

laSalle

UNIVERSIDAD RAMON LLULL

# MÁSTER EN PRODUCCIÓN VIRTUAL DE FICCIÓN CON UNREAL

PARTNERS

**MAGIC FENNEC**

**GESTMUSIC**

Semipresencial

## COORDINADORES

David I. Garcia  
Miquel Garcia  
Maria Dalmasas  
Gabriel Fernández Ubierno

## DURACIÓN

9 meses

## MODALIDAD

Semipresencial

## CRÉDITOS

60 ECTS

## IDIOMA

Castellano

## INICIO

Octubre 2024

## HORARIO

**Presencial:** viernes de 19:00 h a 22:00 h y sábados de 10:00 h a 14:00 h.

**Online:** martes y jueves de 19:00 h a 21:00 h.

## PERFIL DE ENTRADA

Perfiles relacionados con el cine, la televisión, la fotografía y el arte. Profesionales del videojuego, la animación y la realidad virtual y aumentada.

Perfiles recién graduados en las áreas de comunicación audiovisual, ingeniería multimedia, diseño, creación de productos interactivos, ingeniería audiovisual y arquitectura.

## TITULACIÓN OFICIAL

Título en proceso de verificación expedido por la Universidad Ramon Llull.





**ENTORNOS**  
**VIRTUALES**  
**NARRATIVAS**  
**VISUALES**

**MAGIC  
FENNEC**

**Gestmusic**  
We are Banjor

  
**UNREAL  
ENGINE**



# PREVISUALIZACIÓN CONCEPTUALIZACIÓN POSTPRODUCCIÓN

El programa ofrece la oportunidad de conocer en profundidad la industria y sus procesos de creación de películas y series y, al mismo tiempo, hacer un aprendizaje profundo en las técnicas y herramientas más avanzadas de **producción virtual** utilizando **Unreal Engine** como piedra angular de este proceso.

Aprende a implementar entornos virtuales realistas y dinámicos, creando escenas y personajes que interactúan de manera natural con la iluminación y los efectos físicos, en tiempo real. Lidera proyectos de producción virtual, desde la **previsualización** y la **conceptualización** hasta la **postproducción**.

El Máster no solo te equipara con conocimientos y habilidades técnicas avanzadas en producción virtual, sino que también te prepara para ser innovador en el **campo de la ficción**, capaz de llevar a cabo proyectos complejos y creativos que marquen la diferencia en la industria audiovisual.

# OBJETIVOS

01

Adquirirás un dominio completo de **Unreal Engine** con el fin de **crear entornos virtuales y narrativas visuales** innovadoras, respaldado por la obtención de la certificación oficial de Epic Games, que valida las habilidades técnicas ante empleadores y la industria en general.

02

Te sumergirás en **nuevas formas de narrativa y expresión visual a través de la producción virtual**, empujando los límites de lo que es posible en la narración de historias.

03

Alcanzarás una **comprensión integral de la producción virtual**, desde la conceptualización hasta la finalización de proyectos, incluyendo preproducción, rodaje y posproducción en entornos virtuales.

04

Participarás en **proyectos de ficción que empleen producción virtual**, no solo para aplicar los conocimientos teóricos en un entorno práctico, sino también para adquirir habilidades en su gestión completa.



