



Grado en Animación 2D y 3D

Fórmate en animación
2D y 3D, disciplina
esencial en una industria
del entretenimiento
en constante cambio
y crecimiento.



DURACIÓN

4 años académicos



EXÁMENES ONLINE O PRESENCIALES

Al final de cada
cuatrimestre. [Ver sedes](#)



CRÉDITOS ECTS

240 totales / 60 por curso



METODOLOGÍA

Educación 100% online



CLASES ONLINE EN DIRECTO



TUTOR PERSONAL

[Infórmate de nuestros descuentos con tu asesor](#)

Actualmente, la animación 2D y 3D está a la orden del día presente en toda la industria del entretenimiento, desde el cine hasta los videojuegos pasando por series y publicidad. Como especialista en arte digital y animación debes ser capaz de crear y sintetizar conceptos creativos, diseñar personajes y entornos con una perspectiva artística y comercial, y dar vida e identidad a historias únicas y llamativas. Transmitir contexto, carácter y personalidad a través del diseño y el movimiento.

El Grado en Animación 2D y 3D de UNIR prepara a profesionales que tengan una alta inquietud creativa y ganas de formar parte de uno de los sectores más presentes en nuestro día a día. A través de una metodología basada en un aprendizaje experiencial y por proyectos, los alumnos se formarán con los contenidos y herramientas más actualizados, tal y como demanda el sector.

Objetivos

El Grado Universitario en Animación 2D y 3D de UNIR está dirigido a estudiantes y profesionales con un perfil artístico variado y centrado en la industria del entretenimiento.

Nuestra formación te capacitará para:

- Conceptualizar historias, entornos y personajes llamativos y crear un diseño potente y adaptado a su futura animación.
- Comprender el proceso completo de la animación de una manera práctica a partir de la experiencia y testimonio de profesionales en activo.
- Dominar un amplio abanico de herramientas digitales útiles y desarrollar conocimientos y destrezas en ámbitos

como dibujo, modelado, animación y lenguaje cinematográfico.

- Entender la industria del entretenimiento y ser capaz de entender el mercado con tal de crear un producto competente y llamativo para el espectador.

Herramientas

A lo largo del grado, aprenderás a dominar los programas más demandados dentro de la Animación 2D y 3D, aplicándolos a proyectos integrales y reales:

- **Spine/ DragonBones:** animación de personajes en 2D mediante rigging de esqueletos, optimizadas para integrar en videojuegos, aplicaciones y medios interactivos.
- **3DS Max:** ideal para crear modelos complejos, animaciones detalladas y visualizaciones de entornos realistas en arquitectura, cine y videojuegos
- **Blender:** permite modelar, animar, simular y renderizar 3D en un entorno completo y versátil. Muy demandada en producciones independientes y estudios creativos.
- **Toon Boom / Krita:** herramientas enfocadas en animación 2D tradicional, dibujando fotograma a fotograma. Ideales para aprender los fundamentos clásicos de la animación.
- **Photoshop:** diseño conceptual de personajes y entornos mediante photobashing y otras técnicas esenciales de la fase de preproducción.
- **Illustrator:** especializado en diseño vectorial para crear elementos gráficos que integrarás en tus animaciones.

Plan de estudios

Primer año

PRIMER CUATRIMESTRE (30 ECTS)

- ▶ Dibujo Artístico y Anatómico (6 ECTS)
- ▶ Teoría del Color y de la Luz (6 ECTS)
- ▶ Historia de la Animación (6 ECTS)
- ▶ Aproximación al Diseño Vectorial (6 ECTS)
- ▶ Aproximación al Modelado 3D (6 ECTS)

SEGUNDO CUATRIMESTRE (30 ECTS)

- ▶ Introducción a la Animación (6 ECTS)
- ▶ Tratamiento Digital de Imágenes (6 ECTS)
- ▶ Narrativa y Lenguaje Cinematográfico (6 ECTS)
- ▶ Estética (6 ECTS)
- ▶ Aproximación al Diseño de Personajes (6 ECTS)

Segundo año

PRIMER CUATRIMESTRE (30 ECTS)

- ▶ Técnicas de Animación 2D (6 ECTS)
- ▶ Producción para Animación (6 ECTS)
- ▶ El Guión Cinematográfico (6 ECTS)
- ▶ Diseño Vectorial Avanzado (6 ECTS)
- ▶ Modelado 3D Avanzado (6 ECTS)

SEGUNDO CUATRIMESTRE (30 ECTS)

