

OFERTA FORMATIVA

# Grados & FP

UNIVERSITARIOS OFICIALES

 **Bizzsummit**

3 y 4 de Octubre

## SINO ES REAL NO ES U-TAD

POR SEGUNDO AÑO CONSECUTIVO, ESTUDIANTES DE U-TAD SE ALZAN CON LA VICTORIA EN EL HACKATHON DEL BIZZSUMMIT DE MICROSOFT, superando a profesionales del sector con talento, innovación y trabajo en equipo.

Han creado **NIDO**, una plataforma que transforma la experiencia de los niños hospitalizados a través de la **gamificación, la motivación y el aprendizaje**.

Innovar, impactar, cambiar el mundo. Eso también es U-tad.



CENTRO UNIVERSITARIO DE  
TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



Academic Partner



Platinum Center



# Los alumnos de U-tad trabajan en las mejores empresas y proyectos

**Alessandro Alloisio**  
ASSOCIATE ART DIRECTOR  
PROMOCIÓN 2016  
**KABAM**

**Paula Benedicto**  
ANIMADORA  
ANIMACIÓN  
**WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS**

**Jorge Roldán**  
FINAL LAYOUT ARTIST  
PROMOCIÓN 2021  
**mikros ANIMATION**

**Joaquín Bazterrica**  
GAME PROGRAMMER  
INGENIERÍA  
**BIGFOOT**

**Bernardo González**  
SYSTEM DESIGNER  
PROMOCIÓN 2019  
**UBISOFT**

**Rafael Martín**  
PRODUCT DESIGNER  
DISEÑO DIGITAL  
**MUTUAMADRILEÑA**

**Alonso Rapado Guillen**  
SENIOR SOFTWARE ENGINEER  
INGENIERÍA  
**NTT DATA**

**Pablo Alonso**  
SENIOR CONCEPT ARTIST  
ILUSTRACIÓN  
**SKYDANCE ANIMATION**

**Sandra Martín**  
MOTION GRAPHICS ANIMATOR  
DISEÑO DIGITAL  
**BBVA Creative**

**Pablo Ibáñez**  
SENIOR VFX COMPOSITOR  
EFECTOS VISUALES  
**wētāFX**

## NUESTROS ALUMNOS NUESTRO MEJOR AVAL

CONTACTA CON ELLOS Y PREGUNTA SOBRE  
SU EXPERIENCIA DE PRIMERA MANO







+1700  
Convenios  
con empresas

España





# Project center

El mayor centro de proyectos digitales de España.

Un **ecosistema universitario único en España**, de más de 6000 m2, donde **los alumnos de U-tad trabajan en proyectos reales para empresas nacionales e internacionales**, desarrollan sus propias ideas o se suman a las de otros compañeros.

En tan solo un año **más de 300 alumnos han participado en más de 20 proyectos reales** dentro del Project Center. Este tipo de colaboraciones universidad-empresa son clave para preparar a los profesionales del futuro.

**PROYECTOS DE EMPRESAS:**  
**+20 proyectos** profesionales creados por nuestros alumnos en 2025.

**INCUBADORA EXCLUSIVA:**  
**4 convocatorias** de emprendimiento para desarrollar tu proyecto.

**PROYECTOS DE ALUMNOS:**  
realizados por área, con metodología profesional y mentorizados por profesionales.

**ÁREA DE EMPRESAS:**  
**Lingokids**, la app educativa líder mundial en creación de contenidos infantiles, se ha instalado en nuestro Project Center para desarrollar videojuegos con **+50 estudiantes de U-tad** trabajando en ellos.



Project Center, estudiantes trabajando en proyectos reales.

## OTRAS EMPRESAS DESARROLLANDO SUS PROYECTOS EN EL PROJECT CENTER DE U-TAD:



Lingokids, desarrollando proyectos e instalado en U-tad con +50 estudiantes trabajando.



Coloria, presentación de cortometraje en Stop Motion.



Museo Naval, cortometraje en el que han trabajado +100 estudiantes.



Festival Internacional Animayo 2025, presentacion en el festival internacional de la cabecera creada por estudiantes de U-tad.



Birdeep. Alumnos de U-tad montando las grabadoras inteligentes para el proyecto de escucha de aves realizado en la Estación Biológica de Doñana del CSIC.



1º convocatoria de emprendimiento en videojuegos de U-tad. Selección y premiación de las mejores propuestas de videojuegos.





**Borja Montoro**, impartiendo clase. Diseñador de Personajes en 'Zootropolis', 'Vaiana' y 'Robot Salvaje' para Disney, DreamWorks y Netflix.



**Company Week**, el mayor evento de reclutamiento universitario de España.



**Enrique Ascanio**, estudiante de U-tad de intercambio en la School of Visual Arts de New York.



**Laura Plaza González**, estudiante de Videojuegos de U-tad de intercambio en Abertay University .



Estudiantes recogiendo el premio **SMTH**, concurso internacional de arte digital en grandes superficies comerciales.



**Premios PlayStation Talents**. Desde el nacimiento del evento, los alumnos de U-tad vienen acumulando 16 premios PlayStation Talents.



**+45%**

DE NUESTROS ALUMNOS VIENEN POR RECOMENDACIÓN DE ALUMNOS DE U-TAD.

**+16000 m<sup>2</sup>**  
DE CAMPUS

**+2700**  
ALUMNOS

**+490**  
PROFESORES

**+4800**  
GRADUADOS

**+40**  
ACUERDOS  
DE MOVILIDAD  
INTERNACIONAL

**+1700**  
CONVENIOS  
CON EMPRESAS

**+190**  
PREMIOS A  
NUESTROS  
ALUMNOS



# Animación

La animación es mucho más que una técnica: es la herramienta que da vida a contenidos digitales en industrias tan importantes como el **cine**, **las series de animación 2D y 3D**, **los videojuegos**, **la realidad virtual**, **la publicidad**, **los efectos visuales (VFX)** e incluso la integración de personajes digitales en escenas de acción real.

En U-tad, no solo aprenderás las bases teóricas esenciales, sino que las aplicarás desde el primer día en **proyectos reales** que te preparan para el mundo profesional.

Tras dos años explorando las distintas áreas de la animación, tendrás la oportunidad de especializarte durante los dos últimos cursos. Crearás un **corto o demo reel profesional**, la llave para abrirte camino en **estudios y agencias líderes**, guiado por **profesionales en activo** con experiencia en producciones internacionales que te acompañarán y te darán las claves para llevar tus proyectos al siguiente nivel.

Formarás parte de un **ecosistema creativo** que ha llevado a nuestros alumnos a participar en **festivales**, **Premios Goya**, **Annie Awards** y **producciones internacionales**. Haz tus ideas realidad y comienza tu viaje en el epicentro de la animación.

## Salidas Profesionales

- ◆ Diseñador y Creador de Personajes y Entornos
- ◆ Artista de Storyboard
- ◆ Animador 2D y 3D
- ◆ Modelador 3D
- ◆ Artista de Previsualización y Layout
- ◆ Artista de Desarrollo Visual (Concept Artists)
- ◆ Diseñador de Interfaces
- ◆ Artista de Secuencias Cinematográficas
- ◆ Rigger y Color Artist
- ◆ Artista Técnico

- ◆ Desarrollador de Personajes
- ◆ Especialista en Iluminación y Composición Digital
- ◆ Técnico de rRenderizado
- ◆ Matte Painter
- ◆ Desarrollador de Texturas y Shaders
- ◆ Artista de Character FX
- ◆ Artista de Desarrollo
- ◆ Visual para Sistemas Inmersivos
- ◆ Guionista de Cine de Animación
- ◆ Montador Cinematográfico

Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1º

- ◆ Introducción al Dibujo y la Pintura
- ◆ Guión
- ◆ 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: Creación de cartelera digital
- ◆ 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: Creación de una Animática
- ◆ Modelado Orgánico

## CURSO 3º

### COMUNES

- ◆ Texturizado y Shading
- ◆ Diseño y Desarrollo de Entornos y Elementos
- ◆ Proyectos III: Preproducción para la Creación de un Cortometraje de Animación
- ◆ 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 EN TÉCNICAS AVANZADAS 3D PARA ANIMACIÓN

- ◆ Layout 3D
- ◆ Rigging
- ◆ Programación para Escenas 3D
- ◆ Character FX
- ◆ Desarrollo de Proyectos 3D

## CURSO 4º

### COMUNES

- ◆ Animación Avanzada
- ◆ Proyectos IV: Producción y Postproducción de un Cortometraje de Animación
- ◆ Trabajo de Fin de Grado
- ◆ Animación Experimental
- ◆ Optativa: (Prácticas en Empresa / Formación para el Empleo)

### MENCIÓN ANIMACIÓN 2D

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

### MENCIÓN EN TÉCNICAS AVANZADAS 3D PARA ANIMACIÓN

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

ESTUDIA EL GRADO EN ESPAÑOL O INGLÉS

# Efectos Visuales

Los efectos visuales son ampliamente utilizados en las producciones audiovisuales desde sus orígenes para modificar escenarios filmados o mostrar aquello que las cámaras no son capaces de registrar.

El Grado en Efectos Visuales te forma para trabajar como **artista de VFX** en las empresas que crean y diseñan elementos digitales para su integración en **películas, series de TV, publicidad y videojuegos**.