“

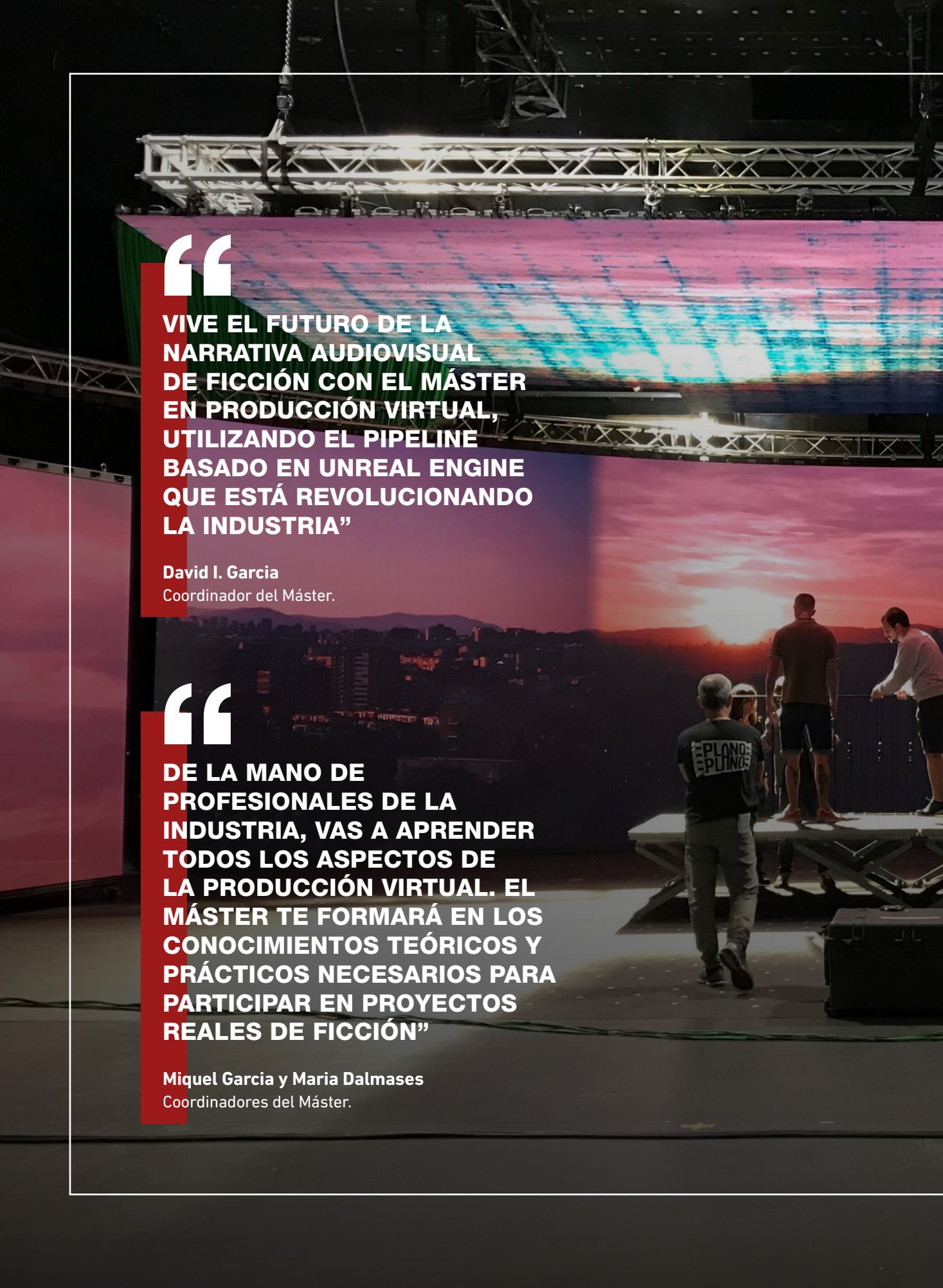
**VIVE EL FUTURO DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DE FICCIÓN CON EL MÁSTER EN PRODUCCIÓN VIRTUAL, UTILIZANDO EL PIPELINE BASADO EN UNREAL ENGINE QUE ESTÁ REVOLUCIONANDO LA INDUSTRIA”**

**David I. Garcia**  
Coordinador del Máster.

“

**DE LA MANO DE PROFESIONALES DE LA INDUSTRIA, VAS A APRENDER TODOS LOS ASPECTOS DE LA PRODUCCIÓN VIRTUAL. EL MÁSTER TE FORMARÁ EN LOS CONOCIMIENTOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS NECESARIOS PARA PARTICIPAR EN PROYECTOS REALES DE FICCIÓN”**

**Miquel Garcia y Maria Dalmases**  
Coordinadores del Máster.





# SALIDAS PROFESIONALES

Con el **Máster en Producción Virtual con Unreal** te prepararás para roles especializados en la producción de narrativas ficticias en entornos virtuales, con tecnologías punteras en la producción virtual. Además, te brindará de habilidades para la generación creativa y efectiva de contenido en cine y series de ficción.

También te capacitará para liderar los proyectos de producción virtual que demanda la industria actual. Desde la previsualización y la conceptualización hasta la postproducción.

La figura del **showrunner** va a ser clave en todo el proceso de formación a lo largo del programa en las diferentes partes de los proyectos.

**Supervisor de Producción Virtual**

**Creador de Escenarios de Producción Virtual**

**Creador de Cinemáticas en Motores Real-Time**

**Operador On Stage de Unreal Engine**

**Operador de Tracking de Cámara para Producción Virtual**

**Director de Fotografía en Producción Virtual**

**Director de Arte en Producción Virtual**



# MODALIDAD

El programa será impartido por una parte en la modalidad online y por otra parte se realizará de forma presencial en el **IASlab Laboratorio Interactivo de Artes y Ciencia** de La Salle Campus Barcelona, punto clave en el desarrollo del Máster por sus instalaciones y equipamientos de vanguardia y punteros en el sector audiovisual y tecnológico.

