



Grado

# Diseño de Videojuegos



**LCI  
Barcelona**

The World is  
Your Classroom

GRADO EN

# Diseño de Videojuegos

Este programa tiene como objetivo general la formación cualificada de artistas capaces de diseñar, crear y desarrollar contenidos exclusivos para videojuegos. Te ofrecemos las competencias necesarias para que alcances con éxito tus objetivos laborales, formándote técnica y artísticamente de la mano de grandes profesionales en activo.

El Grado en Diseño de Videojuegos asienta los procesos de creación, desarrollo y construcción de videojuegos con una perspectiva de entorno profesional, realizando como trabajo final de carrera un videojuego de principio a fin. Este proyecto será compartido en las mejores plataformas de descargas para su exposición y testeo final ante un jurado de expertos.

A lo largo del programa aprenderás diferentes procesos y técnicas desde un punto de partida totalmente transversal que te permitirá orientarte hacia distintas especialidades como el diseño de videojuegos, el diseño de personajes, el modelado 3D o el concept art.

Tendrás la oportunidad de trabajar en un ambiente educativo de primer nivel, aprendiendo de grandes profesionales de las principales disciplinas del sector, involucrándote en proyectos y descubriendo las últimas tendencias en la industria de los videojuegos para estar al día de las necesidades del mercado.

Además, podrás participar en talleres, workshops, masterclasses y eventos especializados del campo de los videojuegos y la animación para potenciar al máximo tu capacidad creativa y técnica.

Al acabar los estudios, serás un profesional #MadelnLCl y estarás 100% preparado para comenzar tu carrera en el mundo profesional.

## Información técnica

**Titulación:** Grado en Diseño con itinerario en Diseño de Videojuegos

**Créditos:** 240 ECTS

**Duración:** 4 años académicos

**Fecha de inicio:** Septiembre

**Idioma:** Inglés

**Modalidad:** Presencial



**DAVID CARRETERO**  
Responsable del Área  
de Animación y Videojuegos

Animador y realizador con más de 20 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.

## Estructura

### ASIGNATURAS BÁSICAS

Introductory subjects providing foundational knowledge for subsequent courses in the degree program.

### ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

Specific material introduced during the first two years of the program, focusing on concepts, techniques, and working methodologies in greater depth.

### ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DE ITINERARIO

Specialized material introduced in the last two years of the program, emphasizing personal initiative for experimentation and innovation within the chosen area of specialization.

### PRÁCTICAS EN EMPRESA

Son fundamentales para que el alumno adquiera conocimiento del mundo laboral, cultive competencias transversales y esté en contacto con la metodología más avanzada y la formación profesional. Tenemos firmados acuerdos de colaboración con empresas multinacionales, empresas medianas tanto nacionales como internacionales, gabinetes de diseño, comunicación, fotografía, imagen corporativa, páginas web, publicaciones y espacios comerciales.

### ERASMUS+

Estudiar en LCI Barcelona brinda oportunidades únicas y excepcionales de movilidad internacional a través del Programa Erasmus+ de intercambio con otras universidades europeas. Los intercambios Erasmus+ se realizan durante el tercer curso de grado.

### PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS

La amplia variedad de especialidades que impartimos nos permite organizar actividades y proyectos de colaboración para fomentar las sinergias entre estudiantes de diferentes áreas y programas. Gracias a estas iniciativas, el alumno tendrá una visión panorámica e integral del mundo creativo y desarrollará una extensa red de contactos.

### TRABAJO FINAL DE GRADO

Proyecto por grupos bajo la supervisión de un tutor/a y que se presenta ante un tribunal. Se trata de un trabajo completo y complejo en el que los estudiantes pueden integrar y demostrar los contenidos formativos recibidos y las competencias adquiridas asociadas al grado.

