En el Grado en Diseño de Productos Interactivos formamos a los alumnos tanto en los conocimientos creativos como en las herramientas digitales de vanguardia que les permitirán diseñar y desarrollar productos de primer nivel, como videojuegos AAA en Playstation 4, Nintendo Switch, PC, Tablets, Apps o RRSS entre otros.

Aprenderás de profesionales en activo y desarrollarás proyectos multidisciplinares con alumnos del grado de Animación, Diseño Digital e Ingeniería, replicando el funcionamiento de un estudio profesional.

Realizarás prácticas y trabajarás en las empresas más punteras: King, Ubi Soft, Tequila Works, Mercury Steam, Gameloft, Reflections, Rockstar, Splash Damage, Electronic Arts, etc...

ESPAÑOL / INGLÉS

Este te grado ofrece la oportunidad de estudiar en el idioma de tu elección. Si tienes buen nivel de inglés y te gustaría trabajar en una desarrolladora internacional, aquí puedes conseguirlo.

// Key Art (arte guía) de Intruders: Hide and Seek, realizado por alumnos de U-tad.



Tu juego, tu mejor currículum

El sector del entretenimiento audiovisual en general y del videojuego en particular es una industria que requiere un profesional con una gran preparación, porque es lo que la industria les demandará.

Y la mejor manera de mostrar es preparación es mostrando un portfolio de alto nivel. Gracias a que en U-tad replicamos los modos y maneras de cualquier estudio profesional, los alumnos, además de los conocimientos, tendrán asumidas las mecánicas de trabajo de la industria. Los proyectos serán generalmente grupales e interdisciplinarios, en los que las decisiones creativas las tomarán los alumnos, pero que contarán con la asistencia continua y constante de un equipo profesional contrastado en la industria.

Nada menos que 5 proyectos de alumnos de U-tad han traspasado las barreras comerciales y ya están disponibles en el Store de PlayStation 4. Estos juegos se unen además a los innumerables títulos desarrollados por nuestros alumnos que pueden descargarse en diferentes plataformas de descarga, tanto para móviles como para PC.



Plan de estudios

CURSO 1º

- | Fundamentos de Matemáticas y Física
- | **Introducción al Diseño de Juegos**
- | Habilidades de Comunicación y Exposición
- | **Teoría del Juego**
- | Tecnología para Diseñadores
- | **Proyectos I**
- | Fundamentos literarios
- | **Percepción y Expresión Visual**
- | Historia de los Juegos
- | **Introducción a la Programación**
- | Sociedad Digital
- | **Proyectos II**

CURSO 2º

- | Diseño de videojuegos I
- | **Narrativa y Storytelling Visual**
- | Psicología del Juego
- | **Scripting I**
- | Elementos de Composición Visual
- | **Proyectos III**
- | Dirección de Arte
- | **Diseño Gráfico, Interfaz y Experiencia de Usuario**
- | Scripting II
- | **Historia y Tradición Artística**
- | Fundamentos de Experiencia de Usuario / UX
- | **Proyectos IV**

CURSO 3º

- | Diseño de videojuegos II
- | **Creación de contenidos 3D**
- | Scripting III
- | **Proyectos V**
- | Diseño Avanzado de Niveles
- | **Diseño de Música y Sonido**
- | Diseño de videojuegos III
- | **Comunicación audiovisual**
- | Usabilidad y testeo
- | **Proyectos VI**

CURSO 4º

- | Ampliación al Diseño Interactivo
- | **Dirección y Gestión de Proyectos**
- | Producción de Videojuegos
- | **Propiedad Intelectual**
- | Pensamiento Creativo
- | **Creación y Desarrollo de Empresas**
- | **Proyectos VII**
- | **Diseño Web y Aplicaciones**
- | **Proyectos VIII**
- | **Diseño de Juegos Casuales**
- | **Diseño de Juegos Serios**
- | **Diseño de Juegos Sociales y Multijugador**
- | Programación Avanzada
- | **Inteligencia Artificial**
- | **Diseño para RA y RV**



U-tad forma parte del programa PlayStation First.

PlayStation First es un programa de asociación académica para el desarrollo de videojuegos. Gracias a este acuerdo los alumnos podrán utilizar los kits de desarrollo de PlayStation para el desarrollo de sus proyectos.

GRADO EN

Animación

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

En el grado aprenderás los procesos y técnicas artísticas y sus herramientas para la creación de contenidos digitales de animación, desde el diseño y modelado de personajes y entornos, a la animación, iluminación de planos e integración de efectos. Podrás estudiar en español o inglés de la mano de profesionales en activo y aplicar lo aprendido en la realización de un corto o videojuego que será tu carta de presentación a las empresas.

ESPAÑOL / INGLÉS

Podrás estudiar en español, inglés y, a partir del tercer curso, elegir la especialidad idónea para desarrollar tu talento y aplicar lo aprendido en la realización de un corto o videojuego que será tu carta de presentación al mundo profesional.





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



TRES MENCIÓNES DE ESPECIALIZACIÓN

Podrás, además de aprender animación 3D, especializarte cursando una mención a partir del tercer año.

ANIMACIÓN 2D

Esta mención es especialmente recomendable para todos aquellos alumnos con habilidades para el dibujo. Aprenderán a trabajar los procesos de trabajo en las técnicas 2 y 3D con un especial énfasis en aquellas fases del proceso que requieran habilidades para el dibujo aplicado a la creación de contenidos de animación, con herramientas digitales o tradicionales.

EFFECTOS VISUALES 3D

Esta mención está pensada para alumnos que deseen trabajar en producciones de imagen real integrando efectos visuales y personajes digitales en largometrajes, series, cortos y/o videojuegos en departamentos de VFX. Hay una demanda creciente de estos profesionales, un sector de enorme expansión y con oportunidades laborales en todo el mundo.

ARTE PARA VIDEOJUEGOS

Esta mención ha sido diseñada para quién desee trabajar en el desarrollo visual y artístico de contenidos gráficos de animación 3D para videojuegos y productos inmersivos. Los alumnos aprenderán a diseñar personajes y animarlos, a crear entornos y elementos necesarios, diseñar texturas e interfaces y crear controles y rigs, así como generar ambientes y simular efectos con motores de renderizado en tiempo real como Unreal Engine o Unity.

Plan de estudios

CURSO 1º

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

CURSO 2º

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

CURSO 3º

COMUNES

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

MENCIÓN ANIMACIÓN 2D

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

MENCIÓN EFECTOS VISUALES 3D

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

MENCIÓN ARTE VIDEOJUEGOS

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

CURSO 4º

COMUNES

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

MENCIÓN ANIMACIÓN 2D

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

MENCIÓN EFECTOS VISUALES 3D

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

MENCIÓN ARTE VIDEOJUEGOS

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

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

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Estudios para los apasionados de la animación y los videojuegos

El ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos de U-tad te prepara para integrarte en proyectos de animación y videojuegos dentro de un equipo de profesionales.

