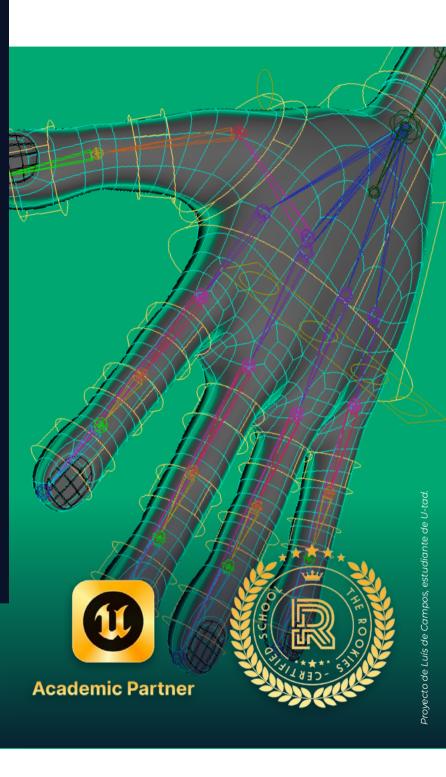


CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

Rigging y Character F)



P25 DEL MUNDO en formación para Animación¹

MÁSTER EN



EXCELENCIA ACADÉMICA en Ingeniería del Software³ Bienvenidos a U-tad

Enhorabuena por dar tu primer paso hacia el futuro profesional con el que sueñas.

Has llegado al Centro Universitario de referencia para la industria digital, creado por profesionales líderes del sector y con una amplia trayectoria llena de éxitos internacionales.

Un centro donde los recursos tecnológicos, la calidad del profesorado y el esfuerzo de los alumnos se unen para formar una élite de profesionales expertos, con las capacidades necesarias para integrarse en cualquier proyecto de arte y animación del mundo.

Los másters y postgrados del área de Arte y Animación de U-tad han sido diseñados con el objetivo de convertirte en un profesional de los diferentes perfiles más demandados en esta industria que siempre avanza en continuo crecimiento.

Estarás en contacto directo con la industria, replicando sus modelos de trabajo y producción en clase, en un entorno único en el que convivirás desde el primer día con profesionales del sector, y recibirás formación técnica y narrativa de los mejores docentes con una atención personalizada.

Además de recibir los conocimientos teóricos necesarios en todas las áreas de especialización, construirás un portfolio profesional en el que plasmarás los conocimientos adquiridos a lo largo del curso y serás tutelado por grandes profesionales que te guiarán para sacar lo mejor de ti mismo. Esa demo reel se convertirá en tu mejor tarjeta de presentación para darte a conocer a las empresas y, así, conseguir un puesto de trabajo.

Si quieres formar parte de la industria de animación, has llegado al sitio correcto.



U-tad, primer Centro Universitario español certific do por The Rookies

> Ranking The Rookies en mejores centros del mundo



Ignacio Pérez

Fundador y CEO de U-tad

Fundador de la productora de videojuegos Pyro Studios. Ha diseñado y producido más de 15 videojuegos, incluyendo 'Commandos', número uno de ventas a nivel mundial y el videojuego español mas vendido de la historia con mas de 25 millones de copias vendidas. Es fundador de Ilion Animation Studios, estudio español de animación de referencia mundial donde ha producido numerosas películas incluyendo Planet 51, Mortadelo y Filemón, Wonder Park o Luck.

En 2020 Ilion fue adquirido por Skydance Animation, compañía presidida por John Lasseter, fundador de Pixar.

A lo largo de una trayectoria volcada en la promoción de la industria digital Ignacio ha participado múltiples proyectos empresariales de enorme relevancia en nuestro país, como Teleline, Proein, DVDGo o Lanetro, compaginando su actividad empresarial y creativa con la participación en múltiples asociaciones del sector tecnólogico donde ha presidido la Asociación Española de Distribuidores de Videojuegos ADESE (AEVI), la Asociación Española de Desarrolladores de Videojuegos (DEV) o el Área de Economía Digital en la Patronal Ametic.

