

The background is a 3D animated scene. In the center, a woman with long brown hair in a ponytail, wearing a red and yellow outfit, is smiling. She is positioned behind a red and blue motorcycle. To the right, a pink airplane is flying in the sky. The overall scene is set against a bright, hazy sky with a warm orange glow on the left side.

MÁSTER UNIVERSITARIO EN ANIMACIÓN 3D ONLINE

The logo for Universidad Europea Online, consisting of the letters 'ue' in white on a red square background.

ue

**Universidad
Europea Online**



Índice

1. Introducción
2. Aspectos diferenciales
3. Metodología online
4. ¿A quién se dirige?
5. Plan de estudios
6. Claustro



INTRODUCCIÓN

En la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea Online se aplica la metodología de aprendizaje basado en proyectos, reforzado con una evaluación continua.

Al ser alumno de esta facultad, aprenderás bajo la **metodología Project Based Learning**, que consiste en un sistema de aprendizaje innovador y disruptivo donde los estudiantes trabajan en proyectos reales vinculados a empresas. Asimismo, desarrollan en equipo con otras áreas de conocimiento diferentes trabajos a lo largo del año, por lo que se forman de una forma práctica y multidisciplinar.

Contamos con los mejores profesionales en activo, un **claustró de profesores con amplia trayectoria profesional, que pertenecen a empresas líderes de diferentes sectores**. Tendrás la posibilidad de tener contacto directo con el profesor para atender cualquier inquietud que pueda surgir. Adicionalmente, contarás con un tutor que te ayudará a organizar tu tiempo, atender requeri-

¿Sabías qué?

La Universidad Europea ha renovado en 2020 su **Sello de Excelencia Europea 500+**, otorgado por El Club Excelencia en Gestión, único partner en España de la European Foundation for Quality Management (EFQM). Se trata del máximo nivel de reconocimiento que otorga la EFQM, única certificación internacional que galardona a las organizaciones por su gestión excelente, innovadora y sostenible, utilizando la evaluación con el Modelo EFQM. La Evaluación EFQM es una reflexión estratégica global que ofrece una visión integral de la gestión de la organización, ayudándola a potenciar sus puntos fuertes y a aprovechar las oportunidades de mejora.



La Universidad Europea ha recibido el reconocimiento de **Embajadores de la Excelencia Europea 2020**. Este galardón es concedido por el Club Excelencia en Gestión a aquellas organizaciones que tienen vigente un sello EFQM 500+ y hayan superado los 600 puntos en su última evaluación.

Este reconocimiento tan solo es ostentado por 18 organizaciones en toda España, siendo la única universidad en obtener este rango de puntuación.



ASPECTOS DIFERENCIALES

- Podrás acceder al **campus virtual desde donde quieras y cuando quieras**, encontrarás todo el contenido que necesitas para estudiar el programa y tendrás contacto directo con los docentes. Además, desde el campus te conectarás a las clases virtuales en directo con el resto de tus compañeros, y si no pudieras asistir ese día o necesitaras volver a verlas, recuerda que siempre quedarán grabadas en la plataforma. Contarás con soporte 24/7 y la cercanía de un tutor personal que te ayudará a organizar tu tiempo y te guiará para que logres tus objetivos.
- Somos una **universidad flexible**, lo que significa que nos adaptamos a ti para que puedas llegar a tu meta, sacar el mayor partido al Máster Online en Animación 3D y estar preparado para ser un profesional líder en el sector.
- Con nuestro Máster Online en Animación 3D obtendrás una serie de **competencias especializadas en animación 3D** y conseguirás experiencia práctica en cada asignatura, a partir de la realización de diferentes proyectos basados en la realidad profesional del sector.
- Aprenderás a realizar **storyboards, rigging** y te convertirás en un experto en **diseño, modelado, texturizado y animación de personajes y entornos**.
- Con todas estas técnicas estarás listo para generar un **portfolio que te ayudará a desarrollar tu vida laboral a nivel internacional**, permitiéndote a acceder a un puesto acorde a tu creatividad.
- Te preparamos para que tengas la **oportunidad de trabajar en cualquier estudio de animación y publicidad** o especializarte en el **diseño y desarrollo de videojuegos**.