El ciclo está pensado para personas con sensibilidad artística, con facilidad para manejarse en entornos digitales, que les guste el cine de animación, los efectos visuales para cine, los videojuegos, que quieran convertirse en técnicos generalistas del sector audiovisual y de todo tipo de productos inmersivos, desarrollando su vida profesional en este área.



// Proyecto de 3D de Alejandro Atrio, alumno de U-tad.

Plan de estudios

Un ciclo impartido por 14 profesionales en activo especializados en áreas muy concretas y que te transmitirán lo último en conocimiento de la industria.

CURSO 1º

- | Animación de elementos 2D y 3D
- | Color, iluminación y acabados 2D y 3D
- | Diseño, dibujo y modelado para animación
- | Formación y orientación laboral
- | Realización de proyectos multimedia interactivos

CURSO 2º

- | Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo
- | Empresa e iniciativa emprendedora
- | Inglés técnico para grado superior
- | Proyectos para animación audiovisual 2D y 3D
- | Proyectos de juegos y entornos interactivos
- | Realización del montaje y postproducción de audiovisuales
- | Proyectos de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos
- | Formación en centros de trabajo

El ciclo formativo está diseñado para adquirir plenamente las competencias necesarias para desarrollar proyectos de alto nivel, que te dan un amplio abanico de opciones para tu futuro.

Como alumno realizarás proyectos con un plan de estudios progresivo pasando por todas las fases de producción tal como se hace a nivel profesional.

Podrás trabajar como:

- | Animador 3D
- | Concept artist
- | Modelador 3D
- | Diseñador Gráfico
- | Especialista en acabados 2D e Iluminación virtual
- | Especialista en Motion Graphics / o en composición
- | Compositor y editor audiovisual
- | Técnico de efectos visuales
- | Grafista Digital

Los proyectos como método de aprendizaje

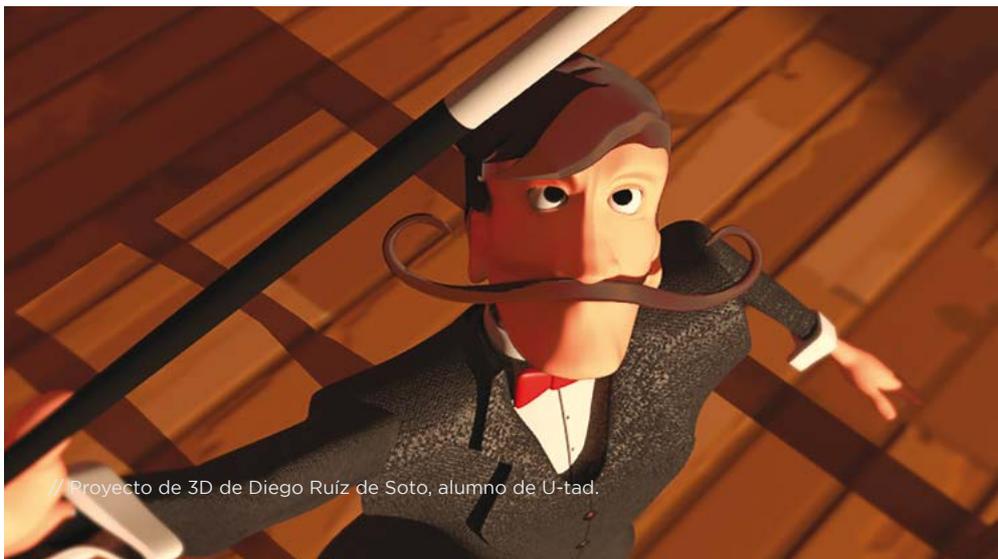
Nuestro objetivo docente es formar a grandes profesionales que acrediten su valía con un título, y sobre todo, con una demo reel que desarrollarán a lo largo de los dos años de estudios y que demostrará a las empresas el alto conocimiento y habilidades adquiridas durante la formación.

Añadido a esto, nuestros alumnos desarrollarán en el último curso dos proyectos coordinados por el profesorado. Un cortometraje y un videojuego que servirán para alcanzar el máximo nivel de aprendizaje .

Gracias a esto potenciamos el perfil artístico de los egresados consiguiendo una mayor profundidad de conocimiento del área específica, algo muy apreciado por las empresas y por el propio alumno.



// Proyecto de 3D de Carlos Trapero, alumno de U-tad.



// Proyecto de 3D de Diego Ruíz de Soto, alumno de U-tad.

Formación continua y especialización del alumno

Al ser un Centro Universitario, U-tad te ofrece una formación continua que te ayuda a acelerar tu progresión laboral dentro de la industria. Contamos con condiciones económicas especiales para los alumnos que deseen ampliar su formación, así como con un programa de convalidaciones.

Si cursas el Ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos tendrás la posibilidad de convalidar un año completo de los estudios en caso de cursar posteriormente el Grado Universitario en Animación, o el Grado Universitario en Diseño Digital. De esta manera, obtendrías el título de grado en 3 años (en lugar de 4).

Además, el Grado en Animación te da la posibilidad de cursar una mención de especialización en 2D, Efectos Visuales 3D o Arte para Videojuegos.

Si prefieres incorporarte al mercado laboral con más inmediatez pero contando con una especialización que te permita una rápida progresión laboral, puedes complementar la titulación de CGFS con un Máster Profesional relacionado con tu área de interés, donde U-tad es también pionera y referente, y cuenta con una amplia empleabilidad.

Edgar Schimenky

LOC VIDEO QA, ELECTRONIC ARTS

“ Estudiar en U-tad ha sido una experiencia increíble, enriquecedora y única. Un placer aprender de profesionales del sector y que tienen mucha experiencia acumulada. Experiencia que demuestran cada minuto que comparten contigo dentro del aula, por los pasillos o tomándonos un café.

Durante mi estancia en U-tad he aprendido muchísimo y he desarrollado mis habilidades gracias al apoyo de mis profesores. He trabajado en varios proyectos simultáneos, he respetado fechas de entrega y me he organizado el trabajo para llegar a ellas. Además, he colaborado con muchos perfiles diferentes y he sacado adelante proyectos creativos y motivantes.

Después de trabajar muy duro y dedicarle muchísimas horas, hoy puedo decir que he cumplido uno de mis sueños: trabajar en una de las empresas de videojuegos más importantes a nivel internacional, Electronic Arts. Gracias U-tad por haberlo hecho posible.

