



Grau

Disseny de Videojocs



**LCI
Barcelona**

The World is
Your Classroom

GRAU EN

Disseny de Videojocs

Aquest programa té com a objectiu general la formació qualificada d'artistes capaços de dissenyar, crear i desenvolupar continguts exclusius per a videojocs. T'oferim les competències necessàries perquè assolis amb èxit els teus objectius laborals, formant-te tècnica i artísticament de la mà de grans professionals en actiu.

El Grau en Disseny de Videojocs estableix els processos de creació, desenvolupament i construcció de videojocs amb una perspectiva d'entorn professional, realitzant com a treball final de grau un videojoc de principi a fi. Aquest projecte serà compartit a les millors plataformes de descàrregues per a la seva exposició i test final davant un jurat d'experts.

Al llarg del programa aprendràs diferents processos i tècniques des d'un punt de partida totalment transversal que et permetrà orientar-te cap a diferents especialitats com el disseny de videojocs, el disseny de personatges, el modelatge 3D o el concept art.

Tindràs l'oportunitat de treballar en un ambient educatiu de primer nivell, aprenent de grans professionals de les principals disciplines del sector, involucrant-te en projectes i descobrint les darreres tendències en la indústria dels videojocs per estar al dia de les necessitats del mercat.

A més, podràs participar en tallers, workshops, masterclasses i esdeveniments especialitzats del camp dels videojocs i l'animació per potenciar al màxim la teva capacitat creativa i tècnica.

En acabar els estudis, seràs un professional #MadelnLCI i estaràs 100% preparat per començar la teva carrera en el món professional.

Informació tècnica

Titulació: Grau en Disseny amb itinerari en Disseny de Videojocs

Crèdits: 240 ECTS

Durada: 4 anys acadèmics

Data d'inici: Setembre

Idioma: Espanyol

Modalitat: Presencial



DAVID CARRETERO
Cap de l'Àrea
d'Animació i Videojocs

Animador i realitzador amb més de 20 anys d'experiència en el sector, ha abastat projectes de consultoria, desenvolupament, disseny, animació, realització i direcció. Així mateix, ha treballat per a clients com Bassat Ogilvy, Mediapro, TV3, TVE, Danone, Orange, TMB, Nike, Adidas, Philip Roman i a diverses pel·lícules guardonades amb el Goya i una nominació als Oscars.

Estructura

ASSIGNATURES BÀSIQUES

Matèries introductòries que permetran a l'estudiant adquirir els coneixements fonamentals per cursar la resta d'assignatures a mesura que avanci el grau.

ASSIGNATURES OBLIGATÒRIES

En aquest grup d'assignatures, impartides durant els dos primers anys del programa, es trobarà material més específic i es demanarà a l'alumne aprofundir en conceptes, tècniques i metodologies de treball.

ASSIGNATURES OBLIGATÒRIES D'ITINERARI

Aquestes matèries ocupen els dos últims cursos del grau i formen el cos d'especialització als estudis. A l'estudiant se li demanarà un plus en iniciativa personal per a l'experimentació i la capacitat d'innovar.

PRÀCTIQUES EN EMPRESA

Són fonamentals perquè l'alumne adquireixi coneixement del món laboral, posi en pràctica competències transversals i estigui en contacte amb la metodologia més avançada i la formació professional. Tenim signats acords de col·laboració amb empreses multinacionals, empreses mitjanes tant nacionals com internacionals, gabinets de disseny, comunicació, fotografia, imatge corporativa, pàgines web, publicacions i espais comercials.

ERASMUS+

Estudiar a LCI Barcelona brinda oportunitats úniques i excepcionals de mobilitat internacional a través del Programa Erasmus+ d'intercanvi amb altres universitats europees. Els intercanvis Erasmus+ es realitzen durant el tercer curs de grau.

PROJECTES INTERDISCIPLINARIS

L'àmplia varietat d'especialitats que impartim ens permet organitzar activitats i projectes de col·laboració per fomentar les sinergies entre estudiants de diferents àrees i programes. Gràcies a aquestes iniciatives, l'alumne tindrà una visió panoràmica i integral del món creatiu i desenvoluparà una extensa xarxa de contactes.