TOP DEL MUNDO en formación para Videojuegos

Fuente: ranking internacional de GAMEducation

TOP EXCELENCIA ACADÉMICA Ingeniería del Software Fuente: ranking SEDEA (Asociación Española de Excelencia Académica)

TOP DEL MUNDO en formación para Animación

Fuente: ranking Internacional Animation Magazine

+160 **PREMIOS A NUESTROS ALUMNOS**

+1300 **CONVENIOS**

CON EMPRESAS

PROFESORES EXPERTOS

DE LA INDUSTRIA

+2.600 +4.000

ALUMNOS

EGRESADOS

Los alumnos de U-tad trabajan en los proyectos y producciones más importantes





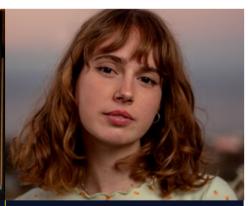






Aitor Echeveste COMPOSITOR DIGITAL EN WETA FX

Aitor terminó sus estudios de U-tad y comenzó a trabajar en producciones de primer nivel, participando en la creación de los efectos digitales de películas como Avatar el Sentido del Agua, Spider-Man No Way Home, Thor Love & Thunder o Shang-Chi y la Leyenda de los Diez Anillos.



Maca Gil STORYBOARD ARTIST EN MARVEL ENTERTAINMENT

Maca ha sido la storyboarder de Robot Dreams, trabajo por el que ha conseguido una nominación personal a los premios ANNIE 2024. Además, trabaja para Marvel Ent. o en producciones como Peanuts, para Apple TV+.





Paula Benedicto ANIMADORA EN WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

Paula ha cumplido su sueño de formar parte de Disney donde ya ha trabajado en éxitos como Frozen II. También ha participado en El Parque Mágico, Zapatos rojos y los siete trolls y Woody Woodpecker.



Alex Relioso SENIOR STORYBOARD ARTIST EN SONY PICTURES ANIMATION

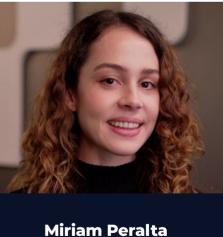
Alex terminó sus estudios en U-tad y comenzó a trabajar en producciones de primer nivel, participando en películas como Klaus, Luck y Hechizados (Netflix).



María Pareja CONCEPT ARTIST EN CARTOON SALOON

Ha sido la responsable del Diseño Artístico de Wolfwalkers, trabajo por el que ganó un Premio Annie en 2021 (los Óscars de la animación). Actualmente prepara El Dragón de Papá, todavía por estrenar.





LEAD COMPOSITING ARTIST EN ILLUSORIUM STUDIOS

Miriam encontró en U-tad el impulso para hacer de su pasión su profesión. Hoy es Lead Compositing Artist en Illusorium Studios y ha trabajado en proyectos de alto nivel, como Secret Level para Prime Video.

Trifulca Force Polar Marketing Solutions
APARA PREDICTIVE ANALYTICS Next International Business School

ntelygenz APAKA PREDICTIVE ANALT I CONEX. INTERNATIONAL IN

GET High Tech Similarian Super No Garde de Idedas Statistica (1998) Paul IDOM IQVIA, Afi STA INVCOM Common Management Solutions INV Seguridad Meridiem Games Covent Arts The Frank Barton Company Atresmedia Capab Estudio Graph Every Where Bankinter Meta4 France Telecom Spain Pat Avenue Knight Models NUCLEAR TOASTER STUDIOS DL Multimedia Globomedia Sopra High Multimedia Globomedia So

Strategy Big Data Pendulo Studios Datatons Europair InditeX PROCESIA METEOLOGICA SA. Sngular McGraw-Hill Education

Genera Games BANKIA

Avanade Teldat

CASE on IT

Gain Dynamics

CEPROMA S.A. Gallium Appliance Jugon Virtual

QUEST Global Phone House Ppgstudios S.L. Pragsis Bidoop Game

Avanade Teldat CASE on IT Gain Dynamics CEPROMA S.A. Gallium Appliance Jugon Virtual QUEST Global Phone House Prostudios S.L. P ATOS 2btube TeachLabs Vector ITC Group Heroku OPENSISTEMAS Deloitte Moon Factory Studios The SPA Studios SyncRTC Blackmouth Games FDS Spain Fac Creative Polar Bear Games Prosol Ingenieria Social Point S TopTraining Blackmouth Games Escape The Box Madrid BERGÉ AUTOMOTIVE Mediatonic SERMICRO Solindate

