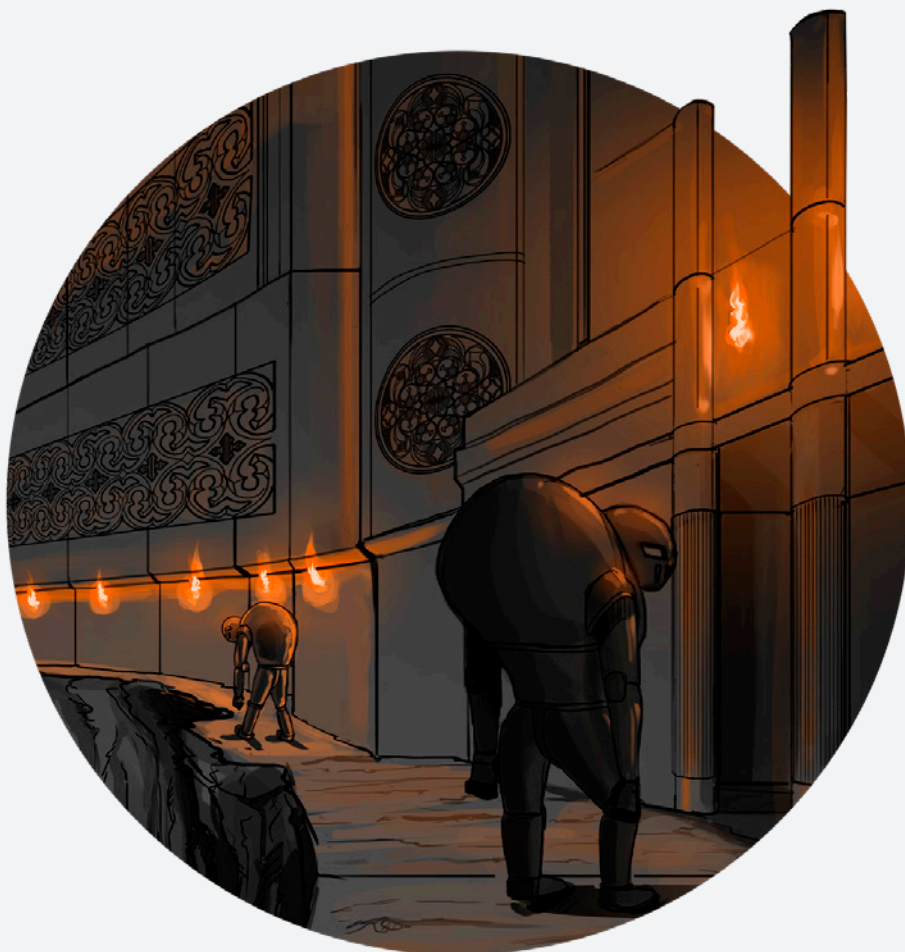


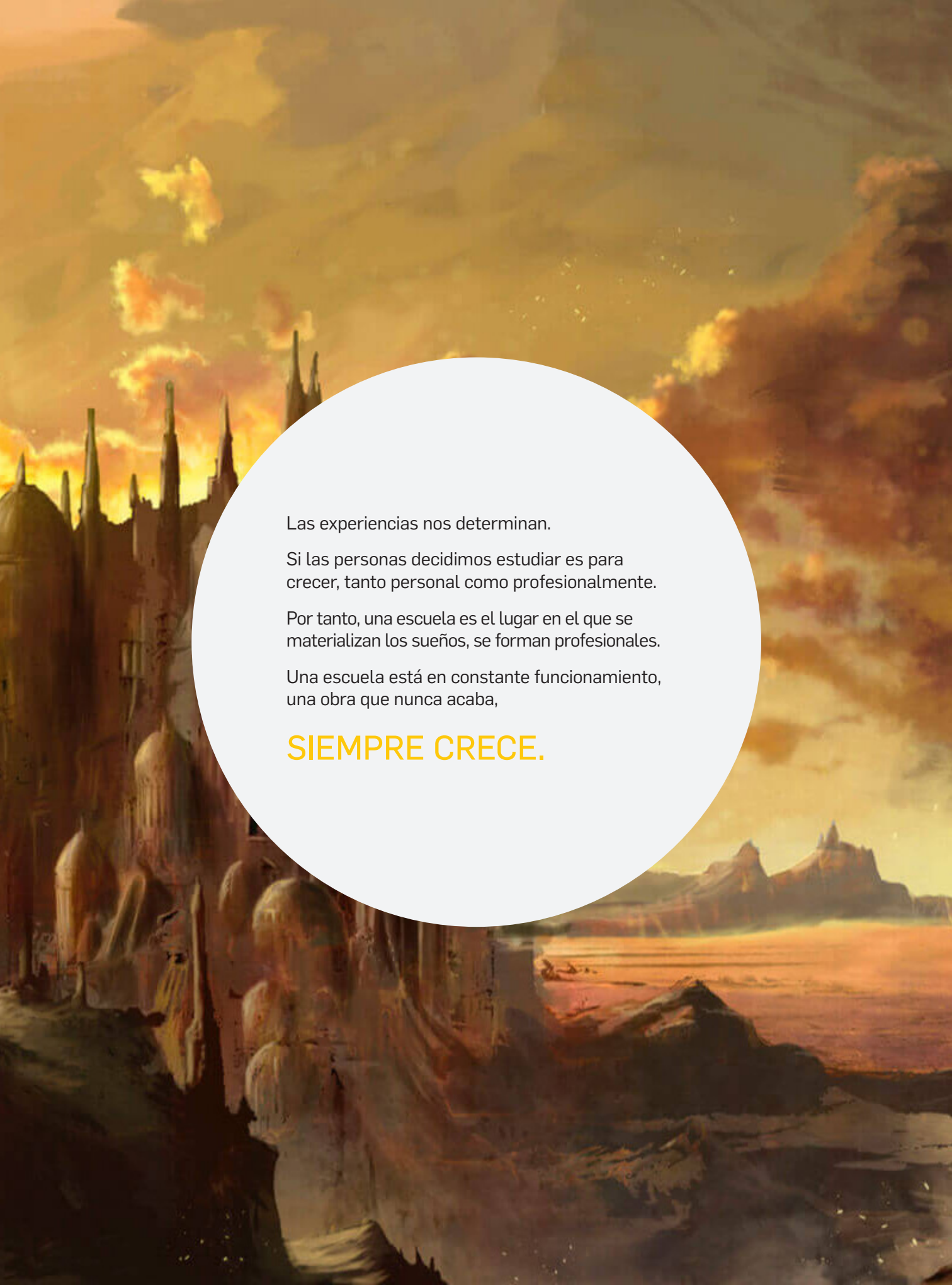


LCI
Barcelona

DIPLOMA SUPERIOR
DISEÑO DE



VIDEOJUEGOS



Las experiencias nos determinan.