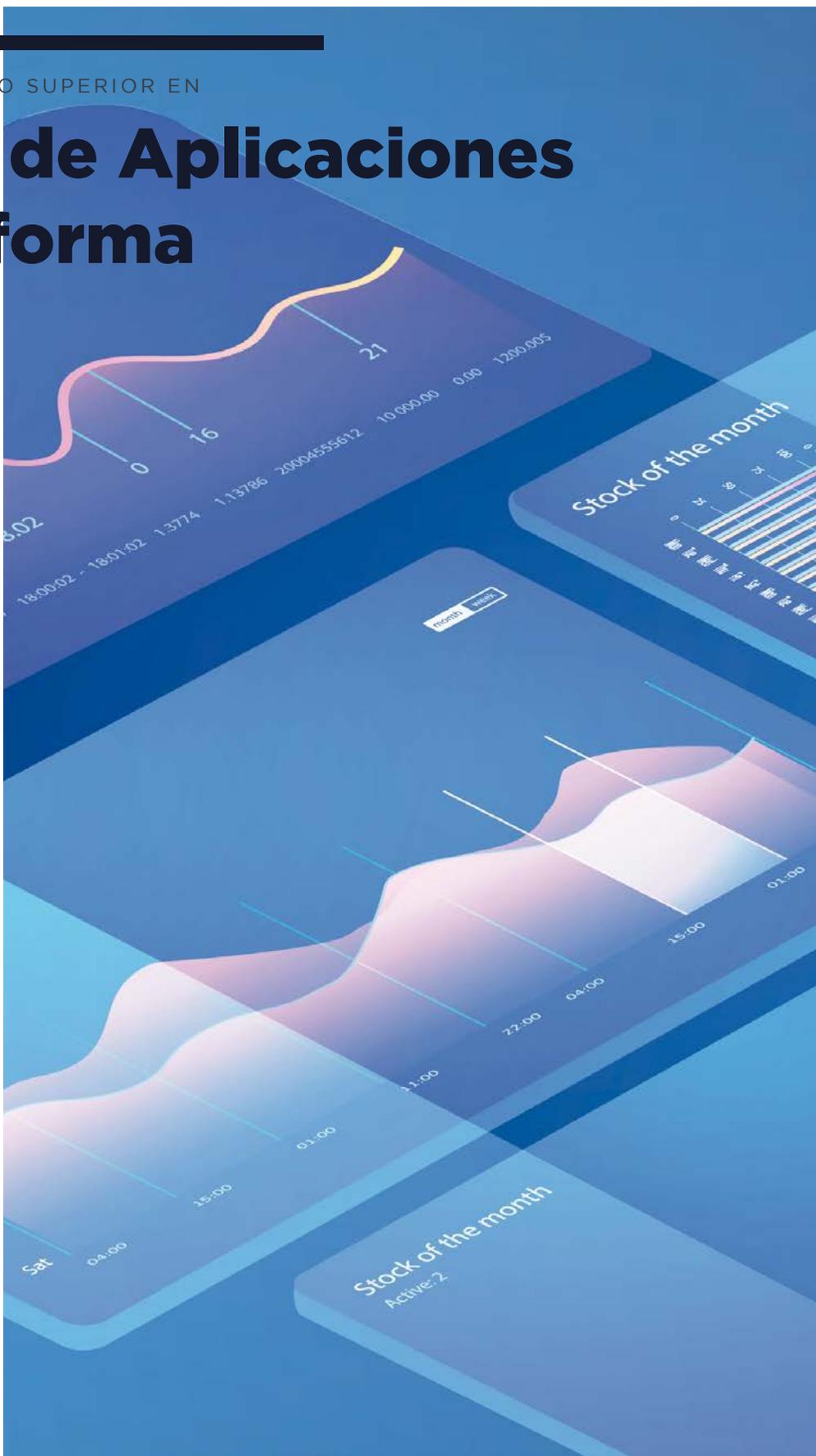
CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Estudios para los apasionados de la tecnología y el software

El ciclo Formativo de Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma de U-tad te prepara para convertirte en un profesional del desarrollo de software con una extraordinaria cualificación, dominando las tecnologías iOS y Android y obteniendo el perfil profesional que las empresas necesitan.

Si te gusta la tecnología, te interesan las aplicaciones móviles y entender cómo funcionan; si te gustaría programar un videojuego o desarrollar el sitio web de un e-commerce, estudiando este ciclo formativo te convertirás en un desarrollador profesional preparado para incorporarte al apasionante mercado laboral de la ingeniería del software.



Plan de estudios

“ En U-tad destaca la calidad de nuestro profesorado, formado por profesionales en activo de la industria, que trasladan a las clases su experiencia del mundo laboral. Esto unido a la continua actualización de nuestros planes de estudio y unas clases donde se aplican las metodologías de enseñanza más innovadoras, conforman una oferta formativa diferencial clave en el éxito profesional de nuestros alumnos. Alumnos que, por su especial preparación, son muy bien valorados por las empresas.

Álvaro San Juan

COORDINADOR ACADÉMICO DE CFGS DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA

Graduado en Ingeniería del Software, tiene además un Máster en Desarrollo de Aplicaciones y Servicios para Dispositivos Móviles. Actualmente, compagina su trabajo con el desarrollo de su tesis doctoral en Deep Learning aplicado a vehículos autónomos.

Ha trabajado en la Industria durante años, participando en diferentes proyectos de desarrollo full-stack de diferentes aplicaciones web y nativas para IOS y Android, además de haber desarrollado videojuegos con Unity y Unreal. Participa activamente tanto en formación de Ciclo como de Grado y Máster.

CURSO 1º

- | Bases de Datos
- | Entornos de desarrollo
- | Formación y orientación laboral
- | Lenguaje de marcas y sistemas de gestión de información
- | Programación
- | Sistemas informáticos

CURSO 2º

- | Acceso a datos
- | Desarrollo de interfaces
- | Empresa e iniciativa emprendedora
- | Inglés técnico para grado superior
- | Programación de servicios y procesos
- | Programación multimedia y dispositivos móviles
- | Sistemas de gestión empresarial
- | Proyecto de desarrollo de aplicaciones multiplataforma
- | Formación en centros de trabajo

Un proyecto educativo innovador autorizado por la Consejería de Educación (Orden 1911/2016), que se adapta a las últimas tendencias en el desarrollo de aplicaciones, potenciando el aprendizaje en programación con Java, Swift, PHP, Kotlin y Javascript y en programación multimedia para móviles, tanto iOS como Android.

Alcanza tus objetivos

Desde el diseño global del ciclo formativo hasta el detalle de cada asignatura, las metodologías de aprendizaje y el desarrollo de proyectos están pensados para que adquieras unos conocimientos de base sólidos que te permitan un amplio abanico de opciones para tu futuro profesional.

Te preparamos para formar parte de un equipo de desarrollo de software en las diferentes disciplinas informáticas: programación de Apps para móviles y tablets, aplicaciones cliente-servidor, programación de aplicaciones web y multiplataforma o administración y consulta de bases de datos.

Contarás, además, con asignaturas de empresa e iniciativa emprendedora, que te ayudarán a desenvolverte a nivel profesional cuando llegues a una empresa así como te prepararán para impulsar tus propios proyectos y hacer realidad tus sueños.

Estudiarás en un centro tecnológico altamente especializado, lo que facilita la interacción y cooperación de los alumnos en el propio aula y te ayudará a llegar más lejos y conseguir tus objetivos.