TREBALL FI DE GRAU

Projecte per grups sota la supervisió d'un tutor/a i que es presenta davant un tribunal. Es tracta d'un treball complet i complex en què els estudiants poden integrar i demostrar els continguts formatius rebuts i les competències adquirides associades al grau.

Sortides professionals

Art director

Game director

Game designer

Level designer

Gameplay designer

Scripter

Game journalist

Concept artist

Modelador 3D

Texturitzador

Il·luminador

Rigger

Unity operator

GRAU EN Disseny de Videojocs

CURS 1

PRIMER SEMESTRE

6 ECTS FB Fonaments del Disseny
4 ECTS FB Expressió i Representació I
6 ECTS FB Llenguatge i Tècniques Digitals
4 ECTS FB Ciència i Tecnologia Aplicada
6 ECTS FB Cultura i Societat
4 ECTS OBE Projectes I

SEGON SEMESTRE

4 ECTS FB Teoria del Color
6 ECTS FB Expressió i Representació II
4 ECTS FB Tècniques de Representació I
6 ECTS FB Història de les Arts i el Disseny
6 ECTS OBE Tipografia
4 ECTS OBE Projectes II

CURS 2

6 ECTS FB Comunicació i Mitjans Audiovisuals
4 ECTS FB Gestió de les Indústries Creatives
6 ECTS OBE Projectes III
4 ECTS OBE Composició Visual
6 ECTS OBE Producció Gràfica
4 ECTS OBE Història de la Imatge i el Disseny

4 ECTS FB Tècniques de Representació II
4 ECTS OBE Gestió i Emprenedoria
6 ECTS OBE Projectes IV
4 ECTS OBE Comunicació i Visualització
6 ECTS OBE Llenguatges Audiovisuals
6 ECTS OBE Tecnologia Digital

CURS 3

4 ECTS OBI Narrativa Interactiva
6 ECTS OBI Projecte de Joc de Plataformes
4 ECTS OBI Mecàniques i Gamificació
6 ECTS OBI Disseny d'Art
4 ECTS OBI Generalista 3D I
6 ECTS OBI Programació i Eines Digitals I
3 ECTS OBI Pràctiques en Empresa

4 ECTS OBI Guió i Mapes Mentals
6 ECTS OBI Projecte AAA
4 ECTS OBI Game Design
4 ECTS OBI Generalista 3D II
6 ECTS OBI Programació i Eines Digitals II
3 ECTS OBI Pràctiques en Empresa

CURS 4

6 ECTS OBI Programació de Projecte I
6 ECTS OBI Disseny UX (per Videojocs)
8 ECTS OBI Direcció Artística
12 ECTS OBI Treball Fi de Grau

6 ECTS OBI Programació de Projecte II
6 ECTS OBI Disseny de Música i So
4 ECTS OBI Perfil Professional
12 ECTS OBI Treball Fi de Grau

GRAU EN Disseny de Videojocs

CURS 1

FONAMENTS DEL DISSENY

Introducció a les teories i principis de la percepció i el llenguatge visual. S'adquiriran coneixements bàsics de gramàtica visual: els seus elements (estructura, forma, color, espai i volum) i les seves interrelacions, amb l'objectiu de capacitar l'estudiant per a la percepció, l'anàlisi i la composició plàstica.

TEORIA DEL COLOR

Psicologia del color, iniciació a la percepció i la composició del color aplicat a l'animació i els videojocs. Anàlisi del color en el cinema, la televisió i els videojocs, així com en l'art en general. Coneixement d'autors, directors i el seu treball amb el color en el sector audiovisual.

EXPRESSIÓ I REPRESENTACIÓ I

Principis del dibuix artístic, composició, perspectiva, forma i tècnica. Anàlisi i estudi de les diferents escoles de dibuix i moviments del món de l'art, desenvolupament de les capacitats artístiques per al seu ús en l'animació i els videojocs.