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

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

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

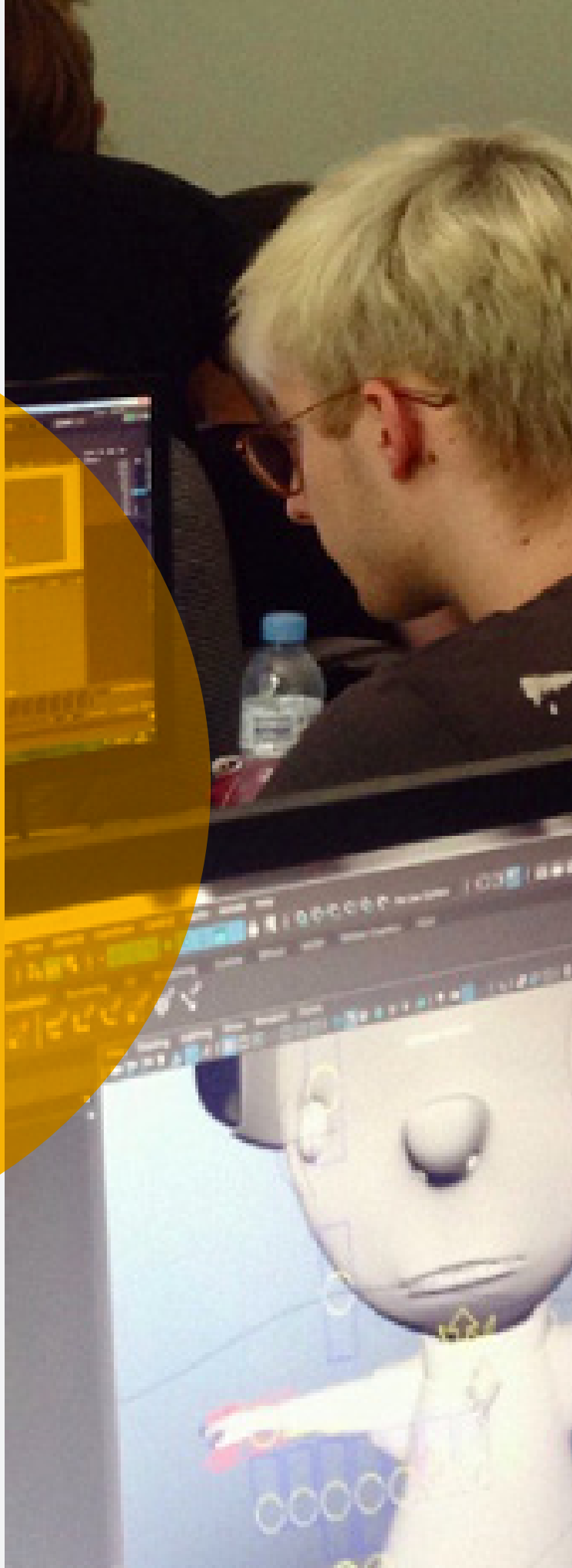
SIEMPRE CRECE.

