



IBERCAJA ORIENTA

INFORMACIÓN ACADÉMICO PROFESIONAL

DISEÑO Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS

CEPYME
PYMES Y AUTÓNOMOS DE ARAGÓN

iberCaja
Obra Social

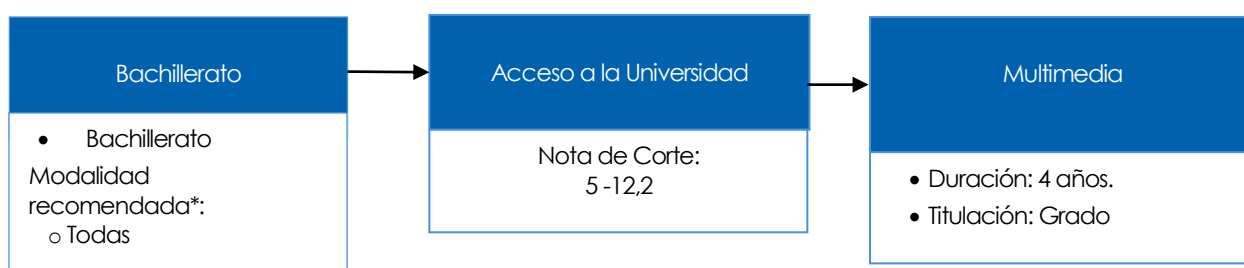


DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS

1. PRESENTACIÓN DE ESTOS ESTUDIOS

Este Grado se enmarca en el ámbito del uso profesional y aplicado de los procesos artísticos a las industrias culturales. Hoy en día cada vez más sectores empresariales precisan un perfil vinculado a la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos. La demanda, en los últimos años, de especialistas en diseño gráfico, ilustración, animación 2D y 3D, infografía, diseño de sitios web o desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles ha crecido exponencialmente, y ello requiere profesionales con conocimiento profundo de los usos visuales, capaces de dar soluciones funcionales a la vez que estéticas, así como de utilizar técnicas variadas, que implican en muchos casos nuevas tecnologías.

2. ESQUEMA GENERAL

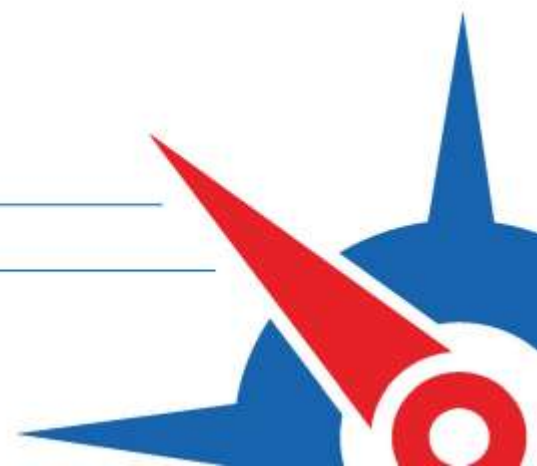


*Consultar la adscripción a la rama y su tabla de ponderación en la universidad deseada.

Acceso desde Ciclos Formativos Superiores

- Cualquier ciclo formativo de Grado Superior permite el acceso a cualquier carrera universitaria.
- Actualmente no existe cupo de plazas reservadas para esta vía de acceso, se accede por el cupo general junto a los de Bachillerato.
- Algunas universidades dan prioridad a las Familias Profesionales vinculadas a la Rama de Conocimiento
- Para calcular la Nota de Admisión se utiliza la siguiente formula:

Nota media del Ciclo Formativo +
10% ó 20% de la nota obtenida en las materias de la **prueba voluntaria de la EvAU**



3. PERFIL DEL ESTUDIANTE

- Interés y habilidades artísticas
- Imaginación y Creatividad.
- Capacidad de innovación.
- Interés por las nuevas tecnologías.
- Capacidad de análisis, síntesis y razonamiento.
- Organizado y metódico

4. PLAN DE ESTUDIOS

El EEES otorga a las Universidades mayor flexibilidad a la hora de establecer el Plan de Estudios de las diferentes carreras. A modo de ejemplo, presentamos el siguiente:

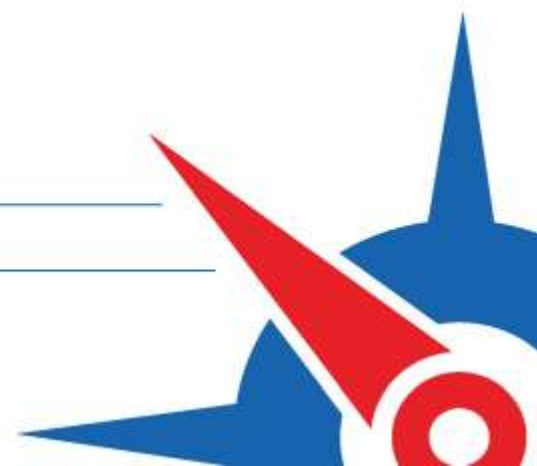
Rama del Conocimiento	Artes
Titulación	Grado
Nº de cursos	4
Tipo de materia	Créditos
Formación Básica	60
Obligatorias	72
Optativos	102
Prácticas externas	–
Trabajo fin de Grado	6
TOTAL	240

Primer Curso

Fundamentos de la imagen digital
Fundamentos de programación
Fundamentos del color
Fundamentos del dibujo y anatomía
Fundamentos del diseño
Fundamentos del volumen
Historia del diseño y de las tecnologías creativas

Segundo Curso

Comunicación Audiovisual
Elementos del diseño
Ilustración, lenguajes y técnicas
Medios Audiovisuales
Medios interactivos
Principios básicos de la animación
Teoría de la comunicación
Tipografía



Tercer curso

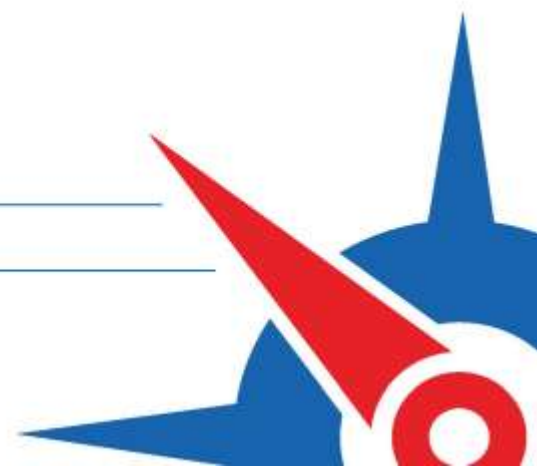
60 créditos en optativas:
 Acting y puesta en escena
 Anatomía artística para la animación y la ilustración
 Animación stop motion
 Animatrónica
 Programación para dispositivos móviles
 Programación web
 Comunicación gráfica
 Digital Compositing
 Dirección de fotografía
 Diseño de espacios publicitarios y escenografía
 Diseño de experiencias
 Diseño de interfaz de usuario
 Diseño de sonido
 Diseño de videojuegos
 Diseño web
 E-publishing
 Fundamentos de la animación 2D
 Identidad visual
 Ilustración conceptual
 Modelado 3D...

Cuarto Curso

Gestión de empresas
 Trabajo de Fin de Grado
 42 créditos optativas:
 Animación aplicada
 Animación 3D
 Impresión 3D
 Desarrollo de videojuegos
 Diseño editorial
 Fotografía publicitaria y de producto
 Ilustración narrativa
 Marketing digital
 Motion Graphics
 Producción de animación
 Proyectos de animación
 Proyectos de comunicación interactiva
 Proyectos de ilustración
 Proyectos de realización publicitaria
 Soundtrack y postproducción de audio

5. CIUDADES DONDE SE IMPARTE

PROVINCIA	LOCALIDAD	UNIVERSIDAD	TIPO	ADSCRIPCIÓN RAMA	NOTA
Barcelona	Barcelona	U. Politécnica de Cataluña G. Diseño, animación y arte digital G. Multimedia	Adscrito	Diseño y tecnologías multimedias	10,74 6,286
La Rioja	Logroño	U. Internacional de la Rioja (@) G. en Diseño Digital	Privada	Artes y Humanidades	–
Lérida	Lérida	U. Lérida	Pública	C. Sociales y Jurídicas	5
Madrid	Madrid	U. Camilo José Cela G. en Diseño Digital	Privada Adscrita	Artes	–



	Hoyos de Manzanares	U. Antonio de Nebrija <i>G. en Diseño Digital y Multimedia</i>	Privada		--
Valencia	Valencia	U. Politécnica de Valencia	Pública	Artes y Humanidades	12,2
Zaragoza	Zaragoza	U. San Jorge	Privada	Ingeniería y Arquitectura	--