Talk Comunications Territorio creativo Renacen Johnson & Johnson Playgiga Havas Media Econoco BLACK SHEEP STUDIO Grupo R. Francolpmoreality MTD Meta Studios Company Studios Company C

IBERIA SCD BLACK SHEEP STUDIO Grupo R. FrancoInmoreality MTP Métodos y Tecnología SECTOREASABER INTER

IBERIA SCD BLACK SHEEP STUDIO Grupo R. FrancoInmoreality MTP Métodos y Tecnología SECTOREASABER INTER

Gadesoft TENJET GAMES FIGURATIVO NEORIS Vodafone Birdland

Gameloft Opinno Unplastic Cards & Brands

Gameloft Seporto & Espri Weloveanimation WOOLAX M> Consulting Grupo ICA Fractalia Remote Systems

2getherglobal Neodurea Tecnobit Prisma Virtual Reality Stage Clear Studios Bluetab Solutions TYDESA Spanish Geological Survey

Altran Capgemini erretres Netiam Indra Sistemas Paious Santillana

Ouiron Salud Trentia Consulting Atos IT Solutions and Services A/S Next Limit Produban

ACCENTURE Newtral LA FRONTERA APPLEATING BBVA Oracle
Zitro Games 2getherbank AIRBUS Soy Olivia

Skydance Animation Madrid

Habber Tec ZeptoLab Valladares Ingeniería HP Tragsatec MGO BYWESTFIELD HP Tragsatec MGO BYWESTFIELD HP

Banco Santander IKE ANALYTICS
Inflight VR Software GmbH Clarive Software. Inc. Sequr.Caixa Adeclas

Electronic Arts
Thinkers Co. Seamantis Games

Minsait McNulty El Ranchito Hampa Studio Xecuritas TIC Hampa Studio Xecuritas TIC Hipdaromo de La Zarzuela

Free your mind

PepsiCo

Samelan KPMG Mediaset

Warner Bros International Television Production

Mercury Steam Entertainment Acciona

B-Water Studios Microsoft

Mondo TV

CONVENIOS CON EMPRESAS

ETRA ECA SIC



+4.000 egresados están presentes en las mejores empresas del mundo













































MADRIGUERA

VICTOR

















IMPULS.



TANDEM



























3 DASSAULT WIDES

































ARAÑA









SNGULAR



THINKWILD















Naspot

















- Conectados con la industria

Asistirás a los mejores eventos de arte y animación del mundo Aprenderás siempre en aulas equipadas con las mismas herramientas de hardware y software que se utilizan en la industria





















Aprenderás de los mejores gracias a nuestras Master Classes exclusivas

Organizamos ciclos de Master Classes con profesionales de empresas que están interesados en apoyar la formación y que **buscan talento dentro de los perfiles que se orman en U-tad**.

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

Todos los años celebramos la Company Week, una semana donde las empresas tienen la oportunidad de ver de primera mano los proyectos de los alumnos de U-tad, conocerles personalmente y buscar el mejor talento para incorporarlos a sus equipos de trabajo.

Desde nuestro departamento de Servicio de
Desarrollo Profesional tenemos acuerdos de
prácticas y empleo con más de 1.300 empresas
nacionales e internacionales en búsqueda de talento
de los perfiles que se forman en U-tad, con las que
establecemos un networking de primer nivel.

Alta empleabilidad y proyección laboral.





Aquí empieza tu futuro

U-tad nace de una necesidad de la industria: formar profesionales cualificados tanto académica como profesionalmente. Vengo de la industria. Soy director de cine y director de animación. He ganado un Goya, he estado nominado en dos ocasiones y seleccionado a los Óscars de Hollywood. He dirigido los departamentos de animación de largometrajes de gran presupuesto y cortometrajes independientes. Conozco qué hace falta para formar parte de esta profesión y, por eso, para mí U-tad es el centro de referencia dentro de la industria.