A lo largo del programa, el profesorado brindará orientación continua para aplicar los conocimientos adquiridos en el aula, al proyecto de equipo. Además, se designará un tutor/showrunner para coordinar las distintas etapas de cada proyecto y guiar al equipo en la preparación y planificación del rodaje.

## COORDINADORES

### David I. García

Profesional independiente en Epic Games y CEO en BaboonLab y Magic Fennec. Lead Technical Specialist en UTHUB.

### Miquel Garcia

Responsable de postproducción en Gestmusic (Banijay Iberia) y profesor en varias universidades impartiendo formación relacionado con el cine y tv.

### Maria Dalmasés

Directora y coordinadora de Másters y Postgrados, especializada en la formación de profesionales del sector audiovisual y directora de Gestmusic Training.

### Gabriel Fernández Ubiergo

Director del área de Artes Digitales y Animación de La Salle-URL.

## PROFESORADO

### Menna Fite

Director de ficción. También ha sido ayudante de dirección con directores de varias películas.

### Ivan Mercadé

Guionista y productor ejecutivo en series de televisión. Jefe de desarrollo de proyectos de Arca Audiovisual (Filmmax).

### Alba Vicente

Instructora Unreal Engine. UT-HUB y 3D artist technical artist en Magic Fennec.

### Sara Zelich

Directora artística en ámbitos de publicidad, videoclips y ficción.

### Jaume Martí

Editor y coordinador de postproducción. Ganador de dos Goya en 2017 y 2024. Fundador de Post Flow. Responsable de montaje y postproducción en diversas películas y series.

### Sandra Picher

Cuenta con varios años de experiencia como coordinadora de postproducción y productor de efectos visuales. Actualmente en el equipo de Post Production Supervisor & VFX Producer de Postflow SL.

### Oriol Maymó

Productor ejecutivo de cine y series de TV. Es socio-fundador y productor de Corte y confección de películas.





### **Micaela Gagliano**

Larga experiencia en postproducción internacional de largometrajes. Actualmente en el equipo de Post Production Supervisor & VFX Producer de Postflow SL.

### **Eva Mor**

Guionista, productora ejecutiva, showrunner y desarrolladora freelance de proyectos de ficción. Pitchings. Ha trabajado en diversos proyectos de cine y series con diversas productoras.

### **Lucas Casanovas**

Director de fotografía multidisciplinario que trabaja a través de la ficción, la publicidad, videoclips y los conciertos en vivo de gran formato.

### **Ramón Olivero**

Autodesk Instructor (BIM y VFX Specialist). Unreal Engine Technical Artist. Jefe de estudios e instructor en UT-HUB y coordinador de proyectos en Magic Fennec. Profesor asociado.

### **Natalia Torres**

Epic Games Authorized Instructor. Instructora en UT-HUB y VAD Artist y Tracking Operator en Magic Fennec.

### **Bernat Aragonès**

Editor y Supervisor VFX, fundador de Antaviana VFX & Postproducción. Ha trabajado en características de pantalla gigante (Imax) y proyectos de tecnología emergente (estereoscópica, VR, AR.).

### **José Carlos Alquezar**

Unreal Instructor en UTHUB y Technical Artist en Magic Fennec.

### **Jaume Planes**

Graduado con First Class Honours como programador de videojuegos para PC por la Teesside University de Reino Unido. Ha participado en Festival de Cine de Venecia, con Singer Studios, Londres en la categoría de experiencias inmersivas.

### **Alejandro Lorente**

Especialista en Topografía Electrónica y apasionado del mundo de los videojuegos. Ha trabajado varios años en un estudio de videojuegos como modelador hard-surface y texturizador.

# PROGRAMA ACADÉMICO

## MÓDULO I: LA INDUSTRIA Y PROYECTOS DE FICCIÓN

### FICCIÓN Y NARRATIVA AUDIOVISUAL

5 ECTS

Visualizarás un panorama completo de las tendencias audiovisuales actuales, explorando la estructura de la industria, las tendencias en géneros y contenidos, las nuevas tecnologías de producción, el comportamiento de las audiencias y el proceso creativo desde la idea hasta el guion. Trabajarás la presentación efectiva de ideas, la viabilidad de los proyectos y el análisis de casos de éxito para extraer prácticas positivas.

### ARTE Y CINEMATOGRAFÍA

5 ECTS

Abordarás la dirección de arte y de fotografía en el cine. Explorarás la importancia de la luz en la narrativa visual, tomando decisiones sobre iluminación, ópticas y composición.

### DESARROLLO DE PROYECTOS Y PRODUCCIÓN

5 ECTS

Profundizarás en las diferentes fases y roles profesionales en la producción, la coordinación de equipos técnicos y artísticos y las tecnologías aplicadas a la producción.