La de los Efectos Visuales es una industria que ha vivido un crecimiento exponencial en los últimos años gracias a la proliferación de todo tipo de contenidos para cine, plataformas digitales, publicidad y videojuegos, y que goza de unos niveles de **empleabilidad prácticamente del 100%**, más altos que los de cualquier otro sector del negocio del entretenimiento.

Este **Grado Universitario, pionero y único en España**, te forma para comprender los fundamentos artísticos de la industria del cine y, al mismo tiempo, te prepara para ser capaz de utilizar las mejores y más avanzadas herramientas tecnológicas que se están utilizando hoy en día. **Saldrás preparado para formar parte de los mejores estudios de VFX del mundo.**

## Salidas Profesionales

- ◆ Compositor Digital
- ◆ Artista de Simulaciones Vfx
- ◆ Artista de Character Fx
- ◆ Artista de Sombreado y Texturizado
- ◆ Artista de Prep
- ◆ Artista de Rotoscopia
- ◆ Artista de Matchmove
- ◆ Artista de Matte Painting Digital
- ◆ Coordinador de Producción VFX

- ◆ Artista de Desarrollo Vfx
- ◆ Artista de Previsualización y Layout
- ◆ Modelador De Props 3d y Artista de Escenas
- ◆ Artista de Extensión de Sets 3D
- ◆ Artista Técnico
- ◆ Artista Td de Pipeline
- ◆ Asistente de VFX

Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1º

- ◆ Fundamentos de Fotografía
- ◆ Sistemas de Representación Geométrica
- ◆ Matemáticas y Física para Efectos Visuales
- ◆ Técnicas Básicas de Creación 3D
- ◆ Pensamiento Creativo
- ◆ Guion
- ◆ Proyectos I: Cámara Fija
- ◆ Introducción al Modelado 3D
- ◆ Principios de Diseño Gráfico y Motion Graphics
- ◆ Fundamentos de Escenografía y Efectos Especiales
- ◆ Narrativa Audiovisual

## CURSO 2º

- ◆ Edición y Montaje Audiovisual
- ◆ Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
- ◆ Teoría y Ciencia del Color y de la Luz
- ◆ Previsualización y Dirección de Fotografía en 3D
- ◆ Texturizado y Sombreado
- ◆ Introducción a la Programación
- ◆ Proyectos II: Elementos en Movimiento
- ◆ Técnicas Básicas de Composición
- ◆ Introducción a la Iluminación Sintética y el Renderizado
- ◆ Rigging y Animación para Efectos Visuales
- ◆ Historia del Cine y los Efectos Visuales

## CURSO 3º

- ◆ Composición Avanzada
- ◆ Programación para Composición e Integración
- ◆ Programación para Simulación y Efectos Visuales
- ◆ Simulación Básica de Materia
- ◆ Optimización y Simulación de la Luz
- ◆ Matte Painting
- ◆ Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa
- ◆ Producción Audiovisual y de Efectos Visuales
- ◆ Proyectos III: Personajes
- ◆ Simulación y Efectos Visuales Avanzados
- ◆ Teoría de la Imagen y la Comunicación Audiovisual

## CURSO 4º

- ◆ Supervisión de Efectos Visuales
- ◆ Animación con Captura de Movimiento
- ◆ Creación de Entornos Sintéticos
- ◆ Producción Audiovisual Virtual
- ◆ Creación 3D Procedural
- ◆ Fundamentos de Música y Diseño de Sonido
- ◆ Matemáticas aAplicadas a la Integración
- ◆ Nuevas Tecnologías en Efectos Visuales
- ◆ Efectos Aplicados a Personajes
- ◆ Técnicas de Seguimiento de Movimiento
- ◆ Optativa: (Prácticas en Empresa / Formación para el Empleo)
- ◆ Proyectos IV: Secuencia Audiovisual
- ◆ Trabajo de Fin de Grado

Proyecto de Aitor Echeveste, estudiante de U-tad.



# Diseño Digital

Hoy, más que nunca, todo es Diseño Digital.

Las webs que visitas cada día las apps que utilizas, la publicidad que ves en las marquesinas del autobús, los títulos de crédito de una serie de televisión..

El diseño tiene un papel principal en los negocios digitales, y es el medio para transmitir los valores y mensajes de una marca, producto o idea y está presente en todo lo que nos rodea.

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 usuario, 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.

## Salidas Profesionales

- ◆ Director Creativo
- ◆ Director de Arte
- ◆ Diseñador de Experiencias Interactivas (UX & UI)
- ◆ Artista Digital e Interactivo
- ◆ Brand Digital Developer
- ◆ Brand Manager
- ◆ Project Manager Designer
- ◆ Diseñador Publicitario
- ◆ Diseñador Web y Apps
- ◆ Motion Grapher
- ◆ Editor Audiovisual

- ◆ Diseñador Gráfico
- ◆ Ilustrador Digital
- ◆ Infografista
- ◆ Diseñador Editorial
- ◆ Video Mapper

Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.



Snow Mates, proyecto final de UI/UX de Pablo García.

# 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

- ◆ 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 3º

- ◆ 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 4º

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





# Ilustración y Desarrollo Visual

El Grado en Ilustración y Desarrollo Visual te formará para **destacar en una industria en crecimiento**. Aquirirás los conocimientos y habilidades que se adaptan al **ámbito editorial, publicitario, concept art, la ilustración científica, el desarrollo visual** dentro del arte digital y las nuevas tecnologías o la industria del entretenimiento de la mano de **profesores expertos** y grandes profesionales.

Con nuestro programa, **aprenderás a dibujar** y a utilizar las principales herramientas **y técnicas de generación de contenido**, muy importantes para **crear tu propio portfolio** y con el que podrás demostrar a las empresas lo que vales.

Los proyectos son uno de los puntos fuertes de U-tad, por eso, cada curso **trabajarás un proyecto distinto para desarrollar todo tu potencial**. Además, como novedad, podrás hacer uso de nuestro **Project Center**, un espacio único para que los alumnos puedan impulsar su carrera profesional.

## Salidas Profesionales

- ◆ Director de Arte
- ◆ Diseñador de Personajes
- ◆ Concept Artist para el Ambito de la Animación y Videojuegos
- ◆ Ilustrador en Equipos de Comunicación Visual y Diseño Gráfico
- ◆ Ilustrador de Moda
- ◆ Ilustrador para Nuevos Contextos Editoriales
- ◆ Ilustrador Técnico para el Ámbito del Diseño Industrial
- ◆ Desarrollador Visual en Publicidad y Branding

- ◆ Creador de Imágenes Científicas en Ilustración Editorial e Ilustración Digital
  - ◆ Creador de Contenido RR.SS.
  - ◆ Comic Artist
  - ◆ Creador Digital para Arte Interactivo/ Inmersivo
  - ◆ Artista de Storyboard
- Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1º

- ◆ Dibujo, Análisis e Ideación
- ◆ Tratamiento Digital de la imagen
- ◆ Historia del Arte
- ◆ Teoría del Color y de la Luz
- ◆ Dibujo Anatómico
- ◆ Técnicas de Expresión Gráfico Plástica
- ◆ Composición Gráfica
- ◆ Fotografía
- ◆ Anual: Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
- ◆ Anual: Proyectos I: Ámbitos Generales de la Ilustración

## CURSO 2º

- ◆ Negocios y Modelos Digitales
- ◆ Historia de la Ilustración y del Cómic
- ◆ Modelado 3D
- ◆ Collage y Fotomontaje Digital
- ◆ Tipografía y Caligrafía
- ◆ Anual: Derecho Aplicado y Propiedad intelectual
- ◆ Diseño de Personajes
- ◆ Narrativa Audiovisual
- ◆ Cómic I
- ◆ Storyboard
- ◆ Pensamiento Creativo
- ◆ Anual: Proyectos II

## CURSO 3º

- ◆ Comunicación Clara
- ◆ Modelado 3D II
- ◆ Dirección de Arte
- ◆ Impresión y Técnicas Gráficas Tradicionales
- ◆ Diseño y Usabilidad de Interfaces
- ◆ Programación para el Arte y el Diseño
- ◆ Branding y Narrativa de Marca
- ◆ Cómic II
- ◆ Animación de Personajes
- ◆ Ilustración 3D
- ◆ Ilustración Científico-Técnica
- ◆ Anual: Proyectos III: Ilustración Publicitaria

## CURSO 4º

- ◆ Color Key
- ◆ Modelos Generativos con Data (IIA)
- ◆ Infografía y Visualización de Datos
- ◆ Impresión 3D
- ◆ Mundos Virtuales y Realidad Aumentada
- ◆ Proyectos IV: Ilustración con Datos e Interactiva
- ◆ Creación y Dirección de Empresas
- ◆ Concept Art
- ◆ Creación de Portfolio
- ◆ Sistemas y Arte Inmersivo
- ◆ Marketing en la Red
- ◆ Mundos Virtuales y Realidad Aumentada
- ◆ Proyectos IV: Ilustración con Datos e Interactiva
- ◆ Prácticas Académicas Externas (PAE)
- ◆ Formación para el Empleo
- ◆ Trabajo Fin de Grado



# Diseño de producto\*

El Grado en **Diseño de Producto** de U-tad forma a los diseñadores que imaginarán y **crearán los objetos, sistemas y experiencias que mejoran nuestra vida cotidiana**. Con una formación que une creatividad, tecnología y sostenibilidad, los estudiantes adquieren una **base sólida en arte, ingeniería y comunicación visual**, aprendiendo a dar forma a ideas que combinan funcionalidad y emoción.