Los alumnos necesitan aprender de profesores que sean profesionales en activo y por eso nuestro claustro está formado esencialmente por perfiles activos de la industria del Arte y la Animación. Mujeres y hombres con vocación para compartir sus conocimientos, formar, idear y encontrar nuevos caminos para innovar dentro de un entorno académico de primer nivel.

Los directores de los Másters y

Postgrados de Arte, Diseño y

Animación de U-tad son perfiles
contrastados en sus respectivas
profesiones. No solo se trata
de artistas con una trayectoria
impresionante, sino que también
son creadores con un talento
indiscutible que exploran nuevas
formas de llegar más lejos en la
búsqueda de la excelencia.

Y esto podrían parecer solo palabras y no hechos, de no ser

porque la realidad nos permite mostrar los grandes proyectos, estudios y películas en los que trabajan algunos de nuestros alumnos: Avatar: El Sentido del Agua, Wolfwalkers, Vengadores Endgame o compañías tan importantes como Walt Disney Animation Studios, Sony, Dreamworks o Skydance Animation.

Por un lado me llena de orgullo ver cómo el trabajo práctico de los alumnos, su enorme esfuerzo y el compromiso de los profesores en su mentorización da unos resultados tan rotundos y espectaculares y, por otro, siento mucha envidia. Me hubiera gustado haber podido tener la ocasión, cuando empecé hace más de 20 años, de haber tenido al alcance una formación siquiera parecida a la que impartimos aquí en U-tad.

Si no tuviera que dirigir el área de Animación o si no necesitara terminar mi última película en producción, me encantaría entrar en las aulas de nuevo y aprender de cualquiera de nuestros profesores para acompañarte en este mágico viaje que estás a punto de iniciar. Uno que va a abrirte de par en par las puertas de una de las industrias con más futuro y mayor empleabilidad del mundo.

Abraham López

Director Académico del Área de Animación



Abraham López es director cinematográfi o y supervisor de animación.

Profesional con más de veinte años de experiencia en el mundo de la animación 3D, **ganador del premio Goya 2021** con Blue y Malone Casos Imposibles. Formado en la escuela de cine de San Antonio de Baños (Cuba) en realización, dirección de actores y guion. Miembro de la Academia de Cine.

En publicidad, ha realizado spots para BMW, Adidas y Disney. Su filmografía como director y supervisor de animación incluye la serie de RTVE Clanners y el largometraje Deep de the Thinklab Media. Director de animación del largometraje Guardiana de Dragones, la coproducción internacional entre China y España más ambiciosa de la historia, nominada a Mejor película de Animación en los Premios Goya 2025.

Tu portfolio, reel o proyecto, tu mejor carta de presentación...

Proyectos de alumnos de U-tad

Nuestros alumnos han participado y ganado en algunos de los festivales de Arte y Animación más importantes del mundo.

- "THE LOST FRISBEE" Premio del público en el Festival Brejning.
- "GAIA" Mejor corto de animación del Digital Gate International Film Festival.
- "WHITE BUTTERFLIES" Mejor corto de animación del XIII Concurso de Cortos de RNE y premio del público.



Cortometraje "*Nieve Roja*", ganador del premio a la "Mejor Película de Animación" en el New Jersey Film Festival - Fall 2024 y nominado a "Mejor Cortometraje" en el Festival de Málaga 2025.



Cortometraje "*Lágrimas de Dragón*", ganador del premio del público en el Festival BAMI, de Lake Jackson, Texas.



Cortometraje "*Ciao Peskao*", preseleccionado a "Mejor Cortometraje de Animación" en los Premios Goya 2025.

... y tus premios, el mejor sello de calidad de tu formación



Proyecto de Aitor Echeveste, exalumno del Máster de Composición Digital de U-tad que ha participado como miembro de Weta FX en "Avatar: El Sentido del Aqua".



"Intruders: Hide and Seek" (PlayStation VR): proyecto de postgrado donde han participado alumnos de Arte, Videojuegos y Animación.