## Salidas profesionales

**Art director**

**Game director**

**Game designer**

**Level designer**

**Gameplay designer**

**Scripter**

**Game journalist**

**Concept artist**

**Modelador 3D**

**Texturizador**

**Iluminador**

**Rigger**

**Unity operator**

# GRADO EN Diseño de Videojuegos

## CURSO 1

### PRIMER SEMESTRE

6 ECTS FB Fundamentos del Diseño  
4 ECTS FB Expresión y Representación I  
6 ECTS FB Lenguaje y Técnicas Digitales  
4 ECTS FB Ciencia y Tecnología Aplicada  
6 ECTS FB Cultura y Sociedad  
4 ECTS OBE Proyectos I

### SEGUNDO SEMESTRE

4 ECTS FB Teoría del Color  
6 ECTS FB Expresión y Representación II  
4 ECTS FB Técnicas de Representación I  
6 ECTS FB Historia de las Artes y el Diseño  
6 ECTS OBE Tipografía  
4 ECTS OBE Proyectos II

## CURSO 2

6 ECTS FB Comunicación y Medios Audiovisuales  
4 ECTS FB Gestión de las Industrias Creativas  
6 ECTS OBE Proyectos III  
4 ECTS OBE Composición Visual  
6 ECTS OBE Producción Gráfica  
4 ECTS OBE Historia de la Imagen y el Diseño

4 ECTS FB Técnicas de Representación II  
4 ECTS OBE Gestión del Diseño Gráfico y de las Artes Visuales  
6 ECTS OBE Proyectos IV  
4 ECTS OBE Comunicación y Visualización  
6 ECTS OBE Lenguajes Audiovisuales  
6 ECTS OBE Tecnología Digital

## CURSO 3

4 ECTS OBI Narrativa Interactiva  
6 ECTS OBI Proyecto de Juego de Plataformas  
4 ECTS OBI Mecánicas y Gamificación  
6 ECTS OBI Diseño de Arte  
4 ECTS OBI Generalista 3D I  
6 ECTS OBI Programación y Herramientas Digitales I  
3 ECTS OBI Prácticas en Empresa

4 ECTS OBI Guion y Mapas Mentales  
6 ECTS OBI Proyecto AAA  
4 ECTS OBI Game Design  
4 ECTS OBI Generalista 3D II  
6 ECTS OBI Programación y Herramientas Digitales II  
3 ECTS OBI Prácticas en Empresa

## CURSO 4

6 ECTS OBI Programación de Proyecto I  
6 ECTS OBI Diseño UX (para Videojuegos)  
8 ECTS OBI Dirección Artística  
12 ECTS OBI Trabajo Final de Grado

6 ECTS OBI Programación de Proyecto II  
6 ECTS OBI Diseño de Música y Sonido  
4 ECTS OBI Perfil Profesional  
12 ECTS OBI Trabajo Final de Grado

# GRADO EN Diseño de Videojuegos

## CURSO 1

### FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Introducción a las teorías y principios de la percepción y el lenguaje visual. Se adquirirán conocimientos básicos de gramática visual: sus elementos (estructura, forma, color, espacio y volumen) y sus interrelaciones, con el objetivo de capacitar al estudiante para la percepción, el análisis y la composición plástica.

### TEORÍA DEL COLOR

Psicología del color, iniciación a la percepción y la composición del color aplicado a la animación y los videojuegos. Análisis del color en el cine, la televisión y los videojuegos, así como en el arte en general. Conocimiento de autores, directores y su trabajo con el color en el sector audiovisual.

### EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN I

Principios del dibujo artístico, composición, perspectiva, forma y técnica. Análisis y estudio de las diferentes escuelas de dibujo y movimientos del mundo del arte, desarrollo de las capacidades artísticas para su uso en la animación y los videojuegos.

### EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN II

Perfeccionamiento de los principios del dibujo artístico, centrados en conceptos como la anatomía, su perspectiva, su iluminación y su forma. Análisis de estilos de dibujo anatómico, principios del color y estudio de la técnica.

### TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN I

Uso, aplicación y representación de las técnicas de modelado en tres dimensiones, perfeccionamiento del software de modelado 3D. Representación de un objeto de manera tridimensional en diversos estilos y conocimiento de cómo trabajar según la especialidad.