METODOLOGÍA ONLINE



La metodología online de la Universidad Europea se centra en el estudiante y en garantizar un aprendizaje eficaz y personalizado, acompañándolo en todo momento para que logre sus objetivos. La tecnología y la innovación nos permiten ofrecer un entorno dinámico y motivador, con la flexibilidad que necesita y las herramientas que aseguran la calidad formativa.

El sistema de aprendizaje de la Universidad Europea Online se basa en un aprendizaje experiencial, con el que aprenderás de una forma fácil y dinámica, a través de casos prácticos, recursos formativos, participación en debates, asistencia a clases virtuales y trabajo individual y colaborativo, lo que favorece el

Durante tu proceso de aprendizaje, contarás con varios recursos que te facilitarán el proceso: aprendizaje. clases virtuales, que te permitirán participar y realizar tus propias aportaciones como si estuvieses en una clase presencial, cuyo contenido queda grabado para que puedas acceder a él; claustro formado por expertos que te guiarán y apoyarán durante todo tu aprendizaje, junto con los asistentes de programa y de experiencia al estudiante. Además, contarás con un sistema de evaluación continua, con un seguimiento por parte de los profesores, y un Campus Virtual que te permite acceder en todo momento a los materiales.



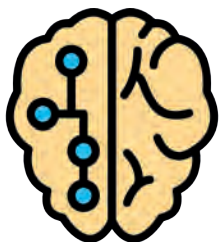
Evaluación Continua

Sistema de evaluación del estudio que permite al estudiante asimilar los contenidos de forma progresiva y eficaz según avanza el curso.



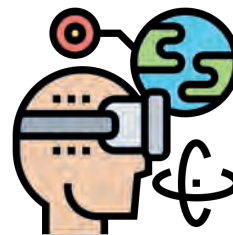
Personalización

Centrada en garantizar en todo momento un aprendizaje eficaz, flexible y adaptado en forma y contenido a las necesidades del estudiante.



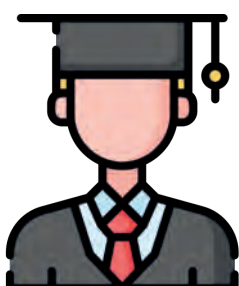
Tecnología e Innovación

Campus virtual basado en una plataforma ágil, que favorece el aprendizaje colaborativo y las herramientas que aseguran la calidad formativa.



Contenido Interactivo

Recursos dinámicos para facilitar la comprensión del contenido y motivar al estudiante a ampliar sus conocimientos: clases magistrales, seminarios y tutorías semanales virtuales.



Apoyo Docente

3 figuras especializadas en la modalidad online: claustro docente, asistentes de programa y equipo de experiencia al estudiante. Su objetivo es apoyar el mejor desarrollo del alumno y resolver todas sus dudas.



Networking

Los estudiantes online tendrán acceso a la red Alumni, profesores y empresas. Se incrementa el valor de mercado de los perfiles de los alumnos, creando profesionales altamente atractivos en el mercado laboral.

¿A QUIÉN SE DIRIGE?

PERFIL DEL ALUMNO

El Máster está enfocado a estudiantes con el siguiente perfil de ingreso:

- Arquitectos.
- Ingenieros de Edificación, Arquitectos Técnicos y Aparejadores.
- Graduados en Bellas Artes.
- Graduados en Comunicación Audiovisual.
- Graduados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.
- Graduados en Animación.
- Graduados en Diseño Gráfico.
- Licenciados/Graduados/Diplomados con experiencia laboral/profesional acreditada en el ámbito de la animación, modelado 3D o rigging. La experiencia demostrable será de no menos de 1 año realizando las mismas tareas en el mismo ámbito de conocimiento.

Además, se considerarán aceptables otros títulos expedidos por una institución de educación superior que faculten en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de postgrado y que se encuentren relacionados con el ámbito de conocimiento de este título.