NEORIS

Noelia Fierrez

HUMAN CAPITAL EN NEORIS

 Los alumnos de este ciclo de U-tad se han adaptado a la perfección a las necesidades de los proyectos en los que han colaborado, demostrando actitud y aptitud para los empleos del futuro. Desde NEORIS, compañía digital e innovadora, colaboramos activamente con U-tad en su comité asesor de Big Data y acudimos cada año a su feria de empleo a captar talento.

Formación continua y especialización del alumno

U-tad, al ser un Centro Profesional y Centro Universitario, te ofrece una formación continua que te ayudará a acelerar tu progresión laboral dentro de la industria, beneficiándote de unas condiciones especiales desde un punto de vista económico. También dispondrás de un programa de convalidaciones si deseas ampliar tu formación.

Cursando este ciclo tendrás la posibilidad de convalidar un año completo de tus estudios en caso de cursar un Grado en Ingeniería del Software, obteniendo una titulación Universitaria en 3 años (en lugar de 4), con una mención de especialización dentro del propio grado en una de las tres disciplinas con mayor proyección: Ingeniería de Datos, Ciberseguridad o Sistemas Inmersivos, RV y Videojuegos.

Si decides incorporarte al mercado laboral con más inmediatez pero contando con una especialización que te permita una rápida progresión laboral en un área concreta, pueden complementar su titulación de CGFS con un Postgrado en Big Data, Business Analytics, RV o Programación de Videojuegos, donde U-tad es referente en la impartición de los mismos.

NBTECH

**Carlos Rodríguez,
Sergio Redondo y
Adrián Naranjo**

FUNDADORES DE NBTECH
Y ANTIGUOS ALUMNOS DE CICLO

“ Estamos muy agradecidos a U-tad por el apoyo recibido para hacer realidad nuestro sueño: fundar una empresa que desarrolla aplicaciones a medida para apoyar la transformación digital 360° de las PYMES

Fueron medalla de Bronce en el concurso ProgramaMe 2018, y actualmente compaginan su labor de emprendimiento a la vez que amplían su formación cursando el Grado de Ingeniería del Software en U-tad.

La opinión de nuestros alumnos

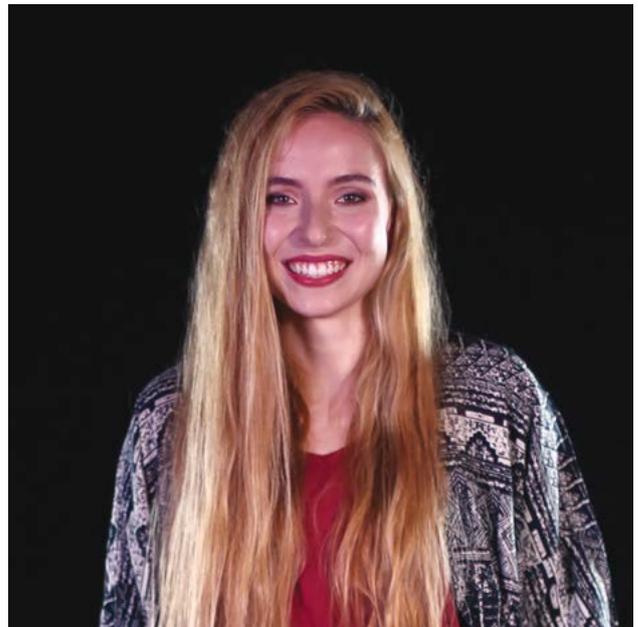
Estamos muy orgullosos de nuestros alumnos porque destacan por su talento y sobre todo porque gracias a su esfuerzo y dedicación son seleccionados en **empresas y producciones de primer nivel internacional. Trabajan en lo que les gusta y se nota en los resultados.**



Virginia López-Gil

ANTIGUA ALUMNA INGENIERÍA DEL SOFTWARE

“ Hice mis prácticas en Accenture, donde me incorporé a trabajar como analista de arquitectura cloud en el partnership de Google, dirigiendo un equipo de cuatro personas. Después he trabajado como Data Engineer en The Cocktail y ahora estoy también como Ingeniera de Datos en Artefact.



Lara de la Puente

ALUMNA DE DISEÑO DIGITAL

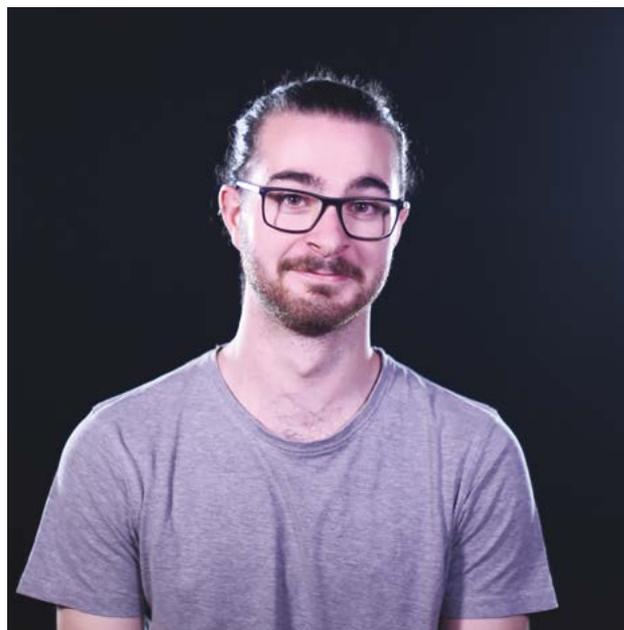
“ Elegí U-tad por ser el único Centro que me ofrecía la visión más completa del mundo artístico y además con el enfoque digital que las empresas demandan. Los profesores trasladan los conocimientos ofreciendo una visión de cómo es el mundo profesional y de cómo desenvolvemos en todas las facetas.



Álvaro Ortuño

ANTIGUO ALUMNO DE DISEÑO
DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

“ En U-tad aprendí que por mucho que te digan que tus sueños son imposibles o demasiado grandes, lo único que necesitas es dedicación y encontrar el equipo adecuado para cumplirlos. Actualmente soy CEO & Project Director en Another Coffee.



Jorge Roldán

ALUMNO DE ANIMACIÓN

“ Entré en U-tad porque me gustaba el mundo del 3D. Aquí he descubierto que me quiero dedicar a la previsualización porque lo que más me interesa es la planificación de cámaras y planos. Disfruto desarrollando cortos porque puedo trabajar en un ambiente similar al entorno laboral.

Ferias y eventos



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

En U-tad sabemos que en las industrias tecnológicas y creativas el networking y la capacidad de relacionarse con el mundo profesional es clave para el desarrollo de las carreras de los alumnos. Por eso hemos diseñado un plan de eventos para que tengan la oportunidad de exponer sus trabajos, adquirir conocimientos, conocer a profesionales y orientar su salida laboral.