- ▶ Aproximación a la Animación 3D (6 ECTS)
- ▶ Rigging 2D (6 ECTS)
- ▶ Rigging 3D (6 ECTS)
- ▶ Storyboarding (6 ECTS)
- ▶ Diseño de personajes avanzado (6 ECTS)

Plan de estudios

Tercer año

PRIMER CUATRIMESTRE (30 ECTS)

- ▶ Animación Tradigital (6 ECTS)
- ▶ Aproximación a los Efectos Especiales (6 ECTS)
- ▶ Introducción al Sonido en la Animación (6 ECTS)
- ▶ Postproducción Digital (6 ECTS)
- ▶ Diseño de Escenarios y Assets 2D (6 ECTS)

SEGUNDO CUATRIMESTRE (30 ECTS)

- ▶ Animación 2D Vectorial (6 ECTS)
- ▶ Animación 3D Avanzada (6 ECTS)
- ▶ Efectos Especiales Avanzados (6 ECTS)
- ▶ Postproducción de Sonido (6 ECTS)
- ▶ Modelado de Escenarios y Assets 3D (6 ECTS)

Cuarto año

PRIMER CUATRIMESTRE (30 ECTS)

- ▶ Composición y Render (6 ECTS)
- ▶ Layout y Previs 2D y 3D (6 ECTS)
- ▶ Dirección de Fotografía para Animación y Videojuegos (6 ECTS)
- ▶ Optativa I (6 ECTS)
- ▶ Optativa II (6 ECTS)

SEGUNDO CUATRIMESTRE (30 ECTS)

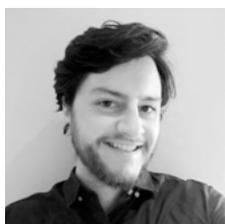
- ▶ Optativa III (6 ECTS)
- ▶ Optativa IV (6 ECTS)
- ▶ Prácticas Académicas Externas (6 ECTS)
- ▶ Trabajo Fin de Grado (12 ECTS)

Optativas

- ▶ Modelado Orgánico
- ▶ Taller de Proyectos de Animación
- ▶ Animación para Efectos Especiales 2D
- ▶ Motion Graphics
- ▶ Arte para Videojuegos
- ▶ Texturizado para el 3D

Dirección y profesorado

Fórmate con un equipo docente de expertos en animación y diseño, con experiencia en proyectos nacionales e internacionales del sector del entretenimiento. Nuestro equipo docente te acompañará en la incorporación práctica de las tendencias más recientes y las herramientas más innovadoras, garantizando una formación actualizada y conectada con las exigencias del mercado.



Roi Iturregui

Director académico

Graduado en Periodismo con formación

especializada en Arte Digital y Concept Art. Su trayectoria profesional se ha desarrollado entre la docencia y la creación artística, con un enfoque centrado en el arte digital aplicado a la animación y los videojuegos. Cuenta con una amplia experiencia como docente en estudios superiores vinculados al desarrollo de videojuegos. En paralelo, desarrolla su actividad como animador freelance, trabajando para estudios reconocidos de la industria.



Marta González Caballero

Docente UNIR

Doctora en Comunicación

Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid. Más de 20 años de experiencia y experiencia docente en el ámbito de la Comunicación Audiovisual, Artes Escénicas y Diseño. Ha trabajado en realización, producción audiovisual, dirección de eventos y edición para empresas externas

y su propia agencia. Actualmente investiga la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos y la educación adaptativa, con numerosas publicaciones en el ámbito de la comunicación y la educación inclusiva.

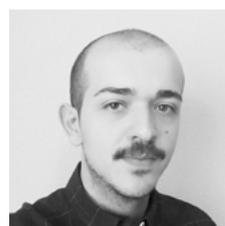


Judit Cuesta García

Docente UNIR

Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de

Madrid. Más de 10 años de experiencia como docente en diferentes universidades impartiendo sus conocimientos en artes visuales, diseño digital y animación. Su actividad investigadora se centra en tres grandes ramas: universidades, educación artística en entornos hospitalarios y los videojuegos como herramienta educativa. Ha publicado artículos y participado en congresos nacionales e internacionales, destacando por su enfoque innovador y su experiencia formando futuros diseñadores.