## MÓDULO II: TECNOLOGÍAS EN CREACIÓN DE CONTENIDO VIRTUAL

### UNREAL ENGINE PARA PRODUCCIÓN VIRTUAL

5 ECTS

Te introducirás en las capacidades fundamentales de Unreal Engine, con un enfoque especial en la creación y animación de humanos digitales. A través de sesiones prácticas y teóricas, con herramientas más avanzadas como Quixel Bridge y Metahumans.

### CREACIÓN DE ESCENOGRAFÍAS VIRTUALES

5 ECTS

Abordarás cómo diseñar, desarrollar y optimizar escenografías virtuales complejas utilizando Unreal Engine. Cubriendo desde la conceptualización hasta la implementación.

### DESARROLLO DE CINEMÁTICAS Y ANIMACIONES EN CGI

5 ECTS

Te formarás para dirigir secuencias animadas, desde la planificación hasta la animación de personajes y elementos, utilizando técnicas de captura de movimiento y animación procedural.

## MÓDULO III: EFECTOS VISUALES EN ESTUDIO (ICVFX)

### CONFIGURACIÓN TÉCNICA DE ESTUDIOS VIRTUALES

5 ECTS

Obtendrás una visión completa sobre la preparación y gestión de un estudio virtual. Aprenderás a configurar cámaras, sistemas de tracking, y soluciones ICVFX, además de la integración de tecnologías como nDisplay para crear entornos inmersivos.

### ANÁLISIS Y OPTIMIZACIÓN DE ESCENOGRAFÍA VIRTUAL

5 ECTS

Aprenderás métodos para evaluar y optimizar entornos virtuales, con técnicas de optimización para mejorar el rendimiento sin comprometer la fidelidad visual.

### DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y ARTE EN ESTUDIO VIRTUAL

5 ECTS

Unirás la dirección de fotografía y el diseño de arte con las técnicas de producción virtual.

## MÓDULO IV: TFM: RODAJE Y POSTPRODUCCIÓN

### POSTPRODUCCIÓN

5 ECTS

Aprenderás cómo los equipos de efectos visuales (VFX) se incorporan desde la preproducción, colaborando con el equipo de arte e iluminación para crear entornos virtuales que complementan la narrativa y cómo se profundiza en el conocimiento de todas las fases de postproducción, para alcanzar la estética y la coherencia visual deseada.

### TRABAJO FINAL DE MÁSTER

5 ECTS

Integrarás y aplicarás de manera práctica todos los conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo del programa para desarrollar, por completo, un clip de ficción en producción virtual.

# PROCESO DE ADMISIÓN

## DOCUMENTACIÓN

- Formulario de inscripción
- Acreditación de la titulación universitaria
- Currículum actualizado
- Copia del DNI o Pasaporte

## ENTREVISTA PERSONAL

Una vez analizada tu documentación, te entrevistarás con el director del Programa para conocerte, valorar tu perfil profesional y asegurar un grupo de candidatos heterogéneo.

## RESERVA

Cuando el Comité de Admisiones valide tu perfil, te comunicaremos el resultado de tu proceso de admisión y te informaremos de las condiciones de pago.



Inicia el proceso de admisión



Consulta nuestras becas

1  
Entra en nuestra plataforma online



2  
Rellena el formulario



3  
Adjunta la documentación



4  
Haz una entrevista presencial u online



5  
Recibe la resolución de tu solicitud



6  
Solicita tu beca



# BE

# REVOLUTIONARY

## TRANSFORM REALITIES: THE POWER OF VIRTUAL PRODUCTION

### ÁREAS DE CONOCIMIENTO

#### BUSINESS

- I Digital Management
- I Digital Business
- I Project Management

#### INGENIERÍA

- I Data Analytics
- I Tech Skills Engineering
- I Digital Tech Engineering

#### ARQUITECTURA

- I Contemporary Architecture

#### FILOSOFÍA Y HUMANIDADES

#### ARTES DIGITALES Y ANIMACIÓN

#### ADMISIONES MÁSTERS Y POSTGRADOS

+34 932 902 419  
admissions@salle.url.edu

#### LA SALLE CAMPUS BARCELONA

Sant Joan de La Salle, 42.  
08022 Barcelona  
+34 932 902 419  
[www.salleurl.edu](http://www.salleurl.edu)



Aristos  
Campus  
Mundus

Campus de  
Excelencia  
Internacional

#### MIEMBROS DE



AACSB  
ACCREDITED



EFMD



EQUIS  
ACCREDITED



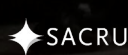
for Q



AEDE  
ACCREDITADO POR



ENGAGE  
EU



SACRU

BE REAL,  
BE YOU.