Les acompañamos a eventos internacionales como Annecy, 4Years From Now, SXSW Mobile World Congress, FMX, Fun&Serious, South Summit, Premios D&AD, New Blood Awards o el Game Developers Conference entre otros.

Además organizamos eventos propios como Keyframe, In2games, In2digital design, In2data o ESRV. Y por supuesto, les invitamos a Master Classes y Webinars con la presencia de profesionales que comparten su experiencia con ellos.

Proyectos, tu mejor carta de presentación

La industria digital está globalizada y es importante tanto la titulación oficial como tener un buen reel o portfolio que demuestre tu capacidad de creación.

En U-tad aprenderás a desarrollar proyectos individuales y en equipo cada vez más complejos. Esta metodología te aportará la experiencia necesaria para formar parte de un equipo profesional.

Los alumnos desarrollan proyectos en equipo como:

- | Virtual Transplant Reality en colaboración con el IdiPAZ y la Asociación HePA para mejorar la atención psicológica en el trasplante pediátrico con la RV.
- | Lancelot, proyecto con la Fundación Orange para ayudar a personas con TEA a través de la RV y un smartwatch.
- | Proyecto de aprendizaje mediante visión artificial aplicado a videojuegos.
- | Aplicación de modelos predictivos para concesión de créditos bancarios.
- | Proyecto de grafos para analizar redes de delincuentes.
- | Vectores de ataque en drones domésticos y profesionales.
- | Análisis de seguridad y técnicas de ataque en videojuegos.
- | Proyectos y exposiciones en Diseño Digital.
- | Cortos de animación.
- | Más de 10 proyectos anuales de videojuegos (PC y consola), desarrollados bajo Unity y Unreal Engine.



// Key Art original de Khara. Proyecto desarrollado por alumnos de Arte, Ingeniería y Diseño de Videojuegos con Unreal Engine. Ganador de los PlayStation Awards y a la venta en PlayStation 4.

Premios a una buena labor

Los premios son el mayor reconocimiento al esfuerzo constante y al trabajo bien hecho, ya sea en equipo o de forma individual.

En los últimos años nuestros alumnos han ganado más de 70 premios en todos los ámbitos, entre otros:



2019

SXSW AUSTIN, TEXAS

| INTRUDERS: HIDE & SEEK

PROGRAMA-ME

| 1er PREMIO - MADRID

GAME JAM ON

| BEAT TUPPER

GAME LAB

| INTRUDERS: HIDE & SEEK



2017

SXSW AUSTIN, TEXAS

| INTRUDERS: HIDE & SEEK

INDIE[MAD]

| GREYFALL

PLAYSTATION AWARDS

| GREYFALL
| DISEMBODIED

SUMMA 3D

| COLRUN
| GRUMPY GHOST

WORLD SKILLS ABU

DHABI

| 4º DEL MUNDO, MEDALLA DE EXCELENCIA

FUN & SERIOUS

| GREYFALL
| DISEMBODIED
| ELEMENT 0

SPAIN SKILLS

| MEDALLA DE ORO

GAMING FEST

| GREYFALL
| ELEMENT 0



2016

PLAYSTATION AWARDS

| INTRUDERS: HIDE & SEEK
| KHARA

EUROPEAN CYBER SECURITY CHALLENGE

| 1er PREMIO

FUN & SERIOUS

| INTRUDERS: HIDE & SEEK
| RASCAL REVOLT
| TRIBUTE OF RAGE

GAME LAB

| TWO DIMENSIONS

SUMMA 3D

| ANARYA
| MISSION CERES

GAMINGFEST

| TRIBUTE OF RAGE
| KHARA

GAME JAM ON

| PAULA

MADRID SKILLS

| MEDALLA DE ORO Y PLATA OLIMPIADAS
| DESARROLLO WEB



2018

SXSW AUSTIN, TEXAS

- | DISEMBODIED
- | GREYFALL

PREMIOS DIGITALES EL ESPAÑOL

- | VIRTUAL TRANSPLANT REALITY

FUN & SERIOUS

- | KHION I: NO RETURN

PROGRAMA-ME

- | BRONCE - FASE NACIONAL
- | 1er PREMIO - MADRID

PLAYSTATION AWARDS

- | WINDFOLK
- | KHION I: NO RETURN

HACKATRIPS

- | IDEA MÁS DISRUPTIVA

GAME JAM ON

- | KOSMONAUT

SOUTH SUMMIT

- | PREMIO AMADEUS CHALLENGE HACKATHON
-

GAME JAM ON

- | UN DÍA MÁS

MY WORLD BLIPOINT

- | MEJOR ILUSTRACIÓN

PROGRAMA-ME

- | 1er PREMIO - MADRID

DATATHON MADRID

- | 3er PREMIO

DATATHON MICROSOFT

- | 1er PREMIO

PERIODISMO DE DATOS

- | 1er PREMIO
-

2015

PLAYSTATION AWARDS

- | ROLLING BOB

FUN & SERIOUS

- | TWO DIMENSIONS
- | ROLLING BOB
- | TOWARDS THE LIGHT

SUMMA 3D

- | LA MANCHA
- | BONDS
- | WORMHOLE

PREMIOS GOYA

- | LA MANCHA

Proyección laboral

READY, SET, GO!

Desde nuestro departamento de Servicio de Desarrollo Profesional tenemos acuerdos de prácticas y empleo con más de 600 empresas nacionales e internacionales. Y cada día continuamos firmando convenios internacionales de prácticas y empleo para nuestros alumnos. Estas empresas buscan en U-tad talento para prácticas y empleo.

Además colaboran con el Centro Universitario a través de comités asesores en el desarrollo de los planes de estudios, cátedras de investigación y propuestas de trabajos de fin de grado. Como parte de las actividades del departamento organizamos Talleres de Orientación Profesional para facilitar el acceso al mundo laboral.



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

95%
empleabilidad

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

Además, regularmente organizamos un viaje a un hub tecnológico internacional para que los alumnos de tercero y cuarto puedan visitar empresas del sector con las que mantenemos una estrecha relación.

TOP RECRUITERS

Accenture Interactive
 Acciona
 Altran
 Amazon
 Anima Kitchent
 Animal Logic
 Axis Animation
 Banco Santander
 Barcelona Supercomputer Center
 BBVA
 Black Forest Games
 Boulder Media
 Bron Studios
 Brown Bag Films
 Cartoon Network
 Cartoon Saloon
 Criterion Games
 Deloitte
 Disney Animation Studios
 Double Negative
 Dwarf Animation Studio

El Corte Inglés
 El Ranchito
 Electronic Arts
 Elite 3D
 Ernst & Young
 Everis
 Genera Games
 Giant Animation
 Globomedia
 Google
 Hewlett-Packard (HP)
 Skydance Animation Madrid
 Illumination Mac Guff
 Inditex
 Indra Sistemas
 Industrial Light & Magic
 Jellyfish Pictures
 KPMG
 Mediaset
 Mediatonic Games
 Mercury Steam

Microsoft
 Mikros Animation
 MPC
 Mutua Madrileña
 Purple Lamp Studios
 Rebellion
 Rockstar North
 Saber Interactive
 Social Point
 Splash Damage
 Telefónica
 Tequila Works
 The Frank Barton Company
 The SPA Studios
 Trixter
 Twin Pines
 Ubisoft
 Reflections
 Weta Digital



Isidro Gilabert

STUDIO MANAGER, KING

ff Los alumnos de U-tad vienen con muy buenos fundamentos y con una gran pasión por su trabajo. Hemos contratado a diseñadores, grafistas y programadores y todos tienen una preparación excelente.