### LENGUAJE Y TÉCNICAS DIGITALES

Inicio a la animación, aproximación a la técnica y estilo, estudio de su lenguaje, su estructura y los principios específicos para poder realizar una animación. Análisis de las 12 leyes establecidas por Disney como principios fundamentales y su adaptación al medio digital.

### HISTORIA DE LAS ARTES Y EL DISEÑO

Recorrido a través de diversos conceptos, escenarios y perspectivas sobre el mundo del arte y el diseño con el fin de adquirir una mirada crítica y desarrollar herramientas creativas de análisis. Se abordará la historia del arte y la estética, desde la Antigüedad hasta la Posmodernidad pasando por las vanguardias artísticas, así como las principales tendencias en arte y su vinculación con la animación y los videojuegos.

### CIENCIA Y TECNOLOGÍA APLICADA

Iniciación a los fundamentos del entorno 3D y conocimiento del software específico, su capacidad y uso, así como su aplicación en la animación y los videojuegos. Introducción al pipeline de una producción en 3D y a todos los procesos técnicos, del modelado al render.

### CULTURA Y SOCIEDAD

Significado del diseño, la animación y los videojuegos en la cultura y la sociedad contemporáneas. Teoría de la información y la comunicación, la semiología y la estética. Fundamentos de la antropología aplicados al diseño de videojuegos y la animación. Fundamentos de la cultura del consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### TIPOGRAFÍA

Introducción a los fundamentos de la tipografía y la composición de textos. Conocimientos sobre la letra como forma y expresión y su uso efectivo. Inicio a la caligrafía de la forma y el diseño de lettering.

### PROYECTOS I

Iniciación a la metodología de proyectos. Estrategia, criterios y técnicas para la visualización de ideas. Desarrollo de estrategias para fomentar el trabajo en equipo. Métodos de investigación y experimentación en proyectos de animación y videojuegos y cómo llevar a cabo uno.

### PROYECTOS II

Creación de un proyecto de animación 2D a partir de los fundamentos aprendidos. Estudio de técnicas y modos de representación para crear una animación. También se tratarán los métodos de investigación y experimentación.

# GRADO EN Diseño de Videojuegos

## CURSO 2

### TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II

Iniciación a la pintura digital, la forma y la conceptualización de la técnica. Comunicación mediante el color, investigación y aplicación de este, percepción y composición. Diseño del color para la realización de propuestas, color script y concept art para animación y videojuegos.

### COMUNICACIÓN Y MEDIOS AUDIOVISUALES

Se tratarán los fundamentos de la teoría de la imagen y las bases de la ilustración, tanto desde un punto de vista técnico como de lenguaje expresivo. El objetivo de esta asignatura es dotar al estudiante de las competencias técnicas y conceptuales necesarias para la producción de un estilo propio adecuado a la especialidad.

### GESTIÓN DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS

Introducción a los conceptos fundamentales de las empresas de videojuegos en el marco económico y de mercado. El alumno aprenderá las herramientas básicas para entender el propósito de una empresa y los cimientos de la creación de un negocio en el ámbito de las industrias creativas. Se brindarán también herramientas de trabajo y gestión basadas en los estándares de la empresa, la competencia y el mercado.

### GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO Y LAS ARTES VISUALES

Iniciación a la gestión personal de un animador. Conocimiento del sistema de producción y de un proyecto. Introducción a las técnicas de análisis de mercado de la animación. Gestión del trabajo, costes laborales y promoción personal.

### PROYECTOS III

Realización de un proyecto de animación 2D para publicidad. Creación de una pieza animada como encargo profesional, simulación de trabajo, diseño de la creatividad, experimentación, adaptación al mercado y la metodología proyectual del sector (cómo funciona y cómo se trabaja).