EXPRESSIÓ I REPRESENTACIÓ II

Perfeccionament dels principis del dibuix artístic, centrats en conceptes com l'anatomia, la seva perspectiva, la seva il·luminació i la seva forma. Anàlisi d'estils de dibuix anatòmic, principis del color i estudi de la tècnica.

TÈCNIQUES DE REPRESENTACIÓ I

Ús, aplicació i representació de les tècniques de modelatge en tres dimensions, perfeccionament del software de modelatge 3D. Representació d'un objecte de manera tridimensional en diversos estils i coneixement de com treballar segons l'especialitat.

LLenguatge i TÈCNIQUES DIGITALS

Inici a l'animació, aproximació a la tècnica i estil, estudi del seu llenguatge, la seva estructura i els principis específics per poder realitzar una animació. Anàlisi de les 12 lleis establertes per Disney com a principis fonamentals i la seva adaptació al mitjà digital.

HISTÒRIA DE LES ARTS I EL DISSENY

Recorregut a través de diversos conceptes, escenaris i perspectives sobre el món de l'art i el disseny per tal d'adquirir una mirada crítica i desenvolupar eines creatives d'anàlisi. S'abordarà la història de l'art i l'estètica, des de l'Antiguitat fins a la Postmodernitat passant per les avantguardes artístiques, així com les principals tendències en art i la seva vinculació amb l'animació i els videojocs.

CIÈNCIA I TECNOLOGIA APLICADA

Iniciació als fonaments de l'entorn 3D i coneixement del programari específic, la seva capacitat i ús, així com la seva aplicació en l'animació i els videojocs. Introducció al pipeline d'una producció en 3D i a tots els processos tècnics, del modelatge al render.

CULTURA I SOCIETAT

Significat del disseny, l'animació i els videojocs en la cultura i la societat contemporànies. Teoria de la informació i la comunicació, la semiologia i l'estètica. Fonaments de l'antropologia aplicats al disseny de videojocs i l'animació. Fonaments de la cultura del consum. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.

TIPOGRAFIA

Introducció als fonaments de la tipografia i la composició de textos. Coneixements sobre la lletra com a forma i expressió i el seu ús efectiu. Inici a la cal·ligrafia de la forma i el disseny de lettering.

PROJECTES I

Iniciació a la metodologia de projectes. Estratègia, criteris i tècniques per a la visualització d'idees. Desenvolupament d'estratègies per fomentar el treball en equip. Mètodes de recerca i experimentació en projectes d'animació i videojocs i com fer-ne un.

PROJECTES II

Creació d'un projecte d'animació 2D a partir dels fonaments apresos. Estudi de tècniques i modes de representació per crear una animació. També es tractaran els mètodes d'investigació i experimentació.

GRAU EN Disseny de Videojocs

CURS 2

TÈCNiques DE REPRESENTACIÓ

Iniciació a la pintura digital, la forma i la conceptualització de la tècnica. Comunicació mitjançant el color, investigació i aplicació d'aquest, percepció i composició. Disseny del color per a la realització de propostes, color script i concept art per animació i videojocs.

COMUNICACIÓ I MITJANS AUDIOVISUALS

Es tractaran els fonaments de la teoria de la imatge i les bases de la il·lustració, tant des d'un punt de vista tècnic com de llenguatge expressiu. L'objectiu d'aquesta assignatura és dotar l'estudiant de les competències tècniques i conceptuals necessàries per a la producció

GESTIÓ DE LES INDÚSTRIES CREATIVES

Introducció als conceptes fonamentals de les empreses d'animació en el marc econòmic i de mercat. L'alumne aprendrà les eines bàsiques per entendre el propòsit d'una empresa i els fonaments de la creació d'un negoci en l'àmbit de les indústries creatives. Es brindaran també eines de treball i gestió basades en els estàndards de l'empresa, la competència i el mercat.