Álvaro Fernández

CHIEF RISK DATA OFFICER,
 BANCO SANTANDER

ff En el Banco Santander creemos que el Big Data y la Inteligencia Artificial van a transformar el sector financiero. Para abordar este reto y contar con el mejor talento dentro del banco, hemos confiado la formación de nuestros mejores analistas a U-tad.



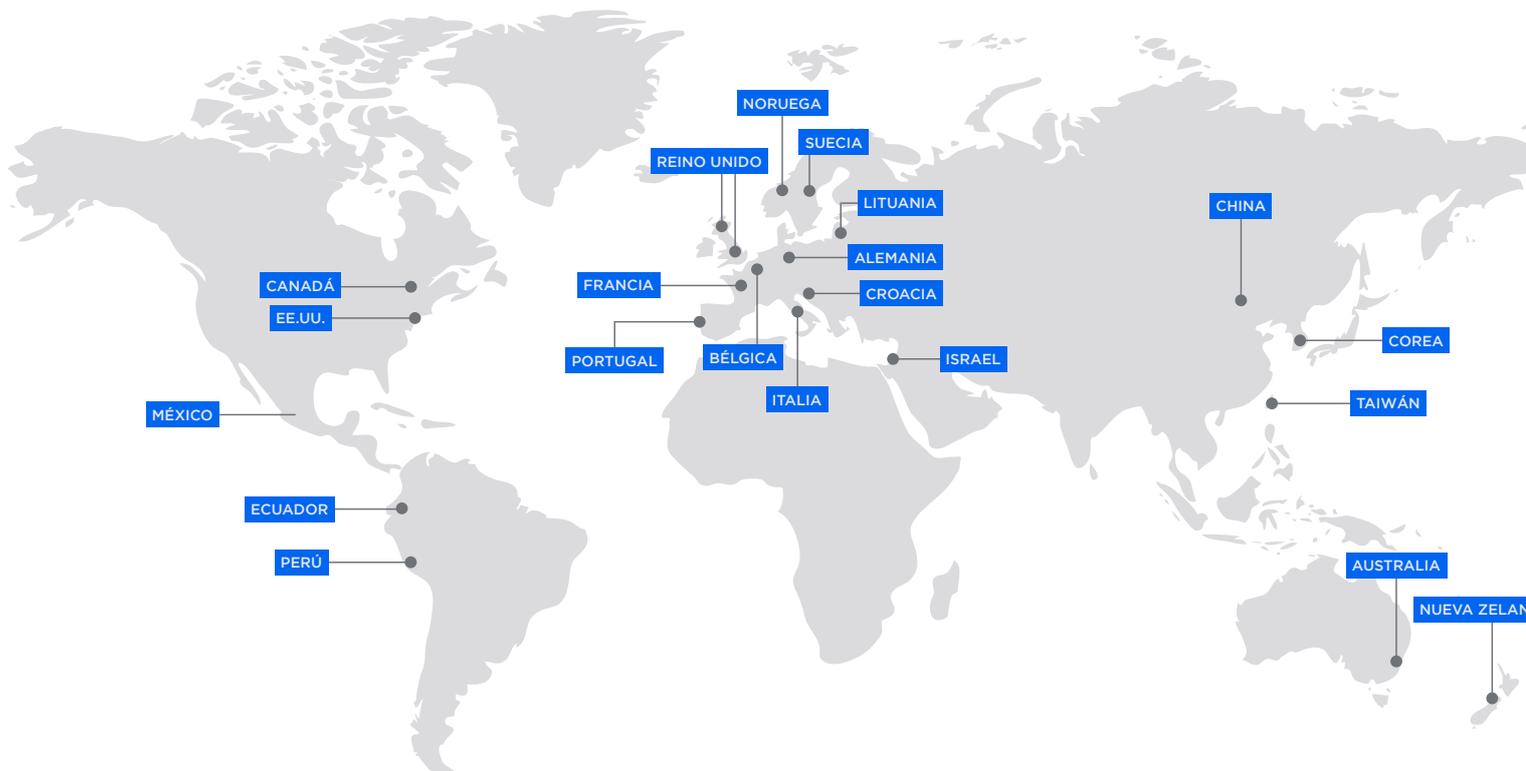
José F. San Román

CEO, ILION ANIMATION STUDIOS

ff Los alumnos de U-tad vienen muy preparados y tienen una progresión rápida porque ya vienen con excelentes conocimientos de base. Para ellos es una magnífica oportunidad trabajar en una producción de esta magnitud recién egresados de la Universidad. La integración es fácil ya que muchos profesionales de Skydance Animation Madrid imparten clase en U-tad.

Intercambios internacionales

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



Cada año ampliamos los acuerdos bilaterales de movilidad y los incluidos dentro del programa Erasmus +. Gracias a ellos los alumnos disfrutan de una experiencia que les permite obtener una visión global de cara a su futuro profesional.

Podrás vivir una experiencia internacional en Universidades como:

- | School of Visual Arts (Nueva York)
- | Gobelins (Francia)
- | Soongsil University (Corea)
- | Beijing Jiatong University of Software Engineering (China)
- | Nord University (Noruega)
- | Zagreb University College (Croacia)



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

AMÉRICA

- | **School of Visual Arts**
New York, USA
- | **OCAD University**
Toronto, Canada
- | **Tec de Monterrey**
Mexico
- | **Universidad de Monterrey**
Monterrey, Mexico
- | **Universidad Tecmilenio**
Monterrey, Mexico
- | **U-ERRE**
Monterrey, Mexico
- | **Universidad Panamericana**
Guadalajara, Mexico
- | **UPAEP**
Puebla, Mexico
- | **Anahuac**
Mexico
- | **Toulouse Lautrec**
Lima, Peru
- | **Universidad San Ignacio de Loyola**
Lima, Peru
- | **Universidad San Francisco de Quito**
Quito, Ecuador