Desde los primeros cursos, desarrollan proyectos reales de ideación, modelado 3D, materiales o producción, **diseñando productos que responden a las necesidades del presente y anticipan las del futuro**. En un momento en el que **el bienestar, la salud y el deporte impulsan nuevos modos de vivir**, el grado prepara a profesionales capaces de crear soluciones phygital sostenibles e inteligentes - como mobiliario ergonómico, equipamiento deportivo o dispositivos conectados - que integran lo físico y lo digital para mejorar la vida de las personas.

## Salidas Profesionales

- ◆ Diseñador de Concepto de Producto.
- ◆ Maquetadores y Creadores de Prototipos.
- ◆ Creadores de Contenido Digital y Puestas en Escena Virtuales.
- ◆ Expertos en Modelado y Producción Virtual.
- ◆ Directores Artísticos en Storytelling Visual de Producto.
- ◆ Diseñador de Elementos para Espacios urbanos, Interiores y/o Espacios Virtuales.
- ◆ Diseñador de Mobiliario.
- ◆ Diseñador de Packaging.

- ◆ Projectistas y Delineantes.
- ◆ Departamentos de I+D.
- ◆ Gestores de Diseño.
- ◆ Consultor en Eco-diseño y Desarrollo de Producto Sostenible.
- ◆ Responsable en Logística y Comercialización de Producto.
- ◆ Gestor de Procesos de Impresión 3D y Prototipado.

Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1º

- ◆ Historia de las Artes y el Diseño de Producto
- ◆ Volumen y Espacio
- ◆ Física para el Diseño de Producto
- ◆ Análisis, Concepto y Dibujo
- ◆ Sistemas de Representación Geométrica
- ◆ Color, Luz y Material
- ◆ Fundamentos de la Programación
- ◆ Tratamiento Digital de la Imagen
- ◆ Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
- ◆ Proyectos I: Producto, Ideación y Marca

## CURSO 2º

- ◆ Negocios y Modelos Digitales
- ◆ Modelado 3D
- ◆ Estética y Composición
- ◆ Diseño Centrado en el Usuario y Accesibilidad
- ◆ Electricidad y Electrónica para el Diseño
- ◆ Diseño Interactivo
- ◆ Cultura y Lenguaje del Diseño
- ◆ Fundamentos de la Representación para Diseño de Producto
- ◆ Ciencia de los Materiales
- ◆ Pensamiento Creativo
- ◆ Proyectos II: Contexto y Espacio

## CURSO 3º

- ◆ Programación para Prototipo Interactivo
- ◆ Elección de Optativa 1
- ◆ Renderizado 3D
- ◆ Morfología y Ergonomía del Objeto
- ◆ Modelos y Prototipos
- ◆ Packaging y Embalajes
- ◆ Elección de Optativa 2
- ◆ Elección de Optativa 3
- ◆ Representación Técnica para Producción
- ◆ Proyectos III: Producto Tecnológico y Aumentado

## CURSO 4º

- ◆ Elección de Optativa 4
- ◆ Gestión de Calidad y Legislación
- ◆ Elección de Optativa 5
- ◆ Creación y Dirección de Empresas
- ◆ Mecánica y Estructura para el Diseño
- ◆ Técnicas de Producción y Montaje
- ◆ Elección de Optativa 6
- ◆ Diseño para Entornos Urbanos
- ◆ Proyectos IV: Producto Sostenible
- ◆ Elección Entorno Laboral
- ◆ Trabajo Fin de Grado





# Diseño de Videojuegos

## Diseña experiencias de juego inmersivas

**LUGAR:** campus U-tad  
**MODALIDAD:** presencial y online  
**HORARIO:** de lunes a viernes  
**IDIOMA:** castellano e inglés  
**DURACIÓN:** 4 años  
**FECHA DE INICIO:** septiembre

Participa como diseñador en la realidad de un estudio para concebir y materializar la experiencia de juego. Integra un grupo multidisciplinar (conformado también por compañeros artistas, programadores y productores) para sacar adelante proyectos, tal como ocurre en la industria.

- ◆ Como diseñador idearás y propondrás las características del videojuego para lograr una experiencia de juego memorable.
- ◆ Conceptualizarás la experiencia de juego y para ello aprenderás a definir la funcionalidad, las interfaces, las misiones, los niveles, las reglas, las interacciones, las mecánicas y las dinámicas del videojuego.
- ◆ Optimizarás y simplificarás el diseño de tus juegos gracias a un aprendizaje profundo del uso de motores de videojuegos.
- ◆ Crearás la narrativa y el guion de videojuegos atendiendo a las necesidades de jugabilidad.
- ◆ Conocerás los principios de accesibilidad y usabilidad que rigen los productos interactivos y en concreto los videojuegos.
- ◆ Desarrollarás competencias analíticas y críticas para realizar pruebas y controles de calidad a tus videojuegos.

ESTUDIA EL GRADO  
EN ESPAÑOL O INGLÉS

## Salidas Profesionales

- ◆ Diseñador de Niveles
- ◆ Diseñador de Misiones
- ◆ Diseñador de Mecánicas de Juegos
- ◆ Diseñador de UI/UX
- ◆ Diseñador de Serious Games
- ◆ Guionista de Videojuegos
- ◆ Especialista en Monetización
- ◆ Diseñador de Interacciones
- ◆ Diseñador Técnico ("Technical Designer")
- ◆ Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1º

- ◆ Fundamentos de 2D y 3D para Videojuegos I
- ◆ Fundamentos de Matemáticas y Física
- ◆ Teoría del Juego
- ◆ Fundamentos del Lenguaje Audiovisual
- ◆ Introducción a la Industria y al Diseño de Videojuegos
- ◆ Historia y Tradición Artística
- ◆ Fundamentos Literarios y Narrativos
- ◆ Fundamentos de la Programación
- ◆ Diseño Gráfico, Interfaz y Experiencia de Usuario para Videojuegos
- ◆ Historia de los Juegos
- ◆ Proyectos I

## CURSO 2º

- ◆ Fundamentos de 2D y 3D para videojuegos II
- ◆ Psicología del juego
- ◆ Motores de videojuegos I
- ◆ Diseño de videojuegos I
- ◆ Teoría del arte para videojuegos
- ◆ Diseño de videojuegos II
- ◆ Diseño narrativo
- ◆ Motores de videojuegos II
- ◆ Diseño de niveles
- ◆ Control de calidad y pruebas de juego
- ◆ Proyectos II

## CURSO 3º

- ◆ Pensamiento Creativo
- ◆ Diseño de Sistemas, Economía y Mecánicas Avanzadas
- ◆ Motores de Videojuegos III
- ◆ Producción de Videojuegos
- ◆ Diseño de Sonido y Música
- ◆ Motores de Videojuegos IV
- ◆ Diseño Avanzado de Niveles
- ◆ Creación de Empresas y Propiedad Intelectual
- ◆ Diseño Técnico para Videojuegos
- ◆ Diseño Narrativo Avanzado
- ◆ Diseño de RV, RA y Entornos Simulados
- ◆ Proyectos III

## CURSO 4º

- ◆ Negocios y Modelos Digitales
- ◆ Accesibilidad y Usabilidad en Videojuegos
- ◆ Diseño de Combate
- ◆ Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
- ◆ Programación Avanzada e Inteligencia Artificial para Videojuegos
- ◆ Guion y Diálogo para Videojuegos
- ◆ Diseño de Juegos Serios y Gamificación
- ◆ Diseño de Juegos Casuales, Sociales y Multijugador
- ◆ Comunicación y Presentación
- ◆ Formación para el Empleo
- ◆ Prácticas Académicas Externas
- ◆ Trabajo Fin de Grado
- ◆ Proyectos IV





# Ingeniería en Videojuegos

Programa las interacciones necesarias para dar vida a videojuegos alucinantes

**LUGAR:** campus U-tad  
**MODALIDAD:** presencial  
**HORARIO:** de lunes a viernes  
**IDIOMA:** castellano  
**DURACIÓN:** 4 años  
**FECHA DE INICIO:** septiembre

Ingresa al equipo de desarrollo de un estudio para dar vida a los videojuegos a través de lenguajes de programación. Integra un grupo multidisciplinar (conformado también por compañeros diseñadores, artistas y productores) para sacar adelante proyectos, tal como ocurre en la industria.

- ♦ Programarás videojuegos, a partir del documento de diseño y de las especificaciones del proyecto, para conseguir que al final del proceso el juego funcione de manera eficaz.
- ♦ Lograrás un sólido conocimiento de lenguajes de programación y escribirás el código que ejecuta los juegos para lograr interfaces de usuario atractivas y experiencias de juego cautivadoras.
- ♦ Tendrás la capacidad de adaptar el software a los requisitos de un videojuego o de crear software personalizado para funciones específicas de un juego.
- ♦ Crearás algoritmos de inteligencia artificial que determinarán el comportamiento y movimiento de los personajes en función de la jugabilidad y de la toma de decisiones de cada jugador.
- ♦ Controlarás las técnicas y las prácticas de la ingeniería del software en general.