### PROYECTOS IV

Desarrollo de un proyecto de animación para cine y televisión. Creación de una pieza animada como encargo profesional, simulación de trabajo y adaptación al estilo y la metodología proyectual del sector (cómo funciona y cómo se trabaja).

### COMUNICACIÓN Y VISUALIZACIÓN

Introducción en el ámbito del diseño de información y el trabajo transmedia. El estudiante aprenderá a documentarse y a analizar la información para después saber comunicarla visualmente haciendo uso de distintos recursos de representación artística.

### COMPOSICIÓN VISUAL

Adaptación de la animación tradicional 2D a su espacio de trabajo en 3D. Elaboración y estudio de la mecánica específica y del software para que la animación 3D comunique.

### LENGUAJES AUDIOVISUALES

Iniciación al lenguaje audiovisual, cinematográfico, planos y narrativa. Se trabajarán los principios de la edición a partir de un trabajo práctico en el que se pondrán en práctica las

### TECNOLOGÍA DIGITAL

Se perfeccionarán los conceptos fundamentales del diseño en 3D trabajando las técnicas para la creación de los modelos, el mapeado, la iluminación y el render. El estudiante aprenderá los métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### PRODUCCIÓN GRÁFICA

Conceptos fundamentales de la producción para animación y videojuegos a partir del diseño de merchandising y la elaboración física de un producto. Elaboración de una impresión en 3D y edición de material gráfico.

### HISTORIA DE LA IMAGEN Y EL DISEÑO

Conocimiento de las principales manifestaciones audiovisuales a lo largo de la historia. Se realizará un recorrido a través de los distintos conceptos, corrientes, autores y tendencias artísticas en el campo de la animación y los videojuegos, desde sus inicios hasta la actualidad.

# GRADO EN Diseño de Videojuegos

## CURSO 3

### NARRATIVA INTERACTIVA

Análisis, investigación y creación de los principios narrativos que forman la estructura de un guion para videojuegos. Estudio de la narrativa interactiva, su funcionamiento y cómo los videojuegos hacen uso de esta.

### GUION Y MAPAS MENTALES

Creación, estructuración y desarrollo de un guion exclusivo para diferentes estilos de videojuegos partiendo del análisis narrativo. Elaboración de los mapas mentales y estudio de las posibilidades existentes en un guion interactivo para videojuegos. Creación y análisis de un mapa global para un RPG.

### PROYECTO DE JUEGO DE PLATAFORMAS

Diseño de un videojuego de plataformas, desde su idea inicial hasta el prototipado y el testeo final. Aprendizaje y elaboración de todos los aspectos que componen un proyecto de estas características, analizando todos los factores a tener en cuenta a la hora de realizar un trabajo profesional así.

### PROYECTO AAA

Design of a prototype for a AAA game. Starting from an existing concept, students will learn to develop the steps involved in creating a game of this caliber. Through the analysis of styles and requirements unique to AAA games, a functional and playable prototype will be created.

### MECÁNICAS Y GAMIFICACIÓN

Iniciación a las mecánicas de juego y la gamificación. Análisis, investigación y desarrollo de las bases del juego, estilo y necesidades según producto. Estudio de las mecánicas más utilizadas en apps, juegos de móvil, consolas y ordenadores. Desarrollo de un estilo propio.

### GAME DESIGN

Elaboración de los documentos esenciales que componen todos los videojuegos. Desarrollo de un GDD propio y análisis del sector. Se trabajarán los estilos para la adaptación a cualquier estilo de juego. El objetivo de esta asignatura es aprender a desarrollar un proyecto según las demandas del mercado.

### DISEÑO DE ARTE

Creación del arte para un juego partiendo del estudio de los estilos más relevantes del sector y de aquellos que están en auge. El estudiante aprenderá a elaborar un juego con un estilo coherente y atractivo.

### GENERALISTA 3D I

Modelado orgánico y hard surface en lowpoly específico para videojuegos. Adaptación de assets 3D y diseño de fondos y aplicación de texturas, luces y color.