GESTIÓ DEL DISSENY GRÀFIC I LES ARTS VISUALS

Iniciació a la gestió personal d'un animador. Coneixement del sistema de producció i d'un projecte. Introducció a les tècniques d'anàlisi de mercat de l'animació. Gestió del treball, costos laborals i promoció personal.

PROJECTES III

Realització d'un projecte d'animació 2D per a publicitat. Creació d'una peça animada com encàrrec professional, simulació de treball, disseny de la creativitat, experimentació, adaptació al mercat i la metodologia projectual del sector (com funciona i com es treballa).

PROJECTES IV

Desenvolupament d'un projecte d'animació per a cinema i televisió. Creació d'una peça animada com a encàrrec professional, simulació de treball i adaptació a l'estil i la metodologia projectual del sector (com funciona i com es treballa).

COMUNICACIÓ I VISUALITZACIÓ

Introducció en l'àmbit del disseny d'informació i el treball transmèdia. L'estudiant aprendrà a documentar-se i a analitzar la informació per després saber comunicar-la visualment fent ús de diferents recursos de representació artística.

COMPOSICIÓ VISUAL

Adaptació de l'animació tradicional 2D al seu espai de treball en 3D. Elaboració i estudi de la mecànica específica i del software perquè l'animació 3D comuniqui.

LLENGUATGES VISUALS

Iniciació al llenguatge audiovisual, cinematogràfic, plànols i narrativa. Es treballaran els principis de l'edició a partir d'un treball pràctic en què es posaran en pràctica les habilitats i eines adquirides.

TECNOLOGIA DIGITAL

Es perfeccionaran els conceptes fonamentals del disseny en 3D treballant les tècniques per a la creació dels models, el mapejat, la il·luminació i el render. L'estudiant aprendrà els mètodes de recerca i experimentació propis de la matèria.

PRODUCCIÓ GRÀFICA

Conceptes fonamentals de la producció per a animació i videojocs a partir del disseny de merchandising i l'elaboració física d'un producte. Elaboració d'una impressió en 3D i edició de material gràfic.

HISTÒRIA DE LA IMATGE I EL DISSENY

Coneixement de les principals manifestacions audiovisuals al llarg de la història. Es realitzarà un recorregut a través dels diferents conceptes, corrents, autors i tendències artístiques en el camp de l'animació i els videojocs, des dels seus inicis fins a l'actualitat.

GRAU EN Disseny de Videojocs

CURS 3

NARRATIVA INTERACTIVA

Anàlisi, recerca i creació dels principis narratius que formen l'estructura d'un guió per a videojocs. Estudi de la narrativa interactiva, el seu funcionament i com els videojocs en fan ús.

GUIÓ I MAPES MENTALS

Creació, estructuració i desenvolupament d'un guió exclusiu per a diferents estils de videojocs partint de l'anàlisi narrativa. Elaboració dels mapes mentals i estudi de les possibilitats existents en un guió interactiu per a videojocs. Creació i anàlisi d'un mapa global per a un RPG.

PROJECTE DE JOC DE PLATAFORMES

Disseny d'un videojoc de plataformes, des de la seva idea inicial fins al prototipat i el testatge final. Aprenentatge i elaboració de tots els aspectes que componen un projecte d'aquestes característiques, analitzant tots els factors a tenir en compte a l'hora de realitzar un treball professional així.

PROJECTE AAA

Disseny del prototipat d'un joc AAA. A partir d'una idea existent, l'estudiant aprendrà a elaborar els passos que componen un joc d'aquestes característiques. Analitzant els estils i requeriments d'aquests jocs, es crearà un prototip funcional per poder ser jugat.

MECÀNIQUES I GAMIFICACIÓ

Iniciació a les mecàniques de joc i la gamificació. Anàlisi, investigació i desenvolupament de les bases del joc, estil i necessitats segons producte. Estudi de les mecàniques més utilitzades en apps, jocs de mòbil, consoles i ordinadors. Desenvolupament d'un estil propi.