## Salidas Profesionales

- ♦ Programador de Gameplay y Lógica de Juego
- ♦ Programador de Redes y Multijugador
- ♦ Programador de Inteligencia Artificial
- ♦ Programador de Física
- ♦ Programador de Gráficos y 3D
- ♦ Programador de Aplicaciones Multimedia
- ♦ Programador de Dispositivos de Realidad Virtual
- Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.
- ♦ Desarrollador de Motores
- ♦ Programador de Herramientas
- ♦ Programador de Audio
- ♦ Programador de Interfaz de usuario

# Plan de estudios

## CURSO 1º

- ♦ Álgebra Lineal
- ♦ Fundamentos de Programación
- ♦ Programación Visual de Videojuegos
- ♦ Cálculo
- ♦ Física
- ♦ Estructura de Computadores
- ♦ Programación Orientada a Objetos
- ♦ Motores de Videojuegos I
- ♦ Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
- ♦ Laboratorio de Rredes y Sistemas Operativos

## CURSO 2º

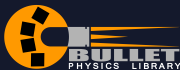
- ♦ Fundamentos de Lenguaje Audiovisual
- ♦ Análisis y Diseño de Algoritmos
- ♦ Bases de Datos
- ♦ Redes
- ♦ Fundamentos de la Acústica y del Audio
- ♦ Probabilidad y Estadística
- ♦ Motores de Videojuegos II
- ♦ Sistemas Operativos
- ♦ Ingeniería del Software
- ♦ Pensamiento Creativo
- ♦ Laboratorio de Programación y Testing con Motores de Videojuegos

## CURSO 3º

- ♦ Inteligencia Artificial
- ♦ Shaders para Motores Gráficos
- ♦ Motores de Videojuegos III
- ♦ Programación de Apis Tridimensionales I
- ♦ Sistemas Inmersivos RV/RA
- ♦ Motores de Videojuegos IV
- ♦ Programación 2D
- ♦ Programacion Web y de Dispositivos Moviles para Videojuegos
- ♦ Rendering y Visualización Realista
- ♦ Programación Multijugador
- ♦ Simulación para Videojuegos
- ♦ Proyectos I: Desarrollo Videojuego

## CURSO 4º

- ♦ Diseño y Producción de Videojuegos
- ♦ Negocios y Modelos Digitales
- ♦ Comportamiento de Personajes
- ♦ Arquitectura Software de Motores de Videojuegos
- ♦ Dispositivos Hápticos
- ♦ Optimización de Videojuegos
- ♦ Programación para Videoconsola
- ♦ Diseño de Juegos Casuales
- ♦ Diseño de Juegos Sociales y Multijugador
- ♦ Prácticas Académicas Externas
- ♦ Trabajo Final de Grado
- ♦ Proyectos II: Desarrollo Videojuego





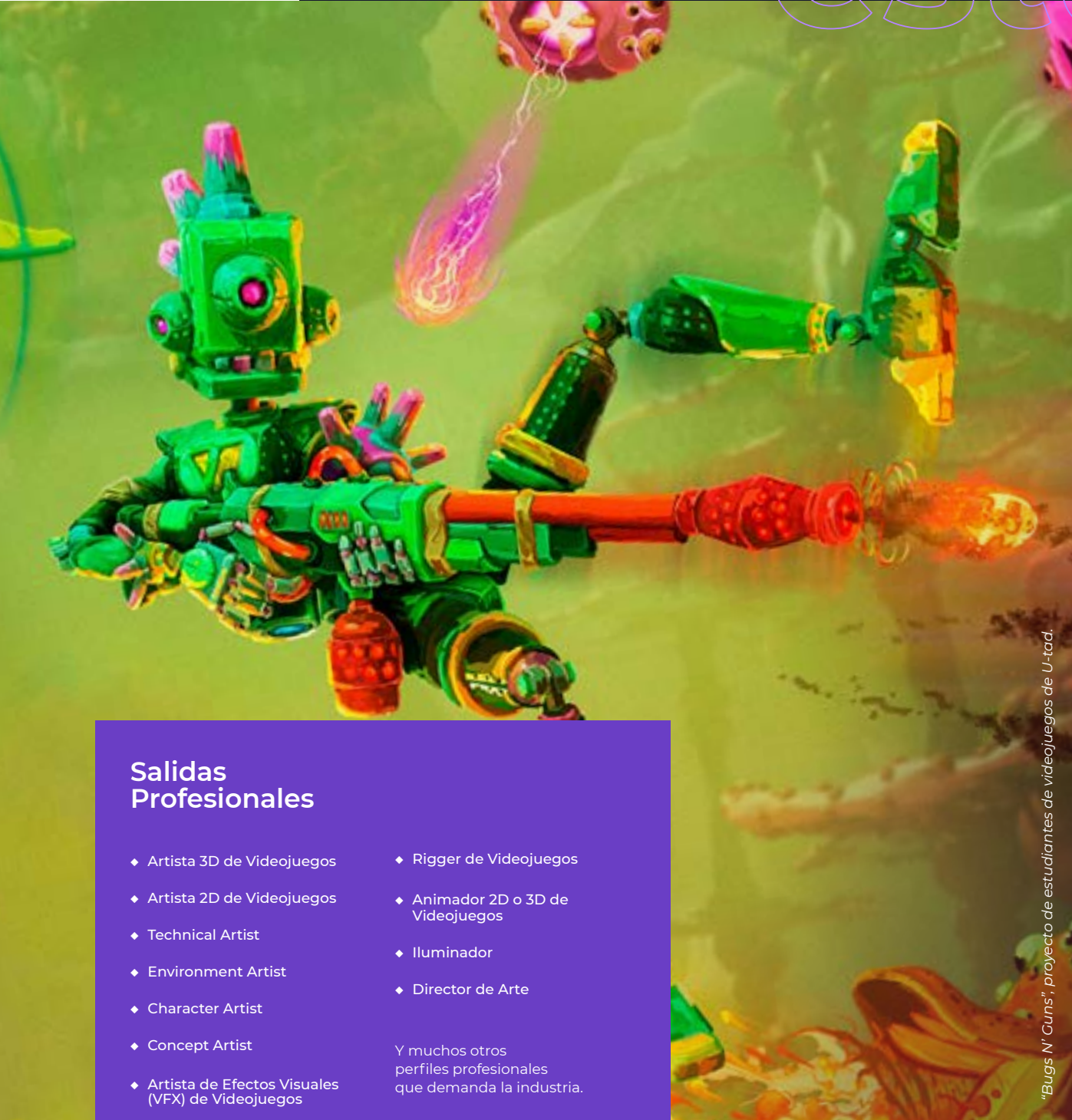
# Arte para Videojuegos

## Crea arte 2D y 3D fascinante para videojuegos

**LUGAR:** campus U-tad  
**MODALIDAD:** presencial y online  
**HORARIO:** de lunes a viernes  
**IDIOMA:** castellano  
**DURACIÓN:** 4 años  
**FECHA DE INICIO:** septiembre

Únete al departamento artístico de un estudio y logra que los elementos visuales de los videojuegos (entornos, personajes y objetos) resulten estéticamente atractivos. Integra un grupo multidisciplinar (conformado también por compañeros diseñadores, programadores y productores) para sacar adelante proyectos, tal como ocurre en la industria.

- ◆ Combinarás creatividad artística y conocimiento técnico para lograr la estética de videojuegos.
- ◆ Crearás arte 2D y 3D para videojuegos, desde la conceptualización hasta el acabado. Tendrás en cuenta los límites técnicos del motor del juego para el modelado de los assets 3D.
- ◆ Adquirirás conocimientos actualizados en áreas artísticas fundamentales como dibujo artístico, narrativa visual, dirección de arte, animación en tiempo real, modelado, texturizado, iluminación y efectos visuales.
- ◆ Investigarás referencias y recursos para luego trabajar en todos los elementos visuales de los videojuegos, incluidos los personajes, los entornos, los objetos, las texturas, los accesorios, los vehículos y las armas.
- ◆ Lograrás un perfil artístico con alta sofisticación técnica y con capacidad crítica y creativa.
- ◆ A lo largo del grado construirás un portfolio de trabajos que serán tu carta de presentación a la industria



### Salidas Profesionales

- ◆ Artista 3D de Videojuegos
  - ◆ Artista 2D de Videojuegos
  - ◆ Technical Artist
  - ◆ Environment Artist
  - ◆ Character Artist
  - ◆ Concept Artist
  - ◆ Artista de Efectos Visuales (VFX) de Videojuegos
  - ◆ Rigger de Videojuegos
  - ◆ Animador 2D o 3D de Videojuegos
  - ◆ Iluminador
  - ◆ Director de Arte
- Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1º

- ◆ Introducción al Dibujo y a la Pintura
- ◆ Fundamentos del Diseño de Entornos y Elementos
- ◆ Fundamentos Literarios y Narratología para Videojuegos
- ◆ Fundamentos Técnicos y Narrativos del Color
- ◆ Anatomía Humana y Animal
- ◆ Guion Visual (Storyboard) para Videojuegos
- ◆ Historia del Arte
- ◆ Introducción al Modelado y Texturizado para Videojuegos
- ◆ Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
- ◆ Proyectos de Arte para Videojuegos I

## CURSO 3º

- ◆ Pensamiento Creativo
- ◆ Creación de Entornos y Worldbuilding
- ◆ Dirección de Arte
- ◆ Animación 2D para Videojuegos
- ◆ Diseño de Personajes
- ◆ Introducción a los Motores de Videojuegos
- ◆ Historia del cine y los Medios Audiovisuales
- ◆ Gestión de Proyectos y Producción de Videojuegos
- ◆ Fundamentos de Lenguaje Audiovisual
- ◆ Animación 3D para Videojuegos
- ◆ Proyectos de Arte para Videojuegos II