SALIDAS PROFESIONALES

El mercado laboral en animación 3D siempre se ha relacionado, a priori, con el cine de Disney-Pixar, Dreamworks u otros estudios dedicados a la realización y producción cinematográfica. Aunque no está lejos de la realidad, ya que es la salida más llamativa, muchos sectores requieren de animación 3D, tales como publicidad, videojuegos, realidad aumentada, aplicaciones cotidianas, guías virtuales, simulaciones e incluso arquitectura. Por tanto, cuando finalices el Máster Online en Animación 3D podrás ejercer como:

- Animador de personajes 3D.
- Technical animator.
- Rigger de personajes y props.
- VFX Artist.
- Layout Artist.
- Lighting Artist.
- Guionista.
- Character 3D Artist , Props 3D Artist.
- Character Concept Artist, Environment Concept Artist.
- Motion Graphics Artist.
- Productor.

PLAN DE ESTUDIOS

1º Semestre

Contenido

- **Materia 1**
Storytelling y acting para animación (6 ECTS).
- **Materia 2**
Diseño y modelado (6 ECTS).
- **Materia 3**
Rigging avanzado (6 ECTS).
- **Materia 4**
Animación para videojuegos (6 ECTS).
- **Materia 5**
Animación para proyectos cinematográficos (6 ECTS).

2º Semestre

Contenido

- **Materia 6**
Estilos de animación (6 ECTS).
- **Materia 7**
Nuevas tecnologías en la animación (6 ECTS).
- **Materia 8**
Animación aplicada (6 ECTS).
- **Materia 9**
Prácticas académicas externas / Proyecto profesional (6 ECTS).
- **Materia 10**
Trabajo fin de máster (6 ECTS).

- **Daniel Rodríguez Palacios (Lizartonne) - Director del programa**

Doctor en Investigación y Creación en Arte Contemporáneo, Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual y Máster en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos, está especializado en concept art y animación 2D y 3D. Bajo el seudónimo de Lizartonne, ha trabajado en la industria del cine, así como en el mundo de los videojuegos, en diferentes perfiles. Como concept artist, cuenta con diez años de experiencia, trabajando para empresas como Artefacto Prods. o Filmax y como animador ha participado en videojuegos y experiencias VR como Intruder in Antiquonia de Aruma Studios o Habitats de Maxina. En 2020 funda su estudio Digital Monster Collective donde produce proyectos de animación audiovisual y videojuegos, y ofrece servicios de outsourcing dentro de ambos sectores.

- **David Fidalgo Omil**

Graduado en Bellas Artes, compagina sus dos pasiones, el cine y el arte, convirtiéndose en un destacado realizador de animación a nivel nacional, con un carácter y estilo muy personal. Con sus cortometrajes de animación, Cartas a Superman (2016), Homomaquia (2019) y SANDWICH CAT (2022), lleva años participando en diferentes festivales de cine por todo el mundo como SXSW, BAFICI, STUTTGART, ANIMA, GIFF o AFI FEST, acumulando varios reconocimientos como la Nominación a los Premios Goya 2020, el Premio del Público del SXSW, el Melies D' Argent en el Grossman, el Premio del Público del Festival de Málaga, dos Mestre Mateo de la Academia Galega do Audiovisual entre otros. Además, ha trabajado en largometrajes como Unicorn Wars y realizando videoclips para grupos como Delafé o Bebo San Juan.

- **Adrián Encinas Salamanca**

Investigador especializado en cine de animación stop-motion y profesor de historia del cine de animación en la Universidad Politécnica de Valencia. En 2008 inicia su andadura con el blog Puppets & Clay, el primero en castellano en dedicarse de forma exclusiva a la stop-motion, técnica a la que ha dedicados tres profusos ensayos de investigación: ¡Bien hecho, Gromit!, Cuarenta años de Aardman Animation (Diábolo Ediciones, 2016), Animando lo imposible, los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945) (Diábolo Ediciones, 2017) y Verbena en muñecópolis, historia de la animación stop-motion española (1912-1975) (Desfiladero Ediciones, 2023).

- **Alvaro Daza**

Profesor de los grados de Animación y Diseño de Videojuegos de la Universidad Europea de Madrid y coordinador de prácticas. Actualmente es Doctorando en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense de Madrid, investigando sobre las posibilidades expresivas y estéticas de la narrativa en los videojuegos. Cuenta con más de 8 años de experiencia en la industria del videojuego, abarcando tanto el mundo del desarrollo, con proyectos triple A (Mercury Steam) e indie (Spaniard Blend, Plain Concepts), como en el de la producción, edición y distribución (Electronic Arts). Su interés por la cinematografía y la narrativa audiovisual le llevó a investigar más en profundidad las posibilidades de la narrativa interactiva que ofrece el medio jugable. Crear historias que se puedan jugar, siendo algo más que un mero espectador, es su objetivo. Poder enseñarlo a las nuevas generaciones, su satisfacción.