### GENERALISTA 3D II

Diseño de partículas y modelado 3D de mayor nivel, trabajando para su incorporación, funcionamiento y optimización en motores de juego como Unity. Creación de animaciones y diseño de rigs para videojuegos.

### PROGRAMACIÓN Y HERRAMIENTAS DIGITALES I

Introducción a los diferentes tipos de motores de videojuegos existentes en el mercado y su uso según el tipo de proyecto. Aprendizaje del software Unity y análisis de sus capacidades, adaptación del motor a un proyecto de juego de plataformas y estudio de su capacidad en el desarrollo 2D y 3D.

### PROGRAMACIÓN Y HERRAMIENTAS DIGITALES II

Inicio a la programación y el scripting dentro del motor específico. Elaboración de un scripting básico para los diferentes estilos de juegos y desarrollo de las bases de programación del proyecto de AAA seleccionado.

### PRÁCTICAS EN EMPRESA

Prácticas profesionales en empresas o instituciones donde el estudiante realizará tareas propias del diseñador de videojuegos, a la vez que adquiere experiencia en el entorno laboral.

# GRADO EN Diseño de Videojuegos

## CURSO 4

### PROGRAMACIÓN DE PROYECTO I

Investigación y análisis de proyectos afines desde el punto de vista de la programación. El estudiante aprenderá a establecer sus necesidades y a elaborar un plan de producción para programar su proyecto sin riesgos.

### PROGRAMACIÓN DE PROYECTO II

En esta segunda fase se trabajará la programación al uso. Una vez definido el proyecto y diseñadas sus necesidades, se trabajará sobre un motor de juego específico y se programarán los scripts necesarios para su aplicación.

### DISEÑO DE MÚSICA Y SONIDO

Principios de la música aplicada al proyecto, análisis y estudio de los diferentes estilos musicales y de las bases sonoras utilizadas en proyectos afines. Conocimiento del software para la edición de sonido e implementación del audio en proyectos propios.

### PERFIL PROFESIONAL

Estudio de las salidas profesionales, adaptación al mercado, diseño de un proyecto personal propio y creación de un plan de trabajo. Comunicación y difusión en redes sociales profesionales. Conocimiento de los estudios, eventos, artistas y festivales más relevantes del sector.

### DISEÑO UX PARA VIDEOJUEGOS

Se trabajará el diseño de usuario aplicado a los videojuegos. Estudio y análisis de la experiencia y la jugabilidad, así como el diseño de interfaces para su uso en videojuegos teniendo en cuenta las necesidades de cada plataforma.

### DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Creación, análisis y desarrollo de todo el apartado artístico de un videojuego. Se buscará un estilo personal y se aprenderá a dirigir un proyecto desde el punto de vista artístico y técnico para que este tenga coherencia con todo el producto.

### TRABAJO FINAL DE GRADO

Realización de un videojuego por grupos. Diseño del proyecto desde cero, investigando y analizando la idea y los eventos donde posteriormente se presentará. Búsqueda de un estilo propio, tanto narrativa como artísticamente. En su desarrollo se simularán las posiciones laborales existentes en el mundo profesional y cada estudiante se especializará adoptando un rol específico. La presentación final tendrá lugar ante un tribunal y también se requerirá la elaboración y venta del merchandising del videojuego.

# GRADO EN Diseño de Videojuegos

## Profesorado del programa

### Joan Guardiet

Licenciado en Publicidad. Es coordinador de las asignaturas de Lenguaje y Técnicas de Representación y Comunicación. Trabaja como ilustrador, fondista, storyboardista, animador y director artístico para varias empresas de animación y juegos de mesa, con más de 20 años de experiencia en el sector. Fundó su estudio Pistacchio. Tiene clientes de la talla de Neptuno Films, Nikodemo, Imagic TV, Devir, FC Barcelona, Generalitat de Catalunya, Random House Mondadori, Salvat y Ogilvy, entre otros.