Lorenzo de los Ángeles Domínguez

Docente UNIR

Licenciado en Bellas Artes con formación

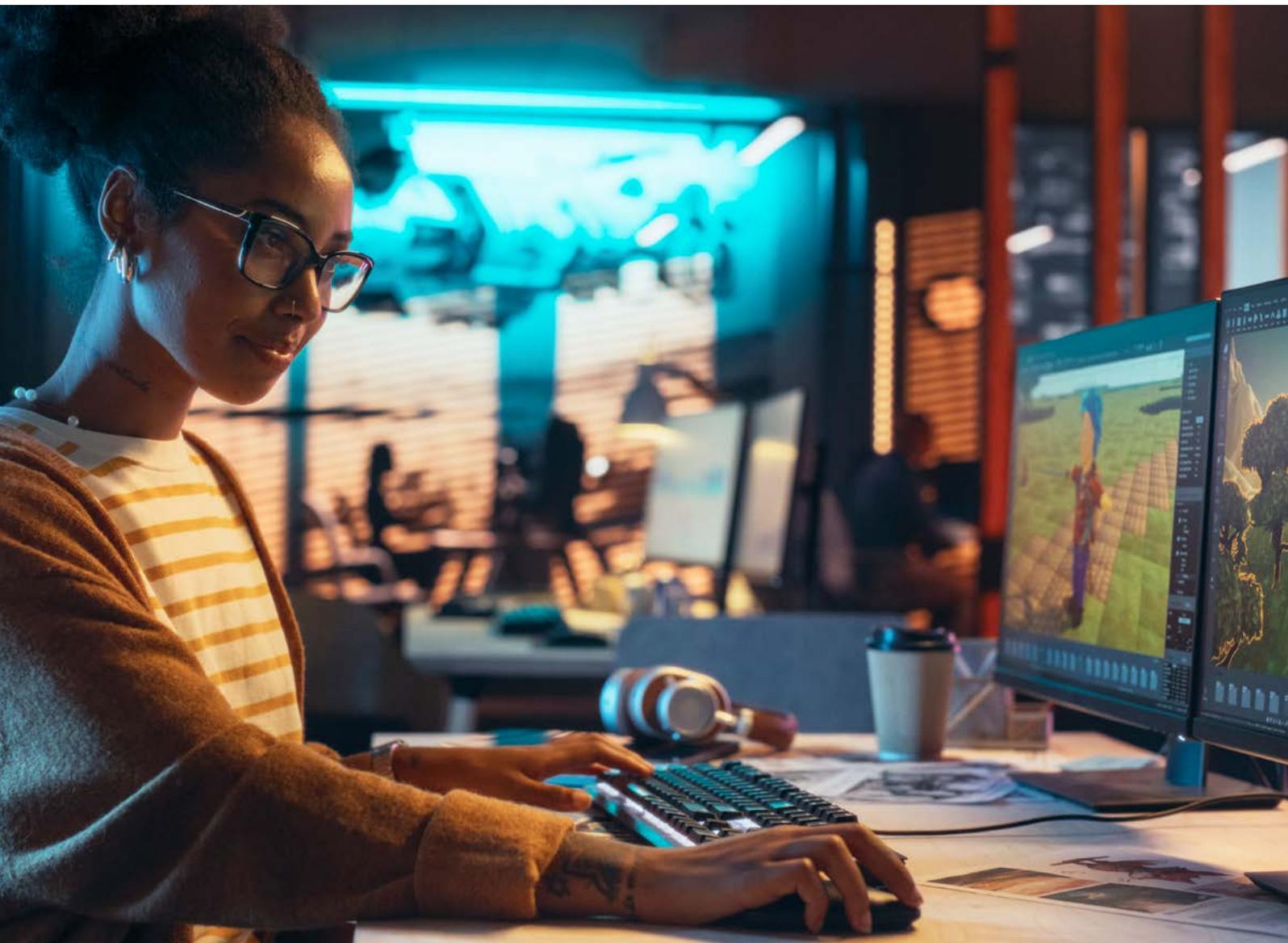
complementaria en Animación 3D, Diseño de Entornos Interactivos y un Máster en Formación del Profesorado en Artes Plásticas y Visuales.

Combina la docencia en UNIR en asignaturas de animación, videojuegos y diseño interactivo con proyectos freelance para empresas reconocidas. Su investigación se centra en nuevas metodologías docentes mediante videojuegos, accesibilidad y aplicación artística de tecnologías como la impresión 3D.

Salidas profesionales

El Grado Universitario en Animación 2D y 3D te dotará de todos los conocimientos y competencias para entrar en uno de los sectores más prolíficos y en constante evolución de una manera cómoda y preparada para evolucionar con la propia industria del entretenimiento y la animación.