LA ESCUELA

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

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

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





LA RED LCI EDUCATION



17.000 estudiantes



3.000 profesores



100 nacionalidades



23 campus



5 continentes

CAMPUS DE LA RED

América:

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

Asia:

Yakarta, Indonesia · Surabaya, Indonesia

África:

Casablanca, Marruecos · Marrakech, Marruecos · Rabat, Marruecos · Tánger, Marruecos · Túnez, Túnez

Europa:

Barcelona, España · Estambul, Turquía

Oceanía:

Melbourne, Australia

DIPLOMA SUPERIOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

TITULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD SAN JORGE

1^{ER} CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

Modelado Inorgánico *High Poly*
Iniciación a la Fotografía
Juegos de Mesa
Brainstorming
Dibujo Anatómico

2^º TRIMESTRE

Modelado Orgánico *High Poly*
Retoque Fotográfico
Game Design
Dibujo Anatómico
Creación de Proyectos

3^{ER} TRIMESTRE

Modelado de Elementos *Low Poly*
Game Design
Dibujo Anatómico
Texturizado
Proyectos I

2^º CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

Modelado de Personajes *High Poly*
Rigging Real-Time
Iluminación Artística I
Iniciación a la Animación
Motor de Tiempo Real

2^º TRIMESTRE

Modelado de Personajes *High Poly*
Rigging Real-Time
Iluminación Artística II
Iniciación a la Animación
Motor de Tiempo Real

3^{ER} TRIMESTRE

Modelado de Personajes *Low Poly*
Iniciación a la Animación
Backgrounds. Concept Art
Guion
Proyectos II

3^{ER} CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

Animación Avanzada
Música con Secuenciadores
Guion y Mapas Mentales
Montaje
PROYECTO FINAL DE ESTUDIOS

2^º TRIMESTRE

Animación Avanzada
Efectos de Sonido
Storyboard
Scripting
PROYECTO FINAL DE ESTUDIOS

3^{ER} TRIMESTRE

Animación Avanzada
Mocap y Ciclos
Mercado Laboral
Scripting
PROYECTO FINAL DE ESTUDIOS

1^{ER} CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

MODELADO INORGÁNICO *HIGH POLY*

Uso de las técnicas de modelado para la generación de elementos inorgánicos.

INICIACIÓN A LA FOTOGRAFÍA

Introducción al uso de la cámara fotográfica y la composición en fotografía.

JUEGOS DE MESA

Análisis de juegos de éxito y creación de un juego de cartas.

BRAINSTORMING

Descubrimiento de los procesos de recopilación de ideas, sistemas de descarte y sintetización.

DIBUJO ANATÓMICO

Principios de dibujo aplicados al cuerpo humano.

2^º TRIMESTRE

MODELADO ORGÁNICO *HIGH POLY*

Uso de las técnicas de modelado para la generación de elementos orgánicos.

RETOQUE FOTOGRÁFICO

Iniciación al retoque de fotografías con ayuda de Adobe Photoshop.

GAME DESIGN

Diseño y estructuración de videojuegos y desarrollo de estrategias de captación de jugadores.

DIBUJO ANATÓMICO

Principios de dibujo aplicados al cuerpo humano.

CREACIÓN DE PROYECTOS

Proceso de conversión de ideas en proyectos de éxito.

3^{ER} TRIMESTRE

MODELADO DE ELEMENTOS *LOW POLY*

Generación de elementos con bajo número de polígonos mediante técnicas de modelado.

GAME DESIGN

Diseño y estructuración de videojuegos y desarrollo de estrategias de captación de jugadores.