[www.joanguardiet.com](http://www.joanguardiet.com)

### Alejandro López

Licenciado en Periodismo. Es coordinador de las asignaturas de Tecnologías Aplicadas al Diseño Gráfico. Director y artista 3D con más de 15 años de experiencia en el sector de la animación trabajando en series de televisión, cine y publicidad para empresas como Ilion Animation Studio, Urano Films, Molinare, Arx Anima, Mago Productions o B-Water.

<https://anyolopez.wixsite.com/alexlopezanimation>

### Allan Rabelo

Graduado en Diseño. Es profesor de Dibujo y Storyboard. Originario de Río de Janeiro, ha colaborado con numerosos estudios produciendo storyboards para publicidad, cine y animación. También ha trabajado como ilustrador para diferentes editoriales de cómics y libros infantiles. Destacan sus trabajos en varios largometrajes como Cidade dos Homens, Tropa de Elite, Mandrake, Good, Chico & Rita o They Shot the Piano Player.

[www.allanrabelo.org](http://www.allanrabelo.org)

### Raúl Berninches

Licenciado en Comunicación Audiovisual y con un máster en Gestión de Empresas Culturales. Es profesor de Producción y trabaja como productor ejecutivo para animación y cine, además de colaborar con empresas de videojuegos. Lleva más de 10 años trabajando en Mago Productions desarrollando y creando diversas series y películas.

### Melisa Farina

Licenciada en Publicidad. Es profesora de animación 2D (cell animation). Trabaja como animadora desde hace más de 12 años. Dentro de la animación, su especialidad es la publicidad, la realización de spots en 2D y la ilustración, donde ha realizado multitud de trabajos de motion graphics y cell animation para estudios de la talla de 2veinte, Escaad, Vlexus Animación, Le Cube.tv o Cartoon Network, entre otros.

[www.melisafarina.com](http://www.melisafarina.com)

# GRADO EN Diseño de Videojuegos

## Profesorado del programa

### David Gómez

Graduado en Diseño y con un máster en Gamificación y Narrativa Transmedia. Es profesor de Proyectos y Game Design en el Grado en Diseño de Videojuegos. Director artístico, New Media Creative Manager, consultor tecnológico y diseñador, con más de 15 años de experiencia en el sector. Trabaja en Basetis Consultoría Tecnológica y, paralelamente, diseña juegos, maqueta y entrena a futuros jugadores.

### Hugo Fernández

Graduado en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Barcelona. Es profesor de modelado y de impresión 3D. Lleva más de 10 años trabajando en el sector del arte, la publicidad, la animación y la arquitectura. Especializado en modelado 3D y gráficos en 2D, se ha centrado en el proceso de creación de gráficos por ordenador, desde el diseño de personajes hasta el modelado y la impresión 3D. Su faceta artística le ha llevado a diseñar art toys y exponerlos en galerías de arte.

[www.hugofmoya.artstation.com](http://www.hugofmoya.artstation.com)

### Daniel Rissech

Graduado en Historia del Arte y Dirección y Realización Audiovisual. Lleva más de 20 años trabajando en el sector audiovisual, donde se ha especializado en la narrativa y creación de guiones para publicidad, televisión, animación y videojuegos. Ha trabajado para empresas como La Cubana, Just Films, Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, Minoria Absoluta, Dark Curry, Ivanovich Games SL, Undercoders, Cubus Games y Sumalab, entre otros.

### Ana de la Mora

Trabaja en el ámbito del diseño, abarcando el arte conceptual, la ilustración y los motion graphics, con proyectos dirigidos a publicidad, cine, series y producciones audiovisuales. A lo largo de su trayectoria profesional, ha desarrollado y dirigido numerosos trabajos creativos que incluyen diseño interactivo, video mapping y animación experimental. Actualmente, ejerce como directora creativa y es cofundadora de Somnialab.

<https://somnialab.com>

Entre muchos otros.