## CURSO 2º

- ◆ Motores de Videojuegos Avanzados
- ◆ Creación de Interfaces y Accesibilidad
- ◆ Realización en Motor para Videojuegos
- ◆ Modelado Orgánico y de Personajes
- ◆ Technical Art para Videojuegos
- ◆ Rigging para Videojuegos
- ◆ Proyectos de Arte para Videojuegos III
- ◆ Pixel Art y Videojuegos independientes
- ◆ Motion Capture para Videojuegos
- ◆ Grafismo y Motion Graphics
- ◆ Rigging Facial
- ◆ Mitología

## CURSO 4º

- ◆ Efectos Visuales para Videojuegos I
- ◆ Shading y Texturizado Avanzado para Videojuegos
- ◆ Negocios y Modelos Digitales
- ◆ Efectos Visuales para Videojuegos II
- ◆ Teoría de la Comunicación Mediática
- ◆ Proyectos de Arte para Videojuegos IV
- ◆ Narrativa Audiovisual Avanzada
- ◆ Industria y Diseño de Videojuegos
- ◆ Modelado de Personajes Avanzado para Videojuegos
- ◆ Props, Armas y Vehículos
- ◆ Escultura y Stop Motion
- ◆ Formación para el Empleo
- ◆ Prácticas Académicas Externas
- ◆ Trabajo Fin de Grado





# Ingeniería del Software + Título en IA Generativa

El **Grado en Ingeniería del Software** está diseñado para estudiantes apasionados por la tecnología y con curiosidad por entender el mundo.

Si disfrutas enfrentando desafíos y buscando soluciones innovadoras, este grado te dará las herramientas para convertir tu pasión en una carrera que marque la diferencia.

Estudiarás en un programa de élite, dominando conocimientos técnicos y contribuyendo en proyectos disruptivos que revolucionan sectores como ciberseguridad, banca, salud e IA. Te formarás como un profesional capaz de impulsar la innovación y el progreso.

Desde el primer día, vivirás una experiencia educativa única, fusionando teoría y práctica. A partir del tercer año, podrás especializarte en áreas clave como **Ingeniería de Datos o Ciberseguridad**, abriéndote a un futuro profesional lleno de oportunidades.

## Salidas Profesionales

- ◆ Experto en Ciberseguridad
  - ◆ Hacker Ético
  - ◆ Data Scientist
  - ◆ Experto en IA Generativa
  - ◆ Arquitecto Software
  - ◆ Líder de Proyectos
  - ◆ Desarrollador de Aplicaciones
  - ◆ CTO
  - ◆ CISO
  - ◆ Director de Innovación Tecnológica
- Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# 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
- ◆ Negocios y Modelos Digitales
- ◆ Proyectos II: Tendencias de la Ingeniería del Software

ESTUDIA EN  
ESPAÑOL O INGLÉS\*

## 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 INGENIERÍA DE DATOS

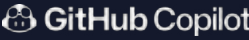
- ◆ Ampliación de Bases de Datos
- ◆ Procesamiento de Datos
- ◆ Búsqueda y Análisis de la Información

### MENCIÓN CIBERSEGURIDAD

- ◆ Introducción a la Seguridad Informática
- ◆ Hacking Ético
- ◆ Análisis Forense

Durante los dos primeros cursos los alumnos compaginarán el plan de estudios con el título propio de IA Generativa. Este título capacita a los alumnos para usar, como futuros ingenieros de software, las herramientas de desarrollo aumentadas con Inteligencia Artificial.

Un título centrado en el manejo práctico de herramientas:



\*Primer y segundo curso se puede cursar tanto en español como en inglés. En tercer y cuarto curso solo la mención en Ingeniería de Datos se ofrece en inglés.



# Matemática Computacional e Ingeniería del Software + Título en IA Generativa

Conviértete en un líder digital con el **Doble Grado en Matemática Computacional + Ingeniería del Software** de U-tad. Un programa exclusivo que combina **programación y matemáticas** para resolver problemas complejos y crear soluciones innovadoras.

Aprende con una **metodología práctica basada en proyectos reales**, en un **entorno colaborativo** que te permitirá aplicar desde el primer día las **herramientas informáticas y matemáticas** que las empresas más punteras demandan. En U-tad, venimos de la industria y te formamos con los mismos estándares de calidad exigidos en el mercado.

Este doble grado no solo te brindará **competencias técnicas**, sino también **alta empleabilidad**. Nuestros alumnos son altamente valorados por empresas globales y logran una rápida inserción en sectores clave como **IA, Blockchain, Big Data y Biología Computacional**. Al finalizar, contarás con un **título oficial** en dos disciplinas fundamentales para la revolución tecnológica, asegurando tu **proyección profesional y acceso a las mejores oportunidades**.

## Salidas Profesionales

- ◆ Chief Technology Officer (CTO) or Technology Director
  - ◆ Data Scientist specialized in Advanced AI
  - ◆ Software and AI Systems Architect
  - ◆ Computer Vision Engineer
  - ◆ Researcher and Developer of Machine Learning Algorithms
  - ◆ Blockchain and Web3 Solutions Developer
  - ◆ Cryptanalyst and Cybersecurity Specialist
  - ◆ Specialist in Computational Biology and Genomics
  - ◆ Data Science & AI Consultant
  - ◆ Financial Data and Risk Analyst
- Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1°

- ◆ Lógica y Matemática Discreta
- ◆ Probabilidad y Estadística
- ◆ Álgebra
- ◆ Cálculo
- ◆ Introducción a la Programación I
- ◆ Fundamentos de Desarrollo Web
- ◆ Laboratorio de Redes y Sistemas Operativos
- ◆ Pensamiento Creativo
- ◆ 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 2°

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

## CURSO 3°

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

Durante los dos primeros cursos los alumnos compaginarán el plan de estudios con el título propio de IA Generativa. Este título capacita a los alumnos para usar, como futuros ingenieros de software, las herramientas de desarrollo aumentadas con Inteligencia Artificial.

Un título centrado en el manejo práctico de herramientas:



GitHub Copilot

CURSOR

## CURSO 4°

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

## CURSO 5°

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

# Física Computacional e Ingeniería del Software + Título en IA Generativa

Conviértete en un líder en el mundo digital con el **Doble Grado en Física + Ingeniería del Software** de U-tad. Un programa único que fusiona la **excelencia académica** con las demandas de las principales **empresas tecnológicas** y **centros de investigación**.

Sumérgete en las últimas tecnologías como **física cuántica, computación cuántica, termodinámica, electromagnetismo, algoritmia e inteligencia artificial**. Prepárate para desarrollar soluciones innovadoras en **sectores clave como biotecnología, biomedicina, aeronáutica, meteorología, finanzas y la industria 4.0**.

A lo largo del programa, adquirirás las competencias necesarias para manejar herramientas informáticas avanzadas que te permitirán **simular y modelar sistemas complejos**, estudiando fenómenos difíciles de replicar en el mundo real y anticipando su comportamiento. Al finalizar, estarás preparado para diseñar **soluciones disruptivas que marcarán la diferencia en áreas científicas, tecnológicas y empresariales**.

## Salidas Profesionales

- Scientific Software Engineer
  - Computational Physicist in Aerospace Systems
  - AI Specialist in Medical Physics and Bioengineering
  - Data Scientist for Applied Physics and Smart Industry
  - Autonomous Systems Algorithm Engineer
  - Complex Systems Modeling & Simulation Expert
  - R&D Computational Scientist
  - Quantum Technologies & Advanced Computing Consultant
- Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1º

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

## CURSO 4º

- Física Cuántica
- Termodinámica y Física Estadística
- Física del estado sólido
- Mecánica de Fluidos
- Cálculo de Probabilidades
- Aprendizaje Automático
- Inteligencia Artificial
- Sistemas Inmersivos
- Ingeniería del Software
- Fundamentos de UX
- Optativa: (Programación de Bajo Nivel / Verificación de Software)
- Proyectos III: Desarrollo Web / Apps

## CURSO 2º

- Física General II
- Métodos matemáticos para física
- Estadística
- Química General
- Introducción a la programación científica
- Programación Orientada a Objetos
- Redes de Ordenadores
- Sistemas Operativos
- Análisis y Diseño de Algoritmos
- Bases de Datos
- Diseño de Software
- Proyectos II: Tendencias de la Ingeniería del Software

## CURSO 5º

- Computación cuántica
- Visión por Computador
- Simulación de Efectos Especiales
- Paradigmas de Programación
- Negocios y Modelos Digitales
- Dirección y Gestión de Proyectos
- Creación y Dirección de Empresas
- Optativa: (Prácticas en Empresa / Formación para el Empleo)
- Proyectos IV: Programación Gráfica, Sistemas Inmersivos y Videojuegos
- Trabajo de Fin de Grado Física Computacional
- Trabajo Fin de Grado Ingeniería del Software

## CURSO 3º

- Electromagnetismo y óptica
- Física e Inteligencia Artificial
- Mecánica
- Cálculo Numérico
- Técnicas experimentales
- Ecuaciones en Derivadas Parciales
- Fundamentos de Composición Visual
- Programación Gráfica
- Ampliación de Bases de Datos
- Programación de Sistemas Distribuidos
- Programación Web I: Cliente
- Programación Web II: Servidor
- Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Durante los dos primeros cursos los alumnos compaginarán el plan de estudios con el título propio de IA Generativa. Este título capacita a los alumnos para usar, como futuros ingenieros de software, las herramientas de desarrollo aumentadas con Inteligencia Artificial.