GAME DESIGN

Elaboració dels documents essencials que componen tots els videojocs. Desenvolupament d'un GDD propi i anàlisi del sector. Es treballaran els estils per a l'adaptació a qualsevol estil de joc. L'objectiu d'aquesta assignatura és aprendre a desenvolupar un projecte segons les demandes del mercat.

DISSENY D'ART

Creació de l'art per a un joc partint de l'estudi dels estils més rellevants del sector i d'aquells que estan en auge. L'estudiant aprendrà a elaborar un joc amb un estil coherent i atractiu.

GENERALISTA 3D I

Modelatge orgànic i hard surface en lowpoly específic per a videojocs. Adaptació d'assets 3D i disseny de fons i aplicació de textures, llums i color.

GENERALISTA 3D II

Disseny de partícules i modelatge 3D de major nivell, treballant per a la seva incorporació, funcionament i optimització en motors de joc com Unity. Creació d'animacions i disseny de rigs per a videojocs.

PROGRAMACIÓ I EINES DIGITALS I

Introducció als diferents tipus de motors de videojocs existents en el mercat i el seu ús segons el tipus de projecte. Aprenentatge del software Unity i anàlisi de les seves capacitats, adaptació del motor a un projecte de joc de plataformes i estudi de la seva capacitat en el desenvolupament 2D i 3D.

PROGRAMACIÓ I EINES DIGITALS II

Inici a la programació i l'scripting dins del motor específic. Elaboració d'un scripting bàsic per als diferents estils de jocs i desenvolupament de les bases de programació del projecte d'AAA seleccionat.

PRÀCTIQUES EN EMPRESA

Pràctiques professionals en empreses o institucions on l'estudiant realitzarà tasques pròpies del dissenyador de videojocs, alhora que adquireix experiència en l'entorn laboral.

GRAU EN Disseny de Videojocs

CURS 4

PROGRAMACIÓ DE PROJECTE I

Recerca i anàlisi de projectes afins des del punt de vista de la programació. L'estudiant aprendrà a establir les seves necessitats i a elaborar un pla de producció per programar el seu projecte sense riscos.

PROGRAMACIÓ DE PROJECTE II

En aquesta segona fase es treballarà la programació a l'ús. Un cop definit el projecte i dissenyades les seves necessitats, es treballarà sobre un motor de joc específic i es programaran els scripts necessaris per a la seva aplicació.

DISSENY DE MÚSICA I SÓ

Principis de la música aplicada al projecte, anàlisi i estudi dels diferents estils musicals i de les bases sonores emprades en projectes afins. Coneixement del software per a l'edició de so i implementació de l'àudio en projectes propis.

PERFIL PROFESSIONAL

Estudi de les sortides professionals, adaptació al mercat, disseny d'un projecte personal propi i creació d'un pla de treball. Comunicació i difusió a xarxes socials professionals. Coneixement dels estudis, esdeveniments, artistes i festivals més rellevants del sector.

DISSENY UX PER A VIDEOJOC

Es treballarà el disseny d'usuari aplicat als videojocs. Estudi i anàlisi de l'experiència i la jugabilitat, així com el disseny d'interfícies per al seu ús en videojocs tenint en compte les necessitats de cada plataforma.

DIRECCIÓ ARTÍSTICA

Creació, anàlisi i desenvolupament de tot l'apartat artístic d'un videojoc. Es buscarà un estil personal i s'aprendrà a dirigir un projecte des del punt de vista artístic i tècnic perquè aquest tingui coherència amb tot el producte.

TREBALL FI DE GRAU

Realització d'un videojoc per grups. Disseny del projecte des de zero, investigant i analitzant la idea i els esdeveniments on posteriorment es presentarà. Recerca d'un estil propi, tant narrativa com artísticament. En el seu desenvolupament se simularan les posicions laborals existents en el món professional i cada estudiant s'especialitzarà adoptant un rol específic. La presentació final tindrà lloc davant d'un tribunal i també es requerirà l'elaboració i venda del merchandising del videojoc.