DIBUJO ANATÓMICO

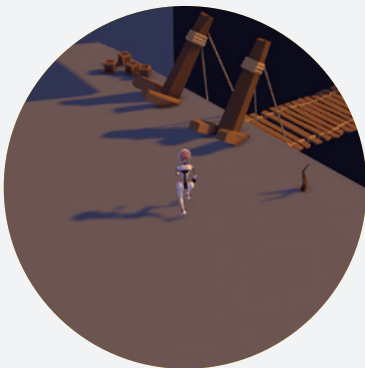
Principios de dibujo aplicados al cuerpo humano.

TEXTURIZADO

Aprendizaje de las distintas técnicas de generación de capas de texturas sobre elementos modelados.

PROYECTOS I

Creación de un videojuego grupal simulando el funcionamiento de un estudio profesional.



2^o

CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

MODELADO DE PERSONAJES HIGH POLY

Uso de las técnicas necesarias para la creación de todo tipo de personajes, desde icónicos a anatómicos, con gran detalle.

RIGGING REAL-TIME

Creación de controles eficientes para la animación y los procesos a tiempo real.

ILUMINACIÓN ARTÍSTICA I

Puesta en práctica de los conceptos esenciales de iluminación de entornos y personajes.

INICIACIÓN A LA ANIMACIÓN

Introducción al movimiento voluntario e involuntario de los elementos de tiempo real.

MOTOR DE TIEMPO REAL

Importación y uso de los recursos creados en otros entornos para el motor.

2^º TRIMESTRE

MODELADO DE PERSONAJES HIGH POLY

Uso de las técnicas necesarias para la creación de todo tipo de personajes, desde icónicos a anatómicos, con gran detalle.

RIGGING REAL-TIME

Creación de controles eficientes para la animación y los procesos a tiempo real.

ILUMINACIÓN ARTÍSTICA II

Consolidación de los conceptos esenciales de iluminación de entornos y personajes.

INICIACIÓN A LA ANIMACIÓN

Introducción al movimiento voluntario e involuntario de los elementos de tiempo real.

MOTOR DE TIEMPO REAL

Importación y uso de los recursos creados en otros entornos para el motor.

3^{ER} TRIMESTRE

MODELADO DE PERSONAJES LOW POLY

Uso de las técnicas de reducción de la cuenta de triángulos para mantener el detalle.

INICIACIÓN A LA ANIMACIÓN

Introducción al movimiento voluntario e involuntario de los elementos de tiempo real.

BACKGROUNDS. CONCEPT ART

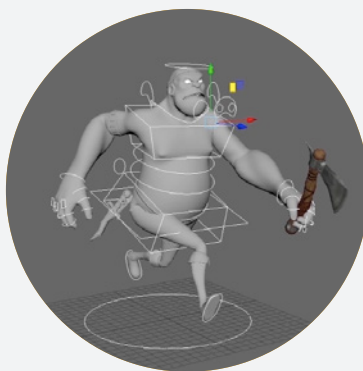
Esbozo en blanco y negro o en color de las imágenes clave para generar las sensaciones y tono del juego.

GUION

Aprendizaje de las técnicas narrativas de aquellos momentos que no dependen de la interacción.

PROYECTOS II

Creación de un proyecto de juego individual.



3^{ER} CURSO

1^{ER} TRIMESTRE

ANIMACIÓN AVANZADA

Animación de personajes y animales para que puedan intervenir en el proyecto.

MÚSICA CON SECUENCIADORES

Creación y producción de música para juegos a partir de pistas secuenciadas.

GUION Y MAPAS MENTALES

Estructuración y lógica de los elementos del juego como la inteligencia artificial.

MONTAJE

Creación de *animatics* y montaje de los momentos cinemáticos del juego.

PROYECTO FINAL DE ESTUDIOS

Diseño de un juego simulando la estructura de una productora real.

2^º TRIMESTRE

ANIMACIÓN AVANZADA

Animación de personajes y animales para que puedan intervenir en el proyecto.

EFFECTOS DE SONIDO

Creación y procesado de efectos de sonido para proyectos.

STORYBOARD

Planificación de la animación o las acciones que se desarrollan en el juego.

SCRIPTING

Iniciación al código de programación para la creación de automatismos.

PROYECTO FINAL DE ESTUDIOS

Diseño de un juego simulando la estructura de una productora real.

3^{ER} TRIMESTRE

ANIMACIÓN AVANZADA

Animación de personajes y animales para que puedan intervenir en el proyecto.

MOCAP Y CICLOS

Análisis y corrección de las capturas de movimiento.

MERCADO LABORAL

SCRIPTING

Iniciación al código de programación para la creación de automatismos.

PROYECTO FINAL DE ESTUDIOS

Diseño de un juego simulando la estructura de una productora real.