ASIA & OCEANÍA

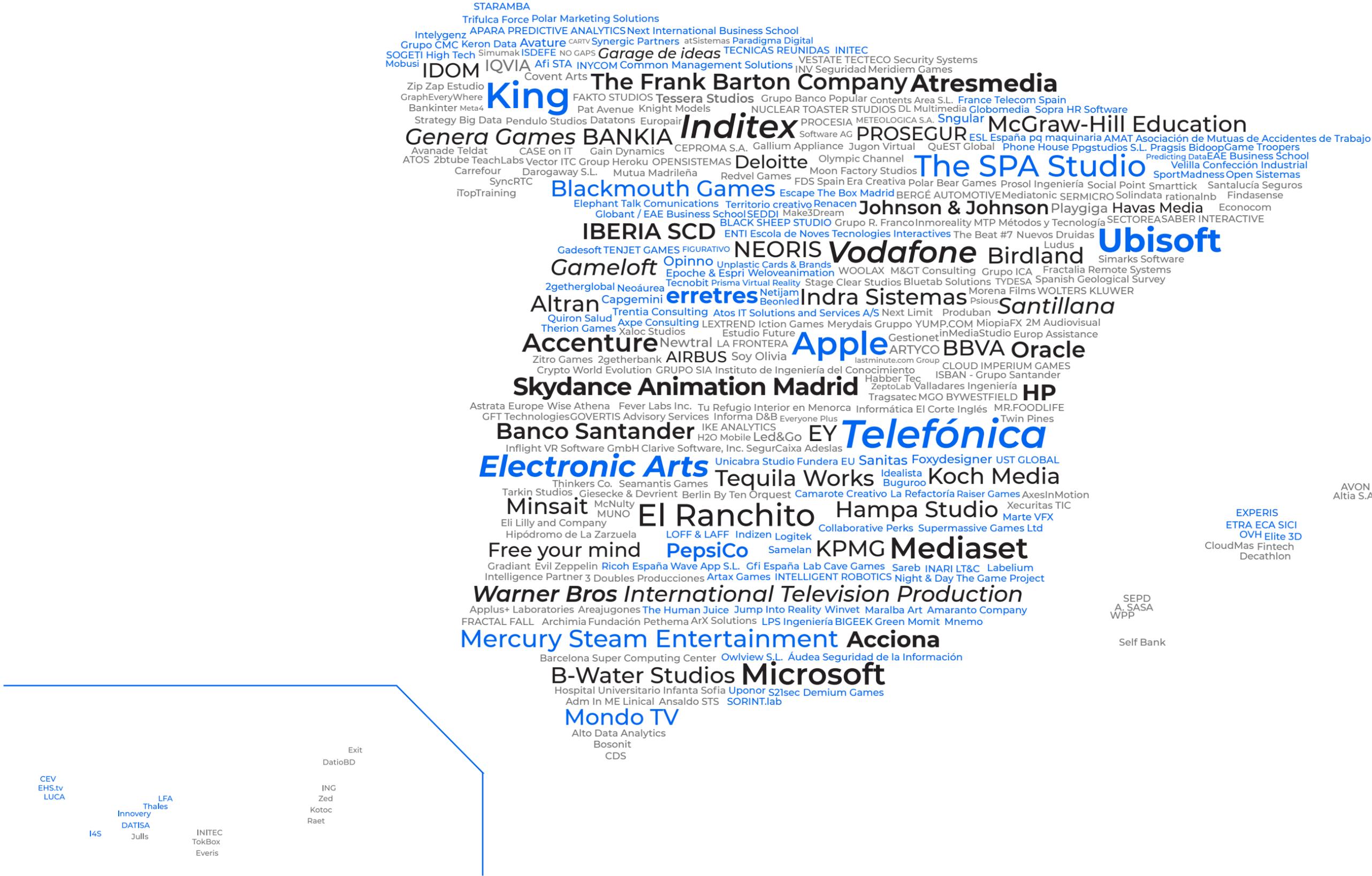
- | **Griffith University**
Queensland, Australia
- | **Torrens University**
Australia
- | **Massey University**
New Zealand
- | **Beijing Jiatong University of Software Engineering**
Beijing, China
- | **Beijing Film Academy**
Beijing, China
- | **Xi'an Jiaotong-Liverpool University**
Suzhou, China
- | **Sogang University**
Seoul, Korea
- | **Chung-Ang University (CAU)**
Seoul, Korea
- | **Soongsil University**
Seoul, Korea
- | **Shih Chien University**
Taipei, Taiwan
- | **Bezalel University**
Jerusalem, Israel
- | **National Taiwan University of Arts**
Taipei, Taiwan
- | **Soongsil University**
Seoul, Korea
- | **Shih Chien University**
Taipei, Taiwan
- | **Bezalel University**
Jerusalem, Israel
- | **National Taiwan University of Arts**
Taipei, Taiwan

EUROPA

- | **Falmouth University**
Falmouth, UK
- | **Nord University**
Steinkjer & Levanger, Norway
- | **IED**
Milan, Italy
- | **Universita' degli Studi di Milano**
Milan, Italy
- | **Haute École Francisco Ferrer**
Brussels, Belgium
- | **Artesis Plantijn Hogeschool Antwerpen**
Antwerpen, Belgium
- | **Haute École Albert Jacquard**
Namur, Belgium
- | **Gobelins L'ecole de L'image**
Paris, France
- | **ArtFX**
Montpellier, France
- | **Epitech**
France
- | **Hochschule Darmstadt**
Darmstadt, Germany
- | **Malmö University**
Malmö, Sweden
- | **Universidade Lusófona**
Lisbon, Portugal
- | **IPCA, Barcelos**
Barcelos, Portugal
- | **Instituto Politécnico de Bragança**
Braganza, Portugal
- | **Vilnius Academy of Arts de Lituania**
Vilna, Lithuania
- | **Zagreb University College**
Zagreb, Croatia

Empleabilidad nacional e internacional

España



AVON
Altia S.A.