* Universidad a Distancia @

Fuente información notas corte: Ministerio de Educación,
<https://www.educacion.gob.es/notasdecorte/busquedaSimple.action>

6. OTRAS TITULACIONES CON ENFOQUES VINCULADOS

❖ DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (más información en el [documento](#) específico del Grado)

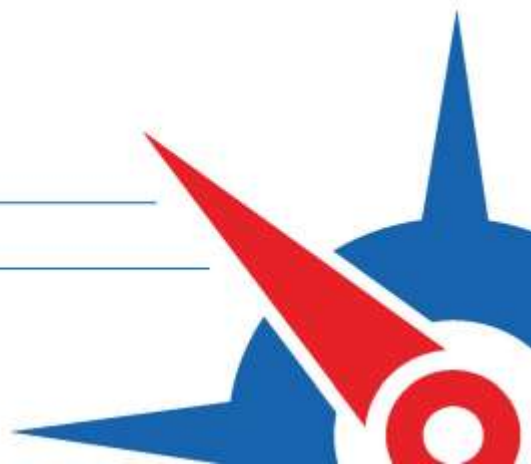
- U. Jaume I de Castellón
- U. Politécnica de Cataluña
- U. Pompeu Fabra
- U. de Gerona :
- U. Camilo José Cela- Madrid (privada)
- U. Rey Juan Carlos- Madrid:
- U. Rey Juan Carlos -Móstoles
- U. Complutense
- U. San Jorge- Zaragoza (privada)
- U. La Coruña

❖ DISEÑO VISUAL DE CONTENIDOS DIGITALES

Con este grado aprenderás a diseñar, crear y desarrollar visualmente todo tipo de productos dentro del entorno de los contenidos digitales: personajes para películas de animación o videojuegos, efectos digitales audiovisuales, aplicaciones, interfaces de programa, animación web...

Se trata de profesionales que se encargan de:

- Modelado y animación de personajes para películas de animación 3D y videojuegos.
- Desarrollo visual de nuevas aplicaciones para los teléfonos móviles.
- Creación de espacios virtuales para todo tipo de simuladores.
- Edición de contenidos gráficos para periódicos y revistas digitales.
- Técnico de efectos especiales 3D.



Se estudia en U-Tad centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela.

❖ ARTE DIGITAL

Con este programa de 3 años se profundiza en la parte de **modelo de negocio y emprendimiento** y en 3 áreas que han experimentado un crecimiento exponencial: la web, el diseño y la producción audiovisual.

- U. Camilo Jose Cela
- U. San Pablo CEU (implantación en 2022)

❖ GRADO EN ANIMACIÓN

El **Grado en Animación** te forma en el apasionante mundo del diseño, la creación, el desarrollo y la producción de nuevos contenidos en animación digital para que en el futuro formes parte de un equipo de animación o efectos visuales.

En este grado se combinan las técnicas tradicionales del dibujo con las técnicas digitales más avanzadas.

Se estudia en:

- U-Tad centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela.
- U. Ramón Llull
- U. Europea de Madrid.

❖ GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

Este grado te enseñará a crear aventuras virtuales ya sea en consolas, móviles, en redes sociales o en la nube. La definición de la mecánica, el diseño de niveles o la inteligencia artificial, son algunas de las áreas en las que podrás aplicar los principios de gamificación, es decir hacer más lúdicos los distintos tipos de productos interactivos.

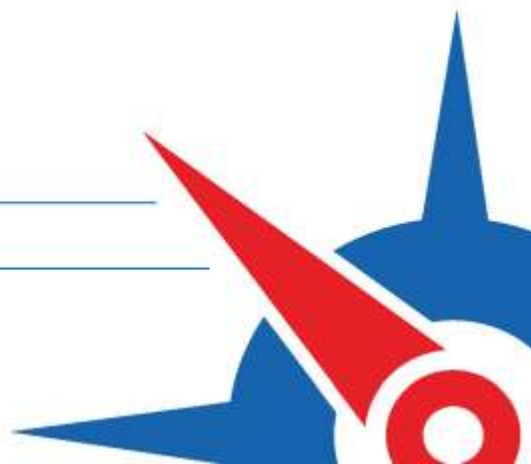
Se estudia en U-Tad centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela

❖ GRADO EN COMUNICACIÓN INTERACTIVA

Forma a profesionales de la creación de productos y servicios interactivos: diseño de webs complejas, interfaces de comunicación, experiencias adaptadas a diferentes entornos, análisis de datos masivos (big data) y creación de objetos, personajes y geografías virtuales (videojuegos, escenarios de realidad aumentada, realidad virtual...)