GRAU EN Disseny de Videojocs

Professorat del programa

Joan Guardiet

Llicenciat en Publicitat. És coordinador de les matèries de Llenguatge i Tècniques de Representació i Comunicació. Treballa com a il·lustrador, fondista, storyboardista, animador i director artístic per a diverses empreses d'animació i de jocs de taula, amb més de 20 anys d'experiència en el sector. Va fundar el seu estudi Pistacchio. Té clients de la talla de Neptuno Films, Nikodemo, Imagic TV, Devir, FC Barcelona, Generalitat de Catalunya, Random House Mondadori, Salvat i Ogilvy, entre altres.

www.joanguardiet.com

Alejandro López

Llicenciat en Periodisme. És coordinador de les matèries de Tecnologies Aplicades al Disseny Gràfic. Director i artista 3D amb més de 15 anys d'experiència en el sector de l'animació treballant en sèries de televisió, cinema i publicitat per a empreses com Ilion Animation Studio, Urano Films, Molinare, Arx Anima, Mago Productions o B-Water.

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

Allan Rabelo

Graduat en Disseny. És professor de Dibuix i Storyboard. Originari de Rio de Janeiro, ha col·laborat amb nombrosos estudis produint storyboards per a publicitat, cinema i animació. També ha treballat com a il·lustrador per a diferents editorials de còmics i llibres infantils. Destaquen els seus treballs en diversos llargmetratges com Cidade dos Homens, Tropa de Elite, Mandrake, Good, Chico & Rita o They Shot the Piano Player.

www.allanrabelo.org

Raúl Berninches

Llicenciat en Comunicació Audiovisual i amb un màster en Gestió d'Empreses Culturals. És professor de Producció i treballa com a productor executiu per a animació i cinema, a més de col·laborar amb empreses de videojocs. Porta més de 10 anys treballant a Mago Productions desenvolupant i creant diverses sèries i pel·lícules.

Melisa Farina

Llicenciada en Publicitat. És professora d'animació 2D (cell animation). Treballa com a animadora des de fa més de 12 anys. Dins de l'animació, la seva especialitat és la publicitat, la realització d'espots en 2D i la il·lustració, on ha realitzat multitud de treballs de motion graphics i cell animation per a estudis de la talla de 2veinte, Escaad, Vlexus Animación, Le Cube.tv o Cartoon Network, entre altres.

www.melisafarina.com

GRAU EN Disseny de Videojocs

Professorat del programa

David Gómez

Graduat en Disseny i amb un màster en Gamificació i Narrativa Transmèdia. És professor de Projectes i Game Design en el Grau en Disseny de Videojocs. Director artístic, New Media Creative Manager, consultor tecnològic i dissenyador, amb més de 15 anys d'experiència en el sector. Treballa a Basetis Consultoria Tecnològica i, paral·lelament, dissenya jocs, maqueta i entrena futurs jugadors.

Hugo Fernández

Graduat en Arquitectura per la Universitat Politècnica de Barcelona. És professor de modelatge i impressió 3D. Porta més de 10 anys treballant en el sector de l'art, la publicitat, l'animació i l'arquitectura. Especialitzat en modelatge 3D i gràfics en 2D, s'ha especialitzat en el procés de creació de gràfics per ordinador, des del disseny de personatges fins al modelatge i la impressió 3D. La seva faceta artística l'ha portat a dissenyar art toys i exposar-los en galeries d'art.

www.hugofmoya.artstation.com

Daniel Rissech

Graduat en Història de l'Art i Direcció i Realització Audiovisual. Porta més de 20 anys treballant en el sector audiovisual, on s'ha especialitzat en la narrativa i creació de guions per a publicitat, televisió, animació i videojocs. Ha treballat per a empreses com La Cubana, Just Films, Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, Minoria Absoluta, Dark Curry, Ivanovich Games SL, Undercoders, Cubus Games i Sumalab, entre altres.

Ana de la Mora

Treballa en l'àmbit del disseny, abastant l'art conceptual, la il·lustració i els motion graphics, amb projectes destinats a publicitat, cinema, sèries i produccions audiovisuals. Al llarg de la seva trajectòria professional, ha desenvolupat i dirigit nombrosos treballs creatius que inclouen disseny interactiu, video mapping i animació experimental. Actualment, exerceix com a directora creativa i és cofundadora de Somnialab.

