

Grado en Diseño, Animación y Arte Digital

El objetivo del **grado en Diseño, Animación y Arte Digital** es dotar al estudiantado de una formación actual y especializada en el marco de la creatividad digital. El alumno será capaz de diseñar y desarrollar productos, contenidos y servicios digitales alrededor del diseño, la animación, la producción audiovisual y el arte digital, los cuales se caracterizan por un alto grado de innovación y creatividad. Este objetivo general requiere, por un lado, una sólida formación en las capacidades creativas y, por la otra, el conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías y herramientas digitales del mundo de la imagen, el arte y la animación.

Durante los estudios también aprenderás a fomentar la reflexión crítica respecto a las tecnologías digitales y conocer las ventajas y el contexto de aplicación, así como sus implicaciones sociales y éticas. También tendrás la posibilidad de participar en proyectos y laboratorios de creación en colaboración con empresas líderes de la industria digital. Todo esto se lleva a cabo participando tanto en proyectos individuales como en equipos multidisciplinares orientados en torno al mercado profesional del diseño, la animación y el arte digital, y que te permiten ser capaz de adaptarte a un mundo tecnológico en constante transformación, así como comprender la industria digital actual y los modelos de negocio predominantes.

DATOS GENERALES

Duración

4 cursos académicos

Carga lectiva

240 créditos ECTS (incluido el trabajo de fin de grado). Un crédito equivale a 25-30 horas de trabajo.

Tipos de docencia

Presencial

Nota de corte del curso 2025-2026

8,796

Idiomas

Consulta el idioma de impartición de cada asignatura en la guía docente dentro del plan de estudios y a los horarios de los grupos.

Información sobre el [uso de lenguas en el aula y los derechos lingüísticos de los estudiantes](#).

Precios y becas

6360 € (por año académico) [Consulta el porcentaje de minoración en función de la renta \(becas y modalidades de pago\)](#).

Lugar de impartición

[Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia \(CITM\)](#)

Título oficial

[Inscrito en el registro del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte](#)

ACCESO

Plazas nuevo ingreso

40

Código de preinscripción

31122

Plazas cambio de estudios

1

Nota de corte del curso 2025-2026

Ponderaciones PAU

[Tabla de ponderaciones de las materias para la fase específica](#)

Cómo acceder

[Todas las vías de acceso, preinscripción y matrícula.](#)

Convalidaciones de créditos de CFGS

[Consulta el buscador de estudios universitarios del Canal Universidades de la Generalitat de Catalunya](#)

Legalización de documentos

Los documentos expedidos por estados no miembros de la Unión Europea ni firmantes del Acuerdo sobre el espacio económico europeo tienen que estar [legalizados por vía diplomática o con correspondiente apostilla](#).

SALIDAS PROFESIONALES

Salidas profesionales

- Artista animador 2D y 3D.
- Productor/a y realizador/a de contenidos audiovisuales.
- Productor/a y realizador/a de efectos visuales.
- Director/a y técnico/a de arte, fotografía e iluminación digital.
- Diseñador/a gráfico.
- Desarrollador/a de personajes.
- Especialista en *CGI y procesamiento de imagen.
- Especialista en digitalización gráfica.
- Creativo publicitario.
- Diseñador/a de experiencia de usuario.
- Diseñador/a de aplicaciones interactivas.
- Especialista en *gamification* digital.
- Diseñador/a y gestor/a de contenidos audiovisuales para marketing y comunicación.

ORGANIZACIÓN ACADÉMICA: NORMATIVAS, CALENDARIOS

Calendario académico

[Calendario académico de los estudios universitarios de la UPC](#)

Normativas académicas

[Normativa académica de los estudios de grado de la UPC](#)

Acreditación y reconocimiento de idiomas

Los estudiantes de grado deben acreditar la competencia en una tercera lengua para obtener el título de grado.

[Certifica tu nivel de idiomas.](#)

Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia (CITM)

PLAN DE ESTUDIOS

Asignaturas

**créditos
ECTS**

Tipo

PRIMER CURSO

Cultura Visual y Nuevos Medios	6	Obligatoria
Dibujo e Ilustración Digital	6	Obligatoria
Diseño de Personajes	6	Obligatoria

Asignaturas	créditos ECTS	Tipo
Diseño Gráfico	6	Obligatoria
Fundamentos del Diseño	6	Obligatoria
Historia y Modelos del Audiovisual	6	Obligatoria
Iluminación	6	Obligatoria
Industria del Arte Digital	6	Obligatoria
Introducción al Modelado 3D	6	Obligatoria
Proyecto 1: Stop Motion	6	Obligatoria
SEGUNDO CURSO		
Animación 2D	6	Obligatoria
Arte y Diseño para Videojuegos	6	Obligatoria
Concept Art	6	Obligatoria
Diseño de Interfaces (Experiencia de Usuario - UX / Interfaz de Usuario - UI)	6	Obligatoria
Escenarios 3D	6	Obligatoria
Modelado de Personajes	6	Obligatoria
Narrativa Audiovisual	6	Obligatoria
Procesamiento de la Imagen Digital	6	Obligatoria
Proyecto 2: Arte para Videojuegos	6	Obligatoria
Técnicas de Captación de Imagen	6	Obligatoria
TERCER CURSO		
Animación 3D	6	Obligatoria
Aplicaciones Interactivas	6	Obligatoria
Dirección de Arte	6	Obligatoria
Dirección de Fotografía	6	Obligatoria
Guion y Storyboard	6	Obligatoria
Postproducción	6	Obligatoria
Programación para el Diseño y las Artes	6	Obligatoria
Proyecto 3: Animación 3D	6	Obligatoria
Rigging para Animación	6	Obligatoria
Técnicas de Efectos Visuales (Vfx)	6	Obligatoria
CUARTO CURSO		
Distribución y Modelos de Negocio	6	Obligatoria
Edición y Diseño Sonoro	6	Obligatoria
Entornos de Realidad Virtual	6	Obligatoria
Investigación Artística Aplicada	6	Obligatoria
Animación Avanzada	6	Optativa
Animación Documental	6	Optativa
Arte Generativo con Processing	6	Optativa
Audiovisual Expandido	6	Optativa

Asignaturas	créditos ECTS	Tipo
Cinematografía	6	Optativa
Diseño de Serious Games	6	Optativa
Diseño de Sonido Avanzado	6	Optativa
Efectos Visuales (Vfx)	6	Optativa
Entornos 3D	6	Optativa
Entretenimiento Digital y Diseño de Videojuegos	6	Optativa
Fotogrametría	6	Optativa
Laboratorio de Creación	6	Optativa
Narrativa en Tiempo Real	6	Optativa
Pintura Digital Avanzada	6	Optativa
Producción de Animación 2D	6	Optativa
Producción de Animación 3D	6	Optativa
Producción Transmedia	6	Optativa
Proyecto Avanzado de Empresa	6	Optativa
Stop Motion	6	Optativa
Técnicas Avanzadas de Experiencia de Usuario (Ux)	6	Optativa
Videojuegos 3D	6	Optativa
Trabajo de Fin de Grado	12	Proyecto