DAVID CARRETERO

JEFE DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS

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

“

Llevo la etiqueta de solucionador y aprovecho cualquier posibilidad de mejorar. Siento pasión por los *softwares* y domino algunos de los más importantes, cada vez que me hablan de uno nuevo le voy echando un ojo para sacar jugo a las ventajas que ofrece”

Xavier Segura
Profesor del diploma

En la imagen superior vemos el mapping que se realizó en el Ajuntament de Barcelona durante La Mercè 2015, en el que Xavier colaboró como artista 3D.



SALIDAS PROFESIONALES

- *Game designer*
- Generalista 3D
- Modelador 3D
- *Concept artist* para videojuegos
- Animador para videojuegos
- *Digital compositor*



SERVICIOS AL ESTUDIANTE

BIBLIOTECA

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

TECNOFAB

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

FOTOLABS

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

AULALAB

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

OFFICE

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

OMNIVOX

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

BECAS Y AYUDAS AL ESTUDIO

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

CONCURSOS

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

CARNÉ LCI BARCELONA

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

CONSIGNA

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



VISITAS A EMPRESAS

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

BOLSA DE TRABAJO Y PORTAFOLIO

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

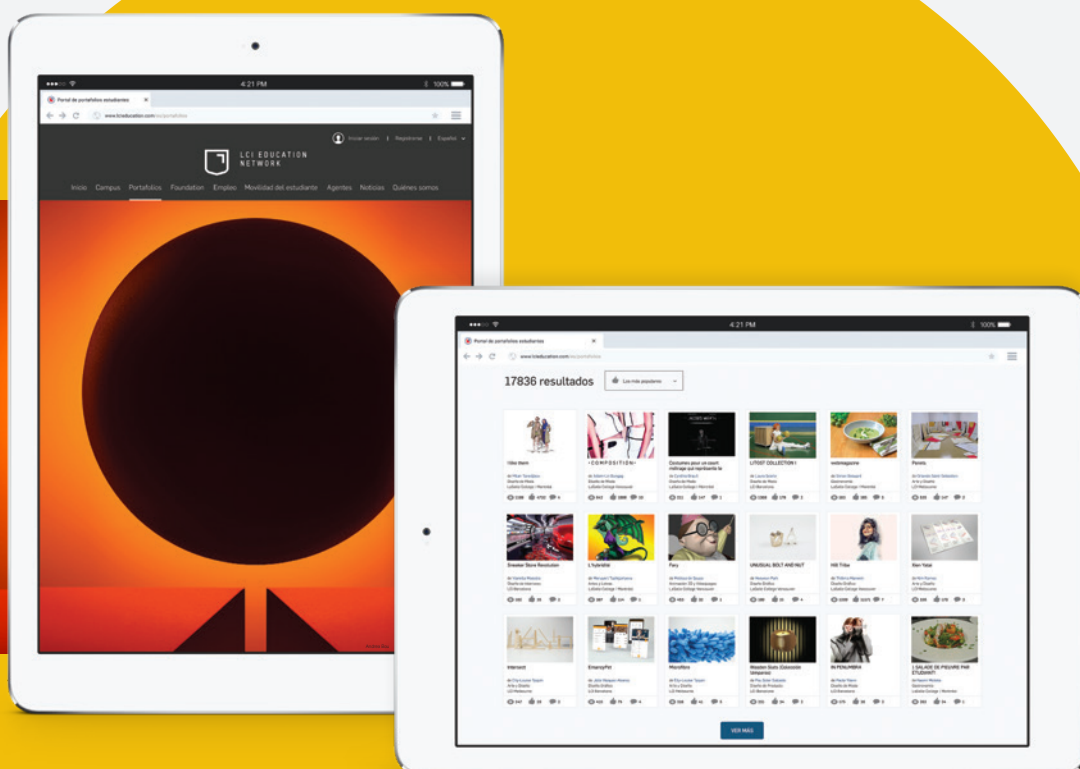
La Escuela cuenta con una bolsa de trabajo internacional gracias a la exclusiva herramienta Portafolio de LCI Education: una plataforma *online* que permite a los alumnos y graduados de la red colgar sus portafolios para dar visibilidad a los proyectos que realizan y aprovechar la oportunidad de acogerse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

La plataforma Portafolio permite:

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

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

www.lcieducation.com/portafolios



LCI BARCELONA Y LA EMPRESA

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

ALGUNAS DE NUESTRAS MÁS DE 150 EMPRESAS COLABORADORAS



INSTITUCIONES COLABORADORAS



SOMOS MIEMBROS DE



PARTNERS TECNOLÓGICOS



PROCESO DE ADMISIÓN

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

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

- *Curriculum vitae*
- Carta de motivación

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