EXPERIS
ETRA ECA SICI
OVH Elite 3D
CloudMas Fintech
Decathlon

SEPD
A. S.A.
WPP

Self Bank

CEV
EHS.tv
LUCA

I4S

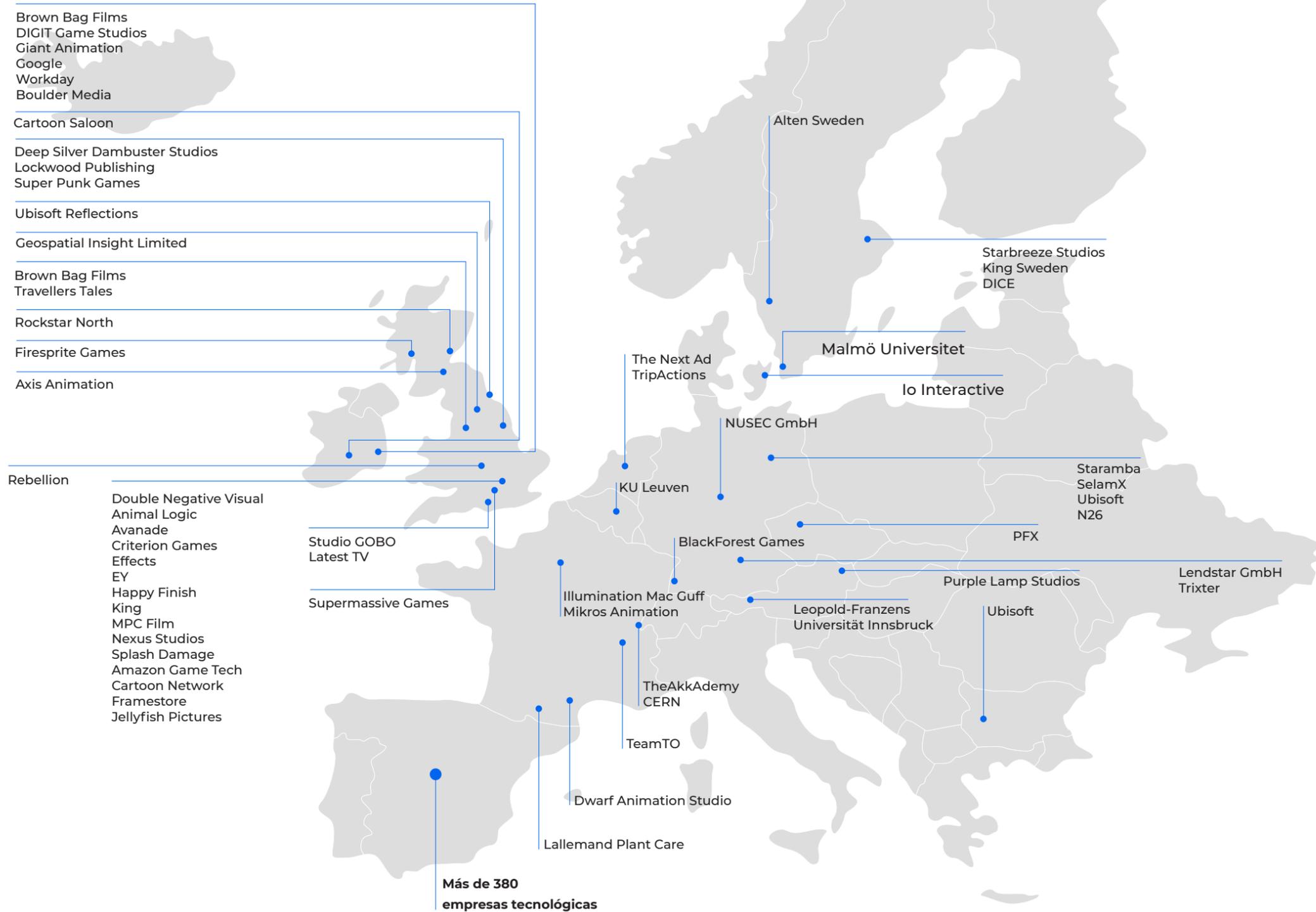
Innovery
Thales
DATISA
Julls

INITEC
TokBox
Everis

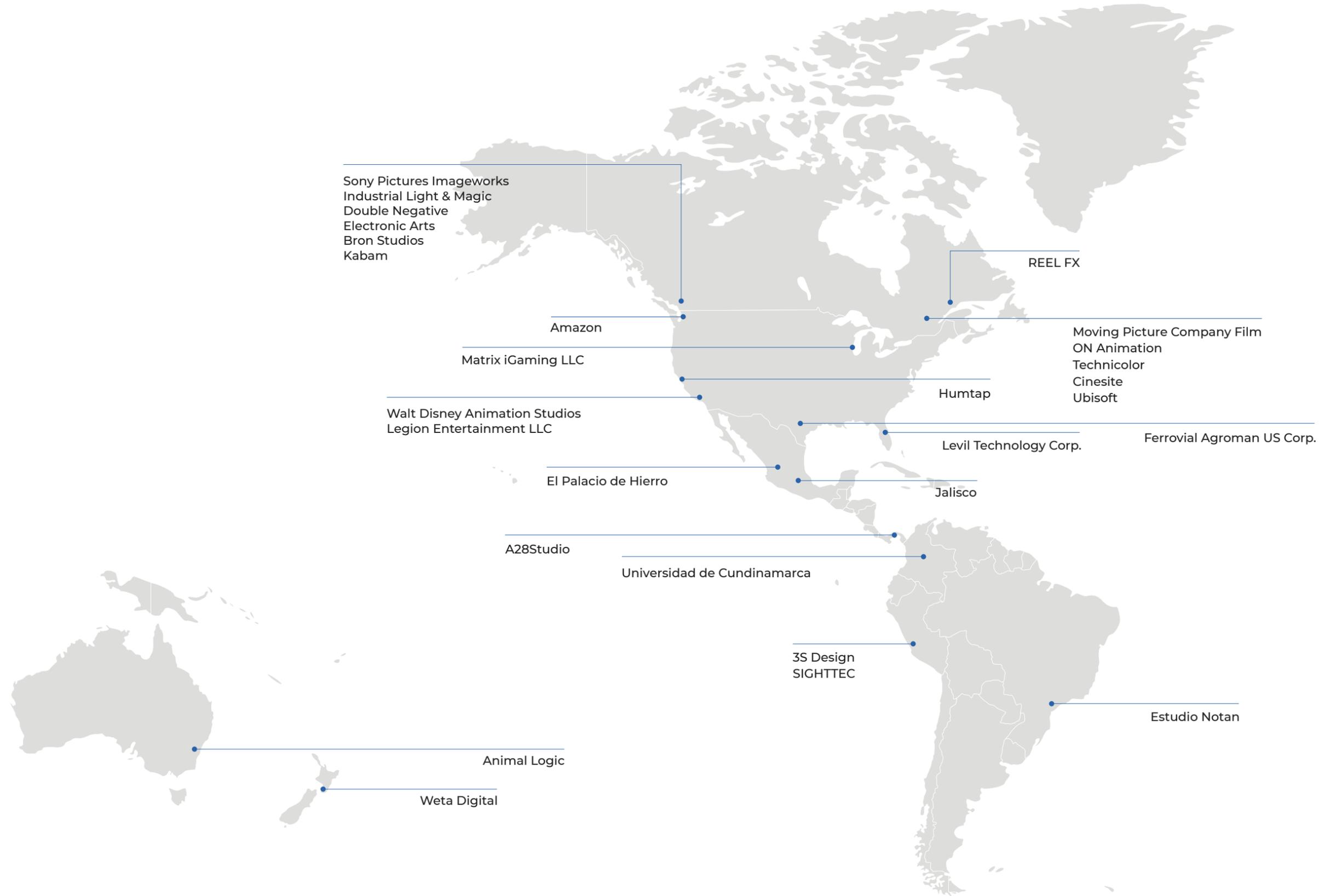
Exit
DatioBD

ING
Zed
Kotoc
Raet

Europa



América & Oceanía



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

🌐 www.u-tad.com

☎ 900 373 379 ✉ info@u-tad.com



Centro adscrito a
 **Universidad
Camilo José Cela**

Proyecto cofinanciado por el Ministerio de Economía y Competitividad



U-Tad
CENTRO UNIVERSITARIO
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL