

Títulos de Universidades Españolas

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
Universidad Camilo José Cela http://www.ucjc.edu/ Centro Adscrito, U-tad.	Grado en Animación Digital http://www.ucjc.edu/estudio/estudiar-grado-en-animacion/	<p><i>“El Grado para estudiar Animación se imparte en nuestro Centro Adscrito, U-tad. El Grado en Animación es la primera titulación en España en esta materia reconocida oficialmente.</i></p> <p><i>El programa está orientado a formar a profesionales en animación digital, capaces de desarrollar proyectos audiovisuales digitales, personajes y escenarios para videojuegos, películas de animación, cortometrajes... utilizando nuevas herramientas digitales y multimedia del sector.”</i></p>
Universidad Ramón Llull http://www.url.edu/es	Grado en Animación http://www.salleurl.edu/WCM_Front/Formaciones/Pestanyes/FHq0KEgb-SRqCt6to9pQlckJeMaD6WTcCNWSPyQYc9oGg7ZBnyEyRIV1ZwbnDktwnT9NBDZnPHZ7C4GmmJ9colXj8EQMbwP1whxBPUlrwoWJ7OmDRu44WbcYQA45p6HgNBW2f8GtM4zVjjYnfSE5MFm5_a4Y6Ps5MH66LLvEA	<p><i>“Este grado permitirá a los alumnos/as desarrollar proyectos con alumnos/as de otros grados que se imparten en el campus como los de ingeniería multimedia, videojuegos, dirección de empresas, simulando el trabajo real en una empresa y permitiendo crear a los futuros animadores y VFX su propio portafolio.</i></p> <p><i>Las asignaturas están basadas en los fundamentos y técnicas de la animación y de los efectos visuales por ordenador, los principios de la anatomía, del movimiento y de la actuación.</i></p> <p><i>Los alumnos/as crean sus propias ideas, guiones y personajes, en proyectos donde trabajarás todos los conocimientos necesarios para la creación de una producción de animación.</i></p> <p><i>El Grado permite adquirir un sólido marco artístico y creativo en el campo de la animación y de los efectos visuales, dando a conocer los últimos avances tecnológicos en la animación digital y ofrecer una visión completa del sector y de la profesión de animador.”</i></p>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
Universidad Europea de Madrid http://madrid.universidadeuropea.es/	Grado en Animación http://madrid.universidadeuropea.es/estudios-universitarios/grado-en-animacion	<p><i>“El Grado Universitario en Animación de la Universidad Europea de Madrid está orientado a formar a profesionales especializados en efectos visuales y la Animación 3D.</i></p> <p><i>Los alumnos serán capaces de crear, diseñar, producir y dirigir cualquier tipo de proyecto de animación y obtendrán un amplio conocimiento en el manejo de herramientas digitales.</i></p> <p><i>La Universidad Europea tiene acuerdo de colaboración firmado con la prestigiosa escuela de cine New York Film Academy, que permitirá estudiar durante ocho semanas en los Universal Estudios de Los Ángeles en Estados Unidos sin pagar matrícula extra.”</i></p>

2.2.1.1 Títulos Propios y Diplomas de Academias y Escuelas (no oficiales)

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
Universitat Politècnica de València http://www.upv.es/	Diploma de Especialización en Animación de Personajes http://masteranimacion.webs.upv.es/web/	<p><i>“El objetivo del diplomado es el de facilitar la especialización hacia perfiles profesionales de animación 2D y 3D en el periodo de dos años. Durante el primer año se imparte concepto y dirección de animación, desarrollando los contenidos relacionados con la fase de preproducción de la animación y durante el segundo año, el alumno podrá optar por la especialización hacia las líneas de Animación 2D o Animación 3D. La preparación del Trabajo Final de Máster en todo este tiempo se realizará por grupos de trabajo, bajo el asesoramiento de tutores internos y externos.”</i></p>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
Escuela Trazos (no es universidad) http://www.trazos.net/	Carrera en Animación, diferentes cursos todos ellos encaminados a la animación, diseño y arte digital y Máster en Animación http://www.trazos.net/formacion	<i>“Dirigir proyectos audiovisuales especializados en películas y cortos de animación. Ejercer como director de arte en películas de animación. Modelar y texturizar personajes y otros elementos dinámicos. Dotar de emoción y expresividad a los rostros de personajes 3D. Animar personajes mediante el uso de estructuras anatómicas y sistemas de locomoción. Simular el efecto de partículas y fluidos en escenarios tridimensionales. Trabajar con sistemas de captura de movimiento. Realizar creatividades publicitarias que impliquen diseño en 3D o efectos visuales.”</i>
Universidad San Jorge http://www.usj.es/	Diploma Universitario en Animación 2D y 3D http://www.seeway.net/estudios-superiores/grado-en-animacion-2d-y-3d-235.html	<i>“El objetivo es que el estudiante pueda abordar a fondo las principales técnicas y herramientas de la animación en dos y tres dimensiones a través de involucrarse en Proyectos 100% reales y empapándose de las tendencias de la animación.”</i>

Títulos de Universidades Extranjeras

Europa

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
Mopa http://en.ecole-mopa.fr/mopa-cg-school/	A demanding & professional training program for careers in 3D animation (5 años, 3 especializaciones) http://en.ecole-mopa.fr/3D-animation-studies/	<i>La licenciatura de cinco años permite a cada estudiante explorar, dominar y apropiarse de los problemas y desafíos en el mundo de la animación. Es un momento para la exploración y para la construcción de una base profesional sólida. Un título internacionalmente reconocido y respetado que se otorga al final del curso. Representa tanto la realización del programa de estudios y el comienzo de una nueva aventura.</i>
Gobelins http://www.gobelins.fr/en	Animated Film Making Programmes http://www.gobelins.fr/en/fi/animation	<i>El objetivo es enseñar la animación 2D y 3D en la animación de personajes teniendo un equilibrio entre la enseñanza de las habilidades artísticas y tecnológicas, y un alto nivel de profesionalismo en los trabajos que los estudiantes realizan a lo largo de su carrera.</i>
ESMA http://www.esma-montpellier.com/index.html	Motion Graphics Design http://www.esma-montpellier.com/formations/bachelor-motion-graphics-design.html	<i>El Motion Graphics Design es la perfecta combinación de gráficos de animación 2D y 3D, y sonidos. Con una futura profesión, Motion Graphics es una disciplina en crecimiento. Hoy en día, la AEVM propone celebrar un 2 en artes aplicadas para adquirir todas las habilidades necesarias para convertirse en verdaderos profesionales de Diseño y Motion Graphics. Animación, Efectos Especiales, Sonido-Design.</i>
Sae Institute http://www.sae.edu/fra/fr	3D ANIMATION BACHELOR PROGRAMME http://www.sae.edu/fra/fr/3d-	<i>El programa de formación de Animación 3D fue diseñado en la década de 2000 y ha disfrutado de un gran reconocimiento internacional dentro de los gráficos 3D y la industria de la animación. Hoy en día, el graduado SAE es muy buscado por su experiencia y</i>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
	animation-bachelor-programme	<p><i>versatilidad.</i></p> <p><i>Cursos teóricos y prácticos relacionados con equipos informáticos avanzados proporcionan al estudiante las habilidades necesarias para una exitosa carrera en el mundo del cine de animación en 3D. Durante este entrenamiento, el estudiante es supervisado por un equipo de profesionales de reconocido prestigio, así como por profesores universitarios.</i></p> <p><i>Este programa consta de dos etapas: la formación técnica con el ciclo de animación SAE Diploma 3D y la académica BA ciclo / BSc (Hons) *Interactivo Animatiob. La formación Bachelor está particularmente centrada en la comprensión de las industrias creativas, gestión de proyectos, la propiedad intelectual y las técnicas avanzadas de vídeo. Este ciclo es Valite por Middlesex University College en Londres.</i></p>
CREAPOLE http://www.creapole.fr/	Cine, Animación y Videojuegos http://www.creapole.fr/ecole-animation.html	<p><i>El objetivo de este curso es generar y diseñar imágenes enfocadas a la televisión, la web, el cine y los videojuegos.</i></p>
Bournemouth University https://www1.bournemouth.ac.uk/	Computer Animation Arts BA (Hons) https://courses.bournemouth.ac.uk/courses/undergraduate-degree/computer-animation-arts/ba-hons/638/	<p><i>Este curso está enfocado tanto a la tecnología como a la aplicación creativa, ya que esta tecnología ha llegado a tal nivel de madurez y sofisticación que empezamos a ver una serie de áreas de aplicación muy distintas y especializadas emergentes en las cuales los graduados de este curso pueden entrar. Dichas áreas son la producción de animación por ordenador en 3D, efectos especiales digitales en 2D y 3D, y los juegos de ordenador.</i></p> <p><i>En particular, en la última década se ha visto un crecimiento verdaderamente increíble en la animación por ordenador y sus aplicaciones. Esto se manifiesta en la producción de películas totalmente sintéticas de características tales como Shrek, efectos especiales digitales fotorrealistas como Star Wars y The Matrix, y una amplia gama de juegos de ordenador.</i></p>
Teesside University http://www.tees.ac.uk/	BA (Hons) Computer Character Animation http://www.tees.ac.uk/undergraduate_courses/Computer_Animation	<p><i>Esta carrera da una gran importancia a las habilidades, la observación y los principios de la animación y dibujo. También enseña la teoría y cómo el cuerpo actúa como idioma en los personajes animados. También desarrolla el talento creativo mientras enseña a diseñar, modelar y crear personajes antes de hacer que se muevan. Enseña el uso de técnicas de</i></p>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
	& Visual Effects/BA (Hons) Computer Character Animation.cfm	<p><i>animación de personajes tradicionales, así como las últimas herramientas de producción con tecnología de última generación. Las disciplinas tratadas en el curso incluyen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Dibujo y arte conceptual</i> • <i>Animación de personajes 2D y 3D</i> • <i>Diseño de personajes y modelado en funciones de animación</i> • <i>Escritura de guiones y la narración</i>
Pearson College London https://www.pearsoncollegelondon.ac.uk/	BA/MA The Art of Computer Animation (Integrated Masters) https://www.pearsoncollegelondon.ac.uk/study/undergraduate/undergraduate-course-list/ba-ma-the-art-of-computer-animation-integrated-masters.html	<p><i>“Este grado te dará las habilidades profesionales y el conocimiento que usted necesita. Lo mejor de todo, ha sido desarrollado en colaboración con los profesionales de la animación superior, por lo que le ayudará a convertirse en el tipo de profesional que la industria está buscando.</i></p> <p><i>Usted va a trabajar en un estudio de estilo de la industria desde el primer día, el uso de las últimas herramientas y técnicas, de manera que obtendrá una verdadera idea de lo que es trabajar en la animación. A lo largo del programa, vamos a trabajar como parte de un equipo de proyectos creativos de alta calidad que van a crecer en tamaño y complejidad con el tiempo.”</i></p>

Estados Unidos de Norteamérica.

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
University of Southern California http://www.usc.edu/	Bachelor of Arts http://catalogue.usc.edu/schools/cinema/animation/	<i>El Bachelor of Arts en Animación y Arte Digital es un programa de cuatro años otorgado a través de la Dornsife Colegio de Letras, Artes y Ciencias de la USC en conjunto con la Escuela de Artes Cinematográficas. Los alumnos combinan el arte concentrándose en la animación de personajes, animación experimental, efectos visuales, animación por ordenador en 3D, visualización científica y animación interactiva.</i>
Carnegie Mellon University http://www.cmu.edu/index.shtml	Animation & Special Effects http://ideate.cmu.edu/undergraduate-programs/animation-special-effects/	<i>Los estudiantes de Animation & Special Effects estudiarán los componentes de captación del movimiento, renderizado, animación 3D y 2D, y efectos especiales. Fusionando las artes y las perspectivas de la tecnología, explorarán cada uno de estos componentes y el área de la animación digital en su conjunto. A través de repositorios comunes a través de cursos y proyectos de colaboración, los estudiantes explorarán cómo los diferentes componentes y tipos de experiencia se unen para crear una experiencia animada por computadora convincente.</i> <i>Los estudiantes también serán capaces de conectarse a otros cursos para explorar las aplicaciones de la animación digital en diferentes contextos (juegos, entornos interactivos, etc.) y para integrar otras áreas de conocimiento (narrativa, sonido) en proyectos de animación digital.</i>
Rochester Institute of Technology http://www.rit.edu/	Film Production (BFA) http://cias.rit.edu/schools/film-animation/undergraduate-animation/bfa-portfolio-submission-guidelines	<i>El grado permite empezar la animación 2D con el diseño de personajes y progresa a través de dinámicas y secuencias. Dibujo en papel o acetato, utilizando técnicas tradicionales, creación de elementos para aplicaciones con software 2D o bien animar directamente en una aplicación de software.</i> <i>La opción 3D enseña a los estudiantes todos los aspectos de la animación por ordenador. Modelado en polígonos, NURBS y superficies para ponerlos dentro de una producción real.</i>
The Art Institutes https://www.artinstitutes.edu/	Media Arts & Animation Bachelor of Science https://www.artinstitutes.edu/los-angeles/Programs/Media-	<i>En el programa de Media Arts & Animation se desarrolla una base sólida en el dibujo, el diseño y la ilustración con el fin de producir los formatos tradicionales en 2D y formatos 3D generados por ordenador que hacen los personajes y objetos. Los graduados estarán capacitados al terminar el grado para ser animadores, productores de medios digitales, artistas de efectos especiales, diseñadores de fondo, artistas por ordenador, diseñadores, o artistas de</i>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
	Arts-and-Animation/348	<i>videojuegos.</i>
Full Sail University http://www.fullsail.edu/	Bachelor Computer Animation (online) http://www.fullsail.edu/degrees/online/computer-animation-bachelors	<p><i>Programa de Animación de Full Sail está diseñado para prepararse en el apasionante campo de la animación.</i></p> <p><i>Al ampliar sus habilidades como artista y el aprendizaje de las últimas herramientas, aplicaciones y teoría del diseño para crear contenido 3D para diferentes medios de comunicación.</i></p> <p><i>Sus primeras clases le enseñarán las bases de los principios del arte y la animación tradicional, incluyendo dibujo, el sombreado y la iluminación, y la escultura de personajes en 3D. Este plan de estudios abarca también los principios de la física, la anatomía y la teoría del color, todos los cuales podrás tener en cursos de animación de computadora, donde puedes crear personajes digitales, objetos y entornos.</i></p> <p><i>Las salidas laborales de estos estudios están enfocadas a trabajar en cine, televisión, videojuegos, etc.</i></p>
Regent University http://www.regent.edu/	Bachelor of Arts in Animation Degree http://www.regent.edu/acad/undergrad/academics/degree/communication/animation.cfm	<p><i>El principal objetivo de la carrera es desarrollar las habilidades básicas para la animación: conceptualización, el modelado y la construcción, texturizado, animación, fotografía digital y postproducción en sus estudiantes.</i></p> <p><i>Además de la composición y sonido para la animación, la creación del guion gráfico, y la creación de efectos especiales digitales, para que más tarde puedan trabajar en cine, videojuegos, publicidad, etc.</i></p>

Canadá

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
Sheridan https://www.sheridancollege.ca/	Bachelor of Animation https://www.sheridancollege.ca/academics/programs-and-courses/bachelor-of-animation.aspx	<p><i>Los estudiantes de grado de animación vienen de todas partes del mundo, y después de finalizar sus estudios la mayoría se incorporan en grandes empresas como son: Pixar, Dreamworks, Cookie Jar, Cuppa Coffe, DHX, Nelvana, Corus, Electronic Arts, y otros gigantes de la animación y los videojuegos.</i></p> <p><i>Este programa es líder en la animación por su instrucción rigurosa, tanto en la animación clásica como con ordenador. Vanguardista en la animación por ordenador en 3D, pero sobre todo entendiendo que un gran animador tiene que entender los principios del movimiento 2D, el rendimiento y la expresión. Por lo tanto, el programa de animación destaca por los fundamentos de arte y movimiento que subyacen a toda la animación, independientemente de la técnica.</i></p>
Emily Carr University of Art+Design http://www.ecuad.ca/	Bachelor of media Arts. Animation Major http://www.ecuad.ca/programs/undergrad/bma/animation	<p><i>Animación en Emily Carr Universidad de Art + Design es un programa abierto y flexible que abarca diversos medios de animación. Los estudiantes desarrollan como diseñadores de animación creativos y pensadores críticos.</i></p> <p><i>Los cursos en el programa de animación abarcan 2D, 3D y animación interactiva integrando una serie de enfoques directos y digitales. Las formas de narración son exploradas a través de estudios de medios de comunicación, la escritura y la práctica del dibujo. El objetivo es ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades para una amplia gama de oportunidades profesionales. Tras la finalización del grado en animación, los estudiantes han creado un proyecto individual o colaborativa que refleja sus habilidades creativas, visión personal, la materia y de aproximación estética.</i></p> <p><i>Dentro del programa de animación, los estudiantes pueden elegir cursos especializados para enfocar sus estudios en función de sus intereses. Algunos ejemplos de estas áreas de interés son:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Animación Experimental</i> • <i>Preproducción: storyboards, diseño de personajes, arte conceptual, diseño</i>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Animación de personajes 2D y 3D</i> • <i>Modelado 3D y texturizado</i> • <i>Motion graphics</i> • <i>Efectos visuales</i>
British Columbia Institute of Technology http://www.bcit.ca/	3D Modeling, Art & Animation Certificate http://www.bcit.ca/study/programs/6540cert	<p><i>Este curso prepara a los estudiantes para trabajar en las industrias de videojuegos, cine y televisión. El programa se divide en una serie de cursos de colaboración que se centran en las habilidades que se mezclan el arte tradicional con tecnología punta a través de varias aplicaciones y técnicas estándar de la industria. Entrenados y supervisados por instructores profesionales de la industria, los estudiantes adquieren tanto la creatividad, diseño, y las habilidades técnicas que los preparan para los campos en estas industrias. Varios egresados han estado trabajando en una variedad de posiciones de modelado y animación 3D en estudios de videojuegos, empresas de producción de vídeo, y estudios de diseño en todo el país y alrededor del mundo. El trabajo de algunos de los egresados se puede encontrar en las producciones de juegos y películas de estudios como: Electronic Arts, Radical, estudios de juegos de Microsoft, Bioware, Nerd-Corps, La Embajada, SIGLAS Juegos, Capcom, Rainmaker, Eidos y Pixar.</i></p>
University of Victoria http://www.uvic.ca/	Extended Media http://finearts.uvic.ca/visualarts/prospective_students/disciplines/digitalmedia.html	<p><i>Este programa se centra en la teoría y la práctica del arte digital, y trata de preparar a los estudiantes en la técnica, estética, histórica y teóricamente para hacer frente a lo digital en el contexto más amplio de la producción de arte contemporáneo. Los estudiantes aprenden el medio del arte digital (video, sonido, programación, etc.) y están obligados a comprometerse críticamente con la tecnología digital como un arte.</i></p> <p><i>Uno de los objetivos es ver el arte digital como un área disciplinaria integrada, más que como un medio para documentar otras disciplinas. Cuestiones tales como la manipulación de imágenes, el artista como consumidor/productor, la integración de los medios de comunicación y el uso del cuerpo en relación con la tecnología son temas comunes que se exploran en el trabajo de estudiantes y profesores. Los estudiantes trabajan en proyectos que van desde los collages a base de Photoshop a instalaciones de vídeo, edición electrónica, e instalaciones de sonido y son animados a producir un trabajo que es interdisciplinario, con la participación de las otras áreas de estudio dentro de las artes</i></p>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
		<i>visuales.</i>

Australia

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
Griffith University http://www.griffith.edu.au/	Bachelor of Animation https://www148.griffith.edu.au/programs-courses/Program/1179#	<i>Este grado prepara para una carrera en la industria de la animación y efectos visuales. Los conocimientos teóricos y prácticos que son esenciales para estas carreras están cubiertos exhaustivamente a través temas en Animación de Personajes, Dirección de Arte y Dirección Técnica. El uso de hardware y software reconocido por la industria, por lo tanto, se producirán películas animadas con guiones originales. Al hacer esto, se aprenden las habilidades en el desarrollo de conceptos, guiones gráficos, animación 2D y personajes 3D, edición, grabación de sonido, efectos visuales y postproducción.</i> <i>También se desarrollará la capacidad de trabajar el formato de animación más adecuada para proyectos específicos - animación tradicional dibujada, 2D, 3D y animación digital captura de movimiento, marionetas 3D o animación con plastilina y otros medios experimentales.</i>
UTS http://www.uts.edu.au/	Bachelor of Design in Animation http://www.uts.edu.au/future-students/find-a-course/courses/c10273	<i>Este curso ofrece a los estudiantes la pasión por las artes visuales, el dibujo y la narración de los conocimientos y experiencia práctica necesaria para crear trabajo de animación.</i> <i>Los graduados de esta titulación son los creadores de imágenes, pensadores críticos y narradores en igual medida. Están equipadas para liderar la industria gracias a su capacidad de desarrollar, el tono y la defensa de las ideas, la creación de contenido original para televisión, el cine, la publicidad y otros medios de comunicación.</i>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
		<p><i>Los estudiantes aprenden a observar el mundo que les rodea, un dibujo directamente de la vida para ganar inspiración de personajes e historias. Descubren cómo pensar de forma creativa y desarrollar ideas a través de múltiples etapas, centrándose en el desarrollo del carácter, la narrativa y el rendimiento. También aprenden el 2D fundamental y habilidades de animación en 3D.</i></p>
<p>SAE Institute Australia http://sae.edu.au/</p>	<p>Bachelor of Animation http://sae.edu.au/courses/animation/bachelor-of-animation/</p>	<p><i>Los estudiantes desarrollarán habilidades y conocimientos fundamentales en este sector de gran interés en áreas como el modelado 3D, animación de personajes, texturas, gestión de proyectos, trabajo en equipo, la iluminación, renderizado y composición.</i></p> <p><i>El desarrollo de una sólida comprensión de estas áreas ofrece a los estudiantes una base sólida y el contexto para el estudio adicional antes de explorar en detalle las áreas de especialización.</i></p> <p><i>Durante su tiempo en el SAE usted aprenderá en el software estándar de la industria, como Maya, Autodesk 3D MAX y Adobe Creative Suite.</i></p>
<p>Queensland University of Technology https://www.qut.edu.au/</p>	<p>Bachelor of Fine Arts (Animation) https://www.qut.edu.au/study/international-courses/bachelor-of-fine-arts/bachelor-of-fine-arts-animation</p>	<p><i>El grado de animación permite a los estudiantes explorar la animación en una serie de campos creativos, incluyendo el cine de animación, efectos visuales, el desarrollo del juego y las artes visuales.</i></p> <p><i>A través del curso va a trabajar en un ambiente de estudio en respuesta a los escritos creativos que ayudan a desarrollar un sólido conjunto de habilidades y conocimientos que pueden ser utilizados para la expresión de ideas creativas e innovadoras.</i></p> <p><i>Al explorar tanto en 2D y animación 3D, se tiene una comprensión de animación para cine, desarrollo de juegos, efectos visuales, gráficos en movimiento y producción virtual.</i></p>
<p>RMIT University http://www.rmit.edu.au/</p>	<p>Bachelor of Design (Animation and Interactive Media) http://www.rmit.edu.au/study-with-us/levels-of-study/undergraduate-study/bachelor-degrees/bp203/#pagelid=overview</p>	<p><i>Este programa ve en la animación en todas sus formas, desde el personaje animado, el gráfico y en entornos interactivos. Presentado en un ambiente creativo el programa se centra en la investigación intelectual y el desarrollo conceptual.</i></p> <p><i>Los graduados del programa demuestran estética y la madurez intelectual y fuertes habilidades técnicas en diseño, medios de comunicación y disciplinas artísticas.</i></p> <p><i>Los estudiantes tienen reconocimiento nacional e internacional y exhiben en festivales y</i></p>

Universidad y URL	Título y URL	Información sobre el título
		<i>conferencias como Siggraph, MIAF, LIAF, MILIA y Annecy.</i>
University of Melbourne https://www.unimelb.edu.au/	BACHELOR OF FINE ARTS (ANIMATION) http://vca.unimelb.edu.au/study/degrees/bachelor-of-fine-arts-animation/overview	<p><i>El programa ofrece la exploración práctica, la innovación y el desarrollo de la producción de la animación. Incorpora la investigación, el desarrollo de la idea, la escritura de guiones, guiones gráficos, diseño y expresión de personajes. También cubre una amplia gama de arte de la animación, arte, y los métodos de producción técnicas, estilos y los resultados.</i></p> <p><i>Métodos de animación disponibles para los estudiantes incluyen: pintura sobre vidrio, carbón, arena, tinta, 2D y 3D digital, stop-motion, pixelación, rotoscopia, efectos visuales y gráficos en movimiento, técnicas de cine experimental, el arte de proyección y colaboraciones interdisciplinarias.</i></p> <p><i>Graduados de animación podrán producir obras animadas para series de televisión, cortometrajes y animaciones de largometraje; para aplicar sus habilidades de animación al videoarte e instalación, página web, juegos y programas educativos.</i></p>
Charles Sturt University http://www.csu.edu.au/home	Bachelor of Creative Arts and Design (Animation and Visual Effects) http://www.csu.edu.au/courses/creative-arts-design-animation-visual-effects?BfMMX2UpgQjC7HFh.99	<p><i>Este grado está enfocado al arte de la animación y efectos visuales con especial énfasis hacia el mundo digital.</i></p> <p><i>Este grado ofrece un marco de colaboración única para que los estudiantes exploren sus talentos visuales a través de diversos medios de comunicación.</i></p> <p><i>Los estudiantes completan un conjunto de materias básicas que proporcionan los conocimientos y habilidades fundacional y contextual. Un tercio del grado se compone de animación especializada y temas visuales.</i></p>

JAPON

<p>Universidad Kyoto Seika http://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/</p>	<p>Faculty of Manga Diversos Cursos http://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/edu/manga/</p>	<p><i>Muchas personas tienen conexiones personales con el manga: Algunos han sido elevados por sus historias; otros admiran los protagonistas. Manga y animación están integrados en nuestra vida cotidiana, e influyen en nuestra forma de pensar y de vivir.</i></p> <p><i>Currículo manga de SEIKA se remonta a 1973 cuando estableció sus primeras clases de manga. SEIKA luego fundó el Departamento de Cartoon & Comic Art en 2000, y la Facultad de Manga en 2006, el primero de su tipo en Japón. SEIKA siempre ha sido un pionero en el campo de la educación del manga, y agregó recientemente dos nuevos cursos, la Manga Curso Gag y el Carácter Curso de Diseño en 2013. Facultad de Manga de SEIKA ahora ofrece seis cursos, creciendo y evolucionando en un sistema que cultiva la diversidad talentos necesarios para la creación del manga.</i></p> <p><i>"Manga es un lenguaje universal", dice Keiko Takemiya, un artista de manga líder y profesor en el Curso Comic Art. Expresando sus pensamientos y sentimientos a través del manga es similar a hablar un idioma. Ahora manga japonés se está extendiendo por todo el mundo y es ampliamente aceptado, sin tener en cuenta las diferencias nacionales o culturales. De la misma manera que habla varios idiomas permite que las personas se comunican a nivel internacional, que pronto llegará a una era en la que el manga dibujo se convierte en una herramienta de comunicación global. Graduados Seika se están extendiendo por todo el mundo, extasiado personas a través del manga y la animación. Con el inmenso poder creador del manga y la animación, la Facultad aspira a contribuir a la paz mundial.</i></p>
--	---	---

Otros referentes externos

Un importante referente externo es el documento “Libro Blanco del Sector de la Animación en España 2012”. Elaborado por DIBOOS, Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación, formada por las principales asociaciones del sector: AEPA (Asociación Española de Productores de Animación) y ANIMATS (Associació Catalana de Productors d'Animació.).

De este estudio se desprende que es necesario en la actualidad responder a las necesidades del mercado ofertando programas formativos innovadores que formen a futuros profesionales en los perfiles del sector de la animación, considerando las necesidades actuales de las empresas.

Destaca también la falta de formación empresarial o de producción ejecutiva en la enseñanza del sector, en la que se expliquen los diferentes modelos de negocio en la animación, su modelo de financiación o tendencias para crear buenos gestores que innoven en las formas de generar negocio en la industria, y contribuyan a adelantarse y adaptarse a los cambios en las preferencias de consumo de los usuarios y las tendencias tecnológicas.

El sector de la animación necesita profesionales formados y con talento, dada su doble vertiente artística y tecnológica, y destaca por la multitud de perfiles necesarios en las producciones.

En cada compañía, principalmente las dedicadas a la animación generada por ordenador (CGI), se encuentran los siguientes departamentos por lo tanto se pueden observar que las empresas necesitan profesionales formados en:

Guion: Confeccionan el guion sobre el que se basará la producción. Para comenzar deben desarrollar un documento del proyecto donde se especifica el concepto y los elementos clave, y posteriormente escribirán varios borradores del guion hasta llegar al definitivo.

Storyboard: Se encargan de realizar las ilustraciones que muestran secuencia por secuencia el proyecto, con el objetivo de facilitar la posterior producción de la animación sirviendo de guía al mostrar la previa visualización de las escenas.

Producción: Los productores son los encargados de desarrollar el presupuesto, buscar a los trabajadores necesarios para llevar a cabo el proyecto, especificar sus funciones y establecer la planificación teniendo en cuenta las particularidades del tiempo de producción de la animación.

Animática: Crean una maqueta a partir de los cuadros del storyboard con una pieza de audio provisional para poder comprobar que la duración y sucesión de los planos no contiene ningún error en la duración o composición de las escenas y en el guion. A partir de esta pieza se corrige el storyboard.

Desarrolladores-programadores: Son los encargados de crear y desarrollar el software que será utilizado para la producción de la animación.

Diseño/Arte: El departamento de diseño crea los personajes, además de los fondos, las luces y los colores que aparecerán en la producción. Deben especificar para cada uno de los personajes su apariencia desde distintos ángulos y sus posiciones más habituales, gestos, movimientos, etc. En algunas ocasiones se llegan a crear pequeñas esculturas para facilitar la labor posterior del animador.

Layout: El proceso de creación del layout de una escena implica dibujar el espacio que aparecerá en la pantalla indicando la posición de los personajes y todos los efectos visuales que tienen lugar en la escena, por lo que es de suma importancia el sentido espacial y el diseño en esta fase.

Modelado: El modelado es el proceso de creación de los objetos que van a aparecer en una escena, ya sean personajes, objetos y paisajes. Puede conseguirse a través de varios métodos, pero el más común es la digitalización de diseños en 2D, que en el caso de tratarse de una producción en animación 3D, se les dará posteriormente volumen y dimensión.

Texturizado: Implica tratar la superficie de todas las partes de la producción, puesto que un personaje o un objeto necesita una textura, ya sea de madera, plástico, metal o tela, por ejemplo. A la hora de

realizar el texturizado, el primer elemento a tener en cuenta es la combinación de la luz y el color en esa superficie.

Rigging / Setup: Los riggers dan movimiento al esqueleto de los personajes, creando la rotación de cada parte de un brazo o una pierna. Una vez que se ha llevado a cabo este proceso, cuando una parte del cuerpo se mueve, el resto se moverá proporcionalmente.

Animación: Este departamento anima los personajes, dándoles vida. Desarrolla las poses y movimientos de los personajes otorgándoles una personalidad propia. Los animadores necesitan detalles específicos de lo que ocurre en la escena y cuáles son las intenciones de los personajes para crear un movimiento adecuado a cada propósito.

Iluminación / Shader: Los iluminadores son los encargados de dar luz (o crear sombras) en las escenas, algo que afectará la manera en que el espectador verá a cada personaje, creando en él una reacción emocional.

Render: El rendering se produce a lo largo del proceso de producción, y consiste en crear una imagen a partir de los modelos. A medida que se añaden elementos a la escena, más difícil será realizar este paso, ya que cuantas más capas existen, más tardará el ordenador en procesar todos los datos matemáticos para generar la imagen.

Compositing: Este departamento se asegura de crear un todo a partir de las escenas renderizadas, asegurándose de que el espectador final no sea capaz de distinguir entre los distintos medios utilizados para crear la imagen.

Postproducción: La postproducción interviene en el proyecto una vez que la imagen está casi terminada, y únicamente queda incluir los últimos elementos visuales y sonoros que finalizarán el producto completo, sin que aparezca ningún fallo en el proyecto.

Por otra parte, las empresas observan que muchos estudios en la actualidad no reglados, se dedican más a enseñar el funcionamiento de las herramientas tecnológicas, a pesar de que las mismas cambian continuamente y se aplicarán una u otras dependiendo del estudio de animación en el que se trabaje, y olvidan las bases del diseño y la creación artística, lo que dificulta cumplir tareas en el ambiente laboral.

El tiempo medio que un estudiante suele necesitar para adaptarse satisfactoriamente a su puesto de trabajo es de 6 meses, aunque depende del tamaño del proyecto y del puesto en el que desarrolle sus tareas, así como de la escuela de la que provenga. Durante este periodo de adaptación, será la empresa la que corra con los gastos de su formación y ajuste, por lo que cuanto más reducido sea (es decir, cuanto mejor formados entren a la compañía), más dispuestas estarán las empresas a acoger a nuevos talentos.

También se puede ver en este estudio que debido a la falta de formación que se adecúe a las necesidades del sector y de las empresas, éstas han decidido en los últimos años comenzar a colaborar con centros formativos para poder formar perfiles acordes a sus requerimientos.

Así se puede ver en estos momentos empresas que, para suplir la falta de oferta formativa acorde que capacite a profesionales con las competencias necesarias para desarrollar sus proyectos, han establecido alianzas con centros educativos orientados al área de la animación y la creación digital, tales como:

- [Kandor Graphics](#) y la [Universidad de Granada](#)
- [Ilion Studios](#) y [U-TAD](#)
- [Animation Iskool](#) y [737 Shaker](#) / [Vodka Capital](#)