Un título centrado en el manejo práctico de herramientas:



GitHub Copilot

CURSOR



# Ingeniería de Ciberseguridad y Sistemas en la Nube\*

El Grado en Ingeniería de Ciberseguridad y Sistemas en la Nube de U-tad forma a los ingenieros que liderarán la conectividad y la protección de las infraestructuras digitales del presente y del futuro.

A través de un plan de estudios innovador y alineado con las demandas del mercado, los estudiantes **adquieren una base sólida en programación, redes, arquitectura de sistemas y seguridad informática**, avanzando hacia ámbitos clave como el hacking ético, la criptografía, la virtualización, el Internet de las Cosas o los servicios escalables en la nube.

La **metodología**, basada en proyectos reales y trabajo transversal con otros perfiles tecnológicos, **impulsa el aprendizaje práctico y la empleabilidad desde el primer curso**.

El programa combina rigor académico, visión estratégica y dominio técnico, preparando a los estudiantes para diseñar, desplegar y proteger sistemas complejos en entornos empresariales y en la nube. Un grado diseñado para quienes quieren ser **protagonistas de la transformación digital y la ciberseguridad global**.



## Salidas Profesionales

- ◆ Network Engineer
  - ◆ Systems Engineer
  - ◆ Cybersecurity Engineer
  - ◆ AI Engineer
  - ◆ Cloud Security Engineer
  - ◆ DevOps & Automation Engineer
  - ◆ Security Operations Center (SOC) Analyst
  - ◆ Infrastructure & Data Center Engineer
  - ◆ IoT & 5G Network Specialist
  - ◆ Digital Forensics & Incident Response Specialist
- Y muchos otros perfiles profesionales que demanda la industria.

# Plan de estudios

## CURSO 1º

- ◆ Cálculo
- ◆ Programación I
- ◆ Fundamentos de Redes de Ordenadores
- ◆ Laboratorios de Redes y Seguridad Informática
- ◆ Álgebra lineal
- ◆ Arquitectura de ordenadores
- ◆ Laboratorio de Bases de Datos y Sistemas Distribuidos
- ◆ Programación II
- ◆ Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
- ◆ Proyectos I. Tecnología básica de computación y ciberseguridad

## CURSO 2º

- ◆ Fundamentos de Electrónica
- ◆ Probabilidad y Estadística
- ◆ Análisis vectorial
- ◆ Introducción a la Ciberseguridad
- ◆ Negocios y Modelos Digitales
- ◆ Bases de Datos
- ◆ Gestión de Proyectos
- ◆ Inteligencia Artificial
- ◆ Sistemas de Comunicaciones
- ◆ Sistemas Operativos y Virtualización
- ◆ Proyectos II. Ciberseguridad en Red

## CURSO 3º

- ◆ Programación de Sistemas
- ◆ Programación Distribuida
- ◆ Hacking ético
- ◆ Criptografía
- ◆ Arquitectura software para sistemas en la nube
- ◆ Comunicaciones móviles e IOT
- ◆ Redes definidas por software
- ◆ Redes de distribución de contenidos
- ◆ Bases de Datos Avanzadas
- ◆ Bastionado de Sistemas
- ◆ Proyectos III. Servicios Escalables en la Nube
- ◆ Elección de optativa 1
- ◆ Elección de optativa 2

## CURSO 4º

- ◆ Arquitectura hardware para sistemas en la nube
- ◆ Planificación de redes
- ◆ Planificación de centros de datos
- ◆ Operación de redes y servicios
- ◆ Creación y Dirección de Empresas
- ◆ Despliegue y operación de sistemas en la nube
- ◆ Continuidad del servicio y planes de contingencia
- ◆ Gobierno de Sistemas IT
- ◆ Gestión y optimización de costes de la nube
- ◆ Comunicaciones seguras
- ◆ Proyectos IV. Infraestructura para aplicaciones de inteligencia artificial
- ◆ Formación para el empleo
- ◆ Prácticas Académicas Externas
- ◆ Trabajo Fin de Grado
- ◆ Elección de optativa 3
- ◆ Elección de optativa 4
- ◆ Elección de optativa 5
- ◆ Elección de optativa 6
- ◆ Elección de optativa Entorno Laboral



# Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Estudios para los apasionados de la animación y los videojuegos. Este FP te prepara para integrarte en proyectos de **animación y videojuegos** dentro de un equipo de profesionales.

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.

Estudiando este FP en U-tad podrás **certificarte en MAYA Autodesk**. Una certificación **internacionalmente reconocida** y que te ayudará a **diferenciarte del resto y mejorar aún más tu empleabilidad**.



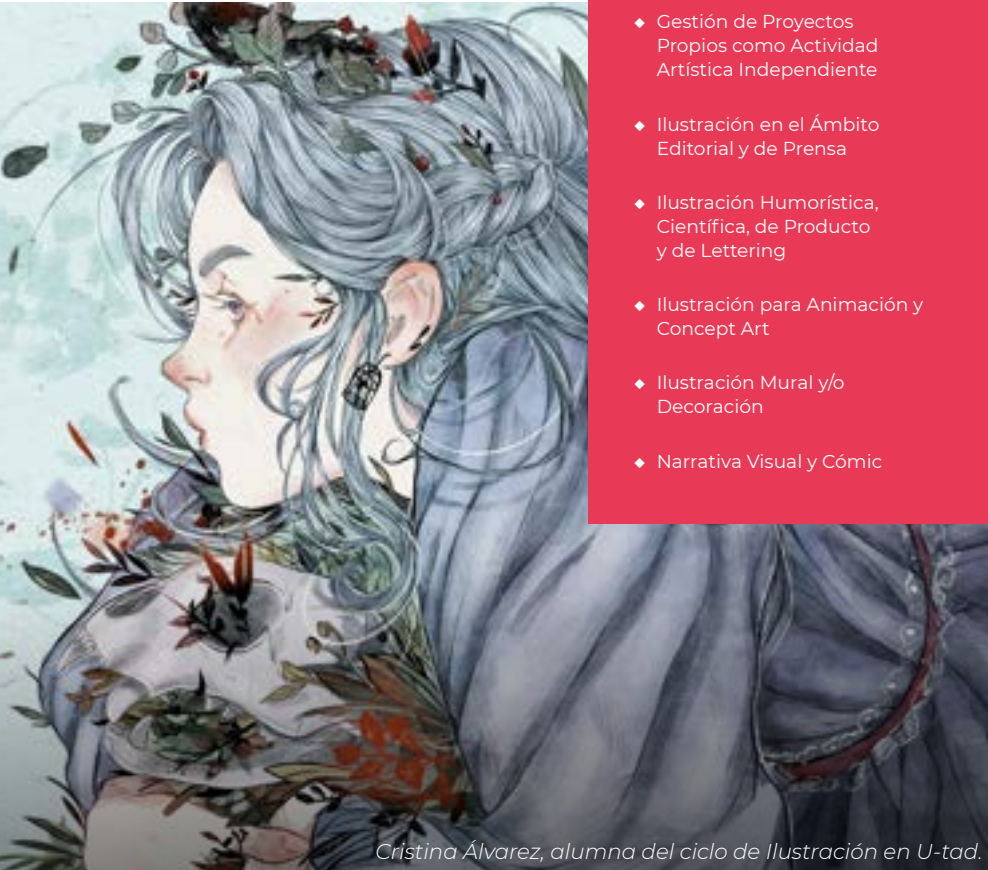
## Salidas Profesionales

- ◆ Animador 2D y 3D
- ◆ Modelador 3D
- ◆ Especialista en Modelado y Texturizado de Personajes
- ◆ Character & Texture Artist.
- ◆ Desarrollador de vVideojuegos
- ◆ Especialista en Motion Graphics
- ◆ Rigger
- ◆ Compositor y Editor Audiovisual

# Artes Plásticas y Diseño en Ilustración

Estudios para los apasionados de la **ilustración y el dibujo**. Aprende a expresar ideas visualmente, domina los distintos estilos gráficos y **desarrolla la versatilidad necesaria para destacar** en la creación de imágenes. Además, te enseñaremos a planificar el trabajo eligiendo los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más efectivos.

Este FP de Grado Superior te dará las **herramientas y conocimientos** necesarios para convertirte en un profesional de la ilustración **capaz de trabajar en multitud de áreas diferentes**, desde la publicidad, el mundo editorial o comics hasta moda, animación o videojuegos, entre otras.



Cristina Álvarez, alumna del ciclo de Ilustración en U-tad.

## Salidas Profesionales

- ◆ Creador de Ilustraciones Originales, Organización y Supervisión de Producción
- ◆ Ilustración Aplicada a la Moda y Dirección de Arte
- ◆ Gestión de Proyectos Propios como Actividad Artística Independiente
- ◆ Ilustración en el Ámbito Editorial y de Prensa
- ◆ Ilustración Humorística, Científica, de Producto y de Lettering
- ◆ Ilustración para Animación y Concept Art
- ◆ Ilustración Mural y/o Decoración
- ◆ Narrativa Visual y Cómic

# Estudiarás

### CURSO 1º

- ◆ Animación de Elementos 2D y 3D
- ◆ Color, Iluminación y acabados 2D y 3D
- ◆ Diseño, dibujo y Modelado para Animación
- ◆ Realización de Proyectos Multimedia Interactivos
- ◆ Ampliación de Animación de Elementos 2D y 3D **CMO\***
- ◆ Itinerario Personal para la Empleabilidad I

Desarrollarás una experiencia laboral de 500 horas de prácticas en empresas punteras desde el primer curso.