# GRADO EN Diseño de Videojuegos

## Preguntas frecuentes

### **¿Los grados en enseñanzas artísticas superiores de diseño son equivalentes a los grados universitarios?**

Sí. Están enmarcados en el mismo nivel dentro del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior (MECES) y, por lo tanto, son equivalentes. El título de grado da acceso a los estudios oficiales de máster y, posteriormente, a la posibilidad de continuar con estudios de doctorado.

### **¿El grado de diseño de LCI Barcelona tiene la misma estructura didáctica que un grado en una universidad?**

Sí, son 4 años académicos (240 ECTS). El plan de estudios engloba asignaturas de formación básica, obligatorias de la especialidad, optativas, prácticas en empresa y trabajo final de grado.

### **¿Se pueden solicitar becas públicas?**

Sí. Los estudiantes pueden solicitar las becas del Ministerio de Educación de España que se convocan cada año, así como optar a otras ayudas nacionales e internacionales dependiendo de su procedencia.

### **¿Se puede participar en el programa Erasmus+?**

Sí. Desde el año 2007, LCI Barcelona es parte del sistema Erasmus+ y tiene convenios con numerosas universidades y escuelas de toda Europa. Nuestros estudiantes pueden irse de Erasmus+ en el tercer año de estudios, y también recibimos alumnos internacionales de esas universidades europeas.

### **¿Cuándo se realizan las prácticas en empresas?**

En el tercer año de la carrera hay una asignatura obligatoria de prácticas en empresas, pero también existe la posibilidad de realizar prácticas extracurriculares a partir del segundo año. Nuestro Servicio de Empresa gestiona los convenios de prácticas y contribuye a la inserción del estudiante en el mundo laboral.

### **¿Se puede acceder a estudios de grado en LCI Barcelona sin haber cursado un bachillerato de arte o similar?**

Sí. A fin de poder obtener el título de grado, el estudiante deberá acreditar el conocimiento de una lengua extranjera (inglés, alemán, francés, italiano, etc.) por medio del certificado de nivel B2 del MECR con validez oficial.

### **Para obtener el título de grado, ¿se debe acreditar el dominio de idiomas?**

Sí. El acceso a los estudios de grado no requiere una formación previa específica en diseño o artes plásticas. Valoramos a los alumnos con interés y dedicación que quieran desarrollar su talento en el mundo del diseño y la creatividad.

### **¿Se puede acceder a estudios de grado en LCI Barcelona sin haber cursado un bachillerato de arte o similar?**

No. Las vías de acceso a los grados en enseñanzas artísticas superiores de diseño no requieren selectividad. Se debe superar una prueba oficial específica de acceso que regula el Departamento de Educación. Esta prueba se realiza en nuestra escuela y los estudiantes de nuevo ingreso pueden participar en sesiones gratuitas de preparación.

### **¿Qué trámites se requieren para un estudiante que haya cursado el bachillerato en un sistema educativo que no sea el español?**

El alumno deberá homologar sus estudios de bachillerato o equivalente y realizar la prueba oficial específica de acceso. Es una gestión sencilla que debe realizarse antes de iniciar los estudios en LCI Barcelona. Nuestro equipo de Admisiones asesora a los estudiantes para que puedan hacer la homologación correspondiente.

### **¿Cuál es la inserción laboral de los graduados de LCI Barcelona? ¿Están en alta demanda las carreras vinculadas con el diseño y artes visuales?**

Los alumnos de LCI Barcelona ingresan en el mercado laboral rápidamente. De hecho, el 80% consigue trabajo en el transcurso de los primeros seis meses desde su graduación. Cataluña es una región puntera en la generación de empleo de calidad en diseño y artes visuales tanto a nivel nacional como europeo.



Centro Autorizado (Código 08058398)



-  LCIBarcelona
-  LCI\_Barcelona | LCI\_Animacion
-  LCI\_Barcelona | LCIBarcelona\_Animacion
-  LCIBarcelona
-  LCI-Barcelona
-  LCIBarcelona

+34 93 237 27 40  
admissions@lcibarcelona.com  
barcelona.lcieducation.com