- **Animador para videojuegos:** te encargarás de que todo el mundo en el que el jugador se sumerirá cobre vida:
- **Animador para cine:** diseñarás el movimiento y animarás los elementos necesarios para mostrar las mejores historias de la mejor manera.
- **Rigguer 2D y 3D:** todos los modelos pasarás por tus manos para darle forma y sentido a los modelos que posteriormente tus compañeros animarán.
- **Concept Artist:** materializarás palabras y convertirás las ideas en un producto tangible y con cuerpo.
- **Storyboard Artist:** sentarás las bases de lo que acabará siendo una pieza audiovisual transmitiendo al máximo lo que el director quiere contar.



Un nuevo concepto de universidad online

La Universidad Internacional de La Rioja, universidad con docencia 100% online, se ha consolidado como solución educativa adaptada a los nuevos tiempos y a la sociedad actual. El innovador modelo pedagógico de UNIR ha conseguido crear un nuevo concepto de universidad en el que se integran aspectos tecnológicos de última generación al servicio de una enseñanza cercana y de calidad. La metodología 100% online permite a los alumnos estudiar estén donde estén, interactuando, relacionándose y compartiendo experiencias con sus compañeros y profesores. Actualmente UNIR cuenta con:

- ▶ Más de 41.000 alumnos.
 - ▶ Más de 10.000 alumnos internacionales.
 - ▶ Presencia en 90 países de los 5 continentes.
 - ▶ Más de 130 títulos de Grado y Postgrado.
 - ▶ Más de 4.000 convenios de colaboración firmados para dar cobertura de prácticas a nuestros estudiantes.
- UNIR es una universidad responsable con la cultura, la economía y la sociedad. Este compromiso se materializa a través de la Fundación UNIR.

Además, UNIR se ha expandido a Latinoamérica y desde 2014 está activa UNIR México, la primera universidad online con clases en directo del país y con sede oficial en México D.F.

Metodología

Clases online en directo

Ofrecemos a los estudiantes la posibilidad de asistir todos los días a clases online en directo. Durante estas sesiones los alumnos podrán interactuar con el profesor y resolver sus consultas en tiempo real, compartiendo conocimientos y experiencias. El ritmo formativo se adapta, en la medida de lo posible, a las necesidades de cada grupo de alumnos. La no asistencia a una clase en directo no implica perdersela. Todas las sesiones se pueden ver en diferido, tantas veces como se quiera. Así, no se perjudica a los alumnos que no puedan seguir la clase en directo.

Recursos didácticos

El Campus Virtual de UNIR proporciona una gran variedad de contenidos con los que preparar cada asignatura. Estos materiales están organizados de manera que faciliten un aprendizaje ágil y eficaz. De este modo, se puede acceder a los temas que desarrollan los contenidos del programa, ideas clave de cada tema (elaboradas por el profesorado de la asignatura), material audiovisual complementario, actividades, lecturas y test de evaluación.

Además, se tendrá acceso a clases magistrales sobre temas concretos y se podrá participar en foros, chats y blogs en los que se interactúa con profesores y compañeros ampliando conocimientos y resolviendo posibles dudas.

Tutor personal

En UNIR, cada alumno cuenta con un tutor personal desde el primer día, siempre disponible por teléfono o email. El papel del tutor es fundamental en la trayectoria de cada estudiante ya que es el mayor nexo de unión con la universidad y su punto de referencia durante el proceso formativo.

Los tutores ofrecen una atención personalizada haciendo un seguimiento constante de cada alumno.

- Resuelve dudas sobre gestiones académicas, trámites o dudas concretas de asignaturas.
- Ayuda a la planificación del estudio para que se aproveche mejor el tiempo.
- Recomienda qué recursos didácticos de la plataforma utilizar en cada caso.
- Se implica con los estudios de los alumnos para ayudarles a superar cada asignatura.

Sistema de evaluación

Para valorar el nivel de logro de los objetivos definidos en el Grado es necesario evaluar las competencias adquiridas durante el estudio. La evaluación final del aprendizaje se realiza teniendo en cuenta la calificación obtenida en los siguientes puntos:

- Evaluación continua (resolución de casos prácticos, participación en foros, debates y otros medios colaborativos y test de evaluación).
- Examen presencial final.
- Prácticas presenciales obligatorias.
- Trabajo Fin de Grado.

Información de acceso

Requisitos

Para poder acceder al Grado es necesario contar con titulación habilitante para ello. De acuerdo con el Real Decreto 534/2024 por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, para el acceso a las enseñanzas oficiales de grado se requerirá alguna de estas certificaciones:

- Título universitario oficial, Bachillerato/ COU, Selectividad, PAU o EBAU.
- Título de FP de Grado Superior.
- Pruebas de mayores de 25 años o de 45 años o acreditación de experiencia (mayores de 40 años).
- Estudios extranjeros homologados en España.