### CURSO 2º

- ◆ Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo
- ◆ Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D
- ◆ Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos
- ◆ Realización del Montaje y Postproducción de Audiovisuales
- ◆ Inglés Profesional para Grado Superior
- ◆ Itinerario personal para la Empleabilidad II
- ◆ Digitalización Aplicada a los Sectores Productivos para Grado Superior
- ◆ Sostenibilidad Aplicada al Sistema Productivo
- ◆ Ampliación de Diseño, Dibujo y Modelado para Animación **CMO\***
- ◆ Proyecto intermodular de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

# Estudiarás

### CURSO 1º

- ◆ Fundamentos de la Representación y la Expresión Visual
- ◆ Teoría de la Imagen
- ◆ Medios Informáticos
- ◆ Fotografía
- ◆ Historia de la Ilustración
- ◆ Representación Espacial Aplicada
- ◆ Técnicas de Expresión Gráfica
- ◆ Técnicas Gráficas Tradicionales
- ◆ Formación y Orientación Laboral

### CURSO 2º

- ◆ Proyectos de Ilustración
- ◆ Dibujo Aplicado a la Ilustración
- ◆ Producción Gráfica Industrial
- ◆ Lengua Extranjera Profesional
- ◆ Informática Aplicada a la Ilustración
- ◆ Iniciativa Emprendedora
- ◆ Proyecto Integrado
- ◆ Fase de Formación Práctica



# Artes Plásticas y Diseño en Animación

Estudios especialmente pensados para aquellos que sueñan con **escribir, diseñar, desarrollar y dirigir películas y series de animación para cine o televisión.**

Este FP de Grado Superior está **orientado a preparar a los mejores profesionales** para ser capaces de esbozar una idea y transformarla en un guion para, finalmente, convertirla en una película o serie de animación que sabrán gestionar desde las etapas de preproducción hasta las de producción y postproducción.



Color script de Paula Blesa, alumna de U-tad.

## Salidas Profesionales

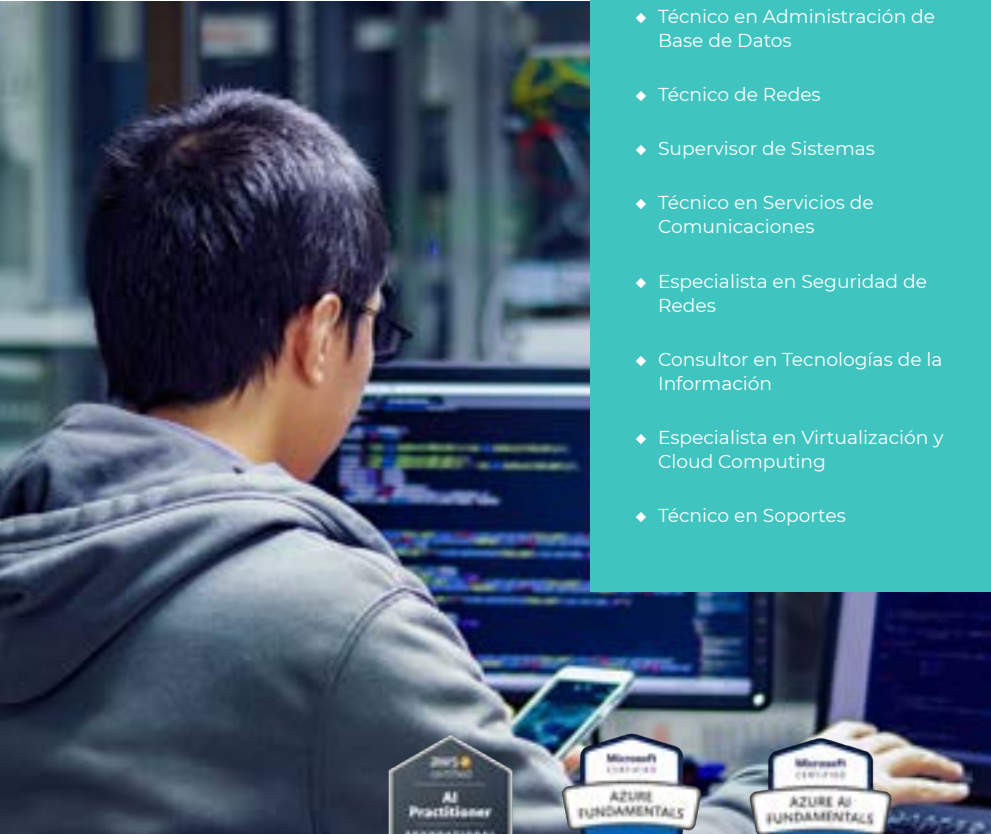
- ◆ Realización de películas de animación independientes
- ◆ Elaboración de guiones
- ◆ Creación de escenarios, fondos, objetos y/o personajes
- ◆ Realización de dibujos de intercalación
- ◆ Modelado de los elementos 2D o 3D
- ◆ Animación, iluminación y coloreado
- ◆ Renderización

# Administración de Sistemas Informáticos en Red + Título en IA Generativa

Si te gusta la tecnología y quieres convertirte en un profesional de gran valor para el desarrollo de la industria 4.0... ¡este es tu FP!

**Aprende a instalar y administrar sistemas operativos de servidor, servicios en red, bases de datos o gestionar y realizar el mantenimiento de los recursos del sistema, diagnosticar problemas y corregir cualquier tipo de incidencia.**

Estudiando ASIR en U-tad podrás certificarte en **CISCO Certified Cybersecurity** y **CISCO Certified Networking**. Dos certificaciones internacionalmente reconocidas y que te ayudarán a diferenciarte del resto y mejorar aún más tu empleabilidad.



## Salidas Profesionales

- ◆ Técnico en Administración de Sistemas
- ◆ Responsable de Informática
- ◆ Técnico en Servicios de Internet
- ◆ Técnico en Administración de Base de Datos
- ◆ Técnico de Redes
- ◆ Supervisor de Sistemas
- ◆ Técnico en Servicios de Comunicaciones
- ◆ Especialista en Seguridad de Redes
- ◆ Consultor en Tecnologías de la Información
- ◆ Especialista en Virtualización y Cloud Computing
- ◆ Técnico en Soportes

# Estudiarás

## CURSO 1º

- ◆ Dibujo aplicado a la animación
- ◆ Formación y orientación laboral
- ◆ Fotografía
- ◆ Fundamentos de la representación y la expresión visual
- ◆ Historia de la animación
- ◆ Lenguaje y tecnología audiovisual
- ◆ Medios informáticos
- ◆ Teoría de la imagen

## CURSO 2º

- ◆ Guion y estructura narrativa
- ◆ Informática aplicada a la animación
- ◆ Iniciativa emprendedora
- ◆ Lengua extranjera profesional
- ◆ Proyectos de animación
- ◆ Técnicas de animación

# Estudiarás

## CURSO 1º

- ◆ Fundamentos de Hardware
- ◆ Gestión de Base de Datos
- ◆ Implantación de Sistemas Operativos
- ◆ Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información
- ◆ Planificación y Administración de Redes
- ◆ Fundamentos de Computación en la Nube **CMO\***
- ◆ Itinerario Personal para la Empleabilidad I

Desarrollarás una experiencia laboral de 500 horas de prácticas en empresas punteras desde el primer curso.

## CURSO 2º

- ◆ Administración de Sistemas Gestores de Bases de Datos
- ◆ Administración de Sistemas Operativos
- ◆ Implantación de Aplicaciones Web
- ◆ Seguridad y Alta Disponibilidad
- ◆ Servicios de Red e Internet
- ◆ Inglés Profesional para Grado Superior
- ◆ Itinerario personal para la Empleabilidad II
- ◆ Digitalización Aplicada a los Sectores Productivos para Grado Superior
- ◆ Sostenibilidad Aplicada al Sistema Productivo
- ◆ Ciberseguridad **CMO\***
- ◆ Proyecto Intermodular de Administración de Sistemas Informáticos en Red

\*Módulo profesional optativo escogido por U-tad dentro del "Catálogo de módulos profesionales optativos de formación profesional" de la Comunidad de Madrid.

# Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

## + Título en IA Generativa

Esta formación te prepara para convertirte en un **profesional del desarrollo de software** con una extraordinaria cualificación, **dominando las tecnologías iOS y Android**, obteniendo así el perfil que las empresas necesitan.

Si te gusta la tecnología, te interesan las aplicaciones móviles y entender cómo funcionan, estudiando este FP **te convertirás en un profesional preparado para incorporarte al apasionante mercado laboral del desarrollo de software.**

Estudia DAM en U-tad y diferénciate del resto con las certificaciones: **Microsoft Azure Fundamentals** y en **Pearson IT Specialist Python**.