- **Jorge Esteban**

Narrative Designer & Lead Character animator en Marelle Studio. Doctor en Comunicación Audiovisual, es especialista en realidad Extendida (VR/AR/VR/Spatial Computing) y mundos virtuales. Como Director Creativo está especializado en proyectos inmersivos en los que la narrativa sea su eje central. Es además co fundador y director creativo de la compañía de teatro inmersivo Cuarta Pared VR, así como socio del estudio de Realidad Extendida Parisina "Marelle". Es docente de tecnologías inmersivas en múltiples universidades y postgrados internacionales, como en el Instituto Tecnológico de Monterrey, la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños en Cuba o el École Supérieure d arts et Design de Le Mans, y en España en instituciones como la Universidad San Pablo CEU y la universidad Complutense de Madrid, entre otras muchas.

- **Sandra Jiménez**

Sandra Jiménez Duarte es una profesional en comunicación audiovisual con experiencia destacada en la edición de video, postproducción y diseño en 3D. Se ha desarrollado profesionalmente en la industria de los videojuegos, donde ha trabajado con ESL, reconocida empresa de eSports y Electronic Arts, adquiriendo experiencia valiosa en este campo en constante evolución. Además, Sandra ha colaborado como tester de 3D con reconocidas empresas como Weta Workshop en la Expo Dubai 2020(2021), donde contribuyó a proyectos de gran envergadura. Su pasión por compartir conocimientos la ha llevado a desempeñarse como docente durante los últimos 3 años, enseñando Modelado y postproducción a futuros profesionales del sector. Con una sólida formación académica y una amplia experiencia práctica, Sandra Jiménez Duarte se define como una figura apasionada en el campo de la comunicación audiovisual y el diseño 3D, aportando tanto en el ámbito profesional como en el educativo.

- **Ana Fariñas**

Se graduó en Comunicación Audiovisual por la Universidad Rey Juan Carlos, especializándose en edición y post-producción para cine y televisión. Realizó un máster de animación 3D de personajes en la U-Tad. Trabajó como Character Animator para el juego de "The Occupation", juego indie publicado por White Paper Games en el año 2019. Participó como Character Animator en la serie de televisión "Nivis: amigos de otro mundo", producida por Disney Argentina. Fue profesora en el FP de Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos de la Universidad Europea durante el curso 2019-2020. Actualmente trabaja como Lead Animator y Productora de proyecto en el juego "Crisol: Theater of Idols", el cual ha ganado numerosos premios en ferias, como: Epic MegaGrant en 2019, "Best Adventure" en la Indie Dev Day 2023, "Most Anticipated Game" en la Gamescon Asia 2023, "Best Indie Game" en la Gamepolis 2023.

CLAUSTRO

- **Aida Navarro**

Arquitecta por la Universitat Politècnica de València, Máster en Diseño de Videojuegos por la Universidad Complutense y doctora en Arquitectura por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid con una tesis sobre la relación entre el espacio de los videojuegos y el espacio arquitectónico. Su interés principal de trabajo se centra en el ocio y lo lúdico y cómo estos conceptos interfieren con la arquitectura. Ahora mismo combina la práctica de la arquitectura con la aplicación de su investigación doctoral diseñando niveles y mundos de Call of Duty en Digital Legends, parte de Activision. Ha trabajado formalmente como arquitecta para RCR Arquitectes, IDOM – ACXT o Foster & Partners. Así como diseñadora de videojuegos para C77 Entertainment, Herobeat Studios o Calathea Game Studio Ha tratado de compaginarlo siempre con proyectos más experimentales; participando en la Bienal de Arquitectura de Venecia 2018, llevando 300 aviones de juguete a un campo de refugiados en Grecia, recorriendo los parques acuáticos abandonados de España o trabajado durante dos años construyendo las ideas del artista Daniel Canogar expuestas por medio mundo



Universidad
Europea Online