<https://somnialab.com>

Entre molts altres

GRAU EN Disseny de Videojocs

Preguntes freqüents

Els graus en ensenyaments artístics superiors de disseny són equivalents als graus universitaris?

Sí. Estan emmarcats en el mateix nivell dins del Marc Espanyol de Qualificacions per a l'Educació Superior (MECES) i, per tant, són equivalents. El títol de grau dona accés als estudis oficials de màster i, posteriorment, a la possibilitat de continuar amb estudis de doctorat.

El grau de disseny de LCI Barcelona té la mateixa estructura didàctica que un grau en una universitat?

Sí, són 4 anys acadèmics (240 ECTS). El pla d'estudis engloba assignatures de formació bàsica, obligatòries de l'especialitat, optatives, pràctiques en empresa i treball final de grau.

Es poden sol·licitar beques públiques?

Sí. Els estudiants poden sol·licitar les beques del Ministeri d'Educació d'Espanya que es convoquen cada any, així com optar a altres ajudes nacionals i internacionals depenent de la seva procedència.

Es pot participar en el programa Erasmus+?

Sí. Des de l'any 2007, LCI Barcelona és part del sistema Erasmus+ i té convenis amb nombroses universitats i escoles de tota Europa. Els nostres estudiants poden anar-se d'Erasmus+ en el tercer any d'estudis, i també rebem alumnes internacionals d'aquestes universitats europees.

Quan es realitzen les pràctiques en empreses?

En el tercer any de la carrera hi ha una assignatura obligatòria de pràctiques en empreses, però també existeix la possibilitat de realitzar pràctiques extracurriculars a partir del segon any. El nostre Servei d'Empresa gestiona els convenis de pràctiques i contribueix a la inserció de l'estudiant en el món laboral.

Per obtenir el títol de grau, s'ha d'acreditar el domini d'idiomes?

Sí. A fi de poder obtenir el títol de grau, l'estudiant haurà d'acreditar el coneixement d'una llengua estrangera (anglès, alemany, francès, italià, etc.) per mitjà del certificat de nivell B2 del MECR amb validesa oficial.

Es pot accedir a estudis de grau a LCI Barcelona sense haver cursat un batxillerat d'art o similar?

Sí. L'accés als estudis de grau no requereix una formació prèvia específica en disseny o arts plàstiques. Valorem els alumnes amb interès i dedicació que vulguin desenvolupar el seu talent en el món del disseny i la creativitat.

Es requereix la selectivitat per accedir a LCI Barcelona?

No. Les vies d'accés als graus en ensenyaments artístics superiors de disseny no requereixen selectivitat. S'ha de superar una prova oficial específica d'accés que regula el Departament d'Educació. Aquesta prova es realitza a la nostra escola i els estudiants de nou ingrés poden participar en sessions gratuïtes de preparació.

Quins tràmits es requereixen per a un estudiant que hagi cursat el batxillerat en un sistema educatiu que no sigui l'espanyol?

L'alumne haurà d'homologar els seus estudis de batxillerat o equivalent i realitzar la prova oficial específica d'accés. És una gestió senzilla que ha de realitzar-se abans d'iniciar els estudis a LCI Barcelona. El nostre equip d'Admissions assessorà els estudiants perquè puguin fer l'homologació corresponent.

Quina és la inserció laboral dels graduats de LCI Barcelona? Estan en alta demanda les carreres vinculades amb el disseny i les arts visuals?

Els alumnes de LCI Barcelona ingressen en el mercat laboral ràpidament. De fet, el 80% aconsegueix treball en el transcurs dels primers sis mesos des de la seva graduació. Catalunya és una regió capdavantera en la generació d'ocupació de qualitat en disseny i arts visuals tant a nivell nacional com europeu.



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

Centre Autoritzat (Codi 08058398)