# Estudiarás

### CURSO 1º

- ◆ Bases de Datos
- ◆ Entornos de Desarrollo
- ◆ Leguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información
- ◆ Programación
- ◆ Sistemas Informáticos
- ◆ Fundamentos de Computación en la Nube **CMO\***
- ◆ Itinerario Personal para la Empleabilidad

Desarrollarás una experiencia laboral de 500 horas de prácticas en empresas punteras desde el primer curso.

### CURSO 2º

- ◆ Acceso a Datos
- ◆ Desarrollo de Interfaces
- ◆ Programación de Servicios y Procesos
- ◆ Programación Multimedia y Dispositivos Móviles
- ◆ Sistemas de Gestión Empresarial
- ◆ Inglés Profesional para Grado Superior
- ◆ Itinerario Personal para la Empleabilidad II
- ◆ Digitalización Aplicada a los Sectores Productivos para Grado Superior
- ◆ Sostenibilidad Aplicada al Sistema Productivo
- ◆ Programación en Phytón **CMO\***
- ◆ Proyecto Intermodular de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

## Salidas Profesionales

- ◆ Programador de Aplicaciones Multiplataforma con acceso a bases de datos
- ◆ Programador de Dispositivos Móviles (Android e iOS)
- ◆ Programador Web (front-end y back-end)
- ◆ Programador de Componentes Personalizados para Sistemas de Gestión Empresarial (ERP)
- ◆ Administrador de Sistemas Informáticos y de Bases de Datos
- ◆ Administrador en la Implantación de Sistemas de Gestión Empresarial (ERP-CRM).

El CFGS de Desarrollo de Apliaciones Multiplataforma se puede cursar también en Régimen Intensivo.

### ¿EN QUÉ CONSISTE EL RÉGIMEN INTENSIVO?

U-tad forma parte de la Alianza por la FP en Régimen Intensivo, una iniciativa que busca mejorar la empleabilidad e implantar la metología “aprender haciendo” de la mano de importantes empresas del sector tecnológico. El modelo en Régimen Intensivo combina la formación teórica en U-tad durante el primer curso con un segundo curso de formación práctica en una empresa, donde el alumno estará dado de alta y percibirá una retribución económica.

# Desarrollo de Aplicaciones Web

## + Título en IA Generativa

Si te gusta la tecnología, te interesan las aplicaciones web y entender cómo funcionan, cursando este FP **te convertirás en un desarrollador profesional preparado para desarrollar el sitio web** de cualquier empresa.

Te preparamos para convertirte en un profesional del desarrollo web con una extraordinaria cualificación, **dominando las interfaces, frameworks y lenguajes más usados**, obteniendo así el perfil que las empresas necesitan en un mercado con una fuerte demanda.

Estudia DAW en U-tad y diferénciate del resto con las certificaciones: **Microsoft Azure Fundamentals** y en **Pearson IT Specialist Python**.



# Estudiarás

### CURSO 1º

- ◆ Bases de Datos
- ◆ Entornos de Desarrollo
- ◆ Leguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información
- ◆ Programación
- ◆ Sistemas Informáticos
- ◆ Fundamentos de Computación en la Nube **CMO\***
- ◆ Itinerario Personal para la Empleabilidad I

Desarrollarás una experiencia laboral de 500 horas de prácticas en empresas punteras desde el primer curso.

### CURSO 2º

- ◆ Desarrollo Web en Entorno Cliente
- ◆ Desarrollo Web en Entorno Servidor
- ◆ Despliegue de Aplicaciones Web
- ◆ Diseño de Interfaces Web
- ◆ Inglés Profesional para Grado Superior
- ◆ Itinerario Personal para la Empleabilidad II
- ◆ Digitalización Aplicada a los Sectores Productivos para Grado Superior
- ◆ Sostenibilidad Aplicada al Sistema Productivo
- ◆ Programación en Phytón **CMO\***
- ◆ Proyecto Intermodular de Desarrollo devAplicaciones Web

## Salidas Profesionales

- ◆ Desarrollador de Aplicaciones en Entornos Web
- ◆ Asesor o consultor en Desarrollo Web
- ◆ Programador Full-Stack
- ◆ Administrador de Aplicaciones en Entorno Web
- ◆ Desarrollador Front-end
- ◆ Desarrollador Back-end
- ◆ Especialista en DevOps
- ◆ Consultor en Tecnologías Web



# Tecnología e instalaciones de vanguardia

En U-tad los alumnos aprenden desde el primer día y desarrollan proyectos, tanto individuales como en equipo, con el mismo software profesional y metodología que se utiliza en las empresas.

Contamos con +300 licencias de software a disposición del alumno:

KINECT

Microso Azure

Jira Software

Figma

Ps

Ai

Id

Ae

Pr

S

F

M AUTODESK Maya

3 AUTODESK 3ds Max

M AUTODESK Mudbox

A AUTODESK Arnold

F AUTODESK Flow Production Tracking

Toon Boom

Harmony

TOPOGUN

Unity

Quixel MEGASCANS

UNREAL ENGINE

Houdini

NUKE

MARI

ftrack

spine

ZBRUSH

EmberGen

ARDUINO

Android Studio

DRAGONFRAME

Storyboardl

M

Quixel BRIDGE

MAXON ONE

Quixel

Visual Studio Code

animbot

syncsketch

MySQL



Platós audiovisuales



Aulas Cintiqs



Aulas de dibujo



Ambientes para Game Testing



Impresoras 3D



Laboratorio de ciberseguridad SOC



Aulas de escultura



Traje de Motion Capture



# Conectados con la industria

**Asistirás a los mejores eventos del sector del mundo**

**Tus proyectos competirán en los festivales más importantes**

**Aprenderás de los mejores en nuestras Master Classes**

**Las empresas valorarán tu corto, reel, proyecto o portfolio en nuestra Company Week**



Organizamos ciclos de Master Classes con profesionales referentes como **Paul Arion**, Cinematographer, Director y Visual Effects en películas como Dune o Avengers, **Paul Haskell-Dowland**, director del Laboratorio de Ciberseguridad de Edith Cowan University (ECU) de Perth, Australia o **Albert Lozano**, director de arte y diseñador de personajes en Pixar Animation Studios entre muchos otros que apoyan la formación y también buscan talento dentro de los perfiles que se forman en U-tad.

Un evento que cada año que pasa tiene aún más éxito. **Empresas del mundo de la animación, videojuegos, diseño e ingeniería llegan a U-tad en busca de talento.** Una oportunidad para que nuestros alumnos puedan presentarse directamente a los recruiters de estas empresas y demostrar por qué son perfectamente válidos para entrar en el mercado laboral.

**Más de 600 alumnos y egresados y más de 125 recruiters de empresas nacionales e internacionales** en búsqueda de talento para establecer un networking de primer nivel.

**Alta empleabilidad y proyección laboral.**



Alumnos visitando el Barcelona Game Fest.



Estudiantes durante nuestra Company Week.





## COMPLETA TU FORMACIÓN

### GRADOS UNIVERSITARIO OFICIALES

- ◆ Animación
  - ◆ Efectos Visuales
  - ◆ Ilustración y Desarrollo Visual
- ◆ Diseño Digital
  - ◆ Diseño de Producto
- ◆ Diseño de Videojuegos
  - ◆ Arte para Videojuegos
  - ◆ Ingeniería de Videojuegos
- ◆ Ingeniería del Software
  - ◆ Ingeniería de Ciberseguridad y Sistemas en la Nube
  - ◆ Doble Grado en Física Computacional e Ingeniería del Software
  - ◆ Doble Grado en Matemática Computacional e Ingeniería del Software

### UNDERGRADUATE BACHELOR DEGREES

- ◆ BFA in Animation
- ◆ BA in Game Design
- ◆ BS in Computer Science

### FP DE GRADO SUPERIOR

- ◆ Artes Plásticas y Diseño en Ilustración
- ◆ Artes Plásticas y Diseño en Animación
- ◆ Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos
- ◆ Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
- ◆ Desarrollo de Aplicaciones Web
- ◆ Administración de Sistemas Informáticos en Red

### CURSOS DE ESPECIALIZACIÓN FP

- ◆ Ciberseguridad en Entornos de las Tecnologías de la Información
- ◆ Desarrollo de aplicaciones en lenguaje Python
- ◆ Inteligencia Artificial y Big Data

### MÁSTERES UNIVERSITARIOS Y POSTGRADOS PROFESIONALES

#### ANIMACIÓN

- ◆ Animación 2D
- ◆ Animación 3D de Personajes
- ◆ Modelado 3D de Personajes
- ◆ Rigging y Character FX
- ◆ Composición Digital para VFX
- ◆ Story Art
- ◆ Dirección de Animación y Narrativa Visual
- ◆ Experto en Diseño de Personajes
- ◆ Dirección de Producción para Animación, Videojuegos y VFX
- ◆ Escultura Digital y Renderizado 3D
- ◆ FX & Simulación con Houdini

#### ARTE Y DISEÑO

- ◆ Ilustración
  - ◆ Tecnologías Digitales para el Arte

#### VIDEOJUEGOS

- ◆ Programación de Videojuegos
- ◆ Game Design
- ◆ Environment & Prop Art
  - ◆ Character and Creature Art
- ◆ Concept Art

#### INGENIERÍA

- ◆ Computación Gráfica, Realidad Virtual y Simulación
- ◆ Seguridad Informática y Auditoría Forense
- ◆ Inteligencia Artificial

◆ PRESENCIAL ◆ ONLINE

**PORQUE  
SI NO ES REAL  
NO ES U-TAD**