"NOX" (PC), ganador del premio al Mejor Arte en la edición 2022 de los PlayStation Awards.



Los proyectos de nuestros alumnos han cosechado:

+160 PREMIOS

Rigging y Character FX

Información básica

- Duración: 600 horas.
- Modalidad: presencial u online.
- + Fecha de inicio: octubre junio.
- Horario: jueves de 18:00h. a 22:00h., viernes de 16:00h. a 22:00h. y sábados de 9:00h. a 15:00h. CET.

Perfil del alum o

- Alumnos con formación generalista en 3D que quieran profundizar en el desarrollo de personajes 3D en cualquiera de las tres grandes áreas del programa.
- Diseñadores, ilustradores, animadores, que quieran redirigirse a la construcción de personajes 3D.
- Licenciados o graduados en Bellas Artes, Comunicación Audiovisual, Informática o CFGS afi es a las materias del programa, que quieran especializarse en el desarrollo de personajes 3D.
- Modeladores 3D que busquen ampliar sus conocimientos en los ámbitos de la simulación y el rigging.

Perfil de salid

- Rigger
- ◆ Character TD
- ◆ Simulador de pelo
- Grooming Artist
- ◆ Modelador de personajes
- ◆ Artista de CFX
- ◆ Simulador de telas o musculatura
- ◆ Tailoring Artist



El Programa Avanzado en Rigging y Character FX de U-tad especializa al alumno en los diversos procesos técnicos y artísticos de desarrollo y construcción de personajes 3D.

Aborda desde diversas perspectivas y métodos de trabajo, las disciplinas de modelado, shading, rigging y character FX, dotando al alumno de las herramientas necesarias para construir personajes destinados a proyectos audiovisuales cinematográficos, televisivos o publicitarios.

Es la respuesta a una necesidad de formar profesionales altamente cualificados en la creación y desarrollo de personajes 3D, siguiendo los altos estándares de las grandes producciones. En este tipo de superproducciones se requiere un alto grado de especialización a la hora de adecuar las topologías de los modelos a los requisitos de rigging y animación, la creación de rigs complejos, el realismo requerido en las deformaciones y los diferentes comportamientos de pelo, ropa y musculatura.

Una formación técnica inexistente hasta ahora en la universidad española. Proporciona una formación basada en los requisitos y perfiles buscados en la industria, a través de un profesorado con

amplia experiencia en proyectos internacionales, provenientes de los más importantes estudios de animación, que mostrarán al alumno, de primera mano, la visión artística, así como los procesos, desarrollos y técnicas que precisa la labor profesional de las diferentes especialidades tratadas en el programa.

Dicha formación otorga al alumno un conocimiento exhaustivo de todo el proceso de creación y desarrollo de personajes, desde el modelado y shading, hasta la simulación final de cualquiera de los diferentes elementos que definan al personaje, capacitándolo, por tanto, para el control absoluto del pipeline de construcción de personajes.

Como parte de la formación, el programa incluye la realización de un Proyecto Final diferenciador, tutelado por reconocidos profesionales, donde el alumno pondrá en práctica todas las destrezas adquiridas, siguiendo los mismos procesos y exigencias con las que se encontrará en una producción real, dotándolos además, de un potente portfolio que le capacitará para la búsqueda de empleo dentro de las exigencias de la industria.



David Míguez

DIRECTOR DEL PROGRAMA

Rigging Supervisor en Skydance Animation Madrid.

Ha trabajado en diferentes empresas de contenidos audiovisuales y new media en el diseño y desarrollo de proyectos de animación 3D y realidad virtual, participando en la producción del primer largometraje de animación 3D europeo: El Bosque Animado.

Ha trabajado desde 2007 en Ilion Animation Studios, como Rigger Artist en *Planet 51*, y como Supervisor de Rigging en *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo y El Parque Mágico*. Actualmente se encuentra en la fase de desarrollo de las dos nuevas películas de Skydance Animation.