Si los requisitos previos se cumplen, debes tener en cuenta la segunda fase de acceso que consistirá en dos partes: la valoración del currículum del solicitante y una entrevista personal. De esta manera tendremos en cuenta:

- Formación académica. Si el candidato ha realizado cursos o formaciones relacionadas con alguna de las asignaturas del Grado.
- Experiencia laboral. Si el candidato tiene experiencia en algún campo directamente relacionado con alguna de las asignaturas de la titulación.
- Competencias personales. Cuál es el perfil del candidato en cuanto a

inquietud cultural, habilidad tecnológica, organización del tiempo, etc.

Cómo matricularse

- Completa el **formulario de preinscripción**.
- Recibe la llamada de un **asesor personal**, que verifica que cumples los requisitos exigidos y te ayuda a elaborar tu plan de estudios personalizado (convalidaciones, nº de créditos, etc.).
- Envía la documentación requerida para formalizar la admisión, debidamente compulsada y espera la confirmación.
- Cumplimenta la matrícula* con la forma de pago más adecuada a tus necesidades.
- Recibe tu clave de acceso al AULA VIRTUAL y comienza el curso organizándote a tu manera. **Consulta más información y precios de matrícula.**

* *Un asesor te facilitará el acceso al formulario de matrícula.*

Precios y formas de pago

No existe **ningún coste de inscripción adicional** en concepto de apertura ni por gestión de matrícula.

UNIR ofrece **descuentos por el pago al contado** y por **matriculación de curso completo** (60 ECTS) y **otras ayudas** a personas con **diversidad funcional**.

Consulta las **tablas de descuentos y ayudas** en la página de **cómo matricularse**. Nuestros asesores te aconsejarán para seleccionar la opción que más se ajuste a tus necesidades y posibilidades.

El **importe** de la matrícula **incluye** tanto la **formación** como el **acceso al aula virtual**, el uso de las **herramientas de estudio y comunicación**, y los **materiales interactivos**.

No se incluyen los materiales de terceros como libros de texto, aunque podrás conseguirlos a través de UNIR en condiciones especiales.

Existen otros conceptos de carácter administrativo como certificados, expedición de título, Suplemento Europeo al Título, duplicados, etc., cuyas tasas se pueden consultar en la web.

Becas y ayudas

UNIR ha diseñado un programa de becas y ayudas para que puedas estudiar y graduarte con nosotros.

Ofrecemos **ayudas y descuentos** para diferentes situaciones personales y laborales:

- Diversidad funcional
- Desempleados
- Pronto pago
- Descuentos por reserva de plaza

Nuestros **asesores personales** están siempre a tu disposición para guiarte sobre cualquiera de estas becas o ayudas.

Reconocimientos

UNIR cuenta con una Comisión de Transferencia de Créditos que es la responsable de realizar las convalidaciones pertinentes. Llámanos y **un asesor analizará tu caso particular**.

Según la normativa que establece UNIR, **se podrán reconocer:**

- Créditos de formación básica procedentes de la misma rama de conocimiento.
- Créditos obtenidos en otras materias de formación básica pertenecientes a la rama de conocimiento del título al que se pretende acceder.
- Otros créditos podrán ser reconocidos por UNIR teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y los conocimientos asociados a las restantes materias cursadas por el estudiante y los previstos en el plan de estudios o bien que tengan carácter transversal.
- Reconocimiento de asignaturas sólo si proviene de Máster Oficial, según establece la norma. En el caso del reconocimiento de prácticas, el alumno debe acreditar la experiencia profesional correspondiente según criterios internos. Cualquier solicitud se estudia.



RECTORADO LOGROÑO

Avenida de la Paz, 137
26006. La Rioja
España
+34 941 210 211

DELEGACIÓN MADRID

Calle de García Martín, 21
28224. Pozuelo de Alarcón
España
+34 915 674 391

DELEGACIÓN BOGOTÁ

Calle 100 # 19-61. Edificio Centro Em-
presarial 100. Oficina 801. 11001
Colombia
+57 601 705 6600

DELEGACIÓN CD. DE MÉXICO

Avenida Universidad 472,
Narvarte Poniente. 03600
México
+52 (55) 84210768

DELEGACIÓN QUITO

Avenida República E7-123 y Martín
Carrión (esquina). Edificio Pucará
Ecuador
(+593) 3931480

DELEGACIÓN LIMA

José Gabriel Chariarse, 415
San Antonio. Miraflores
Perú
(01) 496 – 8095

unir.net | +34 941 209 743