- U. Autónoma de Barcelona

❖ DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA



Forma a profesionales en el diseño y coordinación de proyectos transmedia con una comprensión amplia de los ámbitos de intervención en los que van a desarrollar su labor profesional: ámbito empresa, ámbito editorial, ámbito de ocio tecnológico y ámbito educativo escolar en las distintas etapas.

- U. Autónoma de Madrid, centro adscrito La Salle

8. PERSPECTIVAS PROFESIONALES

La demanda, en los últimos años, de especialistas en diseño gráfico, ilustración, animación 2D y 3D, infografía, diseño de sitios web o desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles ha crecido exponencialmente; también el número de empresas puestas en marcha de forma emprendedora por estos nuevos profesionales.

Los principales sectores de empleo son:

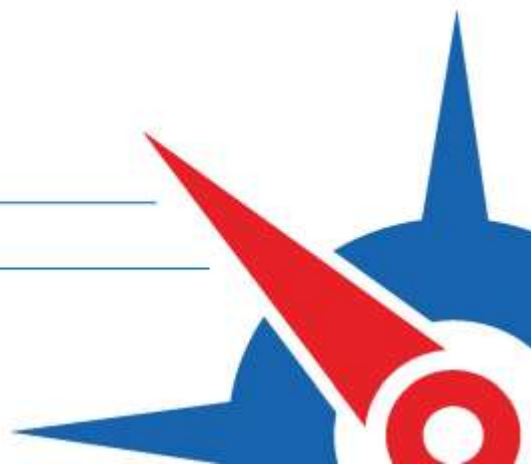
Sector de la **comunicación y producción de contenidos**: editoriales, diarios, revistas y medios de comunicación interactivos, cadenas de televisión y empresas del sector audiovisual.

Sector **servicios y de la industria en general**: ámbitos del marketing y comercio electrónico, ámbito de recursos humanos y de formación.

Sector de los videojuegos: juegos para los nuevos dispositivos como móviles, consolas, etc.

Algunas de las salidas profesionales relacionadas con el Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas son:

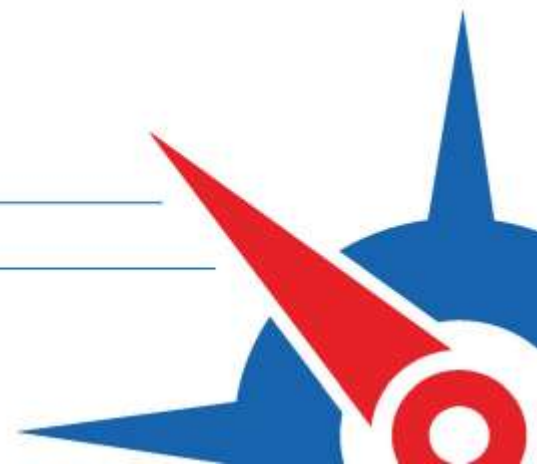
- Diseñador gráfico digital
- Diseñador web
- Creativo gráfico
- Diseñador de publicaciones digitales
- Desarrollador editorial
- Maquetador digital
- Editor de contenidos digitales
- Diseñador publicitario y de comunicación digital
- Realidad virtual y animación
- Community Manager
- Social Media Strategist



- Social Media Consultando
- Artista digital
- Packaging
- Marketing y merchandising
- Desarrollador web o de contenidos gráficos/digitales para producción audiovisual o videojuegos
- Analista de tendencias digitales (Trend Setter), de comunicación digital y de App Data
- Diseñador de videojuegos...

9. CARRERAS AFINES

- Bellas Artes
- Multimedia
- Ingeniería Multimedia.
- Diseño y Desarrollo de Videojuegos
- Ingeniería Informática.
- Diseño Gráfico.
- Comunicación Audiovisual.





© CEPYME ARAGÓN

Documentación: Depósito Legal: Z-3221-98

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido
sin autorización de CEPYME ARAGÓN.

Última actualización: mayo 2022

Programa Ibercaja Orienta

<http://orienta.ibercaja.es>

orienta@orientamail.es

Tel. 976 76 60 79