Plan de estudios

LOOK DEVELOPMENT

- Escultura digital
- Modelado del cuerpo para rigging y animación
- Modelado facial para rigging y animación
- Lighting
- Shading

RIGGING

- Introducción al Rigging. Conceptos Básicos. Filosofía. Herramientas
- Rigging del Cuerpo I. Estructuras Básicas de Rigging
- Rigging del Cuerpo II. Estructuras Avanzadas
- Scripting para Rigging
- Deformación I. Sistemas de Skin.
 Conceptualización. Tecnología
- ◆ Deformación II. Drive Morphers.
 Sistemas de Correctivos
- Anatomía Humana y Animal.
 Mecánicas del Cuerpo
- Rigging Facial: Fundamentos, Estructura y Diseño de Sistemas Faciales
- ◆ Dark Rig
- Rigging Dinámico
- Músculos

CHARACTER FX

- Modelado de Telas. Rig de Telas.
- Patronaje de Telas.
 Marvelous Designer.
- Sistemas de Pelo.
 Grooming y Shading.
- Simulación de Telas. Técnicas y Procesos. Arruga. Colisones.
- Simulación de Pelo. Técnicas y Procesos. Dinámicas.
- Colisiones.
- Simulaciones y Herramientas en Houdini.
- Finalling de Xgen y Trabajo en Plano.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

*El contenido del plan de estudios puede modificarse en función de las necesidades académicas.

Techología

Tecnología que necesita el alumno

SOFTWARE

- Marvelous Designer: software diferenciador para la creación de telas
- ◆ *7brush
- ◆ *Houdini

*Consultar con U-tad

PRESENCIAL

Para cursar en modalidad presencial el Programa Avanzado en Rigging y Character FX los alumnos no necesitan traer equipo propio, utilizan el disponible en las aulas de U-tad.

ONLINE

Las clases online en directo se podrán seguir a tiempo real para que los estudiantes interactúen con profesores y compañeros y aprovechen al máximo las posibilidades de este programa.

Si no se puede conectar, el alumno tendrá acceso a cada sesión durante dos semanas.

ORDENADOR

PC de sobremesa o portátil a elección del alumno. Requisitos:

- ◆ Procesador: Intel® Core™ i7-9750H, con 6 u 8 núcleos, necesario para los cálculos de simulación y para los procesos paralelos de Maya.
- ◆ Memoria RAM: mínimo 16 GB, aconsejable 32 GB.
- ◆ Tarjeta Gráfica Re omendada: NVIDIA(R) GeForce(R) RTX 2060 con memoria gráfica GDDR6 de 6 G .
- Disco duro: SSD para el sistema operativo y un disco duro para almacenamiento.
- Monitor: si es ordenador de sobremesa, es recomendable el uso de dos monitores. En el caso de portátiles, se recomienda tener una pantalla de 17" o la capacidad de conectarlo a uno o dos monitores externos.

RED Y WEBCAM

El ordenador deberá tener una tarjeta de red a 10/100/1000 Mbps, y una conexión de al menos 30 Mb. En cuanto a webcam, en ordenadores de sobremesa –los portátiles la suelen incorporar-, se necesitará una.

Tecnología proporcionada por U-tad

SOFTWARE

Desde U-tad se proporcionará al alumno las siquientes herramientas:

- Paquete Autodesk, que incluye: Maya, 3ds Max, Arnold, Sketchbook, MotionBuilder, MudBox, Shotgun
- Adobe Creative Cloud que incluye entre otros: After Effects, Bridge, Dreamweaver, Edge Animate, Animate, Ilustrator, InDesign, Photoshop, Premiere Pro, Audition
- ◆ Toon Boom Harmony, Storyboard Pro
- ◆ Nuke Studio, Cara VR, Mari
- ▲ KenTools
- ◆ PfTrack
- ♦ Mocha PRO 2019
- ◆ Davinci Resolve
- Software para videoconferencia y seguimiento online de las clases Campus virtual
- Cuenta de correo U-tad, Offi e 365, con acceso a las aplicaciones de Microsoft Offi e en la nube











Claustro



Antonio Méndez
LEAD RIGGING ARTIST EN ABLE & BAKER STUDIOS

Rigger y profesor de rigging con diez años de experiencia. Co-creador y rigger de *MeryProject*. Rigger en *Ilion Animation Studios* de 2014 a 2019, participó en la película *Wonder Park* y en el desarrollo del rigs faciales de las siguientes producciones. Actualmente es lead rigger en *Able & Baker* desde 2019.



Carlos Contreras
LEAD RIGGING ARTIST EN SKYDANCE ANIMATION MADRID

Rigging artist con once años de experiencia. Licenciado en Ingeniería Química y en Ingeniería Industrial, especialidad Química. Estudió animación y entre sus proyectos destacados encontramos *A Monster Calls*, *Anacleto Agente Secreto*, *Love Death & Robots* (episodios 2 y 6) y *Wonder Park*. Actualmente trabaja para El Ranchito.



Félix Gil RIGGING ARTIST EN SKYDANCE ANIMATION MADRID

Tras cursar un máster de rigging rápidamente consiguió especializarse en esa área. Trabajó para Dygrafilms durante tres años en el largometraje *Holy Night*. En Pictures That Move realizó proyecciones holográficas para la obra de teatro *The Last Horseman*; en BeeAndBird Animation Studios participó en series y cortometrajes. Finalmente, en Illion Animation Studios formó parte de la película *Wonder Park*.



Jaime Bescansa
CHARACTER FX LEAD / 3D TAILOR MARVELOUS DESIGNER

Artista 3D con más de 21 años de experiencia. Desde febrero de 1999 trabaja en producciones audiovisuales como rigger, motion capture, pipeline supervisor 3D y director técnico (en *Pocoyó*, galardonado con un BAFTA). En 2014 trabajó en *Wonder Park* como lead CFX. Colaboró con reconocidas firmas del textil como Basaldúa. Actualmente realiza proyectos 3D con desarrollo específico de telas.



Javier Gamero
ARTISTA DE MODELADO Y TEXTURIZADO DE PERSONAJES 3D

Con más de 15 años de experiencia en diseño de personajes, modelador / texturizador 3D y artista digital, compatibiliza U-tad con encargos de Ford desde Asia (Shanghai y Bangkok) y de animación 3D con la Universidad Central del Ecuador. Trabajó en varios proyectos premiados: *Kolour un the Park Bangkok*, Proyecto Internacional I+D MINECO, Proyecto Nacional I+D FEDER y Consejo Social de la UCLM.



José Molina
RIGGING LEAD RIGGING ARTIST EN SKYDANCE ANIMATION MADRID

Diplomado en Ingenieria Informática de sistemas con mas de diez años de experiencia, tanto en puestos artísticos como técnicos. Entre sus proyectos más destacados está el corto ganador del premio Goya *Alike*, y films como *Peter Rabbit 1 y 2, LEGO La Película, Capitana Marvel, Luck* y *Spellbound*. Ha trabajado para Skydance Animation, Animal Logic, Illion Animation Studios, CGEV y muchas otras más.



Noela Leis
SENIOR LIGHTING ARTIST EN ABLE & BAKER STUDIOS

Senior lighting y compositing artist con siete años de experiencia. Ha trabajado en largometrajes, cortometrajes y series de televisión y publicidad, donde destacan *Wonder Park*, *The Dump* (*Love, Death & Robots*), *Atrapa la bandera*, etc. Ha formado parte de empresas como Abble & Baker Studios, Passion Pictures, Illion Animation Studios, Lightbox Entertainment, Egg Postproduction o Kotoc.



Silvia Montes de la Rosa
LEAD CHARACTEREX ARTIST EN SKYDANCE ANIMATION MADRID

Artista 3D de personajes, especializado en grooming y CFX, comenzó su carrera como shading y texture artist para series de TV en Enne Entertainment Studios. En MPC participó en proyectos de VFX y en Illion Animation Studios y Skydance Animation se especializó en simulación y CFX. Ha participado en Wonder Park, El Libro de la Selva, Blinky Bill, La Casa Encantada y Las Aventuras de Sammy 2.

- Calle Playa de Liencres, 2 Complejo Europa Empresarial 28290 Las Rozas, Madrid
- u-tad.com
- 900 373 379
 info@u-tad.com

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 Redes y Ciberseguridad de Sistemas
- 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 Aplicada a la Ingeniería del Software





